

## # Informações do Projeto

`TÍTULO DO PROJETO`

Aplicativo unificado PUC Minas.

`CURSO`

Análise de Desenvolvimento de Sistema.

## ## Participantes

-Brenda Moreira Rodrigues.

-Gabriel Oliveira Portes de Rezende.

-Lucas Soares Magalhães

-Victor Ribeiro de Souza.

## # Estrutura do Documento

- [Informações do Projeto](#informações-do-projeto)
- [Participantes](#participantes)
- [Estrutura do Documento](#estrutura-do-documento)
- [Introdução](#introdução)
- [Problema](#problema)
- [Objetivos](#objetivos)
- [Justificativa](#justificativa)
- [Público-Alvo](#público-alvo)
- [Especificações do Projeto](#especificações-do-projeto)

- [Personas e Mapas de Empatia](#personas-e-mapas-de-empatia)
- [Histórias de Usuários](#histórias-de-usuários)
- [Requisitos](#requisitos)
- [Restrições](#restrições)
- [Projeto de Interface](#projeto-de-interface)
- [User Flow](#user-flow)
- [Wireframes](#wireframes)
- [Metodologia](#metodologia)
- [Divisão de Papéis](#divisão-de-papéis)
- [Ferramentas](#ferramentas)
- [Controle de Versão](#controle-de-versão)
- [Projeto da Solução](#projeto-da-solução)
- [Tecnologias Utilizadas](#tecnologias-utilizadas)
- [Arquitetura da solução](#arquitetura-da-solução)
- [Avaliação da Aplicação](#avaliação-da-aplicação)
- [Plano de Testes](#plano-de-testes)
- [Registros de Testes](#registros-de-testes)
- [Referências](#referências)

## # Introdução

### ## Problema

> Após citações sobre as deficiências nas utilizações, praticidades, funcionalidades e falta de informações no aplicativo, PUC Mobile, utilizados pelos estudantes da instituição de ensino, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC MINAS), unidade São Gabriel. Em um das matérias propostas houve uma sugestão de tema referente, um projeto de melhoria no aplicativo PUC MINAS, tornando o mesmo simultaneamente mais prático, funcional e atrativo para alunos e funcionários da instituição PUC MINAS unidade São Gabriel.

## ## Objetivos

> Com base na proposta sugerida , o principal requisito para melhoria do aplicativo é torná-lo mais funcional, sendo assim, podendo ser utilizado em qualquer local, e com fácil acessibilidade, com a praticidade de ter todos os conteúdos onde cada aluno haja necessidade em apenas uma tela.

## ## Justificativa

Com base em pesquisa realizada com o público alvo, 90% dos alunos utilizariam um novo aplicativo da PUC, os mesmo veio a relatar sobre desvantajosos conteúdos e poucas informações , ainda com base na pesquisa, 80% dos entrevistados relataram que utilizam apenas dois recursos dos aplicativos. O aplicativo fornecido atualmente para os alunos da instituição PUC Minas, tem em sua plataforma diversos conteúdos, contudo, os conteúdos fornecidos não oferecem a funcionalidade desejada pelos usuários.

## ## Público-Alvo

A princípio o projeto de desenvolvimento unificado PUC Minas, vem oferecer uma nova proposta e um novo recurso de praticidade, usabilidade e orientação para estudantes e funcionários das instituições de ensinos, nessa fase de inicialização o projeto tem como base o público estudantil da, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC MINAS),unidade São Gabriel.

## # Especificações do Projeto

-Justificativa do Projeto: O novo aplicativo proposto, tende a ser mais objetivo, funcional, prático, onde o usuário possa personalizar assim se tornando cada aplicativo único.

-Finalidade do Projeto: O aplicativo tem a trazer mais agilidade e usabilidade para os usuários.

-Objetivo(s) do Projeto: Umas das principais ideias para o aplicativo PUC Minas e que o mesmo se torne funcional e com acessibilidade.

-Descrição do Produto: A princípio o projeto estará destinado ao curso de Análise de Desenvolvimento de Sistema, para uma melhor análise no funcionamento do aplicativo, após o período de análise o mesmo será disponibilizado para todos os universitários da PUC Minas unidade São Gabriel.

-Stakeholders do Projeto: O projeto vem de trazer interesse ao público universitário, dos alunos e funcionários.

-Entregas do Projeto: O lançamento do aplicativo acontecerá após os testes apresentarem um bom desempenho tornando-se assim a funcionalidade com um dos principais objetivos iniciais.

-Estimativas de Tempo e Custo: A previsão de término para o determinado projeto está em um período de tempo de 6 (seis) meses.

-Exclusões do Projeto: A princípio o aplicativo não irá fornecer a todos os pedidos solicitados pelos os usuários, de acordo com a pesquisa realizada.

