

Desenvolvimento de Software para Web

Projeto final

Plataforma de gestão de grupos de trabalho e projetos: UniGroup

1. Descrição do problema e contexto de uso

UniGroup é uma plataforma web de gestão de grupos de trabalho e projetos, com o objetivo de melhorar a organização e gestão de tarefas de equipes, focada na dinâmica de trabalho e projetos acadêmicos.

No contexto acadêmico, grupos de trabalho e projetos enfrentam dificuldades no gerenciamento e acompanhamento de suas atividades, considerando a alta complexidade de trabalhos disciplinares, projetos de pesquisas e atividades de extensão, o que faz necessário uma cuidadosa organização. Além deste principal fator, deve-se considerar a dificuldade do acompanhamento e registro de reuniões, o que são fundamentais e cotidianas para essas equipes. Adicionalmente, problemas com prazos, atribuição de responsabilidades individuais e priorização de tarefas, também impactam significativamente o desempenho dessas equipes. A carência de uma ferramenta centralizada também impede que professores e coordenadores tenham uma visão do progresso das equipes e dos projetos, dificultando a avaliação contínua destes projetos.

A plataforma propõe centralizar e simplificar o gerenciamento para essas equipes, oferecendo um conjunto de funcionalidades essenciais: a criação e gestão de times e projetos, gestão de tarefas e prazos, priorização destas tarefas e acompanhamento de reuniões.

A UniGroup visa não só aumentar o desempenho das equipes de projetos e trabalhos, mas também desenvolver habilidades de organização, priorização e gestão de tempo para os estudantes. E para os professores e coordenadores de projetos, a plataforma oferece uma visão clara do progresso das equipes, facilitando o acompanhamento e a avaliação.

2. Personas

As personas do sistema foram criadas com base na observação do contexto em que o sistema será utilizado. Com base no perfil do público-alvo do nosso sistema, levando em conta fatores como idade, rotina, objetivos e dificuldades, pode-se entender melhor o público-alvo e a nas principais funcionalidades, objetivos do sistema e design de forma eficiente.



NOME: Lana

IDADE: 40

QUEM

- Q1. Professora universitária.
- Q2. Doutorado em Engenharia de Software.
- Q3. Organizada, metódica e exigente com prazos.
- Q4. Dificuldade em acompanhar o progresso de cada grupo de trabalho da disciplina que leciona e identificar membros que não contribuem com o trabalho. Preocupação com a falta de padronização na entrega de projetos.

CONTEXTO

- C1. Utiliza ferramentas de videoconferência para reuniões online com alunos, como o Google Meet. Usa e-mails para se comunicar com os grupos de projetos. Acompanha projetos e trabalhos através de planilhas.

EXPERIÊNCIAS PRÉVIAS/PREFERÊNCIAS

- E1. Gosta da centralização de informações em um único sistema.
- E2. Muitas etapas para realizar uma tarefa e falta de automatização em alguns processos.
- E3. Notebook.
- E4. Aprende assistindo tutoriais e testando por conta própria.
- E5. Prefere fazer as coisas de forma simples, sem muitos passos.
- E6. Lembra melhor com representações gráficas e textos.
- E7. Prefere interações moderadas no mundo virtual.

PROBLEMAS/NECESSIDADES/DESEJOS

- P1. Enfrenta dificuldade em acompanhar o progresso individual dos alunos e manter organização entre tarefas de ensino e pesquisa.
- P2. A aplicação pode oferecer visualizações do progresso dos alunos e centralização de tarefas de diferentes áreas.

SOLUÇÕES EXISTENTES

- S1. Notion, ajuda a organizar tarefas e acompanhar o progresso dessas atividades.
- S2. Centralização dos dados e arquivos, visualização ampla de atividades, prazos e progresso.
- S3. A configuração inicial, excesso de menus e complexidade de utilizar algumas funcionalidades.



NOME: Caroline

IDADE: 21

QUEM

- Q1. Estudante universitária.
Q2. Ensino superior incompleto.
Q3. Engajado, gosta de trabalhar em equipe, mas se sente sobrecarregada muita tarefas para fazer.
Q4. Tem medo de não conseguir equilibrar estudos e vida pessoal. Fica frustrada com a falta de clareza em algumas atividades acadêmicas e com atrasos de colegas em trabalhos em grupo.

