

Grupo 16

Dificuldade com o cuidado de plantas domésticas

Arthur Grama Pedrosa

Diego Marchioni Alves dos Santos

Flávia Fagundes Fortes Gama

Luiza Dias Corteletti

Índice

Contexto do Projeto.....	3
Introdução.....	3
Problema.....	3
Objetivo do projeto	3
Justificativa.....	3
Público-alvo.....	3
Especificação do Projeto	4
Histórias de usuários	4
Requisitos do projeto.....	4
Projeto de Interface	4
Fluxo do usuário	4
Wireframes de telas.....	5
Protótipo Interativo	13
Metodologia	14
Organização da equipe e divisão de papéis	14
Quadro de controle de tarefas - Kanban.....	14
Ferramentas	14
Referências Bibliográficas.....	16

Contexto do Projeto

Introdução

Apesar de altamente difundida, a jardinagem é uma atividade complicada que envolve diversas variáveis, o que afasta muitas pessoas. Ao observar esse padrão, nosso grupo percebeu que algo poderia ser feito para ajudar as pessoas a praticar uma atividade, que após ser entendida, pode se tornar muito prazerosa. Juntamos as queixas mais recorrentes sobre as dificuldades de se manter uma planta doméstica e montamos um plano para uma interface de apoio para os jardineiros amadores.

Problema

O problema geral é a dificuldade de indivíduos de manter cuidados constantes e adequados às suas plantas domésticas. Isso pode ser devido a diversos fatores, como falta de conhecimento sobre cuidados específicos, falta de tempo ou até mesmo esquecimento. Além disso, com a crescente urbanização e diminuição do espaço em áreas urbanas, muitas pessoas optam por ter plantas em apartamentos ou espaços reduzidos, o que pode dificultar ainda mais a manutenção adequada.

Nesse contexto, é possível utilizar técnicas de Design Thinking para entender melhor as necessidades e desafios enfrentados pelos indivíduos nessa situação, a fim de propor soluções mais eficientes e acessíveis. As tecnologias a serem utilizadas para a resolução desse problema podem variar desde simples lembretes de cuidados básicos até soluções mais avançadas, como sensores que monitoram as necessidades específicas de cada planta e alertam os indivíduos sobre as ações necessárias.

Objetivo do projeto

O objetivo do projeto é desenvolver uma aplicação que auxilie os indivíduos no cuidado com suas plantas domésticas. Através da aplicação, o usuário poderá receber notificações sobre quando regar, fertilizar ou podar suas plantas, além de receber dicas de cuidado adequado para cada espécie de planta. Dessa forma, o objetivo do projeto é proporcionar uma melhor experiência de cuidado com plantas, tornando essa atividade mais prática e agradável para o usuário.

Justificativa

Ao observar experiências pessoais e de terceiros, percebemos que muitas pessoas têm vontade de ter plantas domésticas, mas não detêm instruções adequadas sobre como cuidar delas, ou em outros casos, os usuários possuem plantas domésticas, mas enfrentam dificuldades nos cuidados o que torna a experiência de jardinagem negativa. O objetivo do nosso projeto é fazer com que todos possam desfrutar dos prazeres de possuir plantas domésticas sem o medo de não conseguir cuidar delas propriamente ou de se esquecer de aguar-las.

Público-alvo

O público-alvo do projeto são os indivíduos que possuem ou desejam ter plantas domésticas, mas não detêm o conhecimento adequado de jardinagem para realizar os cuidados adequados com elas.

Especificação do Projeto

Histórias de usuários

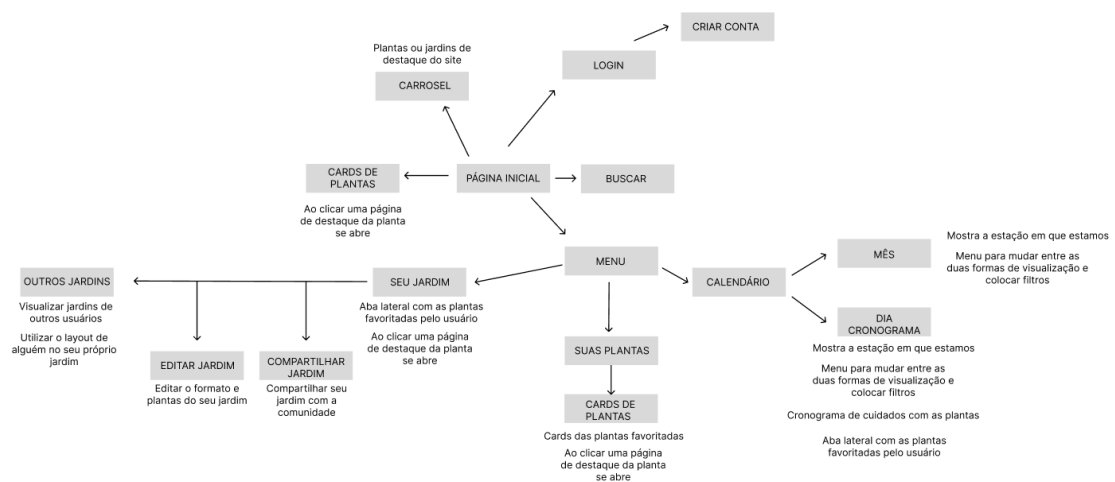
- O site deve permitir salvar plantas favoritas
- O sistema deve mostrar o que a planta precisa
- O sistema deve permitir pesquisa de tipos específicos de plantas
- O sistema deve ter um quadro de rotina contendo os horários e cuidados diferentes com cada planta

Requisitos do projeto

- A interface deve ter login de acesso
- A interface deve ter comunicação com um atendente
- A interface deve enviar um e-mail de confirmação ao usuário