-Critérios de Aceitação: Para haver a conclusão final do projeto, o mesmo tem de estar em funcionamento, fornecendo o objetivo principal do projeto.

-Premissas: A base desejável para ser utilizada será o Java.

-Restrições: Um dos desafios encontrados é a falta de mão de obra para o desenvolvimento do aplicativo, assim tornando-se um sobrecarregamento das partes envolvidas.

-Riscos: O aplicativo pode não ter a funcionalidade e acessibilidade desejáveis para os usuários, tornando assim o aplicativo atual.

## ## Personas e Mapas de Empatia

### PERSONA 1 - LORENA

Idade: 19 anos

Hobby: Conversar com amigos

Trabalho: Secretária

Personalidade: Competente e proativa

Sonhos: Conseguir uma promoção

Objetos e lugares: Lorena tem bastante tempo no seu trabalho, muitas vezes fica sem fazer nada, ela tem acesso ao PC da empresa e ao seu celular.

Objetivos chave: Quando ela usa a aplicação ela quer saber de várias coisas e até reler o conteúdo passado em aula e tirar dúvidas com os colegas.

Como devemos tratá-la: Lorena não tem pressa com as coisas, ela quer porém que tudo esteja disponível para ela, quanto mais conseguirmos para ela, melhor.

#### MAPA DE EMPATIA - PERSONA 1

O que ela pensa e sente: Ela pensa ser sociável e não aguenta ficar parada.

O que ela ouve: Ela ouve muitas vezes que é amigável e divertida.

O que ela vê: Ela vê tudo como oportunidades de se divertir e conhecer pessoas.

O que ela diz e faz: Ela gosta de saber sobre a vida de todo mundo e comentar sobre com ainda mais pessoas.

Dores: Ela tem a necessidade de socializar e conversar a todo momento.

Ganhos: Ela tem muitos contatos e conhecimento diverso.

## PERSONA 2 - LIVIA

Idade: 20 anos

Hobby: Ler livros

Trabalho: Atendente

Personalidade: Extrovertida

Sonhos: Ter estabilidade

Objetos e lugares: Livia não tem tempo livre, então vive correndo, o único dispositivo que se encaixa com ela é seu celular.

Objetivos chave: Durante a utilização da aplicação ela não tem tempo de ficar olhando tudo, ela quer o que for importante pra ela e pronto.

Como devemos tratá-la: Livia é rápida e acelerada, ela não consegue esperar, então quanto mais rápido for possível dar resposta a ela, melhor.

## MAPA DE EMPATIA - PERSONA 2

O que ela pensa e sente: Ela pensa ser responsável e gosta de reconhecimento.

O que ela ouve: Ela ouve muitas vezes que é inteligente e caridosa.

O que ela vê: Ela vê tudo como uma oportunidade de crescer como pessoa.

O que ela diz e faz: Ela gosta de ajudar os outros e fazer boas ações.

Dores: Ela queria conhecer mais pessoas.

Ganhos: Fazer boas ações e ganhar experiência.

### PERSONA 3 - RAFAEL

Idade: 23 anos

Hobby: Jogar vídeo game

Trabalho: Programador

Personalidade: Introvertido

Sonhos: Trabalhar na Google

Objetos e lugares: Rafael usa seu notebook para estudo mas acha o celular muito mais prático então normalmente faz tudo com ele em mãos.

Objetivos chave: Durante a utilização da aplicação ele quer acessar suas notas e acessar facilmente a matéria, se possível ainda se conectar com pessoas com o mesmo interesse.

Como devemos tratá-la: Rafael sabe o que quer e não gosta de enrolação, pois tudo em sua volta acontece muito rápido, devemos ser diretos e objetivos.

### MAPA DE EMPATIA - PERSONA 3

O que ela pensa e sente: Ele quer ser produtivo e ativo e faz de tudo para isso.

O que ela ouve: Ela ouve muitas vezes que é dedicado e esforçado.

O que ela vê: Ele vê tudo que o mercado oferece e quer o melhor possível para si.

O que ela diz e faz: Ele se veste bem e quer que os outros o vejam assim.

Dores: Precisa de tempo e concentração.

Ganhos: Dinheiro e reconhecimento.

RELAÇÃO: Podemos notar que um padrão entre as personas é a necessidade de contato social para com os outros, assim, podendo ser mais bem sucedidos dentro de seus desejos pessoais. Também podemos notar que a dinamicidade é um fator importante para definir se eles utilizarão ou não a aplicação e também a necessidade de cada um definir suas prioridades dentro dela. O porte para mobile também é uma constante entre todos os perfis listados.

