

Gerência de Projetos de Software

Termo de Encerramento do Projeto: SpectroBuddy

1. Objetivo do projeto

O transtorno do espectro autista (TEA) é um distúrbio do neurodesenvolvimento caracterizado por desenvolvimento atípico, manifestações comportamentais, déficits na comunicação e na interação social, padrões de comportamentos repetitivos e estereotipados, podendo apresentar um repertório restrito de interesses e atividades. Desse modo, esse projeto tem como objetivo ajudar pessoas TEA a serem mais independentes e autônomas.

2. Resumo do projeto

As pessoas com TEA são classificadas em 3 níveis de suporte, sendo o nível 1 o mais leve, o nível 2 moderado e o nível 3 grave; tendo isso em vista, foi proposto o desenvolvimento de 4 aplicativos para esse público. A seguir, o nome dos aplicativos: Spectro Verde, aplicativo para smartwatch, Spectro Azul, aplicativo mobile para pessoa com TEA nível 1, Spectro Laranja, aplicativo mobile para cuidadores de pessoas com TEA nível 2 e 3 e, Spectro Roxo, aplicativo mobile para pessoas com TEA nível 2 e 3. Os aplicativos servem para controlar tarefas e rotinas, além de ajudar a pessoa com TEA no seu dia a dia por meio de notificações de seus afazeres, de opções para relaxamento e de comunicação não verbal. Nesse sentido, o conceito de IOT foi implementado para tornar os aplicativos mais acessíveis às pessoas com TEA, tal como a possibilidade de controlar as opções do Spectro Roxo com o Spectro Laranja. Desse modo, foi desenvolvido um planejamento além de diagramas de interface, arquitetura e banco de dados do sistema para que esse projeto fosse bem estruturado e organizado.

3. Artefatos entregues

Dentre os artefatos entregues no início do projeto, pode-se destacar o Termo de Abertura do Projeto (TAP) e Declaração de Escopo. Enquanto isso, durante o processo de planejamento, a Matriz de Responsabilidades (RACI), a Estrutura Analítica de Projeto (EAP), o Cronograma, o Orçamento e o Plano de Gerenciamento de Riscos foram artefatos de grande relevância no processo. Por último, ao longo da parte de execução do projeto, as Interfaces do Sistema, a Arquitetura do Sistema e o Projeto de Persistência de Dados foram essenciais durante essa etapa.

4. Conclusões

Apesar das dificuldades, o projeto teve uma boa fluidez e no fim se obteve resultados compatíveis com as metas traçadas inicialmente. Com isso, a jornada para o desenvolvimento nos gerou vários aprendizados, tal como a utilização da ferramenta Project Libre, a qual foi útil para o planejamento de requisitos como cronograma, gastos, responsáveis e tarefas. Além disso, saber elaborar um EAP se tornou uma habilidade bem importante para as nossas carreiras, uma vez que a visualização do escopo de projetos é algo que melhora a produtividade. A criação de grandes projetos de interfaces acessíveis, necessitava grande organização e pesquisa para desenvolvê-las, o

que gerou experiência e conhecimento na área de planejamento de Front-end. A utilização da funcionalidade do Kaban, no Github, teve um grande impacto na organização das tarefas do projeto, sendo um aprendizado importante para outros projetos futuros. Por fim, aprendemos que todo o tipo de projeto, qualquer que seja o seu tamanho, possui a sua importância e envolve diversos riscos que devem ser considerados durante o processo para a obtenção do sucesso.

5. Comentários, Críticas e Sugestões de Melhoria (Opcional)

Acreditamos que a abordagem da disciplina poderia ser diferente, de maneira que, ao invés de simular a criação de um projeto aplicando os conceitos de gerência, poderíamos fazer estudo de caso de projetos existentes de empresas, apontando possíveis falhas e/ou acertos na gerência do projeto.