ficha WAD

WEB APPLICATION DOCUMENT

<NOME DO SISTEMA>

**Sumário**

[Visão Geral do Projeto](#_tx4ptey9txm6)

[Empresa](#_5pbccyiluks)

[O Problema](#_cjjml79s61oj)

[Objetivos](#_u43ls16fy8b9)

[Objetivos gerais](#_ki5nnbj7hqn0)

[Objetivos específicos](#_wvhhwbz95ktl)

[Descritivo da Solução](#_sxn4g6b5c66m)

[Partes Interessadas](#_63aoo8o53hij)

[Análise do Problema](#_qskjv9mz3jmf)

[Análise da Indústria](#_z7m7ex3vrrie)

[Análise do cenário: Matriz SWOT](#_wj33n7guvik1)

[Proposta de Valor: Value Proposition Canvas](#_ohp7s68tpu7e)

[Matriz de Risco](#_ynkq5jc89a7o)

[Requisitos do Sistema](#_y1mdeb4xj56w)

[Persona](#_tp0oinp0zdfk)

[Histórias dos usuários (user stories)](#_iye509gxqak4)

[Arquitetura do Sistema](#_tabixp56r8m6)

[Módulos do Sistema e Visão Geral (Big Picture)](#_vux67iu7uf37)

[Descrição dos Subsistemas](#_irkgopq6koyb)

[Users Stories dos subsistemas](#_vmat1rs3cqng)

[Requisitos de software](#_atdwnmrwh9aw)

[Tecnologias Utilizadas](#_jeuifdckrfph)

[UX e UI Design](#_mw9u65s9axcz)

[Wireframe + Storyboard](#_u4itvohjdxh9)

[Design de Interface - Guia de Estilos](#_sexl4xcmr5cb)

[Projeto de Banco de Dados](#_3t0wh0hgoifi)

[Modelo Conceitual](#_ib6s5dki3bfz)

[Modelo Lógico](#_u5655dpij9e3)

[Teste de Software](#_9cts13i1rkp6)

[Teste Unitário](#_8js510ipv5e0)

[Teste de Usabilidade](#_vai6eu8yzut9)

[Análise de Dados](#_z2jez7pin3aa)

[Manuais](#_nt107aus5gc5)

[Manual do Usuário](#_p944qamtulrr)

[Manual do Administrador](#_ymwploda858r)

[Referências](#_5yzjv79w6jak)

[Apêndice](#_mkaem1q4j4lv)

# 

# **Visão Geral do Projeto**

## Empresa

A Revirar é uma ong que possui a intenção de reinserir pessoas em situação de rua para a sociedade, de modo que elas se organizem de maneira social e consigam se manter como cidadãs. A ong atua na zona leste da cidade de São Paulo.

## O Problema

O problema a ser resolvido é a falta de visibilidade , recursos e ferramentas . Como doadores , voluntários e plataformas.

## Objetivos

### Objetivos gerais

O objetivo geral é aumentar a visibilidade do projeto, junto ao alcance da ong para a arrecadação de recursos e voluntários, além de facilitar processos manuais utilizados no funcionamento e operações da ong.

### Objetivos específicos

Aumentar o impacto social da ong através das ações promovidas por elas, facilitar a conexão entre os doadores e voluntários com a instituição, promover mais informações sobre o projeto a fim de evitar a desinformação e preconceito social dos moradores da região.

## Descritivo da Solução

A solução encontrada pela nossa equipe diante dos problemas apresentados pelas representantes do Revirar foi de um website que terá o objetivo de atrair futuros doadores através de divulgações da ong, com informações a respeito, fotos entre outros. Outra funcionalidade também será atrair possíveis voluntários para ajudar a ONG crescer e realizar suas atividades. O site também terá uma área privada para ajudar na organização da ong onde eles poderão guardar informações sobre os moradores de rua ajudados, entre outros.

## Partes Interessadas

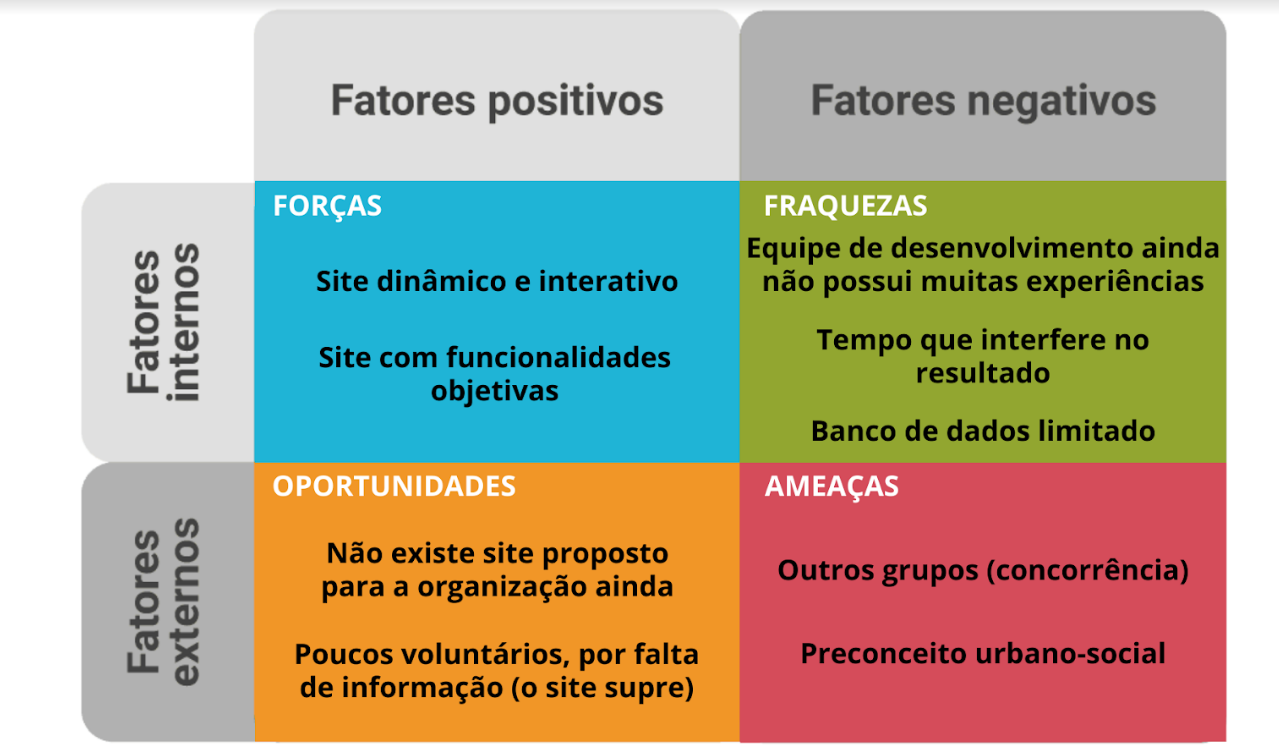
Coordenação da ONG Revirar.

