

## Informações do Projeto

### Planejy

O Planejy é um projeto criado com o objetivo de ajudar as pessoas que possuem dificuldade em planejar seu dia ou que são afetadas por procrastinarem a realização de tarefas.

A aplicação foi criada pensando justamente em ser rápida, fácil de utilizar e que disponibilize todas as funcionalidades necessárias para um bom planejamento das tarefas.

### Ciência da Computação

A Ciência da Computação está amplamente inserida na sociedade contemporânea e exige profissionais em constante qualificação. Na PUC Minas, o aluno aplica os conhecimentos de forma independente, inovadora e criativa, acompanhando a evolução do setor e contribuindo para a busca por novas soluções, por meio da participação em projetos de pesquisa sob a orientação de professores qualificados.

## Participantes

O projeto está sendo desenvolvido por um grupo de alunos do 1º período de Ciência da Computação da PUC Minas Coração Eucarístico.

Os membros do grupo são: - Denis Soares de Oliveira Neto -  
Gabriel Martins Vinci Almeida - Gabriel Ramos Ferreira - João  
Vitor Romero Sales - Marcos Antônio Lommez Cândido Ribeiro -  
Matheus Moreira Sorrentino

## Estrutura do Documento

- Informações do Projeto
  - Participantes
- Estrutura do Documento
- Introdução
  - Problema
  - Objetivos
  - Justificativa
  - Público-Alvo
- Especificações do Projeto
  - Personas e Mapas de Empatia
  - Histórias de Usuários
  - Requisitos
    - \* Requisitos Funcionais
    - \* Requisitos não Funcionais
  - Restrições

- Projeto de Interface
  - User Flow
  - Wireframes
- Metodologia
  - Divisão de Papéis
  - Ferramentas
  - Controle de Versão
- ##### SPRINT 1 ACABA AQUI #####
- Projeto da Solução
  - Tecnologias Utilizadas
  - Arquitetura da solução
- Avaliação da Aplicação
  - Plano de Testes
  - Ferramentas de Testes (Opcional)
  - Registros de Testes
- Referências

## Introdução

### Problema

Milhões de pessoas todos os dias sofrem por falta de organização e não realizam todos os seus afazeres. Às vezes, podemos pensar que este problema afeta somente pessoas muito atarefadas como executivos e pessoas com várias reuniões diárias, mas o que acaba acontecendo é que até mesmo pessoas com menos tarefas que não sabem fazer uma organização otimizada que neutralize as chances de procrastinar, podem acabar criando uma bola de neve que certamente trará dor de cabeça no futuro.

Tendo isto em vista, o grupo decidiu abordar esse problema como tema de seu projeto da matéria Trabalho Interdisciplinar Aplicações Web (TIAW). Temos como objetivo ajudar e melhorar a vida das pessoas, tornando-as mais organizadas e focadas nos estudos e no trabalho.

### Objetivos

Dentre os objetivos do projeto, temos como foco principal o desenvolvimento de um software que ajudará seus usuários a otimizarem a organização de sua rotina durante a semana. Além disso, é muito importante para nós conscientizar as pessoas sobre a importância da organização pessoal para o sucesso na vida. Pretendemos também, através dos recursos do software, despertar o interesse dos usuários acerca dos métodos de estudo sugeridos por especialistas. Fazendo com que o software seja ideal para alguém que deseja conciliar os estudos com outras atividades.

## **Justificativa**

O motivo que levou nosso grupo a querer trabalhar nesse projeto e torná-lo algo real é a quantidade de pessoas que apresentam problemas com organização atualmente. A procrastinação já esteve presente na vida de qualquer um e em alguns casos ela pode se tornar algo recorrente e que faz muitas pessoas desistirem de suas metas e sonhos. A importância desse projeto foi mostrada de forma concreta quando fizemos uma pesquisa com mais de 40 pessoas em ambientes distintos, e pudemos observar que mais de 85% dessas pessoas possuem problemas relacionados à falta de organização e procrastinação, porém, não sabem como resolvê-los. Dessa forma, estamos motivados e temos conhecimento da dimensão desse problema e o que ele causa em nossa sociedade.