CONTEXTO

C1: Utiliza apps simples para organizar tarefas como Google documentos e Notion e interage com colegas por meio do WhatsApp e Discord.

EXPERIÊNCIAS PRÉVIAS/PREFERÊNCIAS

- E1. Gosta de apps com interface intuitiva.
E2. Não gosta de aplicativos que exigem muitos passos para acessar o conteúdo principal.
E3. Usa smartphone e notebook.
E4. Aprende testando por conta própria.
E5. Prefere atalhos e soluções rápidas.
E6. Aprende melhor com vídeos e esquemas visuais.
E7. Gosta de interagir com outras pessoas e compartilhar experiências acadêmicas.

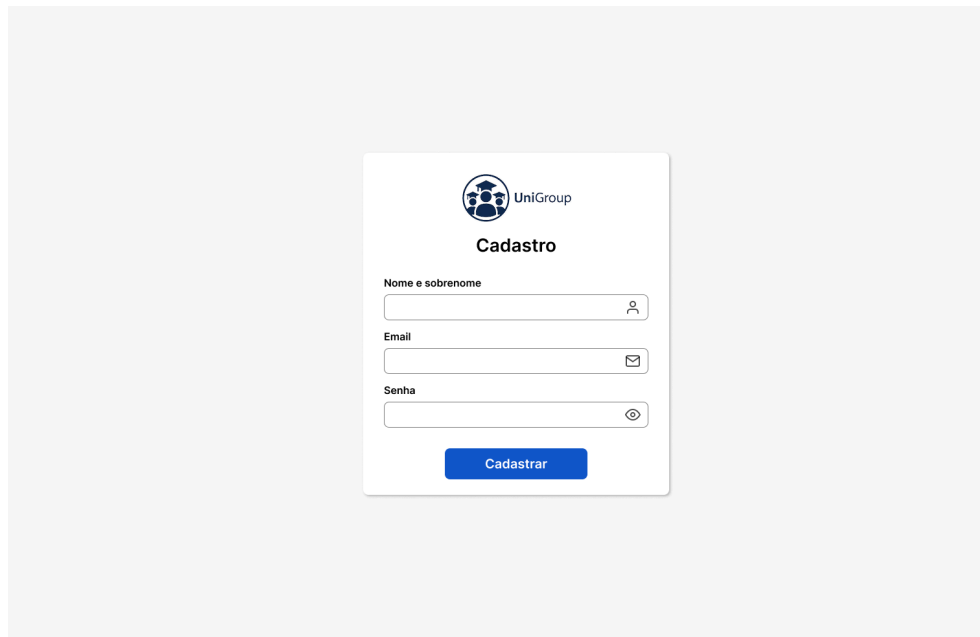
PROBLEMAS/NECESSIDADES/DESEJOS

- P1. Tem dificuldade em manter o foco nos estudos com tantas distrações e falta de organização.
P2. A aplicação pode ajudar com organização de horários, metas de estudo, e priorização de atividades para manter a produtividade.

SOLUÇÕES EXISTENTES

- S1. Utilização do Trello para melhor planejamento de atividades e trabalhos.
S2. Visualização ampla do planejamento feito pelo usuário.
S3. A configuração inicial e recursos limitados para uso comum.

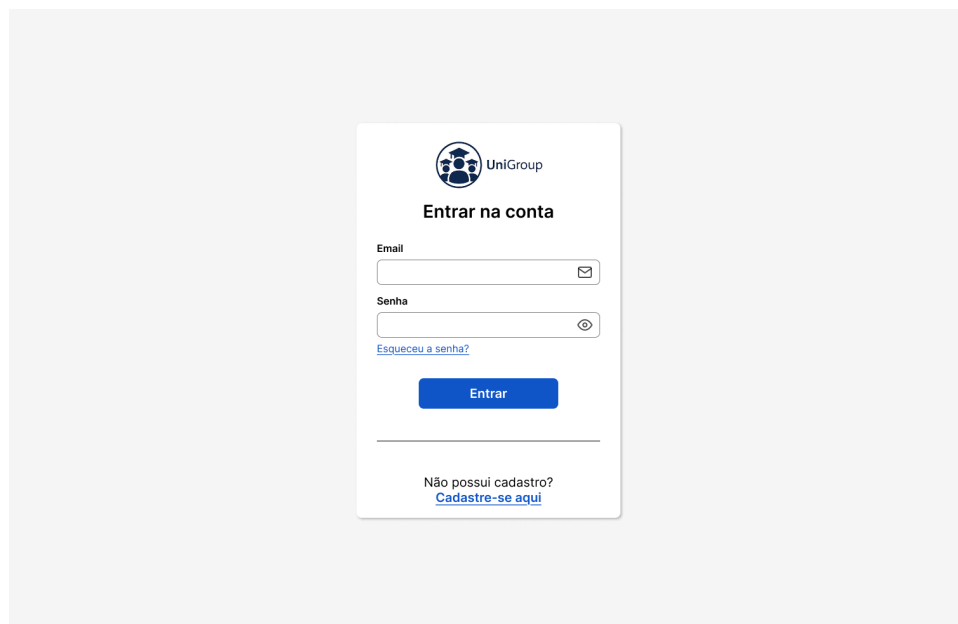
3. Protótipo de alta fidelidade
[Link para o protótipo no Figma](#)



