

FATEC, São José dos Campos, Prof. Jessen Vidal
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

DOCUMENTAÇÃO

*Gustavo Kenji Ando, Júlia Rafaela Teixeira Andrade Silva,
Kauã Gustavo Rodrigues Reno,
Luciana Bezerra da Silva, Maria Eduarda Macedo Braga,
Rafaela Parente Carvalho Medeiros Silva, Tainara da Silva Santos.*

São José dos Campos, 27 de março de 2021

Sumário

<i>Proposta</i>	3
<i>Dados Relevantes a Serem Levantados</i>	4
<i>Metodologia</i>	4
<i>PITCH - Apresentação (tempo: 4 a 5 min)</i>	4
<i>SPRINT 1</i>	5
<i>Pontos Importantíssimos Para a Execução da Primeira Sprint</i>	5
<i>Validações com o Cliente</i>	6
<i>Wireframe</i>	6
<i>Divisão de Tarefas</i>	7
<i>Área do Aluno</i>	7
<i>SPRINT 2</i>	8
<i>Mini Cursos</i>	8
<i>Divisão de Tarefas</i>	8
<i>Página Sobre Nós</i>	8
<i>Página Voluntários</i>	9
<i>Página Administrador</i>	9

Proposta

Nosso objetivo é desenvolver uma página website para uma ONG de cuidados infantis, visando facilitar o contato da instituição com os seus alunos e voluntários. Temos as seguintes exigências:

- **Requisitos Funcionais**

Tratam das funcionalidades que o sistema deve ter:

1. Cadastro de participantes a partir de dados do usuário (nome completo, nome do responsável, telefone, CPF, e-mail e senha);
2. Cadastro de voluntários específicos, a partir dos dados das habilidades (currículo, certificado, experiência, objetivos, horários disponíveis e endereço);
3. Cadastro de voluntários de apoio, a partir dos dados básicos (horários disponíveis, objetivo e endereço);
4. Cadastro de projetos, somente para os usuários cadastrados, a partir das informações dos possíveis projetos (público-alvo, metas, como será a realização, objetivo, características, quem estará diretamente e indiretamente envolvido e no que o projeto trará de melhoria);
5. Controle do administrador em validar novos usuários e projetos.

- **Requisitos Não Funcionais**

Recursos que não são funcionalidades, mas sim características do sistema, como:

1. Portabilidade (onde o sistema deverá ser executado);
2. Éticos (o sistema não apresentará aos usuários quaisquer dados de cunho privativo e, não propagará o desrespeito de forma alguma);
3. Legais (o sistema deverá atender às normas legais, tais como padrões, leis, etc);
4. Eficiência (o sistema deverá processar “n” requisições por um determinado tempo que for necessário);
5. Usabilidade (facilidade no uso e no acesso);
6. Segurança (o sistema só poderá ser acessado através da senha de usuários cadastrados, e deverá manter esta segurança tanto aos usuários quanto aos administradores – Confidencialidade);
7. Validações (o administrador receberá solicitações sobre novos usuários e projetos, que após serem confirmados, notificará a pessoa que está se cadastrando, através do email);

8. Velocidade (o sistema deve fazer as execuções de forma rápida);
9. Implementação (o sistema deverá ser desenvolvido na linguagem JavaScript);
10. Interoperabilidade (o sistema deverá se comunicar com o banco de dados MySQL);
11. Desempenho (um melhor aproveitamento do tempo, unido ao espaço/memória);
12. Confiabilidade (disponibilidade e taxa de falha);
13. Reusabilidade (principais subsistemas de uma aplicação poderiam ser reutilizados);
14. Site de caráter institucional;
15. Todos os conteúdos serão de autoria própria.

Através desta proposta, a equipe Deskware se reuniu para decidir vias que pudessem otimizar o desenvolvimento do projeto.

Dados Relevantes a Serem Levantados

Dados bancários para realizar os depósitos da doação:

CNPJ da empresa:

Endereço: R. Carlos Nunes de Paula, 1172 - Jardim Colonial, São José dos Campos - SP, 12234-000.

4. Telefone para contato: (12) 3966-2823

5. Horário de atendimento: de segunda a sexta, das 07:00 às 17:00.

6. E-mail da ONG:

Metodologia

O projeto inteiro foi baseado em Scrum, uma metodologia ágil para gerência de projetos. Ela é baseada em ciclos de 30 dias chamados “Sprints”, onde se trabalha para alcançar objetivos bem definidos. Estes objetivos são representados no Product Backlog, uma lista de coisas para fazer que é constantemente atualizada e repriorizada.