Projeto de Interface

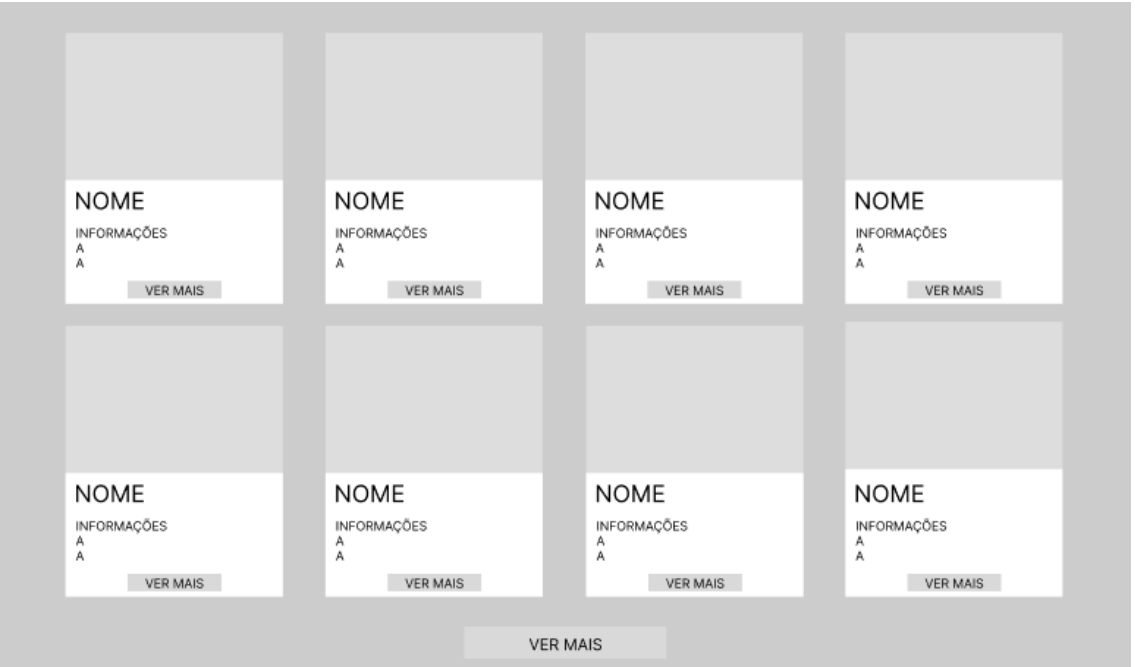
Fluxo do usuário



Wireframes de telas

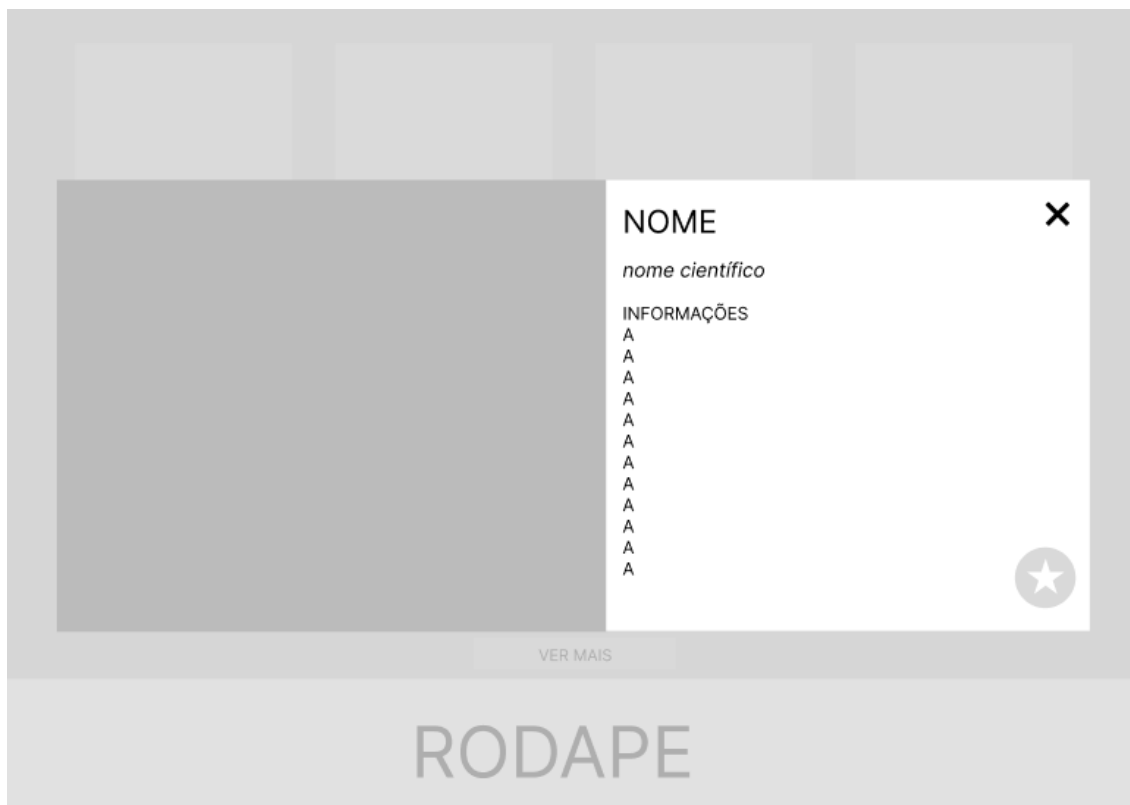


Página Inicial 1



RODAPE

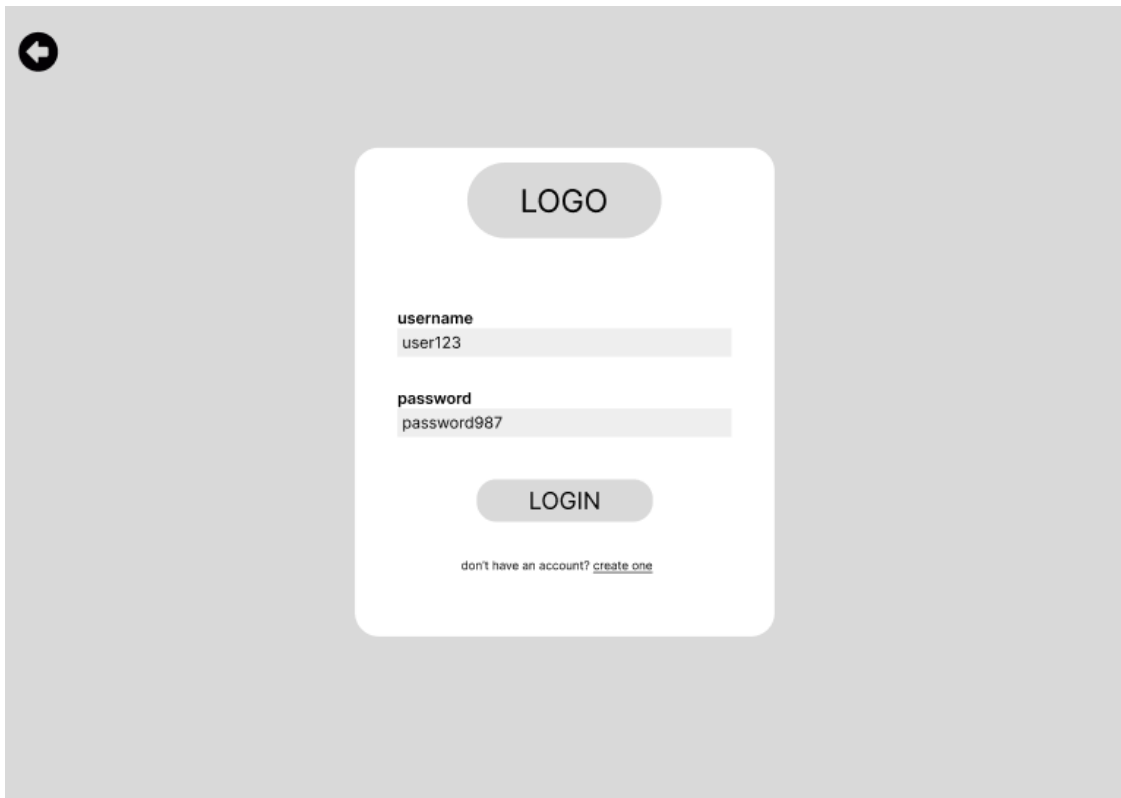
Página Inicial 2



Menu 2 - Destaque Planta




Página Inicial - Menu Aberto



A login form UI mockup on a light gray background. In the top-left corner, there is a black circle containing a white left-pointing arrow. The form itself is a white rounded rectangle centered on the page. At the top of the form is a gray rounded rectangle with the word "LOGO" in black. Below this are two text input fields: the first is labeled "username" and contains the text "user123"; the second is labeled "password" and contains the text "password987". Below the password field is a gray rounded rectangle with the word "LOGIN" in black. At the bottom of the form, there is a small text link that reads "don't have an account? [create one](#)".

