Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web Projeto Hvis

Documentação do Projeto



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
Instituto de Ciências Exatas e Informática - Curso de Ciência da Computação

Informações Básicas

Alunos: Arthur Lima Figueiredo Pfeilsticker; Leonardo Buldrini Marques; Lucas

Morato de Oliveira Xavier; Matheus Rezende Medeiros

Professores: Ilo Amy Saldanha Rivero; João Carlos Oliveira Caetano; Rommel

Vieira Carneiro

Número do Grupo: 3

Tema: Acessibilidade para deficientes visuais

Nome do Grupo: Hvis

Belo Horizonte

2022

SUMÁRIO

Informações Básicas	0
1. INTRODUÇÃO	2
1.1 Problema	2
1.2 Objetivos	2
1.3 Justificativa	2
1.4 Público-Alvo	3
2. Especificação do Projeto	3
2.1 Personas	3
2.2 Histórias de Usuários	6
3. Requisitos do Projeto	7
3.1 Requisitos Funcionais	7
3.2 Requisitos Não Funcionais	7
3.3 Restrições	7
4. Metodologia	7
4.1 Gerenciamento de Projeto	7
4.2 Ferramentas	8
5. Projeto de Interface	9
5.1 Fluxo do Usuário	9
5.2 Wireframes	10
5.3 Telas	10

1. INTRODUÇÃO

1.1 Problema

No mundo atual, é indispensável o uso de tecnologias como a internet e smartphones para se viver da maneira que se deseja. Contudo, ainda há aqueles que, por alguma razão, não conseguem se adaptar muito bem a este modelo proposto. Deficientes visuais são um dos grupos que mais sofrem com essa adaptação, visto que quase tudo na internet é modelado para a visão. Um dos recursos mais utilizados nos dias atuais é o agendamento de serviços pela internet e as compras on-line. O grupo citado acima, apesar de alguns sites oferecerem o suporte a LIBRAS, nem sempre consegue usufruir deste recurso, visto que não foi adaptado para os mesmos.

1.2 Objetivos

A HVis possui como objetivo dar suporte àqueles que possuem algum tipo de deficiência visual, no quesito de fornecimento de suporte médico e domiciliar, quanto resgatar artefatos e aparelhos que fazem parte do dia-a-dia do mesmo. Dentro da HVis, vamos oferecer ao usuário 3 principais funcionalidades: Um banco de dados de cuidadores, baseado em diversos outras organizações; Um campo de pesquisa de médicos filtrado pelos critérios de localização e especialidade fornecido pelo usuário; e por fim uma ferramenta de busca de aparelhos de saúde que podem ser comprados online. Todo o site terá uma ferramenta de TTS (Text-to-Speech) para ajudar aqueles que não conseguem ler.

1.3 Justificativa

A principal motivação para o desenvolvimento do HVis, é o fornecimento de suporte àqueles com deficiência visual, visto que muitas vezes eles não conseguem realizar múltiplas tarefas que são necessárias no dia-a-dia. Visamos trazer à realidade deste grupo um meio de agendamento de serviços online e construir uma ponte entre aqueles que precisam de ajuda e aos que podem ajudar, como voluntários e médicos.

O grupo de trabalho pode fazer uso de questionários, entrevistas e dados estatísticos, que podem ser apresentados, com o objetivo de esclarecer detalhes do problema que será abordado pelo grupo.

1.4 Público-Alvo

Este projeto tem o objetivo de auxiliar qualquer pessoa com algum tipo de deficiência visual. Sendo assim, eles são nosso principal alvo. Bem como os médicos e voluntários que trabalham nessa área da saúde e querem dar uma ajuda aos deficientes visuais.

2. Especificação do Projeto

2.1 Personas

Para orientar o projeto de forma prática, foram criadas Personas que pudessem auxiliar na identificação das necessidades do projeto.

