

Ciência da Computação / Sistemas de Informação

Proposta de processo de desenvolvimento de aplicativo móvel voltado para o esporte e exercício físico

Danilo Chagas Clemente - 5o módulo de Ciência da Computação, UFLA, bolsista PIBIC/FAPEMIG

Marluce Rodrigues Pereira - Coorientador DAC, UFLA

André de Lima Salgado - Professor do Departamento de Ciência da Computação

Gabriel Moraes de Oliveira - 8o módulo de Ciência da computação, UFLA, atividade vivencial

Moacir Marocolo Júnior - Orientador, UFJF - Orientador(a)

Rhaí André Arriel - Coorientador, UFJF

Resumo

As abordagens da internet das coisas aplicado no contexto do esporte, exercício físico e cuidado com a saúde é uma importante promessa para facilitar a avaliação, desenvolvimento e monitoramento de programas de treinamento pelos seus usuários. O objetivo deste estudo é elaborar uma proposta de processo de desenvolvimento de um aplicativo móvel com foco no usuário direcionado para o esporte e exercício físico. O processo de desenvolvimento do app está dividido em quatro fases. Na primeira, é feito um estudo exploratório descritivo para examinar a taxa de utilização de apps voltados para o esporte e o exercício físico por praticantes de ciclismo, identificando as principais lacunas e demandas relacionadas ao tema. Essa busca será realizada através de um questionário eletrônico elaborado no Google Forms, sendo distribuído por meio de plataformas de mídias sociais como o Instagram, whatsapp, Facebook e e-mail. Na segunda fase, são identificados as funcionalidades necessárias para o software e delineados os protocolos de testes e parâmetros de avaliação respaldados cientificamente de acordo com as lacunas e demandas encontradas na primeira fase. A terceira fase concentrará na implementação do app móvel. Serão definidos os requisitos funcionais e não funcionais, a arquitetura do sistema, as interfaces, os métodos para comunicação e troca de dados, o sistema de segurança e os termos e condições de uso. Ao longo de todo o processo serão realizados testes pilotos para ajustes. Na quarta fase, o app será testado e validado através de avaliação heurística e de usabilidade, com o propósito de identificar e reparar falhas. Por fim, a versão final do protótipo do app será registrada. Este proposta fornece informações importantes para auxiliar no processo de desenvolvimento de novos apps em diferentes contextos do esporte e do exercício físico.

Palavras-Chave: aplicativo móvel de ciclismo, monitoramento de desempenho, parâmetros de profissionais de ciclismo.

Instituição de Fomento: UFLA; UFJF; CNPq ; FAPEMIG;

Link do pitch: https://www.youtube.com/watch?v=8uKcRds0_ZI&ab_channel=Danilo