Login

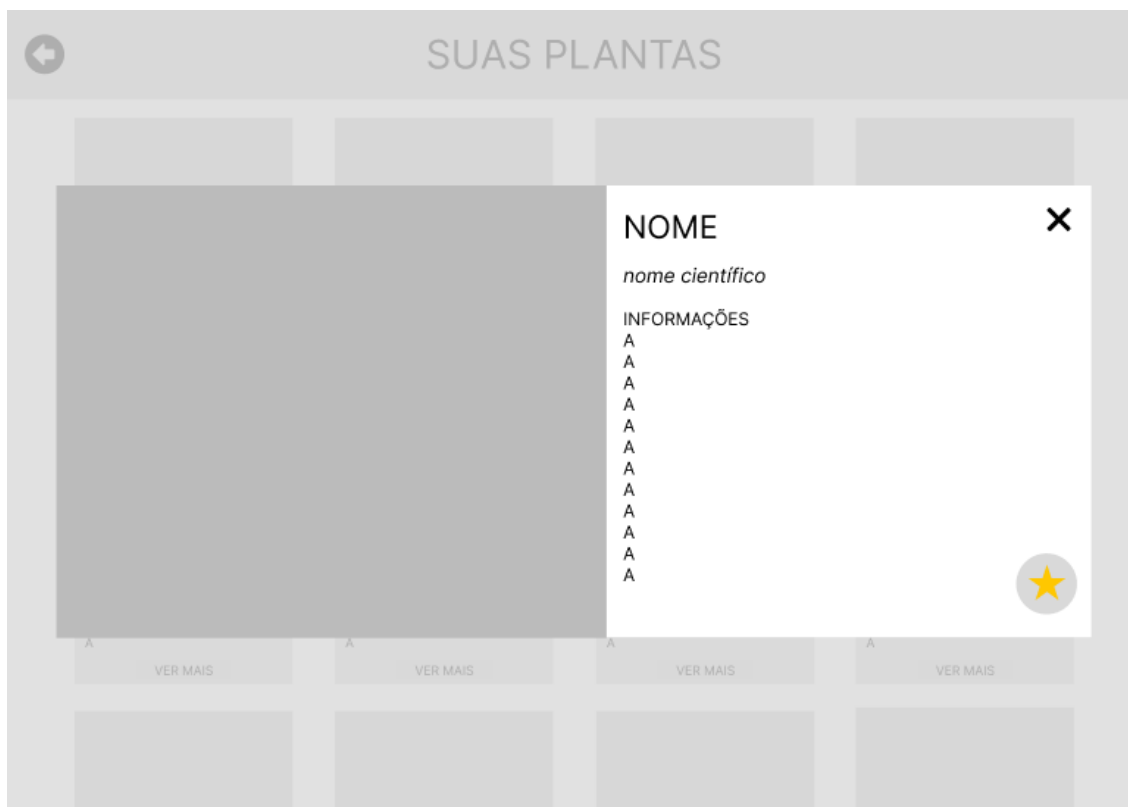


A "Create Account" form UI mockup on a light gray background. In the top-left corner, there is a black circle containing a white left-pointing arrow. The form is a white rounded rectangle centered on the page. At the top of the form is a gray rounded rectangle with the word "LOGO" in black. Below this are several text input fields: "full name" with the value "João da Silva Sousa"; "birthdate" with the value "01/01/2000"; "gender" with a dropdown menu showing "male"; "country" with a dropdown menu showing "Brazil"; "username" with the value "user123"; "password" with the value "password987"; and "confirm password" with the value "password987". At the bottom of the form is a gray rounded rectangle with the text "CREATE ACCOUNT" in black.

