

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

**DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO - SPRINT 4**  
**TRABALHO INTERDISCIPLINAR - APLICAÇÕES WEB**

GABRIEL OLIVEIRA COSTA  
GUSTAVO LORENZO CAMPOS VIEIRA  
IVO AUGUSTO NEVES DALCIN  
WANDERSON DE SOUZA PESSOA  
Curso de Ciências da Computação

Belo Horizonte  
2021

# Sumário

<b>Introdução</b>	<b>3</b>
Problema	3
Objetivos	3
Justificativa	4
Público Alvo	4
<b>Especificação do Projeto</b>	<b>4</b>
Personas	5
Histórias de usuários	7
Requisitos do Projeto	7
Requisitos Funcionais	7
Requisitos não funcionais	8
Restrições	8
<b>Metodologia</b>	<b>9</b>
Relação de Ambiente de Trabalho	9
Gerenciamento do Projeto	9
<b>Projeto de Interface</b>	<b>10</b>
Fluxo de Usuário	10
Wireframes	11
Tela - Inicial	
Tela - Login	
Tela - Cadastro	
Tela - Calendário	
<b>Implementação da Solução</b>	<b>13</b>
Arquitetura da Solução	13
Diagrama de Componentes	13
Hospedagem	14
Template do Site	14
Tela Principal	14
Modal de Mensagens	5
Tela de Visualização de Notícias	5
<b>Avaliação da Solução</b>	<b>16</b>
Plano de Teste de Software	16
<b>Referências</b>	<b>17</b>

# Introdução

A falta de organização pode parecer ser inofensiva, afinal, é fácil encontrar outras pessoas com rotinas turbulentas. Porém, a desordem pode comprometer não apenas a saúde, mas também a produtividade e até a carreira, tornando indispensável uma rotina fixa ao objetivar ser aprovado em um concurso, um cargo ou até mesmo em uma entrevista de emprego.

## ➤ Problema

Recorrente na sociedade de forma que afeta várias pessoas, principalmente jovens e estudantes, a procrastinação é um problema tanto fisiológico, quanto psicológico.

Psicologicamente, costuma adiar as tarefas por questões mentais como, por exemplo, transtornos de ansiedade. A falta de autoestima e segurança também afeta a realização das atividades, uma vez que o indivíduo evita concluir algo para não ser avaliado pela entrega.

Já quem sofre por causas fisiológicas apresenta uma alteração no cérebro, fazendo com que a má formação/lesão que ocorreu tende a prejudicar o controle do foco do indivíduo. Fazendo com que estímulos externos provoquem distrações e atrapalhem a realização das tarefas.

Procrastinar consiste em adiar e prolongar uma situação ou tarefa para depois, também podendo ser um comportamento comum do ser humano, mesmo que seja muito prejudicial. Logo, o projeto propõe uma solução para vestibulandos e pessoas que pretendem implementar uma rotina de estudo estável, podendo ser utilizada por escolas, cursinhos, faculdades ou até individualmente.

## ➤ Objetivos

O objetivo do projeto é a criação de software simples, intuitivo e que auxilie na organização de estudantes.

Como objetivos específicos, podemos ressaltar:

- Permitir a criação de tarefas em datas específicas, sendo personalizadas por cada usuário.
- Integrar tais tarefas ao site de maneira que o usuário possa criar, excluir e especificá-las de acordo com seu período.
- Fornecer informações sobre rotinas de estudo, para melhor organização.

Sendo assim, é possível que, durante o amadurecimento do projeto, por causa da flexibilidade, o programa possa ser utilizado por mais grupos, como empresas e esportistas.

## ➤ **Justificativa**

Segundo Fernanda Queiroz, psicóloga e neuropsicóloga, a procrastinação atinge rigorosamente cerca de 15 a 20% da população adulta e afeta ocasionalmente até 90% das pessoas em geral. É estimado que 80% dos estudantes procrastinam e, dentre os mesmos, metade sofrem prejuízos significativos na vida escolar por causa do adiamento das atividades estudantis.

