



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ CAMPUS DE QUIXADÁ

Odimar Sousa Falcão Filho - 496581
Wilhelm de Sousa Steins - 495961

Documentação

FutNow

Quixadá, Setembro 2022

Ficha do documento

FutNow 1.0 - Descrição do projeto - 20/09/2022

1. Introdução

A ideia para o desenvolvimento desse aplicativo surgiu através de uma necessidade percebida por nós para encontrarmos partidas de futebol, em uma cidade nova sem conhecer ninguém, ou até a dificuldade de saber onde havia arenas para jogar. Por isso, nós da FutNow desenvolvemos um aplicativo capaz de facilitar a união do povo com seu esporte favorito. Destarte propomos uma solução simples para ajudar pessoas no momento de marcar horário em arenas esportivas, muitas vezes o usuário, tem que ligar para o dono da quadra para verificar horários disponíveis, além de que é necessário criar grupos no whatsapp para criar listas de jogadores que irão naquele horário demarcado. Nosso aplicativo teria a proposta de donos de arenas cadastrá-las, e usuários jogadores pudessem verificar horários disponíveis e reservá-los, além de que usuários que estão procurando partidas e não conhecem amigos que possam chamá-lo, poderão utilizar nosso aplicativo para encontrar partidas de forma fácil e prática e se alistar em um horário marcado.

1.1 Objetivo

Esse sistema tem como objetivo facilitar a forma de marcar horários e organizar pessoas para jogar em uma quadra esportiva, de forma que agilize a realização de uma alocação de uma quadra.

1.2 Público alvo

Público alvo seriam pessoas que desejam alugar uma quadra para práticas esportivas e também de pessoas que possuem quadras e desejam facilitar a forma de alocar suas quadras.

13. Público alvo deste Documento

Desenvolvedores, equipe do projeto e clientes.

2. Posicionamento

2.1 Descrição do Problema

O problema da dificuldade existente no ao alugar uma quadra esportiva, ou menos saber da existência de uma na cidade de moradia, afeta pessoas que queiram alugar e veem a pouca oferta ou que às vezes não conhecem, e do lado do proprietário pode haver poucas pessoas querendo alugar a sua quadra, o impacto são que as pessoas acabam perdendo a vontade de jogar ou se submetem a pagar por um local um preço mais alto ou um quadra de baixa qualidade. Uma boa solução seria a existência de um software que auxilia-se nesses dois lados da moeda a ter um facilidade de jogar com seus e de alugar sua quadra para mais pessoas.

2.2 Sentença de Posição do Produto

- Para: Pessoas que querem alugar uma quadra e pessoas que querem alugar sua quadra;
- Que: Necessitam de uma plataforma que facilite a forma de alugar uma quadra esportiva;
- FutNow é um aplicativo mobile;
- Que: Busca facilitar o aluguel de quadra e a diversão entre amigos ao participarem dessa atividade esportiva;
- Ao contrário de: Busca pelo google por quadras e agendar o horário via Whatsapp ou por outros meios de comunicação;
- Nossa aplicação busca uma facilidade e rapidez na hora de agendar ou encontrar uma quadra dentre a variedade disponível.

2.3 Requisitos de Negócio

A dificuldade de encontrar jogos em horários específicos, ou para um dono de quadra achar novos clientes para sua quadra. O FutNow vem para suprir essas necessidades, o aplicativo informará as quadras com seus respectivos horários disponíveis e para boleiros a possibilidade de alocação.

- Melhorar o marketing de horários vagos em arenas, através de um perfil que usuário dono poderá informar suas condições para efetuar a alocação.
- O aplicativo irá disponibilizar aos boleiros poder alocar uma quadra e fazer uma lista de jogadores confirmados naquela partida.
- Os boleiros poderão efetuar o pagamento referente a alocação no aplicativo.

3. Descrição dos Envolvidos e dos Usuários

3.1 Resumo dos Envolvidos

| Nome | Descrição | Responsabilidade |
|---------------------------|---|---|
| Usuário locatário | Usuário que busca alugar uma quadra para práticas esportivas. | Faz uma busca na região por quadras esportivas para jogar com amigos. |
| Usuário locador | Usuário que busca alugar suas quadras esportivas. | Ofertam suas quadras esportivas para que outras pessoas a alugue por um tempo. |
| Equipe de Desenvolvimento | Equipe que vai projetar e desenvolver o sistema mobile. | Projetar e desenvolver a aplicação mobile para que venha a ser utilizada pelos outros envolvidos. |