## **Público-Alvo**

O público-alvo do nosso software se consiste em pessoas que possuem dificuldade de organizar sua rotina, seja ela simples ou bem carregada. Como esse problema atinge perfis que podem ser totalmente diferente, visamos a facilidade para o uso dos recursos pelo usuário, porém, com recursos muito completos, que atendem essas diferentes características. O nosso software pretende ajudar qualquer pessoa que precise de otimizar sua rotina, portanto nosso objetivo é que tanto alguém que tenha o mínimo de conhecimento tecnológico e que precise de nós apenas para lembrar de marcar o psicólogo semanalmente, quanto outro usuário que trabalha durante todo o dia e estuda pela noite e precisa conciliar os afazeres da faculdade e do trabalho possam utilizar nossos recursos com facilidade.

## **Especificações do Projeto**

Para garantir produtividade e avanço em nosso projeto, utilizamos primeiramente técnicas para melhor entendimento e discussão do problema, como a Matriz de Alinhamento CSD, Mapa de Stakeholders e a criação de personas. Em seguida, montamos questões por meio do google forms, para nos guiar nas conversas com os voluntários que nos ajudariam a entender melhor o que as pessoas com essa dor enfrentam. Após entender melhor o problema sobre o qual trataremos, utilizamos métodos de Brainstorming para organizar nossas ideias para o software, anotando tudo com a template disponibilizada no Miro. A descrição mais detalhada das ferramentas utilizadas em todo o processo, se encontra em Ferramentas.

## **Personas e Mapas de Empatia**

Utilizando a template do Miro, montamos três personas que seriam possíveis clientes de nosso software, para que dessa forma tivéssemos uma ideia mais clara sobre como o Planejy deve ser e quais utilidades essas personas precisam.

### **Primeira Persona**

Fernanda\_Persona

Fernanda Empatia

### **Segunda Persona**

Bruno\_Persona

Bruno Empatia

### **Terceira Persona**

Matheus\_Persona

Matheus Empatia

## **Histórias de Usuários**

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

<b>EU COMO...</b> <b>PERSONA</b>	<b>QUERO/PRECISO ...</b> <b>FUNCIONALIDADE</b>	<b>PARA ... MOTIVO/VALOR</b>
Fernanda	Precisa conciliar sua vida profissional e sua vida social	Passar mais tempo com seus amigos
Fernanda	Organizar os estudos da faculdade em atraso	Passar de semestre na faculdade
Fernanda	Não precisar desmarcar compromissos	Não parecer uma pessoa desleixada
Bruno	Organizar melhor o seu horário de trabalho	Não ter muito trabalho se acumulando
Bruno	Precisa ser mais produtivo e responsável	Produzir mais em menos tempo
Bruno	Ter horários bem definidos	Ter um trabalho menos estressante
Matheus	Organizar bem suas metas de vida	Conseguir enxergar claramente os seus objetivos
Matheus	Organizar seu tempo	Parar de procrastinar
Matheus	Definir uma rotina fixa	Facilitar a organização de suas tarefas

## **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	Relatório de produtividade	ALTA
RF-002	Controle de frequência de notificação	ALTA
RF-003	Nível de complexidade customizável	BAIXA
RF-004	Página com artigos	ALTA
RF-005	Utilização de paleta de cores pastel	ALTA
RF-006	Calendário com lembretes	ALTA
RF-007	Relatório de produtividade	ALTA
RF-008	Planner	ALTA
RF-009	Diferentes notificações e anotações	ALTA
RF-010	Temas diferentes para o site	BAIXA
RF-011	Contato de especialistas e profissionais	MÉDIA
RF-012	Integração multiplataforma	BAIXA

### Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RNF-001	Sistemas de recompensas	MÉDIA
RNF-002	Sistema de fidelidade	BAIXA
RNF-003	Assistente virtual personalizável (sistema de recompensas)	BAIXA
RNF-004	Assistente virtual que auxiliará o usuário	ALTA
RNF-005	Planilha personalizada	ALTA
RNF-006	Mensagens incentivadoras	MÉDIA
RNF-007	Tela de chat para ajuda	BAIXA

