**Proposta de Projeto Integrador**

**Data: 28/08/2024 Grupo: .Netos**

1. **Nome Projeto:** Pé na trilha
2. **Nome Usuário no GitHub:** julio-sa
3. **Grupo de Alunos:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RA** | **Nome** | **e-mail** |
| **0030482223004** | **Andre Daisuke Motoda** | **andre.motoda@fatec.sp.gov.br** |
| **0030482223031** | **Gabriel Telo Mariano** | **gabriel.mariano8@fatec.sp.gov.br** |
| **0030482223002** | **Julio Henrique Silva de Assis** | **julio.assis01@fatec.sp.gov.br** |
| **0030482223044** | **Leonardo José de Camargo** | **leonardo.camargo18@fatec.sp.gov.br** |
| **0030482323006** | **Ricardo Gomes Marques** | **ricardo.marques5@fatec.sp.gov.br** |

1. **Compreensão do Problema**

O ecoturismo é uma atividade fundamental para a conservação ambiental, proporcionando uma conexão direta entre as pessoas e a natureza, enquanto promove a conscientização sobre a importância da preservação de ecossistemas. No entanto, existe uma lacuna de informação significativa sobre locais ideais para a prática dessa atividade. Muitos ecoturistas deixam de conhecer trilhas e parques por não terem acesso a informações detalhadas sobre esses locais.

Nesse contexto, a tecnologia desempenha um papel crucial. O desenvolvimento de plataformas digitais pode fornecer aos usuários dados sobre trilhas, parques e atividades, facilitando o planejamento de visitas e promovendo o ecoturismo sustentável.

O Pé na Trilha é uma aplicação web responsiva que tem com foco conectar ecoturistas, guias e gestores de parques, facilitando a busca de trilhas e atividades, além de funcionalidades essenciais como a marcação de trilhas visitadas. No entanto, há espaço para melhorias e expansões.

1. **Proposta de Solução de Software e Viabilidade**

Desenvolver uma plataforma chamada **DieTI** (Diário Eletrônico de Controle e Informação Alimentar), com o objetivo de ajudar os usuários a monitorar e controlar a alimentação diária, promovendo hábitos mais saudáveis e conscientes. A aplicação será focada em melhorar o relacionamento do usuário com a alimentação, ajudando na escolha de alimentos, control

e de calorias, e melhoria no bem-estar geral.

* Conectar a plataforma com bases de dados confiáveis (exemplo: Ministério da Saúde ou plataformas internacionais) para fornecer informações detalhadas sobre os alimentos consumidos, com dados sobre calorias, macro e micronutrientes, alérgenos e propriedades benéficas para a saúde.
* Permitir que o usuário registre automaticamente os alimentos ingeridos ao longo do dia através de uma busca na plataforma
* Sistema de sugestão inteligente de alimentos baseado nos registros passados do usuário ou objetivos alimentares.
* Criar funcionalidades para que o usuário defina metas diárias de calorias, proteínas, carboidratos, gorduras, entre outros.
* Sistema de criação de planos de alimentação personalizados, levando em consideração o objetivo do usuário (perda de peso, ganho de massa muscular, manutenção, etc.), restrições alimentares (ex.: vegano, intolerâncias alimentares) e preferências.
* Relatórios completos e fáceis de entender, que mostram o histórico alimentar e nutricional do usuário, incluindo gráficos sobre consumo de calorias, nutrientes e evolução das metas.

1. **Visão Geral dos Pré-Requisitos**

O DieTI é uma aplicação inovadora, com o objetivo de ajudar os usuários a monitorar e melhorar seus hábitos alimentares. A plataforma tem como foco oferecer um controle detalhado sobre a alimentação diária, incluindo a contagem de calorias, acompanhamento de nutrientes, sugestões personalizadas, e gamificação para engajar os usuários.

