

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Projeto Seajeite

**Termo de Abertura**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Preparado por: Bruna Silva

Jonathan Kelvin

Geovanne Atanazio

São Cristóvão, 15 de novembro de 2019

**TABELA DE CONTEÚDO**

[**Histórico de Aprovações**](#_heading=h.wzm6ib1ypwtj) **3**

[**Visão geral do projeto**](#_heading=h.9t633s8ytcx9) **4**

[**Objetivos do Projeto**](#_heading=h.4d34og8) **4**

[**Requisitos do projeto**](#_heading=h.2s8eyo1) **4**

[Dentro do Escopo](#_heading=h.17dp8vu) 5

[Fora do Escopo](#_heading=h.3rdcrjn) 5

[Entregas Produzidas](#_heading=h.26in1rg) 6

[**Restrições do Projeto**](#_heading=h.lnxbz9) **6**

[**Diagrama de casos de uso do projeto**](#_heading=h.35nkun2) **6**

[**Referências**](#_heading=h.e32cchiqxd2h) **7**

# 

# Histórico de Aprovações

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versão** | **Data** | **Autores(as)** | **Nota de Revisão** |
| 1.0 | 14/11/2019 | ATANAZIO, Geovanne; SANTOS, Jonathan K.J.; SILVA, Bruna. | Primeira versão do documento para abertura do projeto e definição dos requisitos. Construído e editado em conjunto entre os autores do projeto. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Visão geral do projeto

Segundo levantamento da empresa de estatística *Statista* (2016), o brasileiro passa em média 4 horas e 48 minutos diários utilizando o celular. Já Senador (2018, p.67) relata que o número de vezes de checagem do aparelho gira em torno de 150 vezes por dia. Tais dados apontam a emergência dos dispositivos móveis na sociedade contemporânea, funcionando, utilizando uma metáfora, quase como uma peça de roupa.

Com isso, começam a surgir as primeiras desvantagens relacionadas ao uso excessivo, uma delas é o hábito de manter uma postura inadequada, acarretando dores no pescoço, costas, ombros e braços. Uma cabeça em posição normal pesa 5 quilos, com a inclinação característica para utilizar o aparelho celular pode chegar a 15 quilos de sobrecarga. Uma atitude, como levar o celular a altura dos olhos, pode diminuir as lesões e aumentar a qualidade de vida.

Pensando nisso, o projeto Seajeite propõe uma aplicação para lembrar o usuário que, muitas vezes, distraído com as diversões que os *smartphones* podem proporcionar, esquecem de manter uma postura adequada. O aplicativo colherá informações sobre o tempo de atividade da tela do aparelho e, com isso, emitirá notificações periódicas contendo um lembrete simples para correção postural.

# Objetivos do Projeto

O Projeto Seajeite visa alcançar os seguintes objetivos:

* Objetivo 1: coletar informações do tempo que os usuários despendem no uso do smartphone;
* Objetivo 2: apresentar as informações coletadas pela funcionalidade anterior;
* Objetivo 3: baseado no tempo coletado, emitir notificações periódicas com o intuito de lembrar o usuário de corrigir sua postura.

# Requisitos do projeto

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Código** | **Requisito** | **Atributo** | | | |
| **Importância** | **Estabilidade** | **Risco** | **Situação** |
| RF001 | Contabilizar o tempo de atividade da tela do smartphone | Alta | Moderado | Moderado | Planejamento |
| RF002 | Apresentar ao usuário o tempo despendido. | Alta | Moderado | Moderado | Planejamento |
| RF003 | Notificar o usuário | Alta | Moderado | Moderado | Planejamento |
| RNF001 | Aplicação deve funcionar no sistema Android (igual ou superior a versão 5.0) | Alta | Moderado | Moderado | Planejamento |
| RNF002 | Interface simples e intuitiva para o usuário baseado nas heurísticas adaptadas de Jakob Nielsen (ROCHA, BARANAUSKAS; 2003; p.170) | Alta | Moderado | Moderado | Planejamento |
| RNF003 | Linguagem Dart com Framework Flutter | Alta | Moderado | Moderado | Planejamento |

O escopo deste projeto inclui e exclui os seguintes itens.

## Dentro do Escopo

∙ Contabilizar tempo que o usuário passa utilizando o smartphone;

∙ Notificar usuário periodicamente, enquanto a tela do smartphone permanecer ativa;

∙ Apresentar informações do último período em que a tela permaneceu ativa;

∙ Opção de ativar e desativar o contabilizador.

## Fora do Escopo

∙ Configuração do tempo para os avisos periódicos;

∙ Armazenar, a longo prazo, informações do usuário;

∙ Aplicação para iOS;

∙ Registrar/apresentar mais de um período de atividade.

## Entregas Produzidas

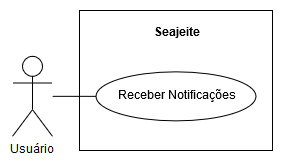
* Entrega 1: aplicativo com a funcionalidade de coletar e apresentar informações relativas ao tempo que a tela permanece ativa;
* Entrega 2: funcionalidade de notificação integrada com a coleta de informações da funcionalidade anterior;
* Entrega 3: aplicativo completo e funcional.

# Restrições do Projeto

O projeto tem as seguintes restrições que devem ser gerenciadas em torno.

∙ Restrição 1: a implementação e documentação do projeto devem seguir a dinâmica da disciplina, tendo ficado acordado, em plano de ensino, que sua versão inicial e evolução serão apresentados na aula 37-38.

# Diagrama de casos de uso do projeto



# 

# Referências

AGRELA, Lucas. **Brasileiros estão cada vez mais viciados no celular**. Revista Exame: 2017. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/tecnologia/brasileiros-estao-cada-vez-mais-viciados-no-celular/>. Acesso 14 de novembro de 2019.

SENADOR, André. **Nomofobia 2.0 e outros excessos na era dos relacionamentos digitais**. São Paulo: Aberje, 2018.

VIEIRA DA ROCHA, Heloísa.;CECÍLIA CALANI BARANAUSKAS, Maria. **Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador.** São Paulo: Instituto de Computação, Universidade Estadual de Campinas, 2003.