### 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 utilizar apenas HTML, CSS, JV
04	O projeto deve ser feito utilizando metodologias
05	A evolução do projeto deve ser feita em reunião

### Projeto de Interface

Estamos nos preocupando com a qualidade da interface do usuário, sendo ela caracterizada por ser limpa e minimalista, mas extremamente funcional. Sendo assim, o projeto acaba tendo uma identidade visual além de fácil e intuitiva,

fortalecendo a fixabilidade da aplicação na rotina de nossos usuários.

## User Flow

O diagrama a seguir apresenta o fluxo que o usuário irá tomar dentro do site-aplicação sendo a tela inicial um login juntamente com uma apresentação simples do aplicativo Para visualizar o wireframe interativo, acesse: <https://www.figma.com/proto/U4ycqEjCBOOnQNSwdEny9Kf/Untitled?node-id=3%3A86&scaling=min-zoom&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=3%3A86>

Para visualizar o wireframe pelo aplicativo do figma, acesse: <https://www.figma.com/file/U4ycqEjCBOOnQNSwdEny9Kf/Untitled?node-id=6%3A1339>

Userflow

## Wireframes

De acordo com o userflow apresentado no artigo acima, o site terá uma tela de login distinta à sua funcionalidade Sobre esta primeira tela, ela será separada em 2 partes: Barra esquerda - Explicações e breves resumos sobre o site Tela interativa - possuirá a parte de login ou recuperação de senha

Esta tela principal sera divida em 5 subdivisoões sendo estas:

1 - Home/Login

Userflow

2 - Recuperar Senha

Userflow

3 - Criar Conta

Userflow

4 - Sobre Nós

Userflow

Conforme se segue o fluxo ira para a tela principal do site onde terao 3 telas principais Estas telas terão sempre um padrão de barra lateral, com ajustes, configurações, opções extras e navegações A barra lateral possuirá notas padronizadas e personalizadas que poderão ser indexadas ao Planner/Calendário Assim sendo estas telas serão:

1 - Planner

Será a tela inicial do site, com as informações necessárias com fácil visualização As notas serão dispostas baseadas em tempo de duração, nível de relevância e sua categoria será uma espécie de calendário de visualização semanal

Userflow

## 2 - Calendário

Uma versão modificada do Planner onde as informações serão dispostas baseadas em um calendário mensal

Userflow

## 3 - Notas

Puramente as notas em ordem cronológica ou de importância, sem marcação de dias

Userflow

### 3.2 - Adicionar notas

Uma tela dedicada a configuração da nota, para aquelas pessoas que buscam uma experiência mais avançada de como configurar sua rotina

Userflow

A partir destas existirão as telas secundárias que não visam a visualização das notas e sim uma experiência mais avançada para aqueles que buscam profundidade no aplicativo. Estas serão:

### 1 - Relatório

Parte dedicada a ver estatísticas de como sua experiência está ocorrendo, assim como relatado na pesquisa 100% das pessoas responderam que acreditavam que uma melhor organização de sua vida traria melhorias significativas a sua vida pessoal e profissional, impactando diretamente seu rendimento financeiro e uma melhor qualidade de vida por isso a importância de um relatório, para que possa ser provado diretamente ao usuário a diferença da utilização do site.

Userflow

### 1.2 - Sugestões

Sessão baseada em analisar os dados do usuário para aqueles que buscam uma experiência o mais avançada possível tendo retorno de artigos profissionais ou contato com profissionais que possam auxiliar em seu crescimento, baseado naquilo que gera a origem de seu problema

Userflow

## 2 - Artigos

Os artigos são baseados em sessões de auto-ajuda, recomendação de livros, técnicas e métodos que possam complementar a rotina de quem utiliza a aplicação

Userflow

### 2.2 - Profissionais

Lista de profissionais parceiros que podem auxiliar o usuário, baseados em suas necessidades que o levaram a procurar um site/aplicação sobre procrastinação e organização.