O protótipo da tela de cadastro do UniGroup apresenta um formulário centralizado em um fundo cinza claro. No topo, há o logo do UniGroup (um ícone de grupo de pessoas) e o nome "UniGroup". Abaixo, o título "Cadastro" é exibido em negrito. O formulário contém três campos de entrada: "Nome e sobrenome" com um ícone de pessoa, "Email" com um ícone de envelope, e "Senha" com um ícone de olho para alternar a visibilidade. Um botão azul com o texto "Cadastrar" está posicionado na base do formulário.

Tela de cadastro

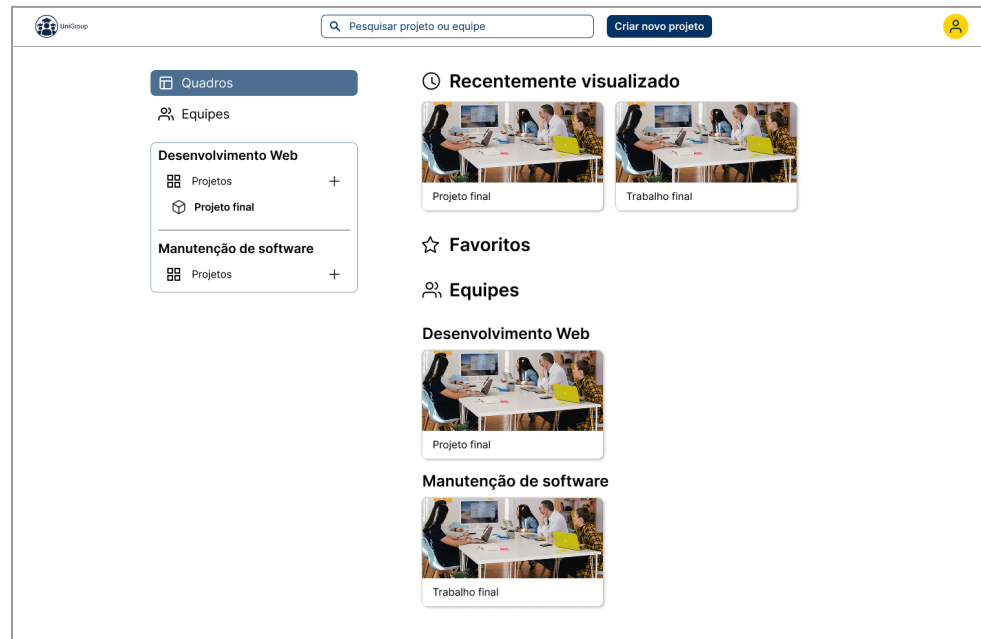
Na tela de cadastro os usuários podem inserir seu "Nome e sobrenome", "Email" e "Senha" para criar uma nova conta.



O protótipo da tela de login do UniGroup segue a mesma estrutura visual da tela de cadastro. No topo, o logo do UniGroup e o nome "UniGroup" são exibidos. O título "Entrar na conta" está centralizado. O formulário possui dois campos de entrada: "Email" com um ícone de envelope e "Senha" com um ícone de olho. Abaixo dos campos, há um link azul "Esqueceu a senha?". Um botão azul "Entrar" está na base do formulário. Na parte inferior da tela, há uma linha horizontal separando o conteúdo principal de um texto "Não possui cadastro?" seguido pelo link azul "Cadastre-se aqui".