Persona / Mapa de Empatia



PERSONA



NOME Márcio Quintão

IDADE 74 Anos

HOBBY Ouvir Músicas

TRABALHO Aposentado

PERSONALIDADE

Gosta de ajudar os outros, atencioso, adora ouvir musicas, conversa bastante

SONHOS

Viajar para fora do Brasil, e ter sua casa própria

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Celular, escovas, óculos, televisão, rádio, cafeteira. Em casa e na rua, o dia inteiro, usa sozinho sem precisar da ajuda de terceiros.

OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Conseguir assistência sobre vários assuntos como, quais os médicos indicados para a sua deficiência, algum remédio ou algo do tipo.

Para auxiliar a ter a melhor escolha.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Devemos tratá-la com respeito e igualdade, como se fosse uma pessoa sem nenhuma deficiência.

miro

Persona / Mapa de Empatia



PERSONA

NOME Gabriel Bifano

IDADE 19

HOBBY Atividade Física

TRABALHO Estagiário

PERSONALIDADE

Pessoa metódica, sempre preza pelo outro de uma forma lógica, introvertida porém disposta a ajudar

SONHOS

Ter sua própria empresa de tecnologia um dia

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Celular, carro, óculos, colírio, televisão, dispositivos eletrônicos no geral.

Gabriel usa esses dispositivos em todos os lugares, sempre que possivel, pois faz parte do dia-a-dia do mesmo

OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Controle de luminosidade e óculos especiais. Pois quando precisa de usufruir de algum dispositivo eletrônico, ela precisa de algumas ferramentas

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Devemos tratá-la de maneira igual a todos, visto que sua deficiência visual não a torna diferentes de nós em qualquer aspecto.

miro



2.2 Histórias de Usuários

Foi selecionado o perfil de uma das personas para ter uma ideia do dos problemas que o usuário enfrenta acessando a web, caso ele possua alguma deficiência visual.

Eu como[Persona]	quero/preciso[funcionalidade]	para [motivo]
Márcio	Um auxiliar para navegar na web. Encontrar a disponibilidade de certos medicamentos.	Não ficar perdido durante a navegação.Poupar tempo em meu dia a dia.
Gabriel	Uma página de fácil acesso e objetiva.	Obter clareza ao realizar uma busca na web.
Érica	Encontrar novos pacientes e pessoas que necessitam de ajuda para navegar na internet.	Auxilia-los a navegar livremente na internet.

"Márcio é um senhor aposentado de 74 anos que possui o objetivo de ser autônomo ao navegar na internet. Atualmente, ele mora sozinho e não tem nenhum amigo ou parente próximo para auxiliá-lo no dia a dia. Por esse motivo ele quer aprender a entrar na internet e poder realizar tarefas essenciais na web como buscar certas informações sobre sua saúde."

Com a inclusão digital aumentando cada vez mais para melhorar nossas vidas, também devemos pensar e colocar os deficientes neste meio. E nosso projeto visa ajudar qualquer pessoa com algum tipo de deficiência visual assim como o Márcio. Sendo uma ponte para ele encontrar e entrar em contato com algum tipo de médico ou cuidador da área. Ou mostrando para ele onde encontrar algum tipo de recurso ou medicamento disponível.

3. Requisitos do Projeto

3.1 Requisitos Funcionais

Descrição	ID	Prioridade
Página principal do site	RF-01	Alta
Tela de informações para o cliente	RF-02	Alta
Sistema de login	RF-03	Alta
Tela sobre cuidadores	RF-04	Média
Tela com informações sobre os médicos	RF-05	Média
Tela com recursos para o usuário	RF-06	Média
Suporte ao Usuário	RF-07	Baixa

3.2 Requisitos Não Funcionais

Descrição	ID	Prioridade
O site deve apresentar estrutura em HTML5.	RNF-01	Alta
O site deve apresentar estrutura em CSS.	RNF-02	Baixa
O site deve apresentar estutura responsiva po JavaScript	RNF-03	Média
Os códigos relativos ao site devem ser armazenados em repositório GitHub	RNF-04	Média
O site deve possuir uma funição de formulário para registro e login de usuários	RNF-05	Alta

3.3 Restrições

Descrição	ID
O projeto deverá ser concluído e entregue para avaliação até a data 04/12/2022.	RE-01
Ferramenta restrita ao uso de dispositivos desktop ou mobile.	RE-02
O desenvolvimento da plataforma terá como base tecnologias voltadas para Front-end.	RE-03

