

Universidade Federal de Pernambuco
Graduação em Engenharia da Computação
Centro de Informática
2014.1

**APLICATIVO DE MAPEAMENTO DE LOCAIS
PARA PRÁTICAS ESPORTIVAS OUTDOOR VIA
SENSIBILIDADE AO CONTEXTO**

Aluno: Filipe Araujo Dantas (fad3@cin.ufpe.br)
Orientador: Cristiano Coelho de Araújo (cca2@cin.ufpe.br)

Recife, 06 de maio de 2014

Sumário

CONTEXTO	3
TECNOLOGIAS	6
OBJETIVOS	8
CRONOGRAMA	9
REFERÊNCIAS	10
ASSINATURAS	12

Contexto

O desenvolvimento tecnológico trouxe dinamismo e conforto a sociedade moderna, mas junto com ele o sedentarismo e o estresse. As pessoas cada vez se acomodam mais com as facilidades impostas para elas com os benefícios da evolução tecnológica. Através da internet, por exemplo, as pessoas podem se manter informadas de qualquer situação em sua localidade ou no mundo, pedir comida, consultar clima, entrar em contato com pessoas, e até trabalhar. Essas facilidades provocam o aumento da eficiência na realização de tarefas diárias e isso que muitas vezes parece ser algo bom, pode se apresentar como um grande vilão para quem não sabe lidar com certas situações.

Ao mesmo tempo em que a facilidade da execução de tarefas ajuda as pessoas, pode também prejudica-las, pois levam elas a se sentirem pressionadas para que produzam sempre mais em um período de tempo menor. A eficiência é cobrada na vida profissional e pessoal o que guia as pessoas ao grande mal do século, o estresse.

Outros fatores também são causadores desse mal como: engarrafamentos, preocupação com violência social, falta de tempo para uma boa alimentação, falta de descanso entre outros. O médico homeopata José Roberto Miglioli ressalta ainda a influência da busca incessante por poder aquisitivo, do consumismo e da competitividade exacerbada, não apenas no mercado de trabalho, mas também nas relações interpessoais, como elementos estimuladores de estresse[1].

Na procura de uma solução para a diminuição desse mal, as pessoas encontraram na prática de esportes um meio de fugir dessa sociedade agitada, conturbada e estressante. A prática de exercícios aeróbicos como corrida, ciclismo, surf, andar de skate entre outros ajudam a reduzir os níveis de hormônios que provocam o estresse (a adrenalina e a noradrenalina) e aumentam a produção de serotonina cerebral responsável pelo sono, fazendo com que o indivíduo que praticou a atividade se sinta mais leve e tranquilo[2].

O vigilante Júlio Cesar Ribeiro dos Santos, de 45 anos, por exemplo, comenta que encontrou na corrida um remédio para o seu estresse e que quando está praticando o esporte esquece seus

problemas e assim vai trabalhar mais tranquilo. Hoje segue uma rotina três dias por semana. Ele acorda bem cedo, e às seis horas da manhã já está preparado para correr[3].

Através de números podemos ver que esse tipo de prática de esporte se encontra em crescimento no Brasil. Uma pesquisa do portal cemporcentoskate verificou que de 2002 para 2006 houve um crescimento de 11% no número de praticantes e de 2006 para 2010 esse crescimento já chegou a 20%. O número de skatistas já chega ao valor de 3.860.000, com expectativa de continuar aumentando nos próximos anos[4]. Já a corrida de rua chega a possuir mais de 4,5 milhões de seguidores fazendo com que o Brasil chegue ao topo do ranking nesse tipo de prática esportiva na América latina e a movimentar mais de 3 bilhões de reais por ano. Uma pesquisa realizada com 6 mil corredores mostrou que quem pratica esse tipo de esporte não fica só nele. 55% dos entrevistados possuíam bicicleta, 95% já incentivou alguém a correr e 83% pretendem viajar para outros países para praticar a corrida[5]. O ciclismo é outro esporte de rua que começou a crescer nos últimos anos. Projetos de melhorias no trânsito das grandes cidades brasileiras com a introdução de ciclovias, e criação estações de alugueis de bicicletas para transitar pelas cidades com projetos como o do banco Itaú (Bike Sampa, Bike Rio, Bike Salvador, Bike PE) estimulam cada vez mais essa prática entre os brasileiros.