# Análise do Problema

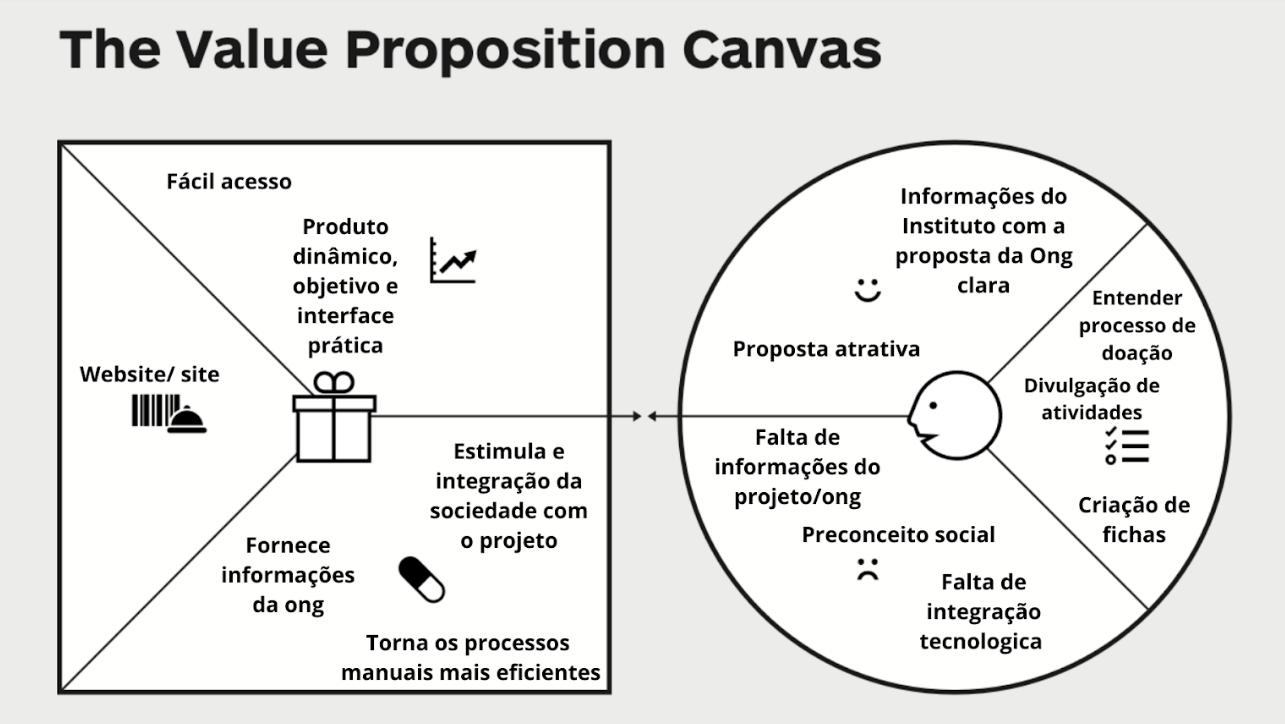
## Análise da Indústria

| **Clientes** | Doadores para o site e empresa ONG |
| --- | --- |
| **Fornecedores** | Auxílios que a ONG proporciona - comida, albergues, atividades |
| **Substitutos** | Gastos de recursos com outras ações sociais |
| **Concorrência** | Outras ONGs e Instituições Sociais |
| **Compradores** | Instituição Revirar e ou outras Organizações Sociais |

