

Contexto do Projeto

Durante o dia a dia, devido aos diversos compromissos e deveres que temos em rotinas cada vez mais apertadas, é comum que se acumulem grandes quantidades de estresse e cansaço durante a semana que podem ameaçar não só a produtividade do indivíduo, mas também sua saúde mental. Para evitar isso, além de noites adequadas de sono, é importante também que haja momentos separados para o lazer e a socialização, e um dos locais mais frequentados pelos brasileiros com o intuito de buscar essas coisas são os bares.

Apesar de esses serem os estabelecimentos de escolha de uma grande multiplicidade de pessoas, é fato também que as preferências em relação aos mais diversos aspectos que caracterizam os bares podem variar drasticamente de acordo com os gostos e o intuito de quem deseja frequentar esses espaços. Aspectos como ambientação, região em que está situado, custos de transporte, oferta e preço dos produtos, entre outros, são apenas alguns dos influenciadores que afetam a decisão de optar por um bar específico ou outro. É justamente essa grande quantidade de variáveis que tornam mais complicada a tarefa de encontrar o bar ideal. Dessa forma, muito tempo desnecessário é gasto procurando um local satisfatório, ou então o indivíduo não tem uma experiência tão boa quanto poderia ter tido caso tivesse encontrado um ambiente que agrade mais os seus gostos.

Com isso em mente, este projeto busca ser um facilitador desse processo, poupando tempo na escolha dispondo informações como: cardápio com preços, sobre a ambientação e temática, atrações para lazer e horário de funcionamento. Também será levado em consideração a região desejada para busca, dessa forma permitindo que seja possível planejar como será a melhor forma de se locomover até lá.

Além disso, vale ressaltar que o público-alvo selecionado foram jovens de 18 até 29 anos, ou universitários de forma geral. Dessa maneira, é possível atacar dores mais específicas desse grupo, e pensar em designs que sejam mais interessantes para ele.

Especificação do projeto

Para que houvesse uma compreensão mais completa do problema, uma série de entrevistas foram realizadas com indivíduos de diferentes idades (que ainda estivessem dentro da faixa etária selecionada), de forma que fosse possível tipificar personas baseadas nas respostas obtidas. A partir disso, seria mais fácil inferir detalhes que atenderiam esses indivíduos de forma mais adequada.

Personas

PERSONA

NOME Luna

IDADE 22

HOBBY Sair com amigos

TRABALHO Estudante de Psicologia

PERSONALIDADE

Extrovertida

SONHOS

Ser uma profissional reconhecida na sua área

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Por meio de carro ou indo a pé, quando necessita de socializar e ver os amigos frequenta bares e usa redes sociais para demonstrar para sociedade o que está fazendo.



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Se entreter e descansar da rotina. Esse serviço é necessário pois o dia-a-dia desgastante de estudos e estágio gera um cansaço mental alto, e é natural no ser humano procurar meios de se desestressar. Luna também gosta de experimentar novas coisas com frequência, o que pode ser facilitado por esse serviço.



PERSONA

NOME Paulo

IDADE 19

HOBBY Jogar futebol e sair com os amigos

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

Extrovertido

SONHOS

Se formar e conseguir um emprego estável.

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Usa aplicativos de transporte, de música, jogos de celular e um aplicativo para acompanhar as notícias do seu time preferido. Além disso ele costuma andar com uma bola de futebol na mochila.



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Principalmente para entretenimento. No geral, todos os aplicativos usados por ele facilitam diversos aspectos do dia-a-dia sempre que for necessário. Como ele gosta de sair com os amigos com frequência, esse serviço serviria como mais um facilitador para tomar decisões.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?



PERSONA



NOME Letícia

IDADE 21

HOBBY Jogar, Séries

TRABALHO Estudante

PERSONALIDADE

Introvertida

SONHOS

Desenvolvedora na Google

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Usa aplicativos de transporte e que facilitem encontrar restaurantes para comer. Além disso, usa redes sociais e Youtube para acompanhar influenciadores de maquiagem com o intuito de melhorar sua própria técnica.



OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

O principal objetivo de Letícia ao usar o serviço é encontrar bares que sejam mais tranquilos e que tenham um ambiente mais confortável para ela. Por ser introvertida, o serviço reduziria a necessidade de se expor e fazer perguntas a outras pessoas, permitindo que ela fique mais confortável.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Histórias dos Usuários

Persona	O que quer	Para que quer
Luna	Quero visualizar as avaliações dos usuários de cada bar.	Ter um filtro de qualidade de cada estabelecimento.
Luna	Eu quero poder fazer comentários de cada bar no site.	Poder deixar registrado a minha experiência.
Paulo	Eu quero um mapa no site que me informe a distância entre mim e o bar.	Saber o bar mais próximo da minha localização.
Paulo	Eu quero um sistema que eu possa criar uma conta.	Possa salvar minhas preferências.
Letícia	Eu quero uma aba de sociais de cada bar.	Acessar as mídias sociais, marcar, fazer live e divulgar cada bar.
Letícia	Eu quero poder curtir comentários de outros usuários.	Para que as outras pessoas possam ver e compartilhar de melhor forma a sua experiência.