O aumento do número de praticantes faz com que aumente também a demanda pela procura de lugares para a prática esportiva. O problema é que muitas vezes esses locais não estão mapeados o que dificulta com que as pessoas os localizem. Normalmente se procura um local que seja conhecido e que possui traços para que o esporte seja praticado, como calçadões de praias e parques, esse local é levado de boca a boca pelos praticantes, e assim acaba estabelecendo esse ponto como um ponto comum de prática. E é nesse momento que o problema aparece, praticantes de esportes de rua procuram variar os lugares de seus treinos para se sentirem estimulados e se desafiando cada vez mais. Existem pessoas que saem à procura de locais novos como trilhas em zonas de mata e praias, praias isoladas para a prática de surf entre outras, mas isso acaba ficando restrito para quem tem tempo e procura

executar essa tarefa, o que restringe o uso desses locais pelos esportistas.

Tecnologias

Hoje em dia é comum o uso da tecnologia do GPS (Global Positioning System) como auxílio para as pessoas encontrarem a localização de lugares, ainda mais que esses sistemas se encontram integrados a aplicativos presentes em celulares.

Dois dos aplicativos mais usados nesse ramo são o Google maps (até o ano de 2013 era o aplicativo mais usado do mercado, segundo estudo realizado pela GlobalWebIndex que é uma empresa mundial do ramo de pesquisa de mercados)[6] que é uma aplicação que tem como função principal localizar lugares e traçar rotas para chegarmos até eles e o Waze, aplicação que hoje já se encontra com mais de 40 milhões de usuários por todo o mundo [7], e que possui a função de guiar motoristas por melhores rotas para atingir o local que se deseja ir, possuindo funções também de localização de pontos de congestionamento, colisões de trânsito, lombadas de velocidade, entre outras.

No ramo do esporte a maioria das aplicações desse tipo auxilia a prática da atividade esportiva, pois além de traçar a rota percorrida pelo atleta coleta informações como: distância percorrida, calorias gastas, velocidades obtidas durante a prática (velocidade média, velocidade máxima), traça gráficos de análise, entre outras informações que instruem a pessoa sobre seu rendimento naquela prática.

Quanto ao mapeamento de locais para a prática da atividade esportiva, o mercado não apresenta muitas opções. Após uma pesquisa apenas dois tipos de sistemas no Brasil podem ser utilizados para essa função, o sistema presente no site da Webrun (Portal de corrida de rua e triathlon)[8] conhecido como “onde treinar”, que é um serviço criado pelo portal com o objetivo de marcar os pontos de treinamento das pessoas em qualquer lugar no mundo, possuindo também área de publicação de fotos nesses pontos. E o Joga +1 projeto desenvolvido pela Google onde você escolhe o esporte que deseja praticar e o local da prática, se não existir ninguém praticando aquele esporte naquela área, você cria um evento de prática naquele período, caso exista alguém praticando você se junta a essa pessoa na prática daquele esporte. É um sistema para juntar as pessoas e estimular a prática esportiva.

O problema dessas opções existentes hoje é que ou elas não visam diretamente o mapeamento do local tendo em vista qualquer tipo de esporte outdoor e a descrição desses locais, facilitando a análise do usuário se aquele seria um lugar onde ele executaria seu treino, ou são aplicações que apenas tentam fornecer pontos de estímulo para a prática momentânea naquele espaço através da criação de um evento, o mapeamento mesmo de locais e a construção de informações para que sejam identificados fatores que realmente auxiliem o usuário na prática de seu esporte, não existe.

Além disso, esses dois sistemas estão localizados em sites e por não serem aplicativos fogem de uma realidade presente na atualidade, onde as pessoas valorizam muito mais o aplicativo por ser algo mais direcionado e de rápido acesso. Podemos comprovar isso através da pesquisa feita pela Business2Community (Site da comunidade de negócios que hoje se encontra com mais de 2000 colaboradores[9]) onde 500 executivos de empresas de plataformas móveis foram entrevistados e 81% alegaram que seus clientes preferem aplicativos[10].

