

TIAW-Dificuldade de descobrir novos hobbies e atividades que gostem

Integrantes:

Enrico Jardim Cisotto

Arthur Couto Nogueira Oliveira

Paula Maria Alves de Oliveira

1.Introdução

Com o avanço dos anos e uma incrementação da tecnologia no dia a dia das pessoas, foi se implementando parâmetros e preconceitos impostos pela sociedade sobre o que fazer e o que é bem visto, principalmente em uma faixa etária mais jovem como os adolescentes e pré-adolescentes. Sendo assim, é evidente uma falta de autoconhecimento em relação a hobbies e atividades dentro e fora de casa em que a pessoa gosta ou gostaria de experimentar.

2.Problema

O principal problema que será abordado é a falta do autoconhecimento da faixa etária mais jovem em relação a hobbies e atividades dentro e fora de casa em que a pessoa gosta ou gostaria de experimentar.

3.Objetivo do Projeto

O objetivo do nosso grupo é proporcionar através de uma plataforma web uma gama de atividades, opções e novos hobbies direcionados para jovens que buscam se autoconhecer e descobrir novas formas de entretenimento e conhecimento.

4.Justificativa

Experimentar novos hobbies e receber boas recomendações pode ser uma parte importante do crescimento e desenvolvimento dos jovens. Pesquisas têm mostrado que a participação em hobbies e atividades extracurriculares pode ajudar no desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais em crianças e jovens. Por exemplo, um estudo publicado na revista "Child Development" (2018) mostrou que a participação em atividades extracurriculares estava associada a um melhor desempenho acadêmico e habilidades sociais em crianças, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades, ampliação de horizontes, equilíbrio e bem-estar, socialização, networking, autodescoberta e autoestima.

5. Público alvo

O público alvo do nosso grupo serão os jovens em geral que estão se descobrindo e desenvolvendo o autoconhecimento.

6.Histórias dos usuários

Eu como [Persona]	Quero/Desejo [O que]	Para [Por que]
Melissa	Deseja se tornar uma profissional de e-sports	Realizar seu sonho
Victor	Aprimorar suas habilidades em criar pratos	Realizar seu sonho de um dia se tornar um chef de cozinha
Pedro	Descobrir novos talentos, histórias inspiradoras e obras-primas do entretenimento	Aumentar seu repertorio cultural