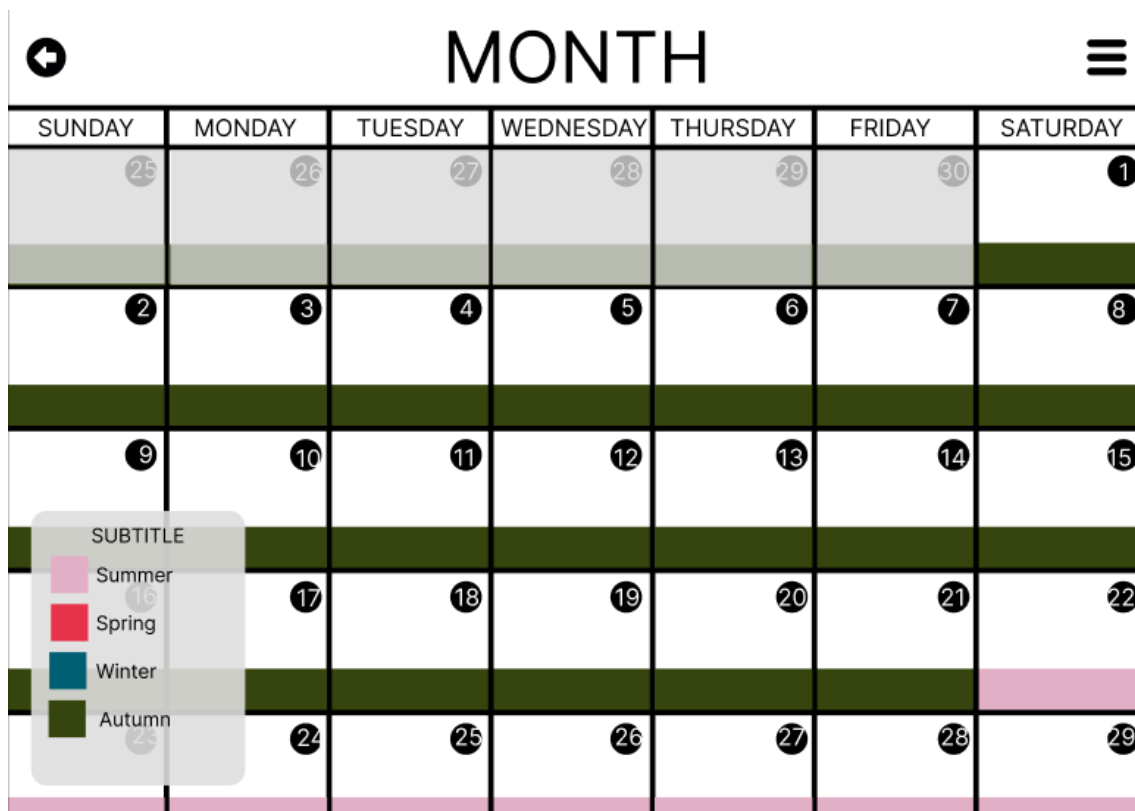
Criar Conta



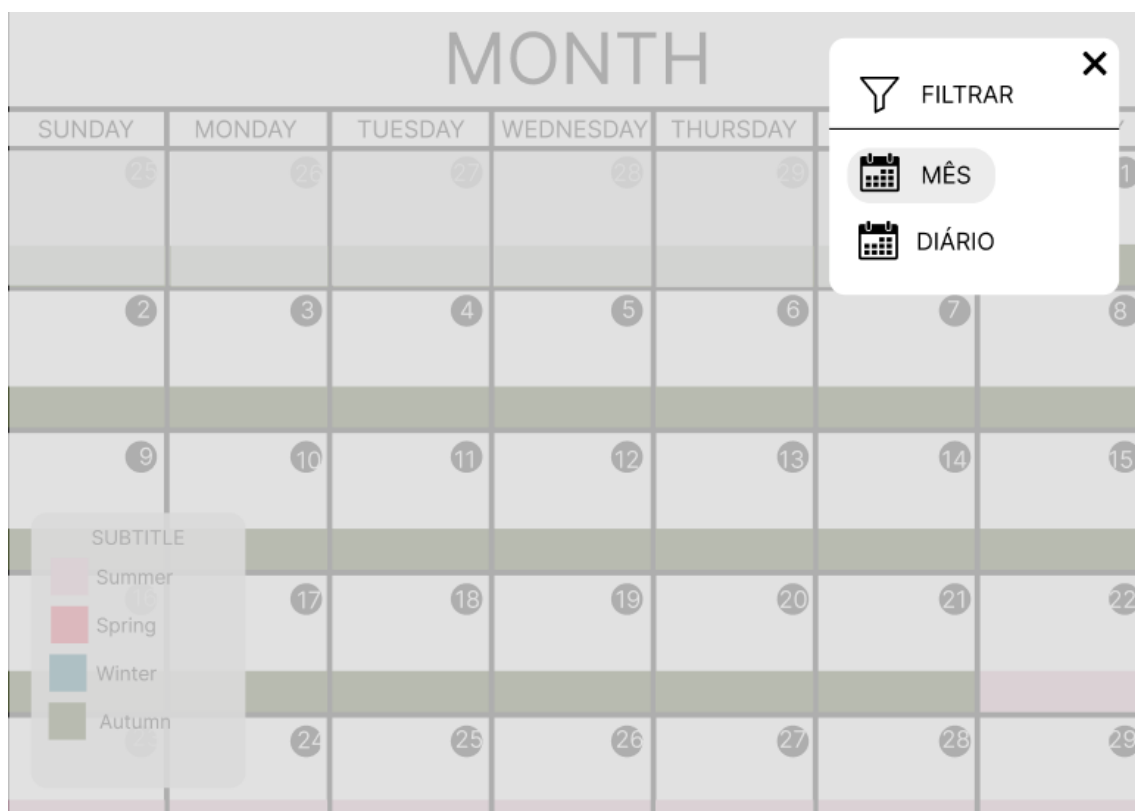
Suas Plantas



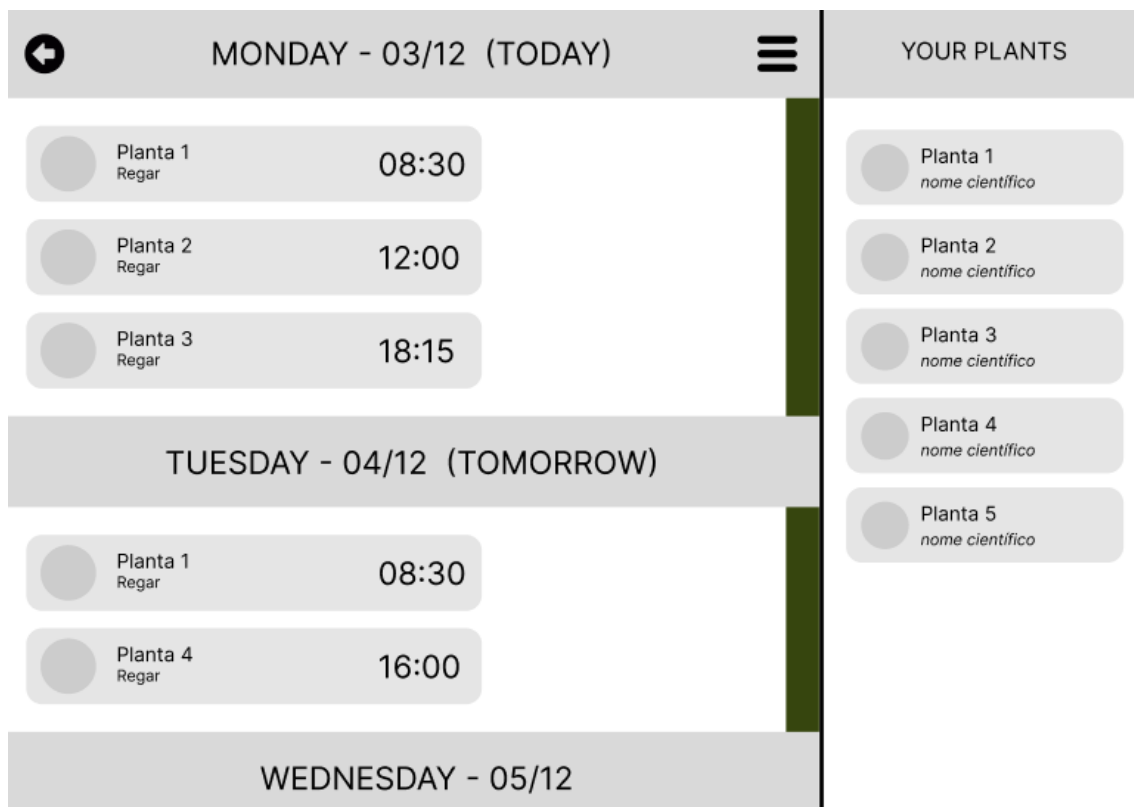