## ## Histórias de Usuários

Com base na análise das personas foram identificadas as seguintes histórias de usuários:

EU COMO... `PERSONA`	QUERO/PRECISO ... `FUNCIONALIDADE`	PARA ... `MOTIVO/VALOR`
-----	-----	-----
Rafael	Saber de notícias de minha área	Para me manter atualizado
Livia	Ter como ajudar os colegas	Tirar dúvidas me ajuda a estudar
Lorena	Ter como conhecer pessoas	Me divertir e aprender com os outros

## ## Requisitos

As tabelas que se seguem apresentam os requisitos funcionais e não funcionais que detalham o escopo do projeto.

### ### Requisitos Funcionais



ID	Descrição do Requisito	Prioridade
-----	-----	----
RF-001	Permitir que o usuário cadastre tarefas	ALTA
RF-002	Emitir um relatório de tarefas no mês	MÉDIA
RF-003	Tornar funcional	ALTA
RF-004	Melhor Desing	Média
RF-005	Customização	Baixa

### ### Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
-----	-----	----
RNF-001	O sistema deve ser responsivo para rodar em um dispositivos móvel	MÉDIA
RNF-002	Deve processar requisições do usuário em no máximo 3s	BAIXA
RNF-003	Ampliação da plataforma	Média
RNF-004	Armazenamentos de dados	Alta

### ## Restrições

O projeto está restrito pelos itens apresentados na tabela a seguir.

ID	Restrição
--	-----
01	O projeto deverá ser entregue até o final do semestre
02	Não pode ser desenvolvido um módulo de backend
03	O projeto deve ser melhor que o atual aplicativo
04	O projeto tem de estar em funcionabilidade
05	O projeto deve desenvolvido por etapas

> Restrições para a solução.

>

1- Prazo de entrega.

2- Desenvolvimento.

3-Etapas do projeto.

4- Pouco dominio das plataformas de desenvolvimentos.

## # Projeto de Interface

Nossa interface foi pensada de acordo com o feedback que recebemos através das entrevistas, em conjunto com o que achamos que seja melhor para a experiência que queremos oferecer. Optamos então por uma interface visualmente mais limpa, e que seja o mais intuitiva possível. Pois as principais ferramentas do app serão acessadas pelo usuário com o intuito de se obter a informação o mais rápido possível, e de forma clara. Acreditamos que um design limpo e de fácil acesso foi a melhor escolha visando uma melhor experiência para o usuário.

## ## User Flow

![image](https://user-images.githubusercontent.com/103544767/165395064-56bb6fde-342a-4052-9953-9d4dbceae40d.png)

![image](https://user-images.githubusercontent.com/103544767/165395373-5433fb24-6c72-44c2-b1c2-1c6a7e4caa56.png)

![image](https://user-images.githubusercontent.com/103544767/165395219-9483a900-2205-448d-9a26-8b7e76fa774d.png)

## ## Wireframes

Wireframe Celular: <https://ibb.co/xF4kVxf>

Wireframe Tablet: <https://ibb.co/znm4fF7>

Wireframe PC: <https://ibb.co/7b93YY8>

> - Wireframe para celular:

![image](https://user-images.githubusercontent.com/103544767/165395982-1f5b806a-0a18-4f09-96e9-018e24ceafaa.png)

> - Wireframe para tablet:

![image](https://user-images.githubusercontent.com/103544767/165395944-d6590db8-e94d-40e6-bb36-3ef431690963.png)

> - Wireframe para computadores:

![image](https://user-images.githubusercontent.com/103544767/165395890-23c75d60-0baa-493c-94a6-8e310046a7dd.png)

## # Metodologia

Primeiro começamos fazendo as entrevistas pelo Campus São Gabriel, aproximadamente 20 pessoas, após isso realizamos uma análise com o conteúdo obtido nas entrevistas, filtrando detalhes positivos e negativos, após isso realizamos a divisão de tarefas para cada integrante da nossa equipe, assim sendo Brenda trabalhando inicialmente com a documentação do projeto, Lucas com o Processo de design Thinking utilizando a ferramenta Miro, Gabriel

realizou o Design de interface utilizando figma e Victor criou os slides para a apresentação utilizando PowerPoint.

## ## Divisão de Papéis

Foi adotado para a divisão de papéis o método SCRUM

Project owner: PUC Minas

Scrum master: Amalia Vasconcelos

Equipe:

-Brenda Moreira Rodrigues. - Confeção do relatório

-Gabriel Oliveira Portes de Rezende. - Confeção do projeto de interface.

-Lucas Soares Magalhães. - Confeção do processo de design thinking.

-Victor Ribeiro de Souza. - Confeção da apresentação em PowerPoint.