PITCH - Apresentação (tempo: 4 a 5 min)

Estrutura:

- Apresentação da Equipe com foto;
- Objetivo do Projeto (temática e problema fornecido);
- Backlog total (e sua evolução);

- Backlog da Sprint (Funcionalidades e Wireframes/Mockup), Wireframes são fundamentais nos projeto na web, por conta do planejamento. Devemos gerar nossos próprios mockups com modelos;
- Burndown da Sprint (um gráfico de burndown é uma representação gráfica do trabalho a ser feito versus tempo);
- Modelo de dados da Sprint;
- Tecnologias + Artefatos empregados na Sprint;
- Vídeo ou Gif animado do software rodando são obrigatórios (features da Sprint);
- Agradecimentos finais.
- Orientação: use linguagem formal, um aluno somente conduzindo com boa conexão com internet, ensaie antes. Mantenha um outro aluno com notebook ligado e boa conexão com internet como "reserva".

SPRINT 1

Pontos Importantíssimos Para a Execução da Primeira Sprint

1. Deixar os objetivos claros ao cliente;
2. Uso da linguagem formal, e direta nas apresentações;
3. Levantamento do Burndown, tanto para uma divisão bem feita da equipe em cada função, como também um cronograma, para um maior controle do tempo e das tarefas;
4. Organização é fundamental, por isso, é importante separar um tempo para se dedicar ao GitHub, ressaltando que toda a entrega será feita por lá;
5. A comunicação entre o grupo é de extrema importância, seguido da boa convivência;
6. Empenho e dedicação de todos os integrantes da equipe;
7. Identificação de problemas e empecilhos para a execução, junto da capacidade de ouvir, entender e se propor a ajudar na dificuldade do outro;
8. Deixar os objetivos claros ao cliente;
9. Uso da linguagem formal, e direta nas apresentações;
10. Levantamento do Burndown, tanto para uma divisão bem feita da equipe em cada função, como também um cronograma, para um maior controle do tempo e das tarefas;
11. Organização é fundamental, por isso, é importante separar um tempo para se dedicar ao GitHub, ressaltando que toda a entrega será feita por lá;
12. A comunicação entre o grupo é de extrema importância, seguido da boa convivência;
13. Empenho e dedicação de todos os integrantes da equipe;
14. Identificação de problemas e empecilhos para a execução, junto da capacidade de ouvir, entender e se propor a ajudar na dificuldade do outro;

Validações com o Cliente

Em conversas diretas com o cliente, chegamos à conclusão de que:

1. O cliente comentou sobre acrescentar um espaço para digitar características que podem ajudar, no cadastro;
2. Os usuários do site serão: voluntários, alunos/responsáveis, e os próprios administradores;
3. Dois principais propósitos do site são: cadastrar mais crianças e ter facilidade em ajudar;
4. Não devemos focar na criação de outras redes sociais, somente em recursos para o site;
5. Podemos nos basear no site da AAMU (Associação de Apoio e Assistência a Mulher), onde contém textos e informações sobre o site, mas não podemos copiar esses textos. O cliente mencionou a famosa frase: “Nada se cria, tudo se transforma”;
6. A escola não pretende fazer vendas de arrecadações pelo site, e deseja espaço apenas para doações;
7. O cliente gostou muito da ideia sobre adicionar vídeos/jogos educativos;
8. O cliente gostaria de receber já na primeira entrega, espaço para incluir pessoas e administrar o site.

Wireframe

Primeiramente, começamos a criação do nosso protótipo no Figma.

Na página inicial, criamos as abas “Home”, “Sobre Nós”, “Ajude”, “Projetos” e “Login”/“Minha Conta”. Acrescentamos páginas a cada uma delas, exceto a aba “Ajude”, onde criamos os subgrupos “Voluntariado” e “Seja Doador”.

- Na página Home, teremos um carrossel de imagens informativo, agenda de eventos, avisos e notícias, parcerias e informações para contato;
- Em Sobre Nós, a história, seguido pela visão, missão e valores da ONG, e por fim a transparência;
- Em Ajude, o Voluntariado leva a um breve resumo sobre o que é se voluntariar, mostra algumas pessoas voluntárias e dá a opção de se cadastrar para quem tiver interesse, tanto como voluntário específico, como de apoio. Já a parte de doações, além de mostrar os doadores mais frequentes, informa os dados bancários e PIX da ONG. Terá também, uma caixa para fazer a transferência em tempo real, a caixa de anexar o comprovante da doação, e a opção de doar como anônimo.
- Na parte dos Projetos, você terá a opção de cadastrar um novo, vai ser exibido informações sobre os projetos já existentes e a opção de se cadastrar neles, como voluntário ou participante;
- Por fim, a página de Login, onde a pessoa poderá entrar em sua conta (transformando a aba “Login” em “Minha Conta”) e ser direcionada a uma página de cadastro, caso ainda não tenha um;
- Todas as opções de cadastro levam a uma página exibindo o devido formulário a ser preenchido;

- Independente da rolagem das páginas, terá um chat fixo para o usuário tirar suas dúvidas a qualquer momento.
- Vale ressaltar também, que todas as alterações na página só acontecerão depois da confirmação do perfil administrador da ONG.