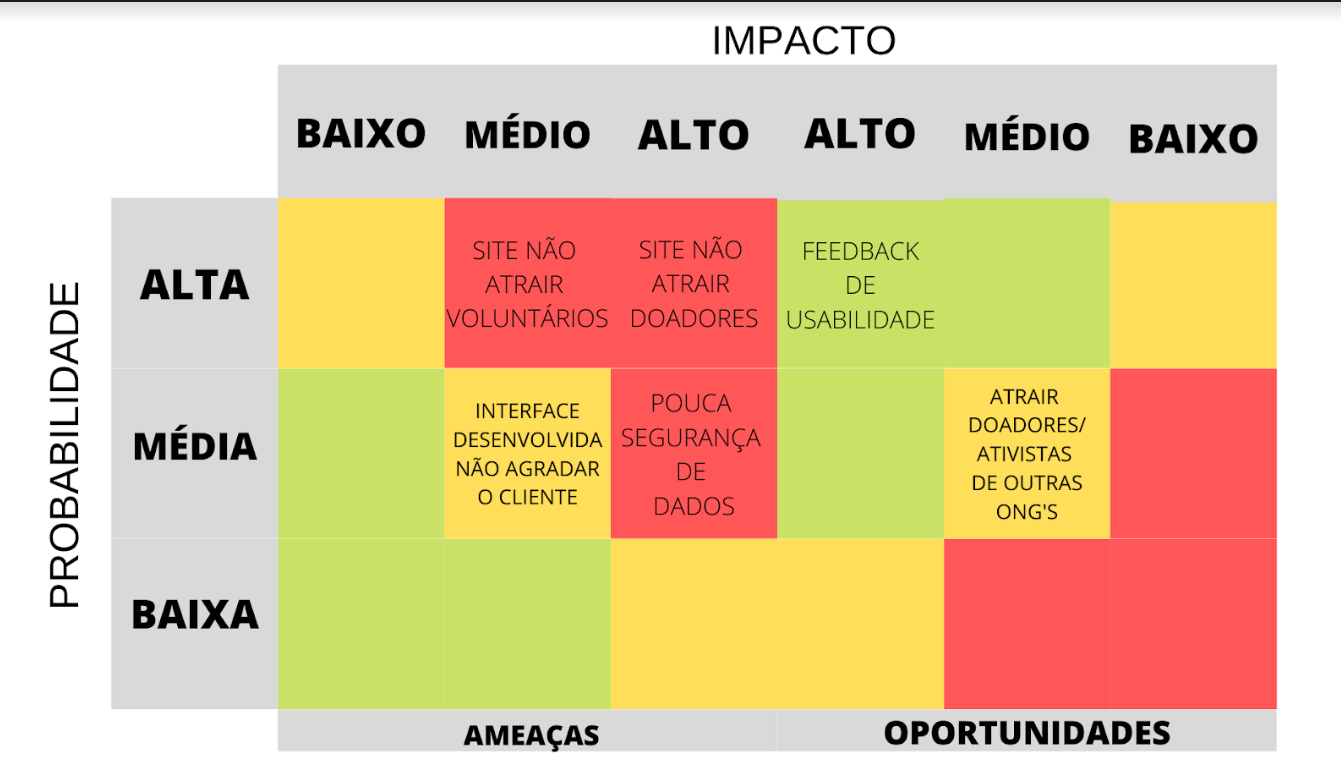
## Análise do cenário: Matriz SWOT



## Proposta de Valor: Value Proposition Canvas



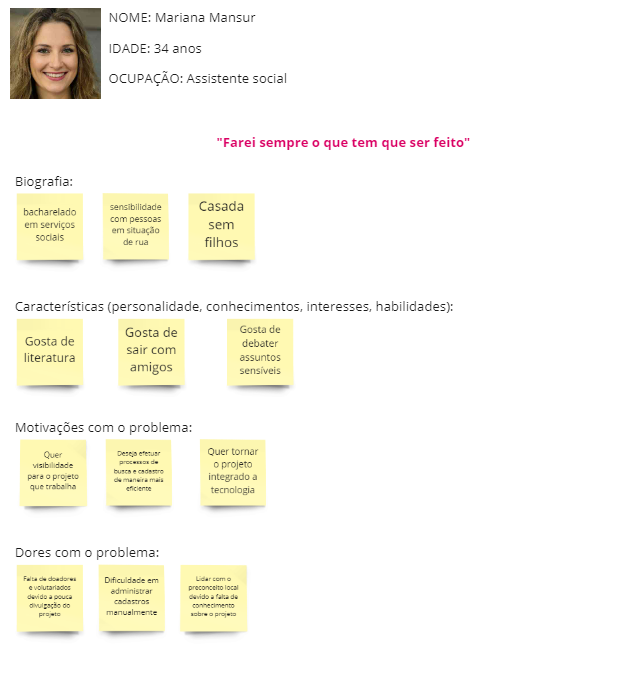
## Matriz de Risco

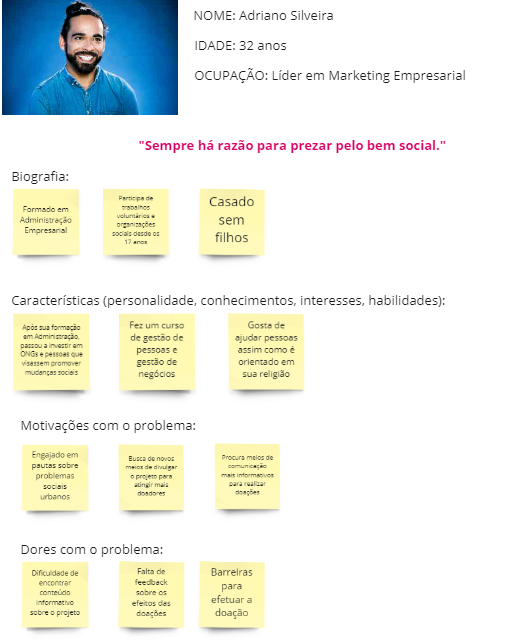


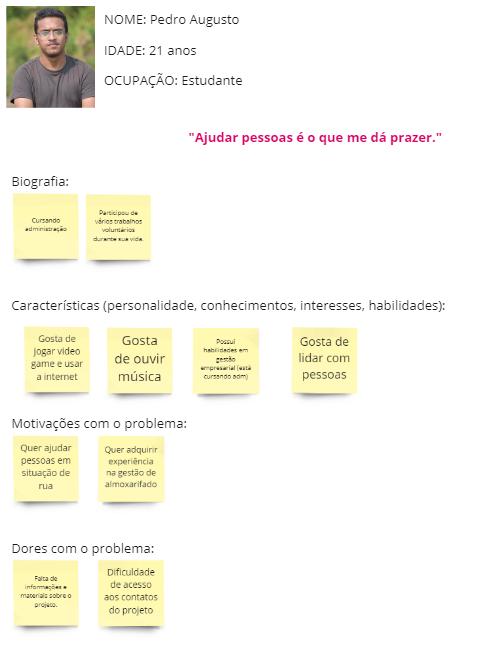
# 

# Requisitos **do** Sistema

## Persona





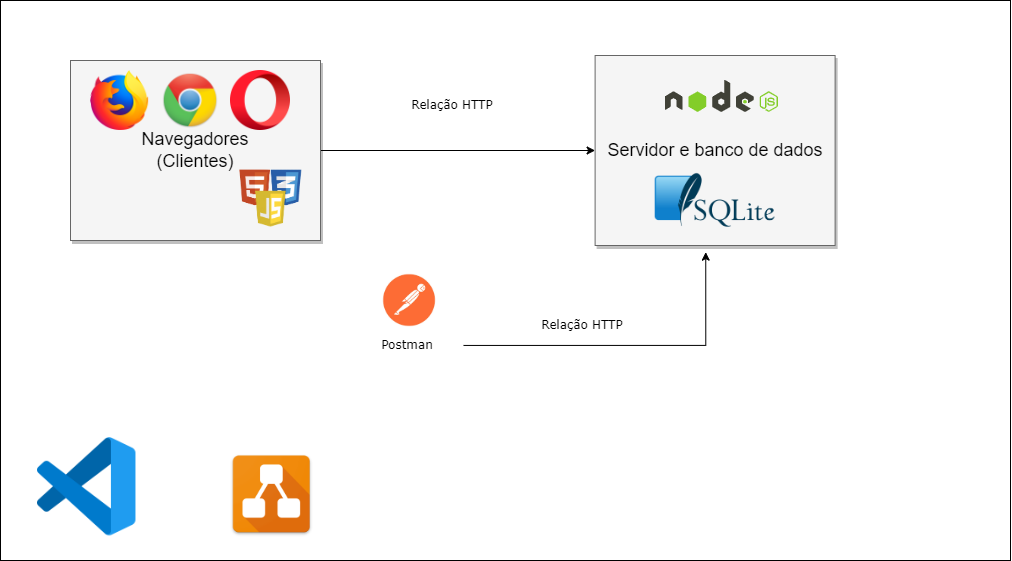


## Histórias dos usuários (user stories)

| 1 | Eu como doador, quero acessar um site informativo, para mostrar o processo de doação. |
| --- | --- |
| 2 | Eu como doador, quero acompanhar as atividades realizadas pela ONG, para entender como os meus recursos estão sendo utilizados |
| 3 | Eu como possível doador, quero conhecer sobre o projeto ao entrar no aplicativo, para saber se desejo doar |
| 4 | Eu como assistente social, quero acessar um relatório mensal dos recursos disponibilizados aos moradores de rua, para entender como esses recursos estão sendo utilizados |
| 5 | Eu como voluntário, quero uma tela de cadastro no projeto para começar o trabalho |
| 6 | Eu como assistente social, quero realizar os cadastros em planilhas para tornar o processo mais ágil |