O sistema será totalmente desenvolvido para garantir uma experiência rica e personalizada, com funcionalidades que atendem desde o registro de alimentos até a interação com profissionais de saúde. As funcionalidades descritas a seguir detalham os requisitos para garantir que a aplicação seja segura, eficiente, acessível e de fácil utilização.

**Requisitos a serem implementados:**

**Requisitos Funcionais:**

1. **Gestão de Perfil e Personalização:**

Os usuários devem ser capazes de criar um perfil com informações básicas, como idade, peso, altura e objetivos nutricionais (ex.: emagrecimento, ganho de massa muscular, manutenção de peso). A plataforma permitirá que os usuários ajustem suas preferências alimentares (ex.: dietas vegetarianas, veganas, intolerâncias alimentares).

1. **Registro de Alimentos e Análise Nutricional:**

Os usuários poderão registrar os alimentos consumidos ao longo do dia, podendo buscar alimentos na base de dados ou escanear o código de barras para obter as informações nutricionais automaticamente.

A plataforma calculará os valores nutricionais dos alimentos, como calorias, carboidratos, proteínas, gorduras e micronutrientes (vitaminas e minerais).

Um resumo diário das calorias consumidas será mostrado ao usuário, com o objetivo de ajudar a comparar com as metas nutricionais estabelecidas.

1. **Metas Nutricionais Personalizadas:**

O sistema permitirá que os usuários definam metas nutricionais com base em seus objetivos.

1. **Histórico de Alimentação:**

A plataforma manterá um histórico detalhado de todos os alimentos registrados, permitindo que o usuário consulte suas escolhas alimentares passadas.

1. **Análise de Nutrientes e Relatórios:**

O usuário poderá visualizar um relatório diário, semanal e mensal de sua ingestão de nutrientes.

1. **Plano de Alimentação Personalizado:**

Com base nas preferências e objetivos do usuário, o sistema poderá gerar planos alimentares personalizados para que o usuário siga ao longo da semana, com a opção de ajustar de acordo com necessidades específicas (como perder peso, aumentar energia ou melhorar a saúde intestinal).

1. **Acessibilidade**:

A aplicação deve seguir padrões de acessibilidade, garantindo que pessoas com deficiência visual e auditiva possam utilizar todas as funcionalidades.

**Requisitos Não Funcionais:**

1. **Desempenho**:

O sistema deve garantir tempos de resposta rápidos, mesmo com a adição de novas funcionalidades, mantendo uma boa performance em dispositivos móveis e web, com tempo de resposta de até 5 segundos.

1. **Segurança**:

Implementar autenticação segura para todos os usuários, garantindo que dados pessoais e históricos de atividades estejam protegidos.

1. **Compatibilidade**:

A aplicação deve ser compatível com os principais navegadores (Google Chrome, Safari, Edge, Firefox) e plataformas móveis (Android e iOS).

1. **Disponibilidade**:

A aplicação deve estar disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana, com mínima possibilidade de interrupções.

1. A aplicação deve respeitar os seguintes artigos da LGPD:

Artigo 5º: Define os princípios da LGPD, como finalidade, adequação, necessidade, livre acesso, qualidade dos dados, transparência, segurança, prevenção, não discriminação e responsabilização e prestação de contas. Esses princípios devem guiar todas as atividades de tratamento de dados.

Artigo 6º: Enumera os direitos dos titulares dos dados, como o direito de acesso, de correção, de portabilidade e de eliminação dos dados. Ao desenvolver um aplicativo web, é preciso garantir que esses direitos sejam exercidos de forma clara e eficiente.

Artigo 7º: Estabelece as hipóteses de tratamento de dados pessoais, como o consentimento, o cumprimento de obrigação legal e o legítimo interesse. Ao coletar dados de usuários, é fundamental ter uma base legal adequada para o tratamento.

Artigo 10: Dispõe sobre o tratamento de dados sensíveis, que incluem dados sobre origem racial ou étnica, convicções religiosas, opiniões políticas, filiação sindical, dados genéticos, dados biométricos e dados sobre a vida sexual. Caso o aplicativo trate dados sensíveis, são exigidas medidas de segurança adicionais.