Suas Plantas - Destaque Planta



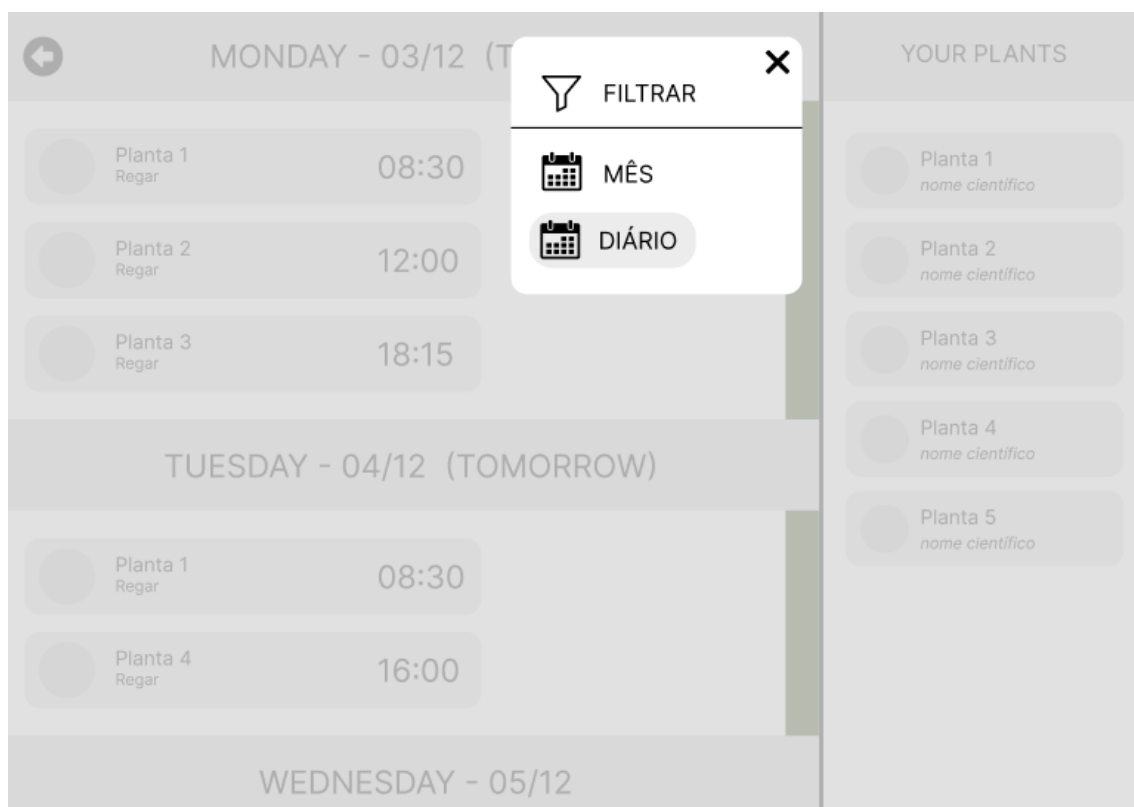
Calendário – Mês



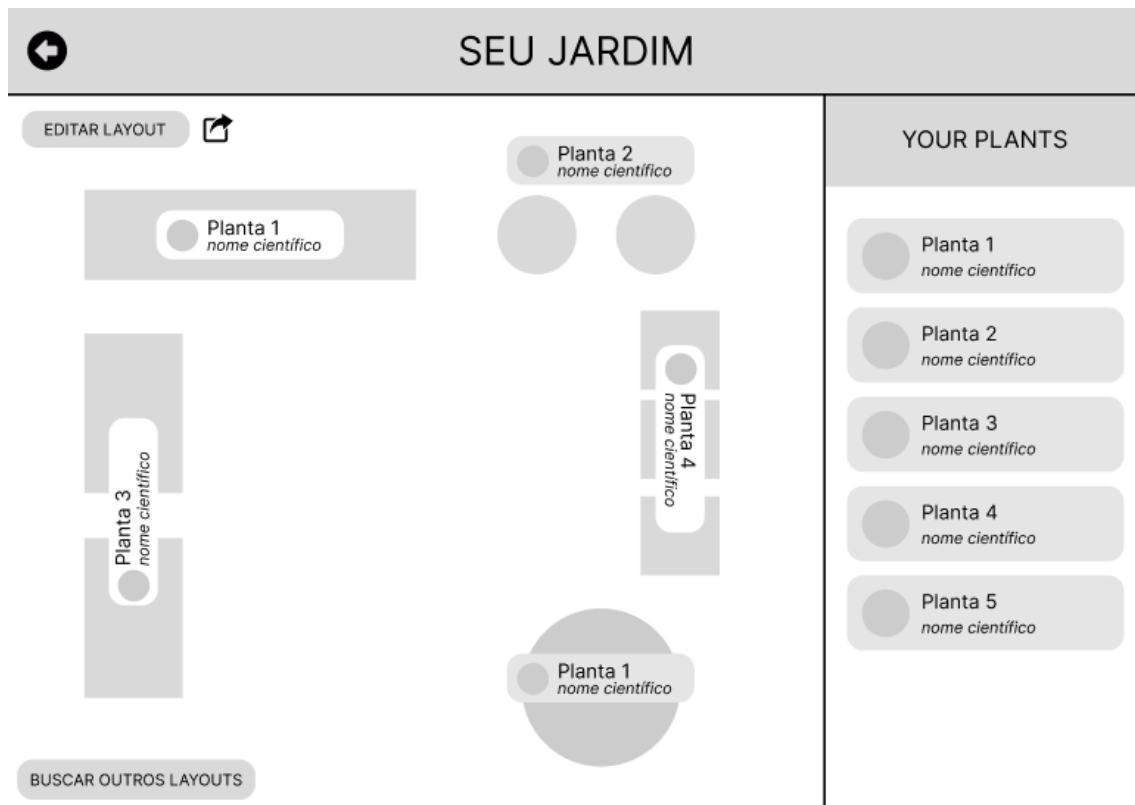