Divisão de Tarefas

Após o término da criação de nosso wireframe, começamos a planejar a execução da primeira entrega. Otimizamos o nosso backlog, nos dividimos em pequenos grupos e começamos o serviço.

Para a criação dos templates e cadastro, foram utilizadas as linguagens HTML, CSS e JS, juntamente do VS Code para a edição dos códigos, e o Photoshop, para o design das nossas próprias imagens a serem utilizadas no site;

No banco de dados, utilizamos o MySQL Workbench, o Wampserver e o PHP;

Nos dividimos também em outras documentações importantes, e textos para introduzir no site;

Para o GitHub, separamos um tempo a mais para conferir tudo por lá, por ser o principal critério de avaliação do nosso projeto. Utilizamos ele em conjunto com o VS Code também.

Tarefas	Responsáveis
Documentação	Júlia, Rafaela e Tainara
Levantamento de Requisitos	Tainara e Luciana
GitHub	Kauã e Tainara
Wireframe	Todos
Design das Imagens	Gustavo e Lucas
Templates	Luciana, Maria e Rafaela
Diagrama	Gustavo e Lucas
Cronograma	Luciana
Divisão das Equipes e Tarefas	Todos
Texto das Páginas	Maria e Rafaela
Banco de Daados	Gustavo, Kauã e Tainara
Cadastro	Luciana, Maria, Lucas, Júlia e Kauã

Área do Aluno

Em validações com o cliente, levantamos o assunto de uma possível Área do Aluno, que gerou um impacto muito positivo. A proposta foi ótima, e ainda melhor quando pensamos no momento de pandemia em que vivemos. Com isso, pensamos em adicionar atividades educacionais, jogos e vídeos educativos para essas crianças.

SPRINT 2

Mini Cursos

Logo no início da sprint, em uma das reuniões, surgiu a ideia de que alguns integrantes da equipe, que tivessem algum conhecimento a mais em determinado assunto, pudessem ministrar algumas aulas dentro do grupo. Tivemos então as seguintes aulas:

- HTML/CSS – Luciana
- JavaScript – Maria Eduarda
- GitHub – Tainara e Kauã

Divisão de Tarefas

Logo no início da sprint, o grupo inteiro se reuniu para estabelecer uma divisão entre as tarefas. Aachamos melhor não só separar os objetivos, mas também fazer algumas mini divisões e acrescentar revisões para garantir que tudo esteja nos conformes.

No meio da sprint tivemos que fazer alguns ajustes de preenchimento, por conta de um integrante a menos na equipe, mas felizmente, isso não teve muita interferência na conclusão da entrega.

Página Sobre Nós

Ao abrir a página sobre nós, você irá encontrar:

- Já no início, um menu com as opções “nossa história”, “propósito” e “transparência”, onde você será redirecionado ao assunto escolhido;
- Abaixo, um texto contando a história da ong acompanhado de uma imagem;
- Logo após, veremos os propósitos, contendo a missão, visão e os valores da ong;
- Por fim, a transparência, onde é possível baixar um documento com os gastos anual da ong.

Tarefas	Responsáveis
Documentação	Júlia e Tainara
GitHub	Kauã e Luciana
Conexão PHP	Luciana e Tainara
Design das Imagens e Textos	Rafaela e Maria
Templates (Voluntário)	Luciana, Maria e Rafaela
Templates (Sobre Nós)	Maria e Júlia
Templates (Administrador)	Kauã e Tainara
Cadastro de Voluntário de Apoio	Júlia, Rafaela e Luciana
Cadastro de Voluntário Específico	Luciana, Tainara e Gustavo
Revisão do GitHub	Tainara e Kauã
Revisão dos Códigos	Luciana e Maria
Apresentação de Slides	Luciana
Banco de Dados	Gustavo, Kauã e Tainara

Página Voluntários

Na página voluntários você encontrará:

- Um menu com as opções “voluntariado”, “seja um voluntario” e “nossos voluntários”, onde você te levará ao assunto escolhido, logo no início;
- Em “voluntariado: o que é? E como fazer parte?”, um carrossel de imagens com as principais características de um voluntário.
- No “seja voluntário”, duas opções de voluntario (apoio e específico, respectivamente), seguido de um texto que ao deslizar o cursor do mouse sobre, revelará os requisitos de cada tipo de voluntário. Ao clicar em uma das opções, você é redirecionado a página de cadastros do voluntário escolhido.
- Já em “nossos voluntários”, quadros com fotos e textos contando brevemente sobre alguns voluntários da instituição.

Página Administrador

A página do administrador estará dentro da aba “Minha Conta”, só que esta página será disponibilizada somente ao administrador da ong. Nela, ele terá o controle total de tudo o que está acontecendo no site, além de ter também todo o poder para fazer as alterações necessárias, como:

- Adicionar/remover eventos;
- Adicionar/remover avisos e notícias;
- Aprovar novos participantes, projetos e voluntários, podendo também removê-los.