Userflow

Além destas telas existirá a parte de configurações, que se divide em duas:

#### 1 - Configurações

Configurações da conta em geral e tudo aquilo que abrange a experiência do usuário

Userflow

#### 2 - Personalização

Pessoas com necessidades diferentes precisam de ambientes diferentes nosso site abrange públicos com características que distinguem de procurar uma experiência básica ou avançada ou gosto por temas que se encaixam melhor em sua personalidade, como os clássicos temas claro e escuro.

Userflow

## Metodologia

A metodologia que usamos contemplou o uso de diversas ferramentas de trabalho para assim uma melhor diversificação de funções no grupo. Foram utilizados:

Github para o controle de versão e repositório de código, metodologia, documentação e tudo aquilo que for feito no projeto.

Utilizamos o google forms para fazer uma entrevista com o nosso público-alvo, tendo juntamente a isto a entrevista presencial para uma melhor qualidade de resultados

O Miro foi utilizado para criar e discutir todo o processo de design thinking, todo este foi feito em maior parte presencialmente com todos do grupo e escrito em conjunto através da discussão de ideias e análise qualitativa das entrevistas, tanto as realizadas pessoalmente quanto aquelas quantitativas feitas pelo forms

Usamos o Figma para construir o userflow baseado nas ideias discutidas e concluídas através do Miro (persona e processo de design thinking) e tentar implementá-las de maneira funcional no site. Junto a isto no Figma também foi construído o Wireframe do projeto para servir como base para a construção do template do site.

Por fim durante todo o projeto também foi utilizado um grupo no discord para termos controle da divisão de tarefas e divisão de funções, estas cujo quais ficaram muito bem definidas sendo um membro líder de cada parte do projeto



para guiar e delegar as funções relacionadas a sua parte para os outros membros do grupo.

Decidimos além disto utilizar o VSCode para escrevermos o código do programa E a ferramenta Trello foi decidida para fazer a divisão de tarefas que será realizada durante a criação do código do site.

Utilizamos por fim o Google Presentation para fazer a criação de slides de apresentação para explicar o nosso projeto, que foi feito junto do Slidesgo onde foi retirado o modelo de apresentação utilizado.

## Divisão de Papéis

Além das funções pré-definidas abaixo, todos os membros do grupo participaram da elaboração de determinadas partes do projeto, como o Miro, e algumas participaram de outras pequenas partes, fora das suas específicas.

Matheus - Repositório Github

Marcos Antônio - Repositório Github e Figma

Gabriel Ramos - Documentação

Dênis Soares - Documentação

João Vitor Romero - Apresentação slides, Figma e um pouco do Github

Gabriel Vinci - Apresentação slides

## Ferramentas

Assim como explicado acima, abaixo se encontram os links das ferramentas utilizadas juntamente com o link do nosso projeto dentro delas:

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Processo de Design Thinkgin	Miro	<a href="https://miro.com/app/board/uXjVOAUNaP0=/">https://miro.com/app/board/uXjVOAUNaP0=</a>
Repositório de código	GitHub	<a href="https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/tiaw-pmg-cc-m-20221-procrastinacao-1-t1-g7">https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/tiaw-pmg-cc-m-20221-procrastinacao-1-t1-g7</a>
Protótipo Interativo	Figma	<a href="https://www.figma.com/file/U4ycqEjCBOhQNSwdeid=6%3A1339">https://www.figma.com/file/U4ycqEjCBOhQNSwdeid=6%3A1339</a>
Editor de código	VSCode	<a href="https://code.visualstudio.com">https://code.visualstudio.com</a>