4. Metodologia

4.1 Gerenciamento de Projeto

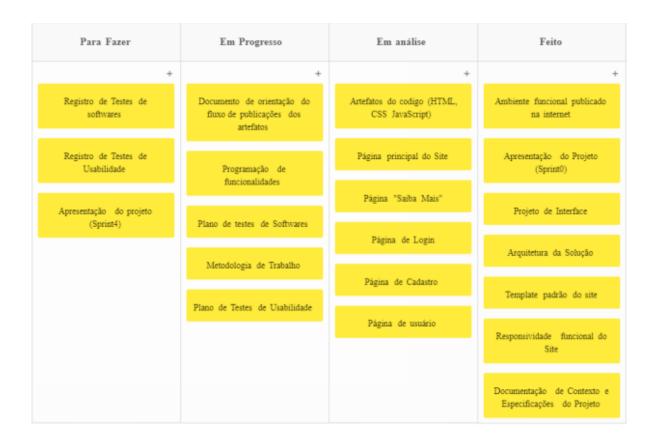
A distribuição de funções/cargos do projeto está definido da seguinte maneira (passível de redistribuição):

- Product Owner: Leonardo Buldrini Marques
- Scrum Master: Arthur Lima Figueiredo Pfeilsticker
- Desenvolvedor de template/estrutura básica: Matheus Rezende Medeiros
- Desenvolvedores de funcionalidades:
 - Lucas Morato de Oliveira Xavier
 - Arthur Lima Figueiredo Pfeilsticker
- Design da plataforma (após conclusão de estrutura funcional):
 - Leonardo Buldrini Marques
 - Matheus Rezende Medeiros
 - Lucas Morato de Oliveira Xavier

O gerenciamento de tarefas para conclusão do projeto está sendo feito pelo uso da ferramenta Kanban Tool (link para acesso disponibilizado na Tabela "Gerenciamento", na seção Relação de Ambientes de Trabalho). A estrutura de administração, seguindo modelo Scrum, atualmente compõe os seguintes itens de classificação:

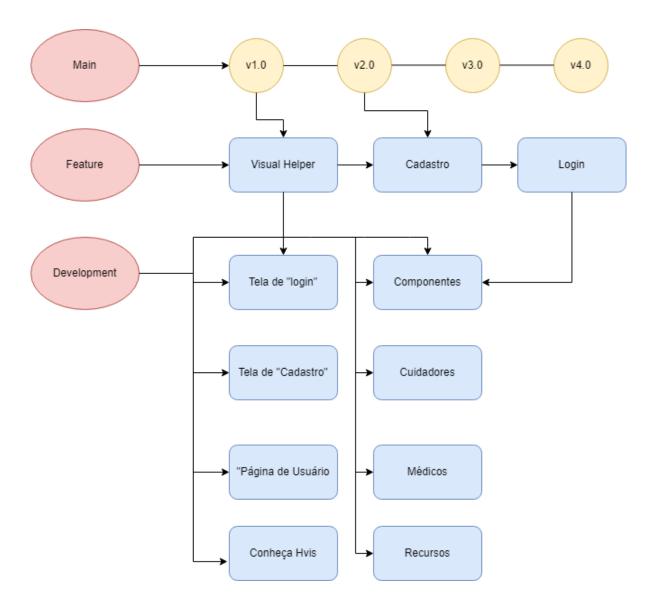
- Para fazer: tarefas e tópicos de componentes/funcionalidades do produto em análise conceitual, ainda a serem implementados na estrutura da plataforma;
- Em Progresso: itens em processo de desenvolvimento;
- Em análise: itens concluídos e já implementados na estrutura da ferramenta, mas com pendência em testes de uso e funcionalidade;
- **Feito**: componentes concluídos e aprovados na fase de testes, em processo de serem ou já integrados na estrutura do produto final.

O quadro de gerenciamento de atividades, pela ferramenta Kanban está apresentado, em seu modelo atual, na Figura Gerenciamento Kanban.