Objetivos

Este trabalho de graduação (TG) tem como objetivo pesquisar, entrevistar usuários e desenvolver um sistema que utilize a sensibilidade ao contexto para mapear zonas de práticas esportivas outdoor próximas às pessoas que utilizem o aplicativo.

Iremos utilizar a metodologia Lean Canvas para guiar o desenvolvimento da ideia e a construção do sistema. Através do loop de aprendizado do lean iremos coletar informações de possíveis usuários do sistema[11], podendo assim construir ideias e aplicá-las na formação aplicativo, para possuir no final um sistema que possa suprir ao máximo o problema apresentado.

Cronograma

Segue o cronograma com as atividades que serão executadas para o desenvolvimento do projeto:

Atividade	Abril-2014				Maio-2014				Junho-2014				Julho-2014				Agosto-2014			
Estudo teórico																				
Realização de Entrevistas																				
Desenvolvimento do sistema																				
Validação em campo																				
Desenvolvimento da monografia																				
Apresentação do TG																				

Obs: as quatro colunas de quadrados em cada mês representam as semanas do mês em referências.

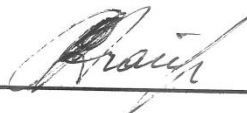
Referências

- [1] **Conheça.** Conheça os fatores que podem causar o estresse. Disponível em: < <http://www.minhavidade.com.br/bem-estar/materias/12435-conheca-os-fatores-que-podem-causar-o-estresse> > Acesso em: 05 mai.2014.
- [2] **LOPES,** Anderson. Corrida de rua no combate ao estresse do cotidiano. Disponível em: < <http://esportes.discoverybrasil.uol.com.br/corrida-de-rua-no-combate-ao-estresse-do-cotidiano/> > Acesso em: 05 mai.2014.
- [3] **RODRIGUES,** Juliana. Corrida combate o estresse. Disponível em: < <http://www.entrevos.com.br/?p=349> > Acesso em: 05 mai.2014.
- [4] **SKATE,** Cemporcento. O skate cresce no Brasil. Disponível em: < <http://cemporcentoskate.uol.com.br/fiksperto/o-skate-cresce-no-brasil> > Acesso em: 05 mai.2014.
- [5] **ROGÉRIO,** Paulo. Números e manias de quem pratica corrida de rua. Disponível em: < <http://esportes.opovo.com.br/app/colunas/corridaderua/2014/04/26/4641044/2014-2704es0401-asd.shtml> > Acesso em: 05 mai.2014.
- [6] **MARI,** Marcelo. Top global smartphone apps, who's in the top 10. Disponível em: < <http://blog.globalwebindex.net/Top-global-smartphone-apps> > Acesso em: 06 mai.2014.
- [7] **TECHTUDO.** Baixe Waze, o GPS colaborativo que te livra dos problemas no trânsito. Disponível em: < <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/s/waze.html> > Acesso em: 06 mai.2014.
- [8] Disponível em: < <http://www.webrun.com.br/> > Acesso em: 06 mai.2014
- [9] **Wikipedia.** Business 2 Community. Disponível em: < http://en.wikipedia.org/wiki/Business_2_Community > Acesso em: 06 mai.2014.

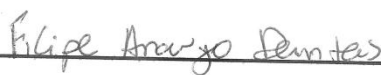
[10] Infográfico: O que é melhor, aplicativo ou site mobile? Disponível em: < <http://www.mobifeed.com.br/infografico-o-que-e-melhor-aplicativo-ou-site-mobile/>> Acesso em: 06 mai. 2014.

[11] **SANTOS**, Eric. O que é a Lean Startup. Disponível em: <<http://www.manualdastartup.com.br/blog/o-que-e-a-lean-startup/>>. Acesso em: 06 mai. 2014.

Assinaturas



Cristiano Coelho de Araújo
Orientador



Filipe Araujo Dantas
Orientado

Recife, 06 de maio de 2014