Requisitos do Projeto

A seguir estão listadas as maneiras em que o site interagirá com os usuários na forma de requisitos funcionais, e também outros aspectos gerais que são importantes para integridade do site na forma de requisitos não funcionais.

Requisitos funcionais

ID	Descrição	Prioridade
RF-01	O site deve conter uma lista de bares separados de acordo com as regiões em que estão localizados.	Alta
RF-02	O site deve ter um sistema de filtro baseado em algumas categorias previamente criadas.	Média
RF-03	Na aba dos bares deve haver imagens, preço médio e informações gerais sobre o estabelecimento.	Alta
RF-04	Uma das opções de filtro deve apresentar um mapa com pequenos pins representando os bares. Ao clicar neles, uma aba que mostra alguns detalhes sobre o bar deve se abrir.	Média
RF-05	O site deve disponibilizar a opção de compartilhar os “perfis” dos bares nas redes sociais.	Média
RF-06	As abas dos bares devem disponibilizar um canal de comunicação entre os usuários e os donos de bar. (Ex: Whatsapp, Instagram, site do estabelecimento, etc...)	Média

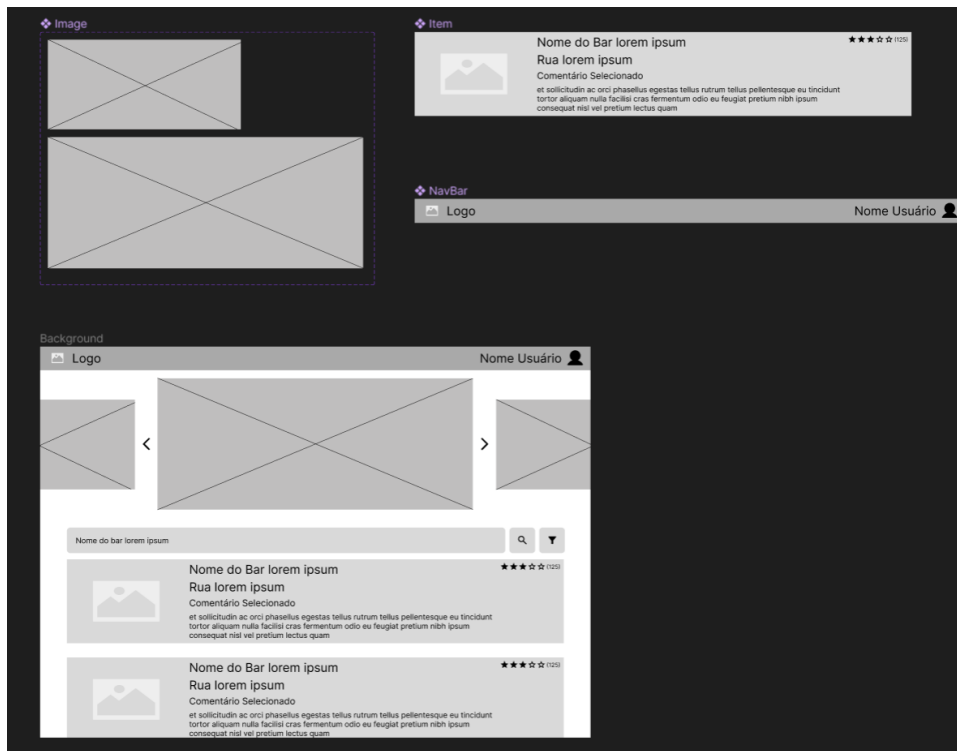
Requisitos não-funcionais

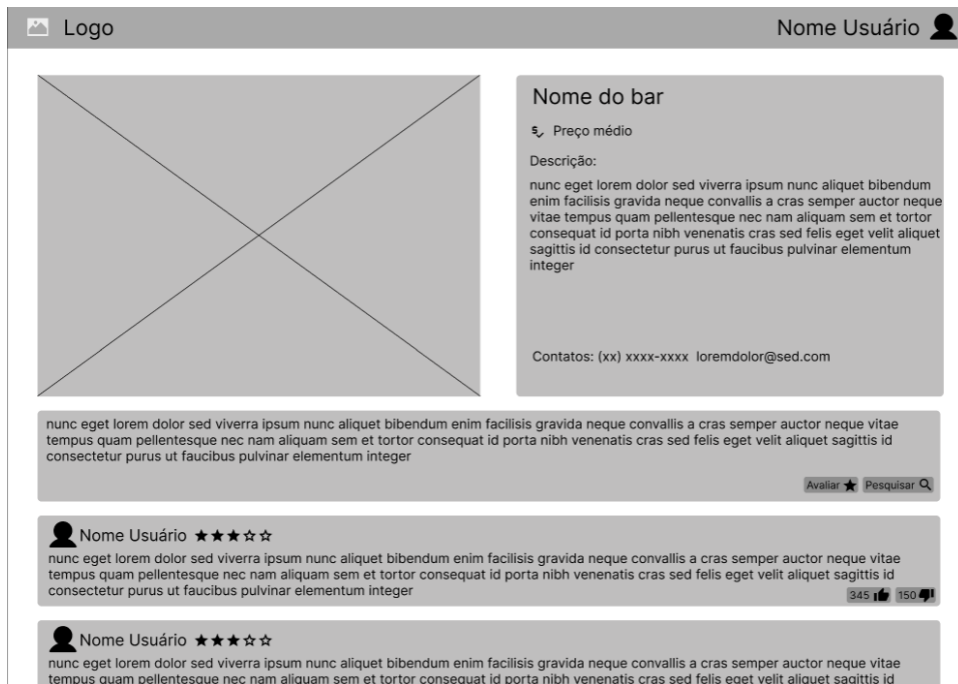
ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet (Repl.it, GitHub Pages, Heroku);	Alta