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Comunicação entre o grupo	Discord	<a href="https://discord.gg/bvRCNbwk">https://discord.gg/bvRCNbwk</a>
Formulario do google	Forms	<a href="https://forms.gle/dHjjc395aqf5xT1y8">https://forms.gle/dHjjc395aqf5xT1y8</a>
Padrao de slides	Slidesgo	<a href="https://slidesgo.com/pt">https://slidesgo.com/pt</a>
Criacao de slides	Workspace	<a href="https://workspace.google.com/intl/pt-BR/products/slides">https://workspace.google.com/intl/pt-BR/products/slides</a>
Resultado da pesquisa	Forms	<a href="https://docs.google.com/forms/d/1JsHhjSWS_8ko8">https://docs.google.com/forms/d/1JsHhjSWS_8ko8</a>
Apresentacao de Slides	Docs	<a href="https://docs.google.com/presentation/d/1ap0tOci9GA4SL1uXNS-87tgkDFLg-rE71AcwHzXc/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/presentation/d/1ap0tOci9GA4SL1uXNS-87tgkDFLg-rE71AcwHzXc/edit?usp=sharing</a>

## Controle de Versão

O site vai ser dividido em versões que utilizarão 3 dígitos, sendo estes:

- 1 - Atualização master
- 2 - Atualização parcial estável
- 3 - Atualização de bugfix ou atualização de código sem implementação visual

Exemplo:

2.5.1

2 = Segunda grande implementação estável

.5 = Quinta parte de implementação parcial, mas ainda não caracteriza uma mudança significativa

.1 = Bugs corrigidos

Utilizaremos também algumas tags para o desenvolvimento:

**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

**bugfix:** uma funcionalidade encontra-se com problemas

**enhancement:** uma funcionalidade precisa ser melhorada

**feature:** uma nova funcionalidade precisa ser introduzida

**description:** uma melhoria no sistema de comentarios do codigo

**root:** uma modificação na base do sistema

**branch:** uma modificação que nao modifica outras partes do sistema

##### **SPRINT 1 ACABA**  
**AQUI #####**

## **Projeto da Solução**

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

### **Tecnologias Utilizadas**

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

Descreva aqui qual(is) tecnologias você vai usar para resolver o seu problema, ou seja, implementar a sua solução. Liste todas as tecnologias envolvidas, linguagens a serem utilizadas, serviços web, frameworks, bibliotecas, IDEs de desenvolvimento, e ferramentas. Apresente também uma figura explicando como as tecnologias estão relacionadas ou como uma interação do usuário com o sistema vai ser conduzida, por onde ela passa até retornar uma resposta ao usuário.

Inclua os diagramas de User Flow, esboços criados pelo grupo (stoyboards), além dos protótipos de telas (wireframes). Descreva cada item textualmente comentando e complementando o que está apresentado nas imagens.

## **Arquitetura da solução**

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO E O DIAGRAMA DE ARQUITETURA .....

Inclua um diagrama da solução e descreva os módulos e as tecnologias que fazem parte da solução. Discorra sobre o diagrama.

### **Exemplo do diagrama de Arquitetura:**

Exemplo de Arquitetura

## **Avaliação da Aplicação**

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

Apresente os cenários de testes utilizados na realização dos testes da sua aplicação. Escolha cenários de testes que demonstrem os requisitos sendo satisfeitos.

## Plano de Testes

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

Enumere quais cenários de testes foram selecionados para teste. Neste tópico o grupo deve detalhar quais funcionalidades avaliadas, o grupo de usuários que foi escolhido para participar do teste e as ferramentas utilizadas.

**Links Úteis:** - IBM - Criação e Geração de Planos de Teste - Práticas e Técnicas de Testes Ágeis - Teste de Software: Conceitos e tipos de testes

## Ferramentas de Testes (Opcional)

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

Comente sobre as ferramentas de testes utilizadas.

**Links Úteis:** - Ferramentas de Test para Java Script - UX Tools

## Registros de Testes

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

Discorra sobre os resultados do teste. Ressaltando pontos fortes e fracos identificados na solução. Comente como o grupo pretende atacar esses pontos nas próximas iterações. Apresente as falhas detectadas e as melhorias geradas a partir dos resultados obtidos nos testes.

## Referências

..... COLOQUE AQUI O SEU TEXTO .....

Inclua todas as referências (livros, artigos, sites, etc) utilizados no desenvolvimento do trabalho.

**Links Úteis:** - Formato ABNT - Referências Bibliográficas da ABNT