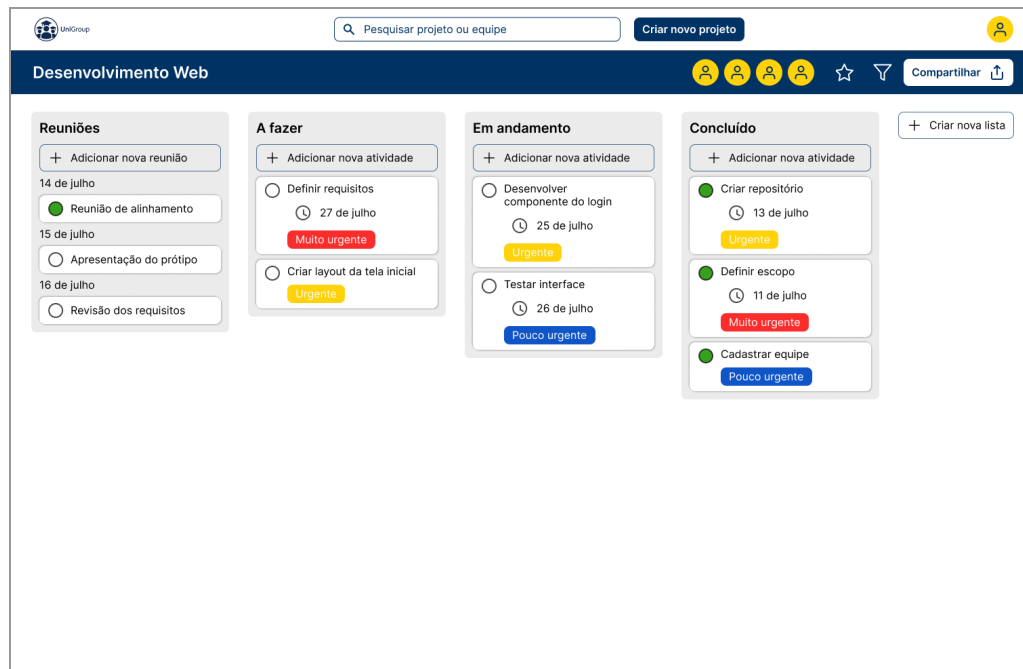
Tela de login

Tela de acesso ao aplicativo para usuários já registrados. Os usuários devem inserir seu "Email" e "Senha" para entrar na conta. Há um link "Esqueceu a senha?" para recuperação da senha de acesso e um link "Cadastre-se aqui" para usuários que ainda não cadastrados criem uma conta na plataforma.