Artigo 12: Trata da coleta de dados, estabelecendo que a coleta deve ser feita de forma clara, adequada e transparente. É preciso informar aos usuários sobre a finalidade da coleta, os dados coletados e o prazo de armazenamento.

Artigo 16: Dispõe sobre a segurança dos dados, exigindo que o controlador adote medidas técnicas e administrativas para proteger os dados pessoais contra acessos não autorizados e outras situações que possam gerar riscos.

Artigo 40: Define o controlador e o operador, estabelecendo as responsabilidades de cada um. O controlador é aquele que define as finalidades e os meios do tratamento de dados, enquanto o operador trata os dados em nome do controlador.

Artigo 52: Prevê as sanções administrativas para as infrações à LGPD, que podem variar de advertência a multa de até 2% do faturamento anual da pessoa jurídica.

1. **Conceitos e Tecnologias Envolvidos**

O DieTI utilizará uma série de tecnologias que garantirão um sistema robusto, eficiente e escalável. As ferramentas e conceitos escolhidos foram selecionados com base na familiaridade da equipe, eficiência nas operações e escalabilidade necessária para o bom funcionamento do sistema. O objetivo é garantir que a aplicação seja confiável, segura e fácil de manter, além de oferecer uma boa experiência ao usuário. A seguir, são detalhadas as tecnologias envolvidas no desenvolvimento da plataforma.

\*\*COLOCAR AS TECNOLOGIAS QUE SERÃO UTILIZADAS\*\*

1. **Situação atual (estado-da-arte)**

A aplicação existente já possui bastantes funcionalidades, como as telas abaixo:

* Login
* Logout
* Recuperar senha
* Pesquisar parques
* Pesquisar eventos
* Registrar conta
* Gerenciar perfil
* Gerenciar vínculos com parques
* Gerenciar parques visitados
* Validar gerentes de parques
* Gerenciar parque
* Gerenciar dicas e boas práticas
* Gerenciar atividade
* Gerenciar infraestrutura
* Gerenciar evento
* Gerenciar guia
* Validar guia

Porém, como já mencionado, não possui responsividade adequada para desktops e notebooks. Além disso, a aplicação não permite a comunicação entre as partes envolvidas (visitante, guia, gestor de parque e administrador do sistema) por meio dela mesma, da aplicação propriamente dita.

Referente à funcionalidade do visitante poder marcar um parque como visitado e excluir essa marcação, entende-se que é possível criar outra funcionalidade para que o visitante afirme que concluiu uma atividade monitorada, e o guia responsável confirmar, também na aplicação; isso geraria uma base de dados disponível para os gestores dos parques bem como para os administradores do sistema. Evidentemente, essa funcionalidade não busca substituir o atual sistema adotado nas unidades de conservação, onde os dados são anotados manualmente em papel sulfite, e armazenados em arquivos. A ideia é apenas complementar, caso haja interesse da gerência dos parques.

Pensou-se também na possibilidade de tornar a aplicação mais comercializável, por meio da gamificação, e parcerias. Isso não só a tornaria mais atrativa, como também permitiria maior difusão entre possíveis usuários.

Na situação atual, a aplicação já possibilita o envio de e-mails para as partes envolvidas. Seria interessante usar essa funcionalidade para a implementação do “help-desk” (mencionado acima). Atualmente, a comunicação dos parques com os visitantes é apenas via telefone e, principalmente, e-mail. Para que os servidores da administração do parque e os guias possam se comunicar com os usuários via aplicação, seria interessante que existisse um sistema de notificação, como acontece entre o Outlook e o Teams, da Microsoft (quando um usuário recebe uma mensagem no Teams fora do horário de uso, um e-mail é enviado com a informação de que possui mensagens não lidas).