Calendário - Mês - Menu Aberto



Calendário - Dia (Cronograma)



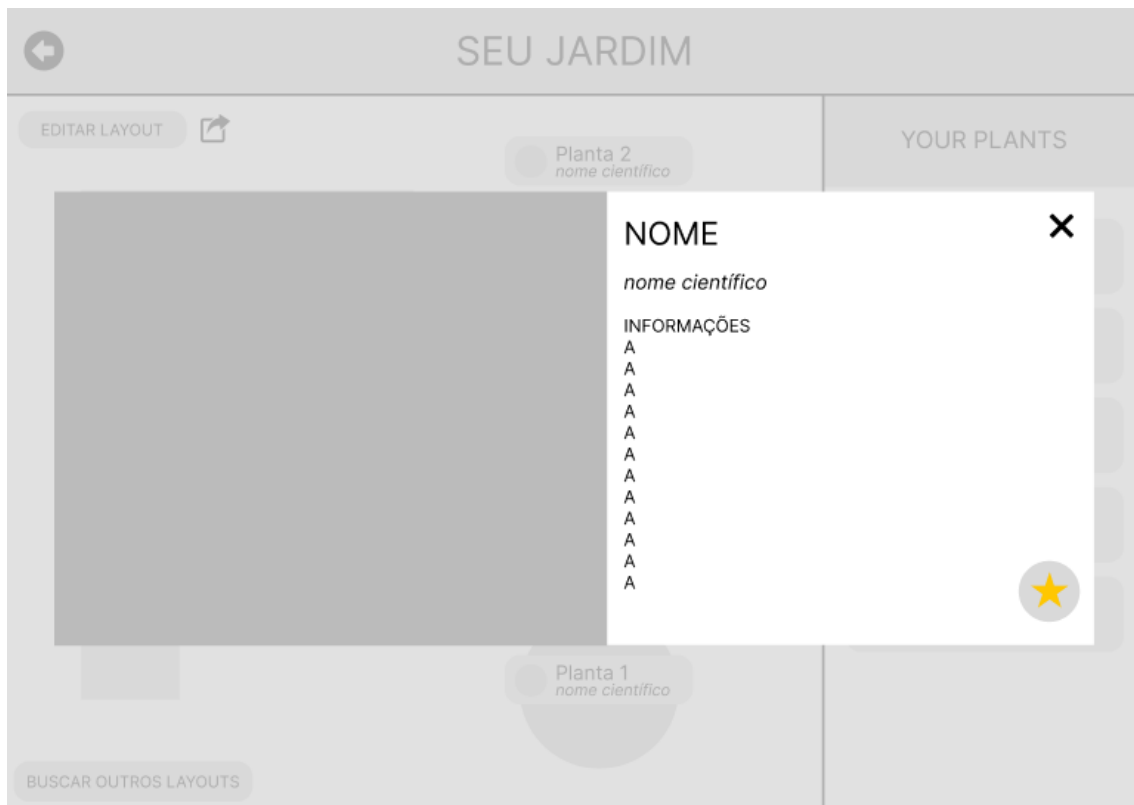
Calendário - Dia (Cronograma) - Menu Aberto