| 7 | Eu como voluntário desejo ajudar os necessitados para adquirir experiências em áreas que sou capacitado |
| 8 | Eu como assistente social quero que o projeto ganhe mais visibilidade para o crescimento do projeto. |

# 

# Arquitetura do Sistema



## Tecnologias Utilizadas

| Tecnologia utilizada | Função |
| --- | --- |
| VSCode | Base de todo o site, contendo o HTML, CSS e Javascript |
| Postman | Sistema |
|  |  |

# 

# UX e UI Design

Projeto das telas do sistema.

## Wireframe + Storyboard

Wireframe: <https://drive.google.com/drive/folders/1dZHVg7ZSbX5CD_sHCJlTANc8-sja0qdP>

Storyboard: <https://drive.google.com/drive/folders/15Q9h-RGUPpA-APhHVNEIr8l7-n5n8VRp>

## Design de Interface - Guia de Estilos

# <https://drive.google.com/file/d/1K04MY_jnnZijv9jER_NPTua7vp38vVrb/view?usp=sharing>

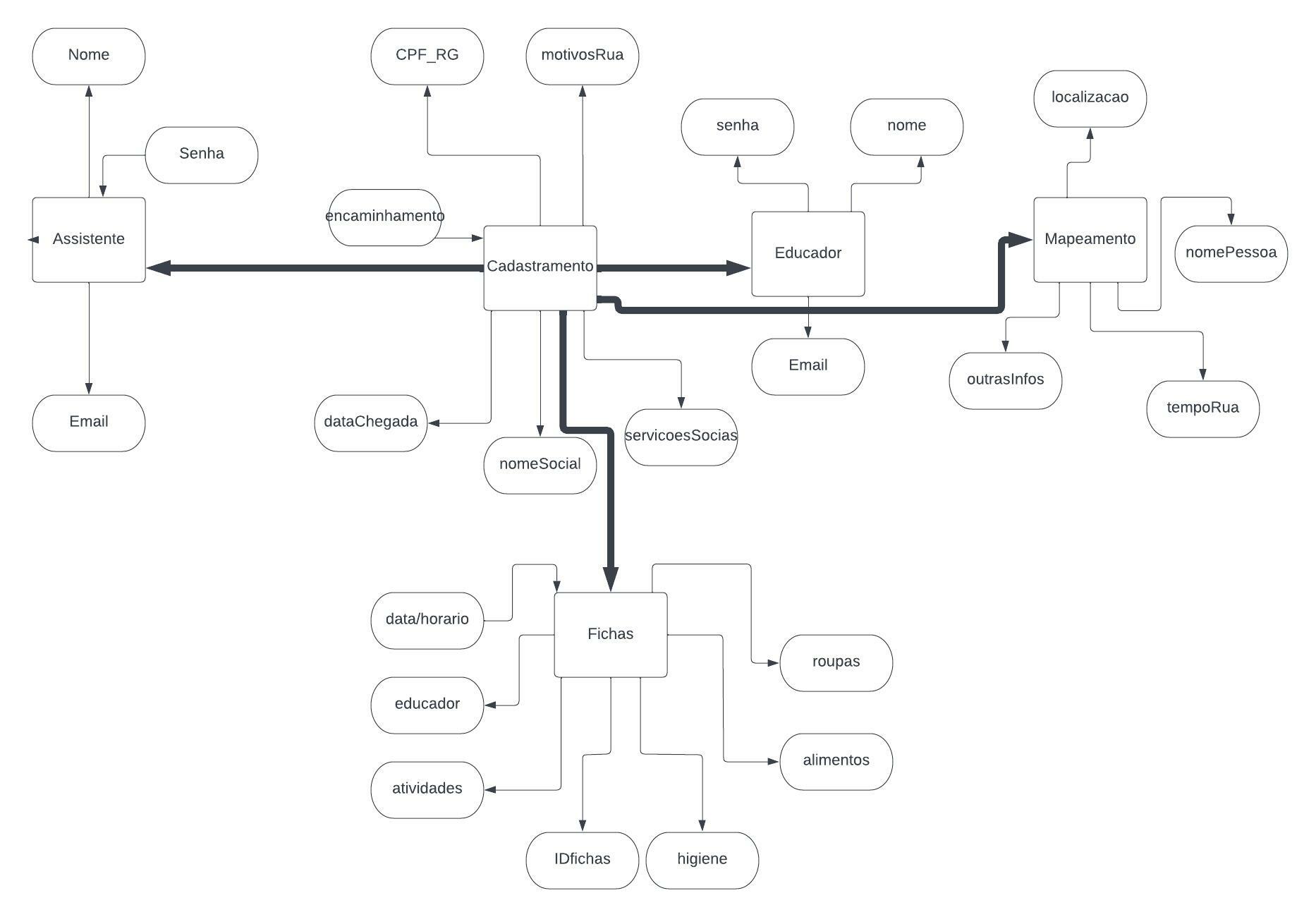
# 

# Projeto de Banco de Dados

documento contendo diagrama de entidades e relacionamentos do banco de dados

## Modelo Conceitual

O modelo conceitual deve garantir uma conexão com a realidade. Os 4 tipos de conexões com a realidade são:

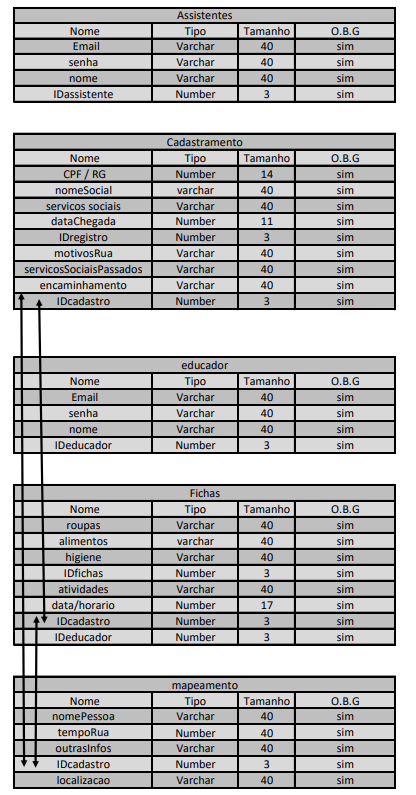


* conceitos
* atributos
* identificações
* associações

O Modelo Entidade-Relacionamento - MER

* entidades e tipos de entidades
* atributos e tipos de atributos
* relacionamentos e tipos de relacionamentos

## Modelo Lógico

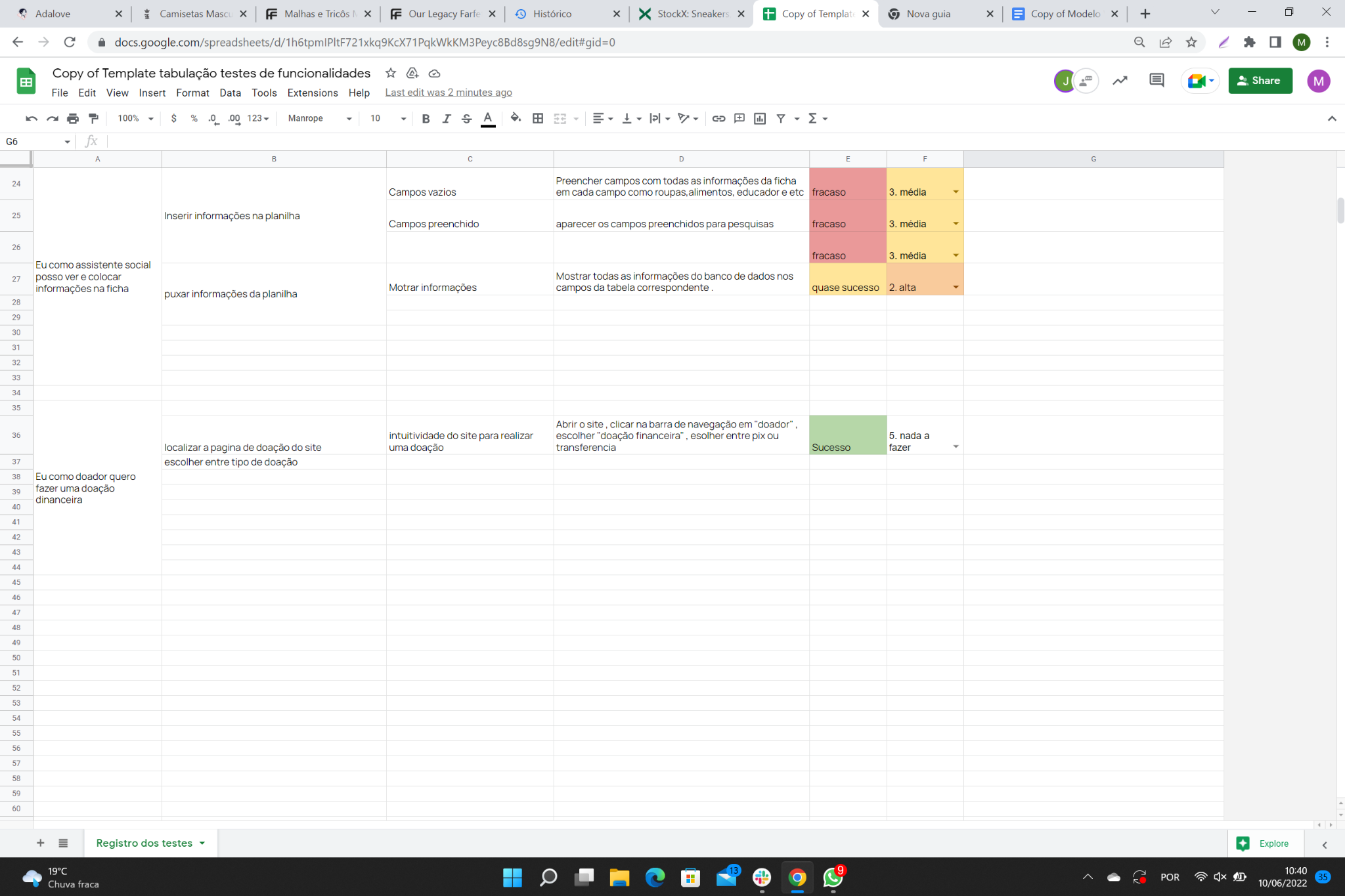
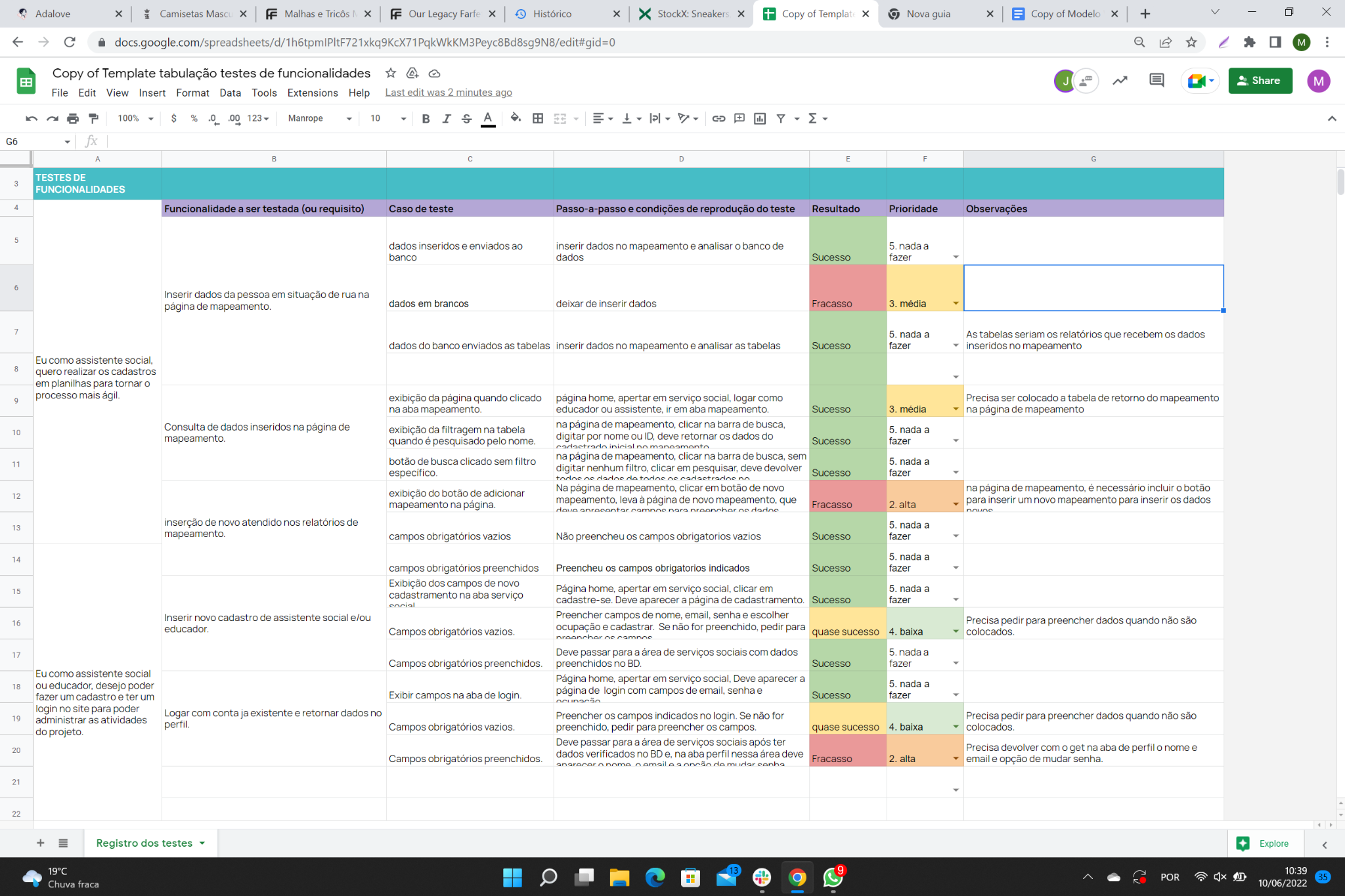


