

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, Maria Eduarda Macedo Braga,
Rafaela Parente Carvalho Medeiros Silva.*

São José dos Campos, 03 de Junho de 2021

Sumário

Proposta	3
Dados Relevantes a Serem Levantados	4
Metodologia	4
PITCH - Apresentação (tempo: 4 a 5 min)	5
SPRINT 1	5
Pontos Importantíssimos Para a Execução da Primeira Sprint	5
Validações com o Cliente	6
Wireframe	6
Divisão de Tarefas	7
Área do Aluno	7
SPRINT 2	8
Mini Cursos	8
Divisão de Tarefas	8
Página Sobre Nós	8
Página Voluntários	9
SPRINT 3	9
Divisão de Tarefas	9
Página Seja Doador	9
Página Projetos	9
Conexão do Banco de Dados	10
SPRINT 4	10
Divisão de Tarefas	10
Chat do Site	10
Ferramenta de busca	10
Área do aluno	10

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);

● 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 e-mail);
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 projetos 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.

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 Dados	Gustavo, Kauã e Tainara
Cadastro	Luciana, Maria, Lucas, Júlia e Kauã

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.

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

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
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

Divisão de Tarefas

Logo no início da sprint, o grupo inteiro se reuniu para estabelecer uma divisão entre as tarefas. Acharmos melhor não só separar os objetivos, mas também fazer algumas minis 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.

Página Voluntários

Na página voluntários você encontrará:

- Um menu com as opções “voluntariado”, “seja um voluntario” e “nossos voluntários”, onde 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.

SPRINT 3

Tarefas	Responsáveis
Documentação	Júlia e Tainara

GitHub	Kauã, Júlia e Tainara
Banco de Dados	Tainara, Gustavo e Kauã
Design das Imagens	Rafaela
Templates (Doação)	Maria e Gustavo
Templates (Projetos)	Kauã e Júlia
Cadastro de Projetos	Tainara e Rafaela
Revisão e Melhorias para o Site	Maria e Tainara
Apresentação de Slides	Tainara

Divisão de Tarefas

Infelizmente, nessa 3º sprint tivemos a perda de duas integrantes da equipe, nos levando a fazer algumas alterações e decidir um novo master.

Página Seja Doador

Ao abrir a página de doações, você irá encontrar:

- Uma área para inserir seus dados, o comprovante da doação e optar por anonimato ou não;
- Os dados da ONG para doação via PIX ou transferência bancária;
- As informações de doadores frequentes e conhecidos com suas breves descrições de quem são;
- Mais formas de realizar doações, como: doar vestimentas, sapatos, alimentos...

Página Projetos

Ao abrir a página nossos projetos você irá encontrar:

- Alguns projetos, com uma breve descrição e imagem ao lado;
- O botão cadastrar projeto, onde você será redirecionado a página de cadastro de projetos, que terá um formulário com algumas informações a serem preenchidas.

Conexão do Banco de Dados

Começando da 2º sprint, com o planejamento da entrega atual, concluímos todos as conexões dos formulários de cadastro com o Banco de Dados.

SPRINT 4

Divisão de Tarefas

Tarefas	Responsáveis
Documentação	Júlia e Rafaela
GitHub	Kauã, Gustavo e Rafaela
Banco de Dados	Gustavo e Kauã
Design das Imagens	Rafaela
Area do aluno	Kauã e Gustavo
Ferramenta de busca	Maria e Júlia
Chat do site	Maria e Júlia
Revisão e Melhorias para o Site	Todos
Apresentação de Slides	Maria

Logo no início da sprint 4, os membros da equipe se reuniram e dividiram as tarefas.

Chat do Site

O ícone de chatbox suspenso no canto inferior direito acompanha todas as páginas do site. Quando clicado sobre ele, uma janela se expande contendo um campo para envio de mensagens de texto e um botão de envio. No primeiro momento exibe-se uma janela com mensagens pré-estabelecidas as quais o usuário responderá, indicando qual opção adequa-se às suas necessidades, utilizando-se das letras "a", "b", "c", "d" e "e", sendo cada qual uma mensagem diferente. Através deste mecanismo, outras mensagens pré-estabelecidas serão exibidas de acordo com as palavras-chave utilizadas pelo usuário.

Ferramenta de busca

Localizada na página de projetos, com esta ferramenta é possível pesquisar informações a respeito de projetos cadastrados, utilizando-se de palavras-chaves escolhidas pelo usuário.

Área do aluno

Nesta página contém atividades, livros educativos e recreativos para uso dos alunos da instituição. Estão classificados de acordo com cada faixa etária, de 0 a 7 anos, e serão de uso offline. Para o seu acesso, clica-se no botão "download".