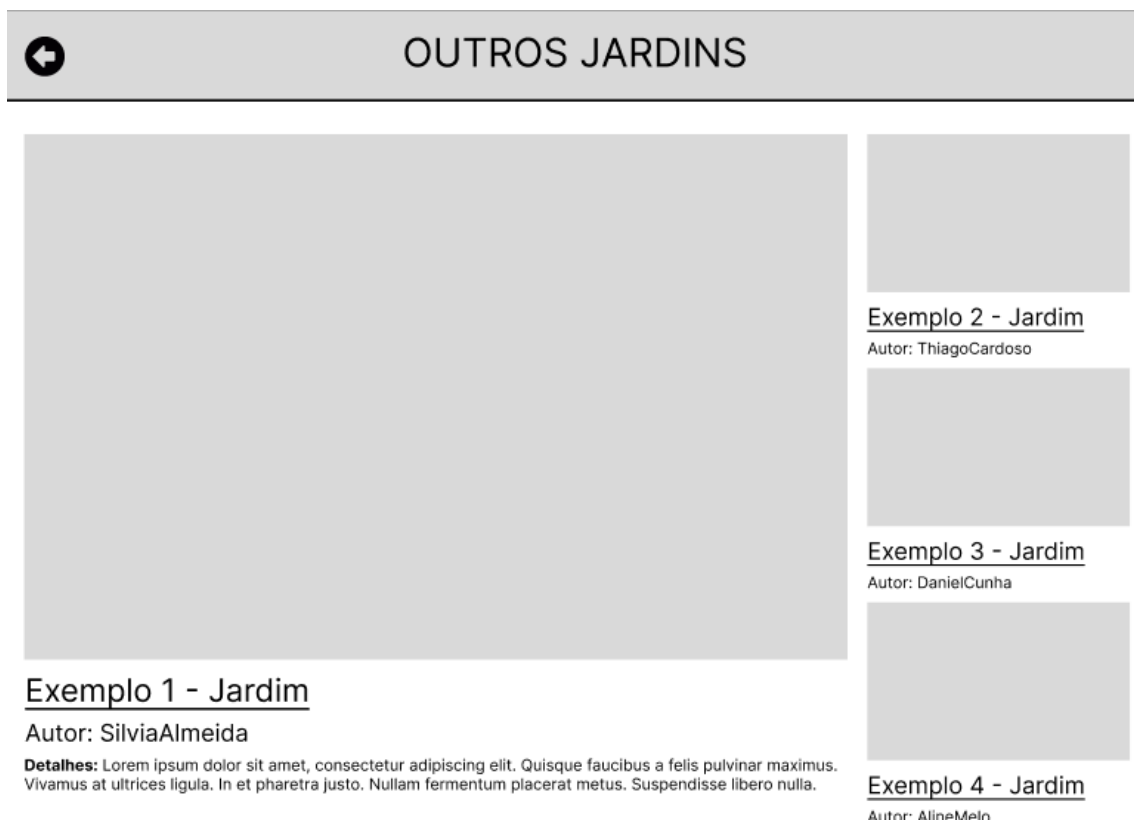
Seu Jardim



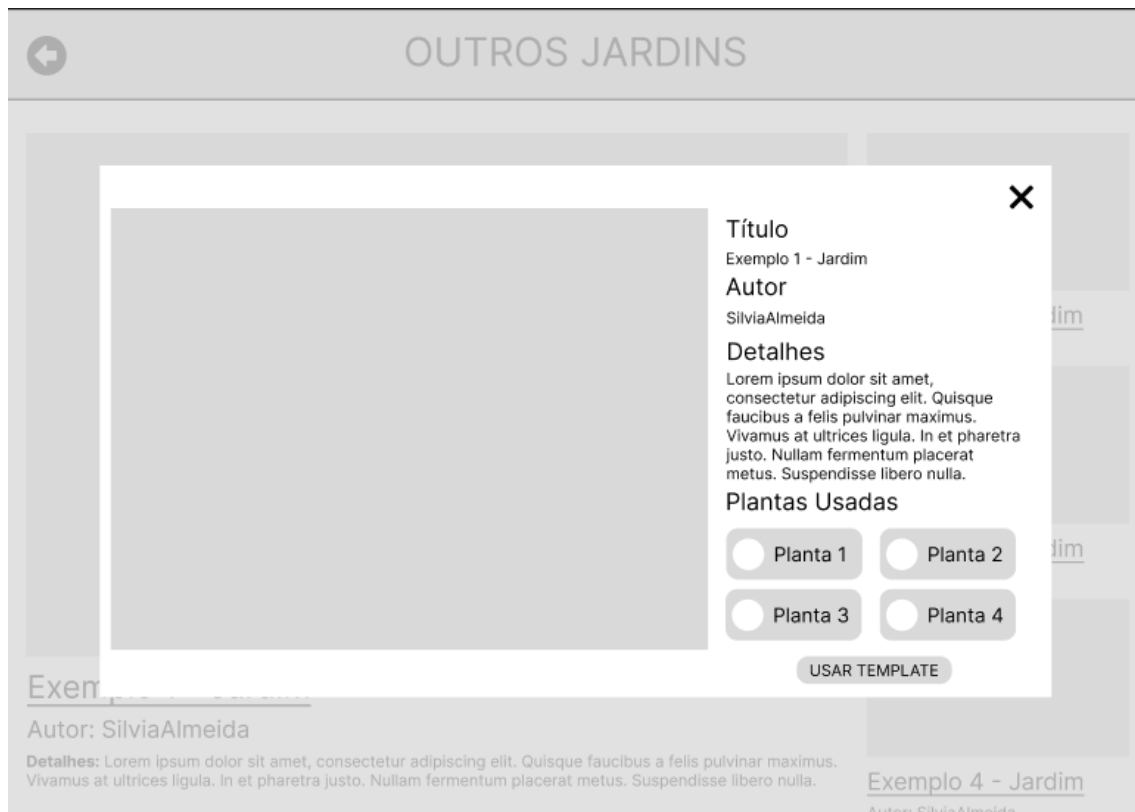
Seu Jardim - Compartilhar Layout



Seu Jardim - Destaque Planta



Outros Jardins



Outros Jardins - Destaque Layout

Protótipo Interativo

<https://www.figma.com/proto/5Y9Bh4KsVhrrjTYxCQ0lnk/Wireframe?page-id=0%3A1&node-id=4-5&viewport=486%2C-17%2C0.19&scaling=contain&starting-point-node-id=4%3A5>

Metodologia

Organização da equipe e divisão de papéis

O grupo adotou uma abordagem baseada em metodologias ágeis, implementando o processo de Design Thinking e o Framework Scrum para a definição e execução do projeto. O Design Thinking permitiu uma maior empatia com o usuário final, identificando suas reais necessidades e criando soluções personalizadas para atender a essas demandas, enquanto o Scrum possibilitou uma maior organização e planejamento das atividades a serem desenvolvidas.