# Teste de Software

## Teste Unitário

Evidências dos testes realizados usando o Jest

## Teste de Usabilidade



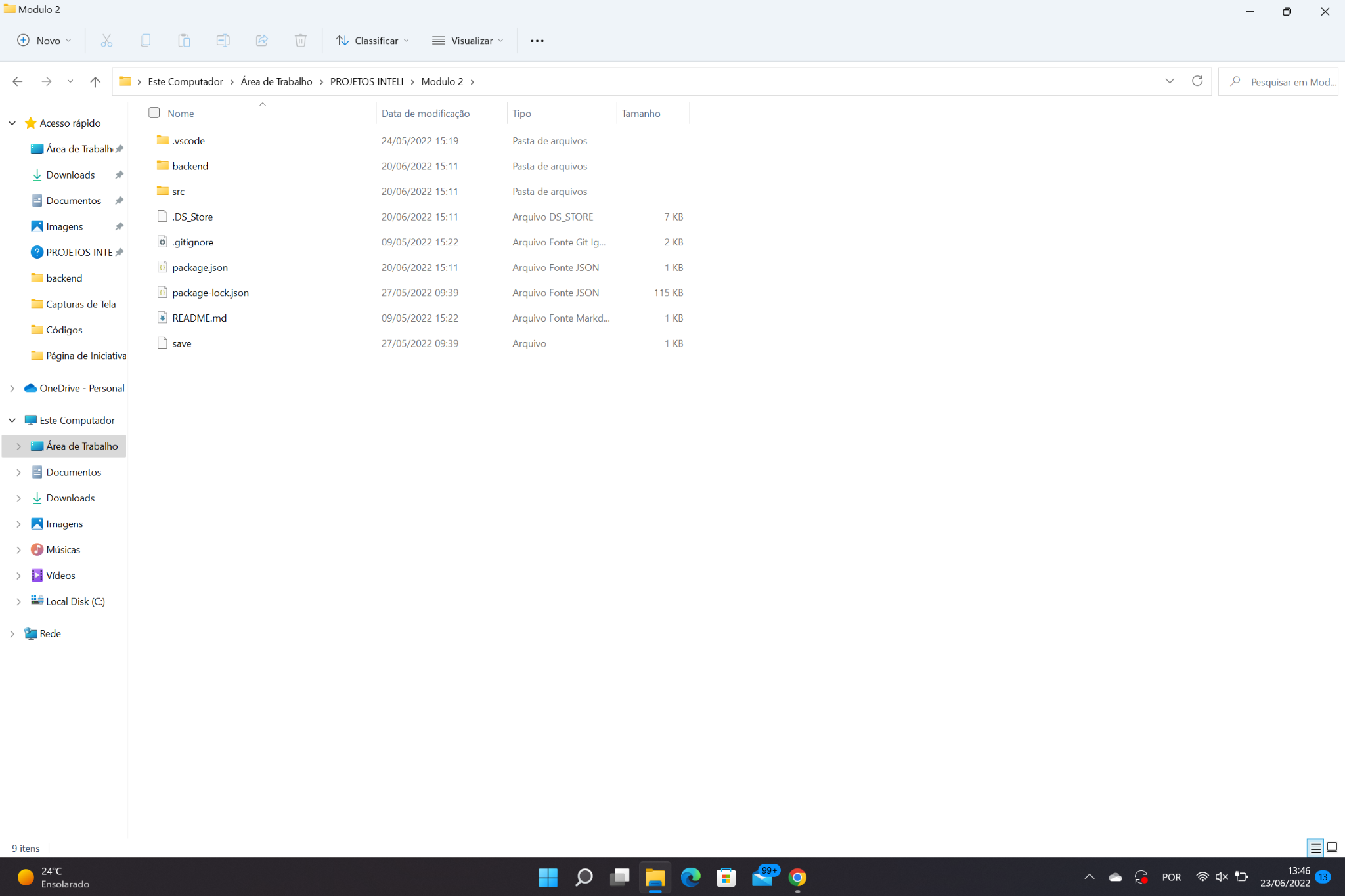
# **Manuais**

## Manual do Usuário

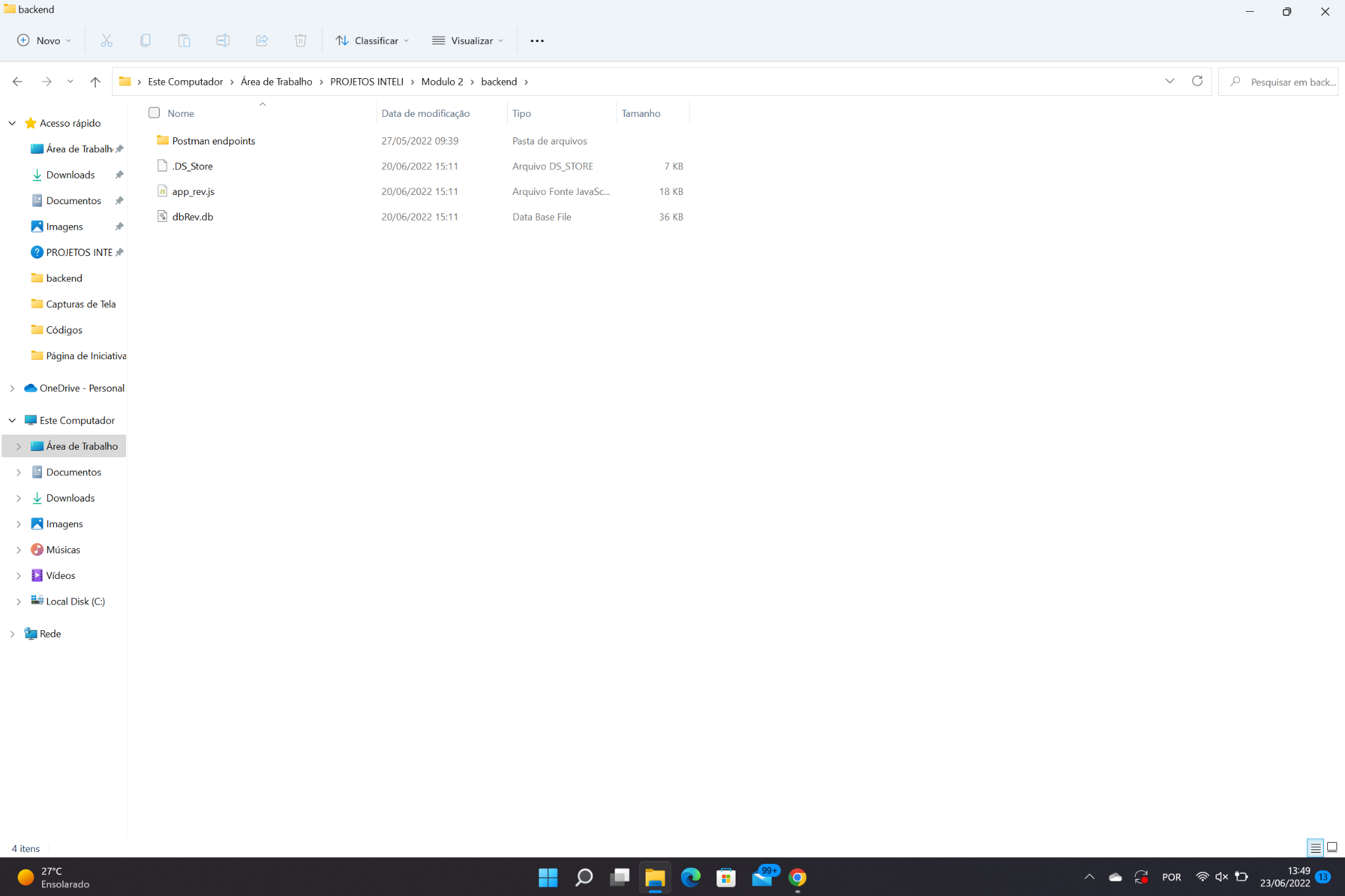
1. Home
   * Página inicial com informações básicas e com um top-bar com aberturas de novas abas.
   * Clicando em participar, vai para o fim da página, com a opção de se voluntariar ou doar para atrair voluntários e doação.
2. Iniciativas
   * Clicando na página de iniciativas, vai aparecer os temas (abordagem social, atividades e atendimento social) com um breve texto explicando
   * Descendo a página é encontrado dois cards (impacto e ods) com um breve texto quando o mouse é passado por cima.
3. Doador financeiro e insumos
   * Entrando na página de doação, aparece as opções de doar.
   * Financeira:opções por pix e transferência.
   * Clicando no card de pix aparece o CNPJ para o pix
   * Clicando no card de transferência aparece detalhes da conta.
   * Insumos: Alimentos e outros
   * Clicando no card de alimentos aparece um forms.
4. Voluntário
   * Breve texto explicando o que é ser voluntário para o projeto Revirar
   * Descendo a tela, aparece 6 maneiras de ajudar/ se voluntariar:
     1. Ajudar a servir o lanche para os atendidos
     2. Ajudar a separar roupas do bazar para distribuir
     3. Ajudar na limpeza e organização do projeto
     4. Ajudar na organização do nosso bazar de doações.
     5. Ajudar na abordagem social na rua
     6. Ajudar em eventos pontuais ou oficinas
   * Formulário de voluntariado para ser preenchido pelo participante, com a necessidade das seguintes informações:
     1. Atividade de voluntariado
     2. Nome
     3. Contato
     4. Disponibilidade
   * Botão enviar.
5. Eventos
   * Clicando em eventos, entrará em uma página informando os eventos do ano
   * Sendo dividido por meses do ano, com cards de cada evento, com a opção de participar de cada evento sendo voluntário.
6. Sobre
   * Clicando em ‘’sobre’’, o usuário se depara com um breve texto sobre o que é o projeto revirar e seus objetivos principais.
   * Descendo a página, os apoiadores do projeto estão sendo representados pelos seus logos.
   * Mais abaixo ainda, os meios de contato e o endereço da sede do projeto.

