

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS E INFORMÁTICA**

**UNIDADE EDUCACIONAL PRAÇA DA LIBERDADE
Bacharelado em Engenharia de Software**

Nome do(s) autor(as)(es)

Marco Tullio, Lucas Ângelo, Victor Campos, Vinícius Marini

TÍTULO DO PROJETO

FirstStep

Belo Horizonte
2020

Nome do(a)(s) Autor(a)(es)

Marco Tullio, Lucas Ângelo, Victor Campos, Vinícius Marini

FirstStep

Trabalho de Software apresentado como
requisito parcial à aprovação na disciplina
Trabalho Interdisciplinar de Software I

Professores: Marco Rodrigo, Simone Alves,
Rommel Carneiro.

Belo Horizonte
2020

SUMÁRIO

1. Apresentação.....	6
1.1. Problema	6
1.2. Objetivo do trabalho	6
1.3. Justificativa	7
1.4. Público alvo	7
2. Requisitos	8
2.1. Requisitos Funcionais	8
3. Projeto da Solução	10
4. Metodologia de trabalho.....	10
REFERÊNCIAS.....	11

1. Apresentação

1.1. Problema

Nos dias atuais globalizados, a sociedade se comporta de uma forma mais acelerada, pois as pessoas andam mais atarefadas com seus serviços e/ou estudos. Logo, muitos acabam não conseguindo conciliar suas rotinas, com exercícios que auxiliam na melhora da saúde. Com isso, a eficiência de produção dos indivíduos é menor, devido ao fato de que o sedentarismo influencia diretamente na produtividade física e mental dos usuários.

Existem diversas formas de dar o primeiro passo contra o sedentarismo. A prática esportiva é bastante intuitiva e fundamental para o bem estar humano, podendo trazer benefícios tanto para saúde quanto para a auto estima. Entretanto, é comum hodiernamente a ausência completa desta prática, e tendo em vista esse mal, decidimos desenvolver uma solução para isso.

Da população brasileira, 47% em idade adulta não pratica nenhum tipo de atividade física, na maioria dos casos, gerado por procrastinação, o sedentarismo, como é conhecido causa problemas à saúde como obesidade e aumento do colesterol podendo causar no pior dos casos a morte.

Por se tratar de um trabalho acadêmico, foi escolhido como nicho os estudantes universitários, grupo onde 41% é sedentário. E temos o objetivo principal, ajudar o nosso público de formas rápidas e práticas a sair da vida de procrastinação, que gera esse grande male para a saúde.

1.2. Objetivo do trabalho

O objetivo principal é identificar o motivo que contribui para o sedentarismo, e com esse dado encontrar uma prática esportiva que se adeque com a rotina da pessoa e ajude-a a dar os primeiros passos para vencer esse mal.

Objetivos específicos:

- Encontrar uma prática ideal para o dia-dia “corrido”;
- Buscar soluções que se encaixem no orçamento do estudante;

- Vencer barreiras mentais como autossabotagem e preguiça por meio da criação de hábitos mais saudáveis.
- Verificar se o usuário age de forma procrastinadora, de acordo com seu tempo livre, poder financeiro e

1.3. Justificativa

O sedentarismo é a fonte de diversos males para saúde do estudante, como obesidade, aumento do colesterol, atrofia muscular, problemas cardiovasculares, distúrbios do sono entre outros. Dessa forma, levando em conta tantos problemas que além de saúde podem afetar a autoestima e o dia a dia da pessoa, decidimos buscar uma solução prática e eficiente para promover o bem estar. E a melhor forma de lutar contra isso, é a utilização de incentivos, por meio da criação de rotinas saudáveis.

1.4. Público alvo

O público alvo são estudantes universitários, que em sua maioria não tem muito tempo no dia pois conciliam estudo e trabalho. A escolha do nicho também leva em conta a sua situação financeira. Outro aspecto importante é a ausência de vontade, “preguiça”, de praticar alguma atividade física.

O estudante é mais conectado com a internet, o que facilita o acesso a nosso software, permitindo assim que eles possam criar de uma forma prática, uma rotina saudável e sustentável adaptada às suas necessidades.