Algumas aplicações encontradas no mercado são:

* Parques SP (Guia Virtual de apoio ao visitante com informações sobre os Parques Estaduais Carlos Botelho, Ilha do Cardoso, Intervales, Caverna do Diabo, Turístico do Alto Ribeira (PETAR) e Ilhabela, [Parques SP – Apps no Google Play](https://play.google.com/store/apps/details?id=br.gov.sp.sma.parquessp&hl=pt_BR&gl=US))
* BoRa Parque Nacional do Iguaçu (Aprenda mais sobre as Cataratas e a biodiversidade da Mata Atlântica de um jeito leve e divertido. Colecione suas figurinhas e prêmios no álbum. Uma experiência acessível com audiodescrição e língua de sinais brasileira - Libras., [BoRa Parque Nacional do Iguaçu – Apps no Google Play](https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.fubaea.bora.pni&hl=pt&gl=US))
* BoRa Parque Ecológico (Aprenda mais sobre os animais do parque de um jeito leve e divertido. Colecione suas figurinhas e prêmios no álbum. Uma experiência acessível com audiodescrição e vídeos em Libras., [BoRa Parque Ecológico – Apps no Google Play](https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.fubaea.bora.pesc&hl=pt_BR&gl=US))
* Parques do Brasil (NÃO DISPONÍVEL: reúne informações sobre as principais unidades de conservação (UCs) do país, aquelas responsáveis pelo maior fluxo de visitantes. Pela ferramenta, é possível pesquisar informações sobre as UC mais próximas do usuário, incluindo orientações sobre como chegar, atrativos, descrição das trilhas, atividades disponíveis, o bioma da unidade, as principais espécies protegidas, condições de acessibilidade e preços de ingressos., [MMA lança APP Parques do Brasil — Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade (www.gov.br)](https://www.gov.br/icmbio/pt-br/assuntos/noticias/ultimas-noticias/mma-lanca-app-parques-do-brasil))

1. **Estimativa de custo do projeto**

Para calcular o custo do projeto "Pé na Trilha", utilizamos uma base de valores compatível com o mercado, considerando a remuneração média de desenvolvedores full stack e outros custos associados ao desenvolvimento de uma aplicação de ecoturismo. Baseamos o cálculo em um salário médio de **R$ 5.000,00** por desenvolvedor, conforme referência de sites como **Glassdoor**.

Além dos custos com desenvolvimento, incluímos os valores estimados para a integração com APIs de geolocalização, hospedagem em servidores cloud, e funcionalidades de gamificação, que são diferenciais essenciais do projeto. Para calcular os custos de APIs, tomamos como base valores disponíveis em serviços amplamente utilizados no mercado, como **Google Maps** e **Mapbox**.

A publicação do aplicativo nas lojas de aplicativos como **Play Store** e **App Store** também foi considerada, com base nas taxas de licenciamento padrão dessas plataformas. Além disso, custos com hospedagem, licenças e testes para assegurar a qualidade da aplicação são considerados. Também foi previsto um valor para gastos imprevistos, visto que projetos dessa natureza podem exigir ajustes durante o desenvolvimento.

**Tabela 1 – Estimativa de custos do projeto "Pé na Trilha"**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descrição** | **Custo Mensal (R$)** | **Tempo** | **Custo Total (R$)** | **Observações** |
| **Salário dos Desenvolvedores** | R$ 25.000,00 | 6 meses | R$ 150.000,00 | R$ 5.000,00 por desenvolvedor (5 desenvolvedores) |
| **Integração com APIs** | R$ 1.500,00 | 6 meses | R$ 9.000,00 | Integração com APIs de geolocalização e bases de dados públicas de trilhas |
| **Desenvolvimento de gamificação** | R$ 2.000,00 | 3 meses | R$ 6.000,00 | Implementação de gamificação (avatares, sistema de pontos e side quests) |
| **Hospedagem em servidores cloud** | R$ 1.200,00 | 6 meses | R$ 7.200,00 | Hospedagem em servidores cloud para manter a aplicação online |
| **Desenvolvimento de chat e sistema de mensagens** | R$ 1.500,00 | 6 meses | R$ 9.000,00 | Implementação de chat para interação entre usuários e gestores de parques |
| **Teste e validação de funcionalidades extras** | R$ 1.000,00 | 3 meses | R$ 3.000,00 | Testes e validação de usabilidade e performance das funcionalidades extras |
| **Licença para publicação nas lojas de aplicativos** | - | Único | R$ 500,00 | Licenças para publicação nas plataformas Play Store e App Store |
| **Gastos imprevistos** | - | - | R$ 10.000,00 | Reserva para custos não planejados |
| **Total Estimado (Aprox.)** | - | - | R$ 194.700,00 | Valores variáveis podem surgir |