## ## Ferramentas

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
----------	------------	----------------

-----	-----	-----
-------	-------	-------

Processo de Design Thinkgin	Miro	<a href="https://miro.com/app/board/uXjVO_NQIX0=/">https://miro.com/app/board/uXjVO_NQIX0=/</a>
-----------------------------	------	---

Desenvolvimento de interface	Figma	<a href="https://www.figma.com/">https://www.figma.com/</a>
------------------------------	-------	---

Repositório de código	GitHub	<a href="https://github.com/ICEI-PUCMinas-PSG-SI-TI/tiaw-sg-ads-n-20221-g1-servicos-da-puc">https://github.com/ICEI-PUCMinas-PSG-SI-TI/tiaw-sg-ads-n-20221-g1-servicos-da-puc</a>
-----------------------	--------	---

## ## Controle de Versão

Após uma reunião em grupo, a ferramenta para desenvolver o aplicativo foi escolhida a github, pela facilidade de manipulação na plataforma, pelo acesso aos usuarios e por ser uma plataforma inovadora e de grande visão.

> A ferramenta de controle de versão adotada no projeto foi o

> [Git](https://git-scm.com/), sendo que o [Github](https://github.com)

> foi utilizado para hospedagem do repositório `upstream`.

>

> O projeto segue a seguinte convenção para o nome de branchs:

>

> - `master`: versão estável já testada do software

> - `unstable`: versão já testada do software, porém instável

> - `testing`: versão em testes do software

> - `dev`: versão de desenvolvimento do software

>

> Quanto à gerência de issues, o projeto adota a seguinte convenção para

> etiquetas:

>

> - `bugfix`: uma funcionalidade encontra-se com problemas

> - `enhancement`: uma funcionalidade precisa ser melhorada

> - `feature`: uma nova funcionalidade precisa ser introduzida

## # Projeto da Solução

Utilizando de uma página na web podemos aproveitar de tecnologias de rápida resposta. Uma página na web foi criada para servir como salvaguarda dos alunos armazenando seus dados principais inseridos por eles mesmos. Além disso temos uma feature de comentários onde os alunos de diferentes cursos podem interagir entre si para assim aumentarmos a comunicação dentro da faculdade.

## ## Tecnologias Utilizadas

Utilizamos a IDE Visual Studio Code fornecida gratuitamente pela Microsoft, além do Figma e Adobe Photoshop 2020 para criar o escopo de nosso projeto. As linguagens responsáveis para criar essa solução foram CSS, Javascript e Html, criamos uma página na web que atende todos os requisitos para que a nossa solução seja plenamente executada.

## ## Arquitetura da solução

A arquitetura segue os seguintes parâmetros:

<https://ibb.co/tbKjVL0>

<https://ibb.co/MhvrD6M>

## # Avaliação da Aplicação

Dentro da aplicação é possível ver, editar, criar e excluir contas (Sendo editar limitado apenas para o próprio usuário e administrador. Criar e excluir disponível exclusivamente para o administrador). Além de ser possível reportar problemas e comentar com outros alunos. É ainda possível ver as notícias mais recentes, eventos e avisos. Criamos uma solução de local storage para realizar o armazenamento da carteirinha fornecida pelo usuário e também de sua senha do Canvas.

Aplicamos diferentes cenários para realizar testes, onde tentamos criar contas incompletas, realizar login sem a senha e usuário corretos, além de verificar se o armazenamento de dados está de acordo, tanto para comentários, reclamações e também para a senha do Canvas e armazenamento de dados.

## ## Plano de Testes

Testamos se o usuário que não possui o atributo "admin" realmente estava limitado para realizar apenas funções do próprio usuário. Verificamos se a tela de login e criação de conta funcionavam de acordo, sendo a criação funcionando apenas para criar contas não administradoras e com todos os campos sendo utilizados e o login funcionando apenas caso os campos de e-mail e senha sejam preenchidos corretamente de acordo com o que está armazenado dentro do nosso banco de dados.

Foram realizados teste para ver se os atributos estavam sendo alterados e armazenados de acordo com o fornecido para ser alterado, seja do perfil do usuário ou então de sua nota média. Verificando também se as páginas estavam sendo devidamente exibidas para diferentes aparelhos.

## ## Registros de Testes

Para os testes foram utilizadas contas criadas artificialmente e também contas criadas através da página de cadastro de contas. Foram realizados todos os testes descritos no plano de testes e podemos concluir que ainda há espaço para melhoria, porém aquilo que foi proposto está funcionando corretamente. Podemos perceber algumas falhas por se tratar de Local Storage por exemplo que poderiam ser ajustadas com tecnologias back-end no futuro, mas a idealização e concepção do que foi proposto está concluído com essas ressalvas.

## # Referências

Para referência utilizamos os seguintes sites:

<https://getbootstrap.com/docs/5.2/>

<https://www.w3schools.com/>

<https://pt.stackoverflow.com/>