3.2 Personas

| Nome | Detalhes | Objetivos |
|-------------------|---|---|
| Marcio dos Santos | Márcio tem 18 anos, e acabou de mudar de cidade para cursar sua faculdade de administração, e tem um leve conhecimento em tecnologia. Nos tempos livres Marcio gosta de jogar futebol com os amigos e costumava alugar uma quadra perto da sua casa para jogar com seus amigos. | Morando agora em uma nova cidade e fazendo novos amigos. Márcio depois de conseguir um tempo livre no fim de semana decide chamar os novos amigos para um jogo de futebol, porém por estar em uma nova cidade não conhece nenhuma quadra para que pudesse alugar e jogar com seus amigos. |

| Nome | Detalhes | Objetivos |
|---------------|--|--|
| Emanoel Vitor | Emanoel Vitor tem 45 anos, mora em Pedro II - PI, é dono de uma Arena de futebol society chamada Pirapora, apesar de os negócios andarem bem, ele percebeu que alguns horários tem pouca frequência como finais de semana e horários mais tarde da noite. Ex.: 22hr as 23hr. | Emanoel percebe que alguns horários o agendamento de sua Arena de futebol é bem baixo, e com isso ele busca alguma forma de aumentar sua renda, aumentando a quantidade de pessoas que querem alugar sua Arena, uma forma seria a existência de uma aplicação que ajudasse a aumentar a visibilidade de sua Arena. |

| Nome | Detalhes | Objetivos |
|------------------|---|--|
| Gilberto Andrade | Gilberto tem 67 anos, jogou bola sua vida inteira, sempre foi organizador de racha, com o passar dos anos percebeu que precisava encontrar mais pessoas no seu perfil de idade para manter seu futebol de uma forma mais equilibrada. | Gilberto busca uma forma de continuar jogando suas partidas de futebol, mas de uma forma mais equilibrada, já que jogar com pessoas mais novas acabam deixando a partida muito desequilibrada. |

3.3 Ambiente do Usuário

- É necessário que o usuário tenha acesso à internet.
- A forma de cadastro dos usuários será a mesma, tanto para Dono de quadra, Nome e email, usuário dono de quadra terá a opção de pôr as características de sua quadra como localidade, tamanho, preço.
- Logado no FutNow o usuário tanto poderá realizar postagens de vagas como também se candidatar em alguma.
- Aplicação em formato de aplicativo móvel;

3.4 Principais Requisitos dos Usuários ou dos Stakeholders

| Requisitos | Importância | Preocupação | Solução Atual | Solução Proposta |
|-------------------|-------------|---|---|---|
| Buscar quadras | Essencial | Realizar uma busca por quadra na região. | O usuário pode buscar quadras próximas. | O usuário poderá fazer uma busca de quadras através de filtragem. |
| Agendar horários | Essencial | Agendar um horário de uma quadra escolhida. | O usuário consegue selecionar e agendar um horário. | O usuário realiza um agendamento de um horário disponibilizado pela página da quadra. |
| Cadastrar quadras | Essencial | Cadastrar uma quadra no banco do sistema. | O usuário tem uma tela para o cadastro de sua quadra. | O usuário tem um página de cadastrar sua quadra no sistema, com envios de fotos e descrição sobre a quadra. |

3.5 Alternativas e Concorrência

Umas das alternativas para nosso produto são nossos usuários, continuarem optando por buscar quadras atrás do google e realizar um alocação através de ligações e listas para jogos em grupos de Whatsapp.

Existe um aplicativo concorrente chamado Appito, que foca principalmente nos boleiros que querem organizar seus jogos, porém não supri as necessidades de donos que querem divulgar seus estabelecimentos aumentando assim sua clientela.

4. Visão geral do produto

4.1 Requisitos Funcionais

| Requisitos | Importância | Descrição |
|--|-------------|---|
| Buscar quadras | Essencial | O usuário poderá fazer uma busca no aplicativo para achar quadras mais próximas. |
| Agendar horários | Essencial | O usuário poderá agendar horários que estão disponíveis |
| Cadastrar quadras | Essencial | Um usuário(dono de quadra) poderá cadastrar sua quadra para que os futebolistas possam agendar horários. |
| Pagar pela reserva | Importante | Os usuários que desejam reservar um horário poderão, efetuar o pagamento pela alocação através do aplicativo |
| Visualizar horários | Essencial | Os usuários que desejam reservar um horário poderão visualizar os horários que estão disponíveis. |
| Criar lista de jogadores | Desejável | Um usuário que reservou um horário, poderá aceitar outros usuários que desejam jogar naquele mesmo horário. A lista ficará disponível tanto para reservista como para dono da quadra. |
| Usuário deve poder fazer um busca por filtros | Importante | Os usuários podem fazer uma busca avançada das quadras através de filtros(Nome da quadra). |
| Usuário pode favoritar uma quadra | Importante | O usuário pode favoritar uma quadra. |
| Usuário pode fazer uma avaliação de uma quadra | Desejável | O usuário pode fazer uma avaliação da quadra quanto a pontualidade, materiais disponíveis, qualidade do gramado. |
| Usuário recebe a notificação do pagamento pelo app | Desejável | Dono da quadra recebe notificação do pagamento efetuado pelo usuário fez a reserva |
| Usuário pode ver a agenda da quadra | Importante | Usuário dono, pode visualizar os horários que estão reservados, para quem estão reservados. |

4.2 Suposições e Dependências

A aplicação deve funcionar para dispositivos mobile da versão 5.0 (Lollipop) em diante, para um maior abrangência de mais dispositivos mobile.