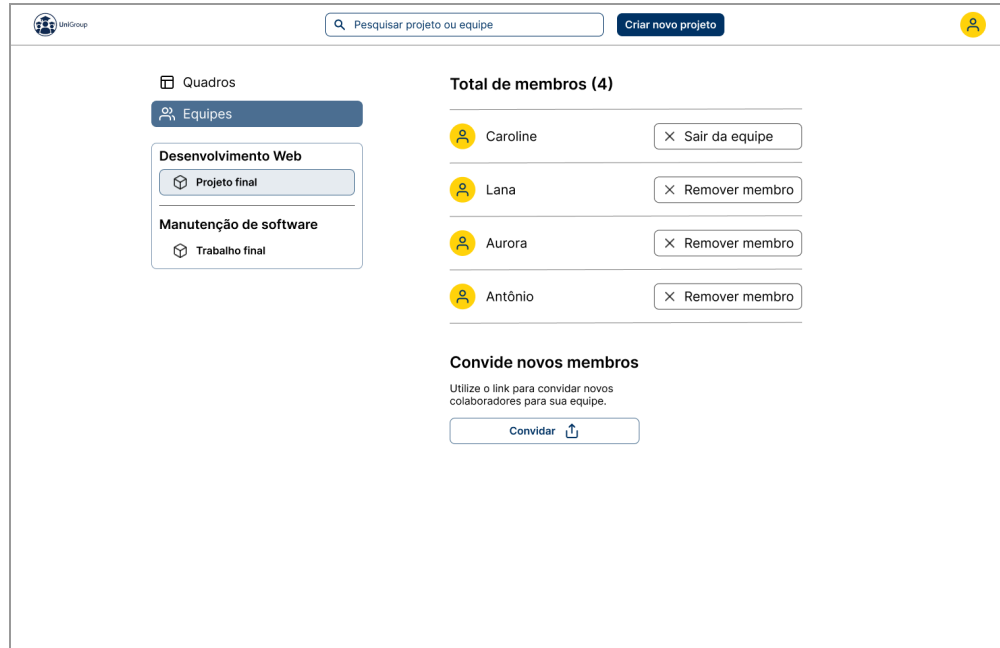
Tela inicial

A tela principal do aplicativo. Ela apresenta um painel de controle com seções como "Recentemente visualizado", "Favoritos" e "Equipes". No lado esquerdo, há um menu de navegação que permite ao usuário alternar entre "Quadros" (tela atual) e "Equipes". A tela exibe projetos e equipes. Uma barra de pesquisa e um botão para criar um novo projeto também compõem a tela.



Quadro de atividades

Essa tela exibe as atividades de um projeto específico. Ela segue a estrutura de quadro Kanban, com colunas para diferentes estágios de trabalho: "A fazer", "Em andamento" e "Concluído". Cada cartão dentro das colunas representa uma atividade, mostrando o prazo de realização da atividade e um indicador de prioridade ("Muito urgente", "Urgente", "Pouco urgente"). Há opções para adicionar novas atividades, compartilhar o projeto para outras pessoas e criar novas listas. Além das opções de favoritar o projeto, filtrar atividade e visualizar os membros que formam a equipe do projeto.



Tela de membros das equipes

Essa tela permite aos usuários visualizar e gerenciar os membros de uma equipe específica, onde os membros são listados. É possível remover membros da equipe individualmente e sair da equipe. A tela também oferece a funcionalidade de "Convidar novos membros" por meio de um link.

4. Requisitos

RF001	O sistema deve permitir que os usuários cadastrem-se, informando nome, email e senha.
RF002	O sistema deve permitir ao usuário visualizar uma "lista de equipes".
RF003	O sistema deve exibir equipes visualizadas recentemente pelo usuário.
RF004	O sistema deve permitir a visualização de projetos associados a uma equipe.
RF005	O sistema deve permitir a criação de novos projetos, informando o nome deles e o nome da equipe que compõe o projeto.
RF006	O sistema deve permitir que o usuário convidar participantes para a equipe de um projeto por meio de um link de acesso.

RF007	O sistema deve permitir filtrar as atividades de um projeto pelo status de “concluído” e “não concluído”.
RF008	O sistema deve permitir que o usuário favorite um projeto.
RF009	O sistema deve permitir adicionar novas atividades a uma lista, informando o nome da atividade, data, prioridade (Urgente, Pouco urgente e Não urgente), membros responsáveis e descrição.
RF010	O sistema deve registrar as interações realizadas por cada integrante do projeto em uma atividade, exibindo o que foi feito e a data em que foi realizada.
RF011	O sistema deve exibir os participantes de um projeto no quadro de tarefas.
RF012	O sistema deve permitir a criação de listas de tarefas em um projeto, informando o nome delas.
RF013	O sistema deve permitir adicionar ou remover membros responsáveis por uma atividade.
RF014	O sistema deve permitir que o usuário pesquise equipes ou projetos por meio de uma barra de pesquisa, informando o nome da equipe ou projeto.
RF015	O sistema deve permitir que o usuário remova membros de uma equipe.
RF016	O sistema deve permitir que o usuário saia de uma equipe que participa.
RF017	O sistema deve permitir que o usuário marque uma atividade como concluída.
RF018	O sistema deve permitir que o usuário troque o status de uma atividade arrastando ela entre as listas do quadro de atividades.
RF019	O sistema deve permitir que o usuário faça login na plataforma, informando email e senha cadastrados.

RNF01	A plataforma deve ser desenvolvida usando HTML, CSS e JavaScript.
RNF02	O código deve ser versionado com Git e estar publicado no GitHub com documentação.

5. Links do projeto

Link do backend: <https://unigroup.onrender.com/>

Link do frontend: <https://unigroup-omega.vercel.app/>

URL do banco de dados:

postgresql://unigroupbd:20og5CO5MZ6ymVycDOE9NgOiKj1liFGK@dpg-d1vr8v7gi27c738h7ug0-a.oregon-postgres.render.com/unigroupbd