1. **Glossário**

* **Aplicação Móvel**: Software desenvolvido para ser executado em dispositivos móveis como smartphones e tablets.
* **API (Application Programming Interface)**: Conjunto de rotinas, protocolos e ferramentas que facilitam a comunicação entre diferentes sistemas, permitindo a integração de funcionalidades externas, como dados de geolocalização e clima.
* **Avatar**: Representação gráfica do usuário dentro da aplicação, que pode ser personalizada e melhorada conforme o usuário avança no sistema de pontuação.
* **Back-end**: Parte do sistema responsável pelo processamento de dados e pela lógica de negócios, funcionando nos bastidores da aplicação. Desenvolvido com Node.js.
* **Base de Dados**: Repositório de informações onde serão armazenados os dados de trilhas, usuários, avaliações, entre outros. Utiliza o PostgreSQL como sistema de gerenciamento de banco de dados.
* **Chat**: Ferramenta de comunicação dentro do aplicativo que permite aos usuários se conectarem com gestores de parques ou guias para obter informações adicionais.
* **Docker**: Plataforma que permite criar e administrar ambientes isolados para desenvolvimento, garantindo consistência entre ambientes de desenvolvimento e produção.
* **Ecoturismo**: Modalidade de turismo voltada para a exploração de áreas naturais, com foco na conservação ambiental e no aprendizado sustentável.
* **Fastify**: Framework web utilizado para construir APIs de forma rápida e eficiente, oferecendo alto desempenho em aplicações Node.js.
* **Gamificação**: Técnica de design que usa elementos de jogos, como pontuação, níveis e recompensas, para engajar os usuários e aumentar a motivação na utilização da aplicação.
* **Geolocalização**: Tecnologia que permite determinar a localização geográfica de um dispositivo, usada no aplicativo para mostrar trilhas e pontos de interesse próximos ao usuário.
* **Insígnias**: Condecorações digitais que os usuários ganham ao completar trilhas ou atingir metas específicas, exibindo suas conquistas na plataforma.
* **Next.js**: Framework front-end baseado em React que oferece renderização no servidor e geração de páginas estáticas para melhorar o desempenho e a experiência do usuário.
* **Node.js**: Ambiente de execução que permite o uso de JavaScript para o desenvolvimento do lado do servidor, garantindo escalabilidade e alta performance.
* **ORM (Object-Relational Mapping)**: Ferramenta que facilita a interação entre a aplicação e o banco de dados, transformando dados relacionais em objetos da linguagem de programação. Utiliza o Prisma.
* **Prisma**: ORM que facilita a manipulação do banco de dados PostgreSQL, permitindo a criação e gestão de consultas de forma eficiente e segura.
* **Raids**: Eventos sazonais ou missões em grupo onde os usuários formam equipes para completar desafios coletivos e aumentar suas pontuações.
* **Side Quests**: Missões paralelas oferecidas durante as trilhas que permitem aos usuários ganhar pontos extras e recompensas por completar tarefas, como tirar fotos de espécies locais ou responder quizzes.
* **Trilhas**: Percursos predefinidos em áreas naturais destinados à prática de ecoturismo, com diferentes níveis de dificuldade, permitindo a interação dos usuários com o ambiente natural