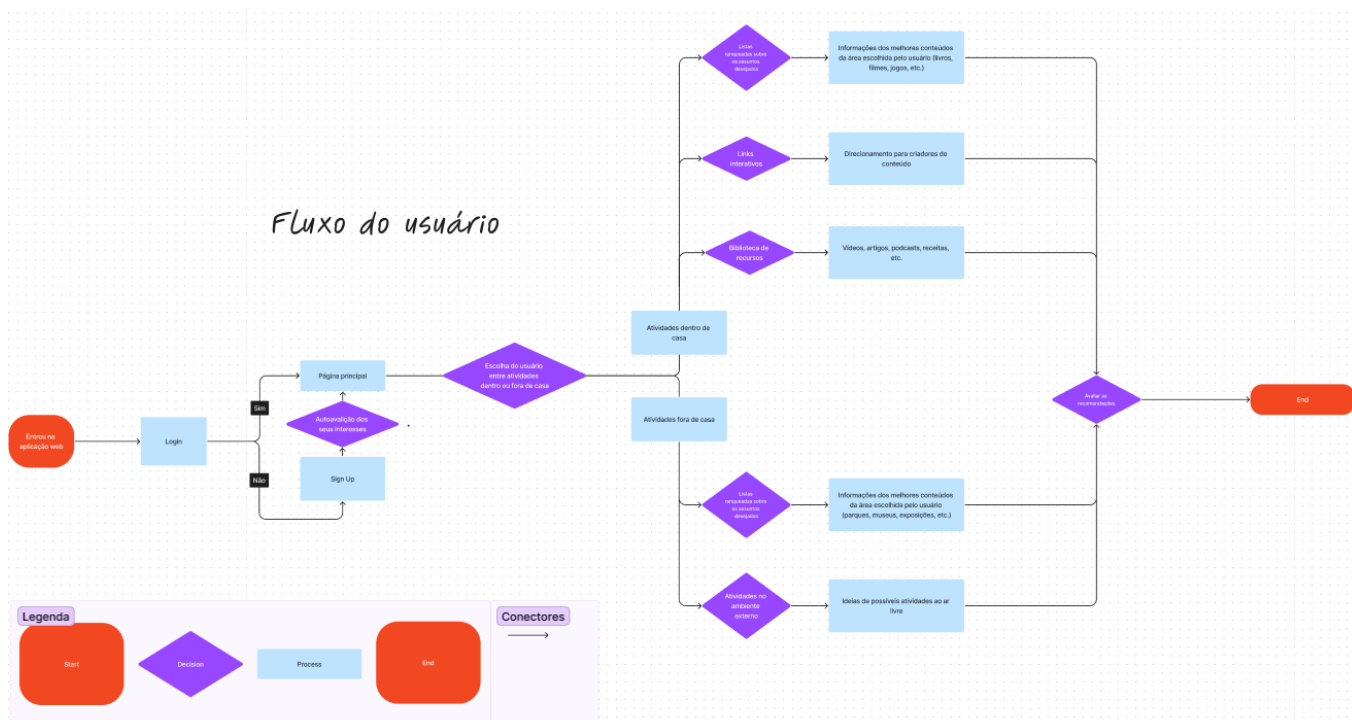
7.Requisitos do Projeto

ID	Descrição	Prioridade
RP-1	Lista ranqueada sobre os assuntos em questão.	Alta
RP-2	Biblioteca de recursos, com vídeos, artigos, podcasts, etc. com ampla variedade.	Alta
RP-3	Conteúdo e recomendações personalizados com base nos interesses de cada usuário.	Alta
RP-4	Ferramentas que permitem os usuários registrarem suas	Média

	próprias avaliações e progresso nos recursos disponibilizados.	
RP-5	Autoavaliação dos seus gostos e interesses, sendo possível de recomendar conteúdos a partir dos resultados, podendo avaliar as recomendações.	Média
RP-6	Links de criadores de conteúdo, filmes, livros, atividades, etc. contendo informações de eventos ativos no momento	Baixa

8. Fluxo do usuário

<https://www.figma.com/file/72WNHWpYP7qfGLOSEyP3hq/Fluxo-do-usu%C3%A1rio?node-id=0%3A1&t=AogDUyJz17Zy0S49-1>



9. Wireframe das telas



10. Protótipo Interativo

<https://www.figma.com/file/QDjn2te1WYwDRc7Te23pPj/Protótipo-interativo-wireframes?node-id=0-1&t=WoDUNroy2cGS3m3rD-0>

<https://www.figma.com/proto/QDjn2te1WYwDRc7Te23pPj/Protótipo-interativo-wireframes?node-id=1313-32&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1311%3A7>

11. Organização de equipes

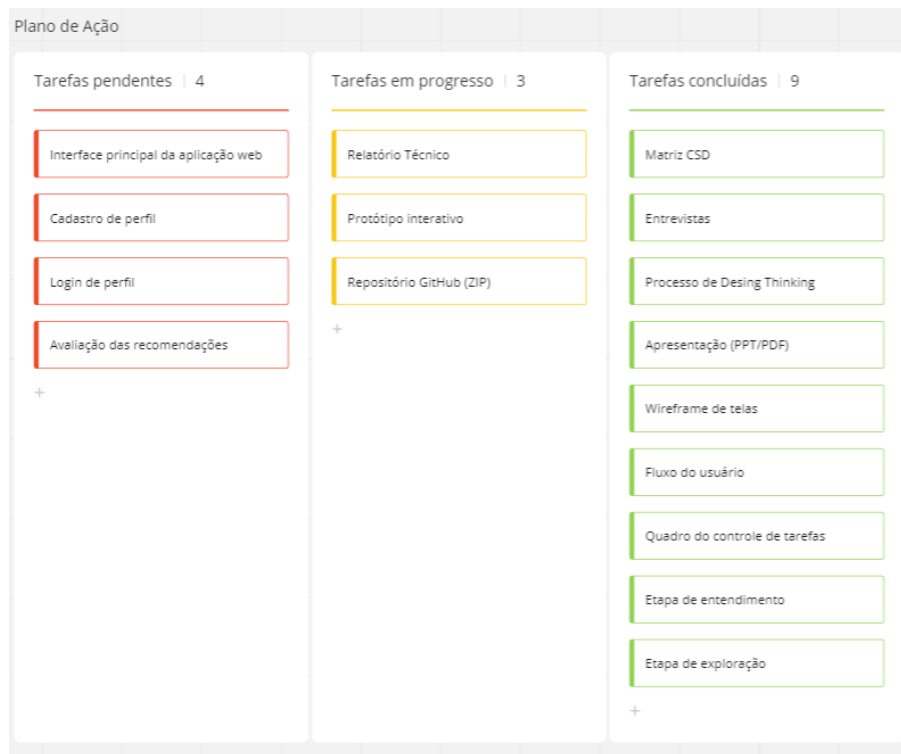
Gerenciamento das funções:

- Scrum Master: Arthur Couto Nogueira Oliveira
- Product Owner: Enrico Jardim Cisotto

Equipe de desenvolvimento:

- Arthur Couto Nogueira Oliveira (Desenvolvedor Front-End, Analista de negócios)
- Enrico Jardim Cisotto (Desenvolvedor Front-End, Designer)
- Paula Maria Alves de Oliveira (Desenvolvedor Front-End)

12. Quadro de tarefas-Kanban



13.Referências bibliográficas

<https://blog.trello.com/br/scrum-metodologia-agil>

<https://lfidiomas.com.br/os-beneficios-e-a-importancia-de-ter-um-hobby/>