RNF-02	O site deverá ser responsivo permitindo a visualização em um celular de forma adequada	Alta
RNF-03	O site deve ter bom nível de contraste entre os	Média

	elementos da tela em conformidade	
RNF-04	O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge)	Alta
RNF-05	O site deve ter informações atualizadas sobre os bares	Média

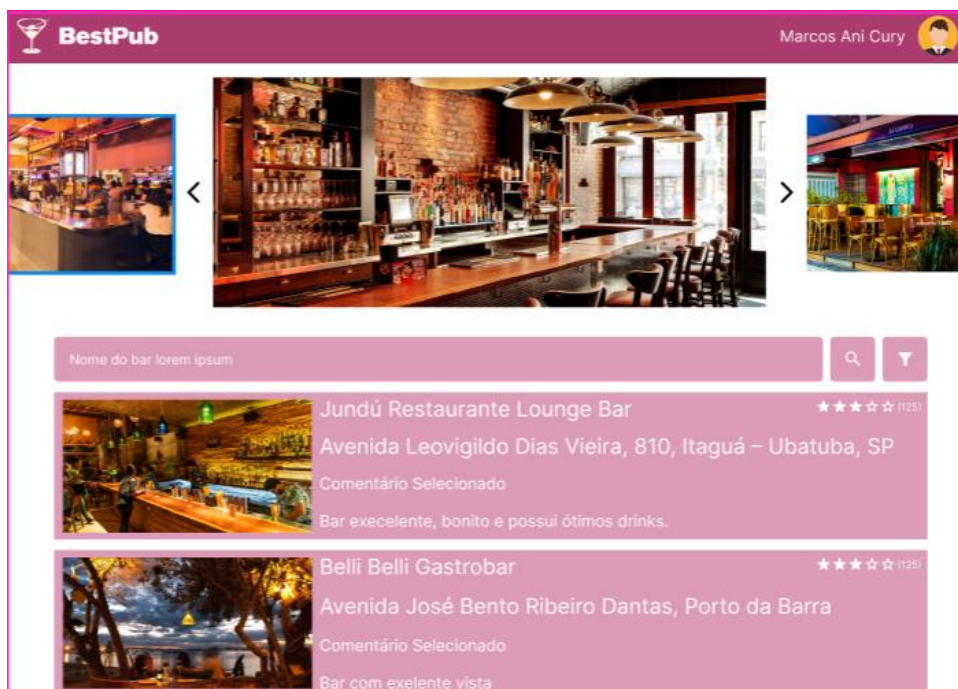
Projeto de interface

Wireframe





Print do protótipo



Metodologia

Organização da Equipe Scrum:

- Marcos Ani Cury Vinagre Silva – (PO, Developer)
- Gabriel Marques da Cunha – (DL)
- João Victor Ferreira Pena – (Scrum Master, Developer)

Kanban Board:

Bar Ideal Team

BoardAnalyticsView as Backlog

To Do

New item

22 Apresentação

JP João Victor Ferreira Pena

StateNew

0/1

18 Projeto de Interface

StateNew

0/3

15 Especificação do Projeto

GC Gabriel Marques Da Cunha

StateNew

0/2

11 Criação do Relatório Técnico

JP João Victor Ferreira Pena

StateNew

0/2

Doing2/5

14 Configuração do Azure

MC Marcos Ani Cury

StateNew

24 Processo de Design Thinking

StateNew

3/5

Done

7 Metodologia Ágil

MC Marcos Ani Cury

StateDone

2/2

6 Github

MC Marcos Ani Cury

StateDone

1/1

Referências Bibliográficas:

JUNIOR, William. **O Manifesto Ágil e Uma Breve Introdução Ao Scrum**. Publicação Independente, 2020.