4.2 Ferramentas

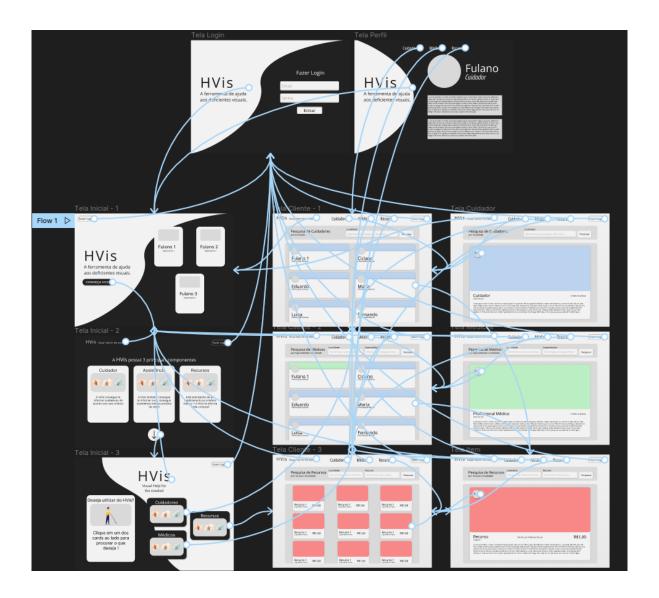
A gestão do código fonte da ferramenta está sendo orientado por um constructo modelado em Git Flow, como apresentado na Figura "FlowWork". A manipulação/construção do código do software será coordenada conforme o fluxograma, o qual será atualizado conforme a progressão do projeto. A estrutura de organização inclui as categorias:



5. Projeto de Interface

5.1 Fluxo do Usuário

A navegação do usuário será coordenada segundo demonstrado na Figura abaixo.



5.2 Wireframes

Conforme o fluxo do usuário demonstrado, as telas são constituídas a partir de uma estrutura basal, padrão a todas, com itens incluindo:

- Um cabeçalho com menu para navegação básica;
- O corpo de conteúdo correspondente à página direcionada

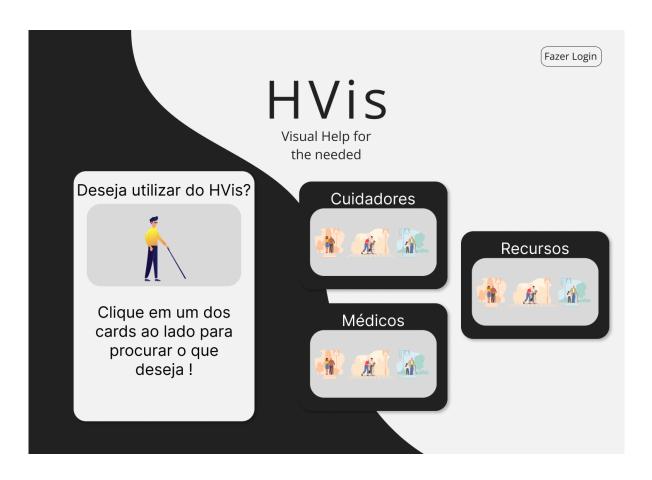
5.3 Telas

Tela Home-Page

A página principal da aplicação, demonstrada na figura "Home Page" traz informações sobre a plataforma e depoimentos sobre a experiência de alguns usuários.







Tela - Login

Na tela de login, conforme a Figura onde o usuário vai preencher o formulário conforme suas informações para entrar no sistema.



Tela - Cliente

Após efetuado o login, o usuário é redirecionado para esta página onde pode realizar consultas por cuidadores, médicos ou recursos. E fazer alguma pesquisa conforme sua localidade e especialidade.



Tela - Cuidador

Esta tela contém informações sobre o cuidador, como formas de contato e suas especialidades.



Tela - Item

O usuário pode saber onde encontrar certos recursos como objetos que irão auxiliá-lo ou algum medicamento. E informações como o preço de tal produto e a localidade onde está disponível.



Tela - Médico

Contém informações sobre o profissional da área, juntamente com sua especialização e contato.