Persona 1: Paulo Victor – 19 anos – Estudante de engenharia de software no 4º período. Estudar e trabalhar diminuiu seu tempo para prática esportiva. Seu maior medo é por conta da falta de atividades físicas, desenvolver problemas de saúde prejudicando sua vida. Gosta de jogar videogame e assistir séries em seu tempo livre. Renda mensal: R\$650,00;

Persona 2: Júlia Carvalho – 26 anos – Estudante de direito no 8º período. Formada em administração e empreendedora, tem tempo livre pela manhã, busca vencer a preguiça e começar a praticar atividades físicas. Seu maior medo é que a falta de

atividades físicas prejudique seu desempenho tanto em sua empresa quanto na faculdade. Em seu tempo livre gosta de desenhar e ler livros. Renda mensal: R\$5.000,00;

Persona 3: Marcelo Oliveira – 17 anos – Estudante de engenharia mecânica no 1º período. Recém formado no ensino médio, está iniciando sua vida acadêmica. Possui o dia todo livre pois não trabalha ainda. Não tem dinheiro para pagar alguma aula específica e busca soluções para esse problema. Renda mensal: R\$150,00.

2. Requisitos

2.1. Requisitos Funcionais

- Registro de rotina do usuário e gerar por meio desta uma solução que atenda seus problemas;
- O usuário precisa de uma resposta precisa e rápida pois seu dia demanda;
- O produto deve auxiliar na criação de hábitos saudáveis;
- O software deve apresentar uma vasta gama de atividades físicas para o usuário;
- O produto deve apresentar uma interface agradável e convidativa para atrair o usuário;
- Lembretes para o usuário fazer a atividade.

EXEMPLOS DE HISTÓRIAS DE USUÁRIOS

Como cliente do software	ID.: 01
<p>Quero encontrar uma prática que se adeque ao meu estilo de vida.</p>	
<p>Para</p> <p>Para ter uma vida mais saudável</p>	
<p>Prioridade: ALTA Estimativa:</p>	

Como cliente do software	ID.: 02
<p>Quero uma ampla variedade de esportes e atividades físicas para encontrar uma que me interesse</p>	
<p>Para ter mais opções caso não me interesse em algumas.</p>	
<p>Prioridade: ALTA Estimativa:</p>	

2.3. Restrições

- Servidor ineficiente;
- Usuário não escrever seus dados de forma correta;
- Dificuldade de alcance de público;

3. Projeto da Solução

O projeto de solução será a criação de um software que por meio da rotina inserida pelo usuário, conseguirá entregar de maneira prática e eficaz uma atividade física voltada para o cliente. Utilizaremos de html e css e o framework Bootstrap (para melhorar a experiência visual do usuário) para criar uma página web na plataforma Visual Studio Code. As reuniões foram feitas via Discord e a montagem dos projetos foram feitas via Miro e OneDrive. Além disso, para elaboração do logo e artes da apresentação utilizamos o Canvas, Power Point e o serviço de nuvem Google Drive.

A montagem do software acontecerá gradualmente, todo processo será testado e buscaremos o feedback de possíveis clientes para aprimorar nossas ferramentas. Dessa forma, diminuiremos os riscos e possíveis erros no software.

4. Metodologia de trabalho

- A divisão do projeto será feita por meio de reuniões, onde analisando os pontos fortes de cada integrante e deixaremos ao mesmo escolher onde quer participar, extrairemos assim, o melhor para crescer como equipe;
- As reuniões serão feitas a cada 2 dias (remotamente via Discord);
- O product Backlog será desenvolvido ao longo do projeto, para que assim, busquemos os melhores recursos e mais adequados para nossos clientes;
- Documentaremos cada passo para caso ocorra algum erro, seja fácil encontrar sua origem e alterá-la;
- Compartilharemos todos documentos e passos pelo Google Drive, para manter o arquivo em nuvem, facilitando acesso e deixando disponível para todos membros do grupo;
- Após iniciar o programa, faremos questão de deixa-lo limpo e fácil de ser lido, respeitando boas práticas (Clean Code).

Artefatos que serão produzidos:

- Lista de requisitos(iteração);
- Protótipo de tela;
- Wireframes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- | | |
|------|--|
| I. | https://www.univates.br/noticia/23414-41-dos-estudantes-universitarios-sao-sedentarios , acessado dia 20/03/2020; |
| II. | https://codificar.com.br/requisitos-funcionais-nao-funcionais/ acessado dia 02/04/2020; |
| III. | https://becode.com.br/clean-code/ acessado dia 03/04/2020; |