## Manual do Administrador

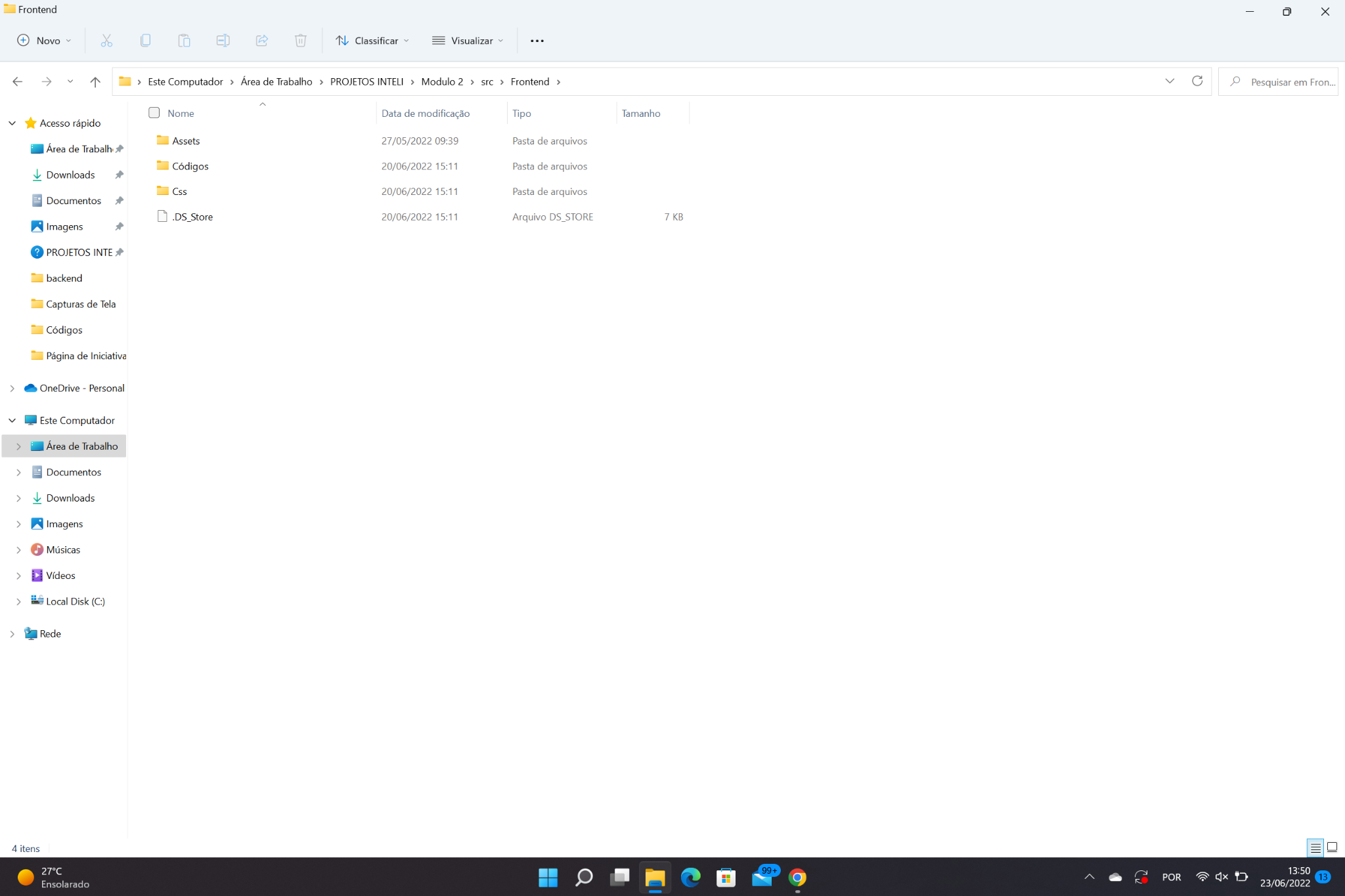
Principal



Backend



Frontend



# **Referências**

-Figma

- Canva

-Google docs

-Vscode

-Html

-Css

-Js

- GoogleFonts

- Bootstrap;

-Lucidchart

-OpenCode

-Miro

-Github

-Postman

-Drive (Google)

-Instagram, Facebook;

-Documentação API - https://documenter.getpostman.com/view/20645506/Uz5AseV6;

# 

# **Apêndice**

Os apêndices representam informações adicionais que não caberiam no documento exposto acima, mas que são importantes por alguma razão específica do projeto.