A divisão de papéis e tarefas foi feita de forma colaborativa, através de reuniões periódicas em que os membros discutiam e definiam as prioridades e responsabilidades de cada um. O uso de ferramentas online, como o Trello, permitiu um acompanhamento efetivo do andamento do projeto, da execução das tarefas e do status de desenvolvimento da solução.

Além disso, a gestão de configuração do projeto foi realizada através do GitHub, que permitiu um controle efetivo das versões do código e das modificações realizadas. Dessa forma, foi possível manter uma documentação completa do processo de desenvolvimento e garantir a qualidade do código produzido.

Em resumo, a adoção de uma abordagem baseada em metodologias ágeis, a implementação do processo de Design Thinking e do Framework Scrum, a divisão colaborativa de papéis e tarefas, o uso de ferramentas online e a gestão de configuração via GitHub foram fundamentais para o sucesso do projeto. Essas abordagens permitiram um desenvolvimento mais eficiente e adaptável, garantindo uma solução personalizada e de qualidade para atender às necessidades do usuário final.

Quadro de controle de tarefas - Kanban

<https://trello.com/invite/trabalhointerdisciplinarfrontend/ATTIe9d86a4a238118058d9d3e23499a8eceF5D2BE7F>

Ferramentas

No desenvolvimento do projeto, foram utilizadas diversas ferramentas para auxiliar na execução das tarefas de forma organizada e eficiente. Entre elas, destacam-se o Miro, o GitHub e o Trello.

O Miro foi empregado como uma plataforma para o processo de Design Thinking. Com ele, é possível criar e compartilhar quadros colaborativos, com uma ampla variedade de ferramentas de diagramação e organização. Ele permite que as equipes trabalhem juntas em tempo real e sejam mais produtivas, além de ser uma ferramenta extremamente útil para a geração de ideias e prototipagem.

O GitHub é um repositório de código amplamente utilizado pela comunidade de desenvolvedores. Com ele, é possível armazenar, gerenciar e compartilhar código-fonte de forma eficiente e colaborativa. Além disso, o GitHub possui diversas ferramentas de gerenciamento de projetos e integrações com outras ferramentas de desenvolvimento, tornando-se uma opção de escolha para gerenciar o nosso projeto.

O Trello é uma plataforma que permite a criação de quadros para gerenciamento de tarefas e projetos. Com ele, é possível criar listas, cartões e comentários, além de anexar arquivos e definir prazos para as atividades. Essa ferramenta é bastante útil para manter a equipe organizada e garantir que todas as tarefas sejam concluídas dentro do prazo.

Em resumo, a escolha dessas ferramentas foi motivada pela sua capacidade de promover a colaboração, a organização e a eficiência no desenvolvimento do projeto. Com o uso do Miro, GitHub e Trello, foi possível gerenciar o projeto de forma integrada e atingir os objetivos definidos com sucesso.

O controle de versão adotado no projeto foi o Git, que é uma ferramenta amplamente utilizada na indústria de software e oferece diversos recursos para gerenciar o desenvolvimento colaborativo de projetos. Além disso, o Github foi escolhido como plataforma de hospedagem para o repositório upstream.

A gerência de branches é feita seguindo a seguinte convenção de nomenclatura:
master: representa a versão estável já testada do software.

Dessa forma, é possível manter diferentes versões do código-fonte em paralelo e aplicar mudanças de forma organizada e segura. Para gerenciar o fluxo de trabalho, utilizamos os seguintes comandos do Git:

- git checkout: permite alternar entre diferentes branches.
- git branch: permite criar e gerenciar branches.
- git merge: permite incorporar mudanças de um branch em outro.
- git rebase: permite incorporar mudanças de um branch em outro, reescrevendo o histórico do commit.
- git push: permite enviar as alterações locais para o repositório remoto.
- git pull: permite atualizar o repositório local com as alterações do repositório remoto.

Além disso, o projeto adota uma política de gerenciamento de tags para marcar releases estáveis do software. Para isso, utilizamos o comando git tag para criar uma nova tag a partir do commit correspondente à versão estável.

No que se refere à gerência de issues, o projeto utiliza as etiquetas bugfix, enhancement e feature para classificar e gerenciar as tarefas. As issues são criadas no Github e atribuídas a membros específicos da equipe, que são responsáveis por resolvê-las. Para acompanhar o progresso das tarefas, é utilizado o painel de projetos do Github, que permite a criação de quadros Kanban para gerenciar as issues em diferentes estágios de desenvolvimento.

Com essa configuração do projeto no Git, é possível manter um controle rigoroso sobre as diferentes versões do software, garantindo que as mudanças sejam incorporadas de forma organizada e segura. Além disso, a gerência de issues permite uma melhor organização do trabalho da equipe, aumentando a produtividade e a eficiência no desenvolvimento do projeto.

Referências Bibliográficas

Descubra formas de usar a tecnologia na jardinagem e melhorar a manutenção na sua empresa. **Exal**, 2022. Disponível em: <https://exal.com.br/descubra-formas-de-usar-a-tecnologia-na-jardinagem-e-melhorar-a-manutencao-na-sua-empresa/>

Como a tecnologia ajuda a aumentar a produtividade em estufas. **Estadão**, 2020. Disponível em: <https://summitagro.estadao.com.br/tendencias-e-tecnologia/como-a-tecnologia-ajuda-a-aumentar-a-produtividade-em-estufas/>