O hábito de procrastinação pode ser entendido pelo fator de mal-estar e angústia constantes. O sentimento de não realizar todas as demandas pode nos provocar uma sensação de sobrecarga, despertando estresse e ansiedade, que por sua vez, podem gerar uma baixa imunidade e até depressão, comprometendo a saúde.

## ➤ **Público alvo**

Embora todas as pessoas possam se beneficiar do software para auxiliar sua rotina, o principal público-alvo são os estudantes que pretendem prestar algum vestibular e universitários.

Dessa forma, o foco do aplicativo é auxiliar pessoas que possuem uma meta mas não conseguem se organizar, então é essencial que estes estudantes possuam um objetivo final bem definido, sendo uma característica mais notada entre estudantes do 3º EM, de cursinhos, ou que estudam sozinhos.


Como é uma ferramenta de controle de atividades, não é necessário que os usuários tenham algum conhecimento aprimorado em tecnologia, considerando que um dos focos é tornar o software acessível e intuitivo.

O público pretendido(que fizeram parte da pesquisa), são pessoas com menos de 27 anos, que possuem alguma dificuldade de concentração, organização e de planejamento. Já os influenciadores seriam psicólogos e cursinhos, pessoas importantes seriam indivíduos antes procrastinadores e que conseguiram superar este problema / pessoas com alta produtividade e por fim, os fundamentais seriam estudantes, vestibulandos e jovens em geral.

# Especificação do Projeto

Nessa etapa, os próximos tópicos abordarão sobre a teoria de como seria a necessidade e funcionalidade do projeto, utilizando como base as respostas obtidas nas pesquisas realizadas no campus da PUC, como as personas desenvolvidas e como elas seriam beneficiadas pelo programa, assim como necessidades e requisitos necessários para sua implementação, com a classificação de priorização para cada descrição.

## ➤ Personas

Larissa	
Meta	Se formar em seu curso com o melhor rendimento possível
Problemas	Sua visão é mais focada para o mercado de trabalho, então sente falta de se dedicar à teoria do curso
Como o projeto pode ajudar	Melhorar seu rendimento estudantil e sua organização de tarefas diárias

Guilherme



Meta

Investir em sua carreira profissional para seguir seu sonho de ingressar em uma empresa que ajude animais em perigo

Problemas

Desmotivado por críticas da família, diminuindo assim sua empolgação e ritmo de estudos

Como o projeto pode ajudar

Incentivar ele a cumprir suas metas e controlar suas atividades para que ele não diminua o ritmo de estudos

Matheus



Meta

Morar no exterior, realizar vários cursos/

	projetos e possuir vários grupos de amigos
Problemas	Sua visão é mais focada para o mercado de trabalho e como ele irá se adaptar.
Como o projeto pode ajudar	Organizar suas atividades, mantendo um limite de atividades, além de recomendações para que possa montar um cronograma mais restrito, principalmente ao considerar que ele está estudando para o vestibular.

## ➤ Histórias de Usuários

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

Persona	Funcionalidade	Motivo/Valor
Matheus	Organizar minhas atividades	Cumprir todas as tarefas que me disponho para fazer
Larissa	Melhorar meu rendimento estudantil	Me formar e adentrar ao mercado de trabalho
Guilherme	Não diminuir o ritmo de estudo	Investir em sua carreira profissional

## ➤ 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	O site deve apresentar na página principal videos e noticias para ajudar a parar de procrastinar(API).	baixa
RF-002	O site deve apresentar um calendário	alta
RF-003	O site deve apresentar uma parte onde tem as tarefas dos usuários.	alta
RF-004	Ter um sistema de amigos.	média

RF-005	Ter um local de chat para os amigos	baixa
RF-006	Sistema de ranking de pontos	média
RF-07	O site deve permitir o compartilhamento de notícias visualizadas em plataformas de redes sociais	baixa
RF-08	O site deve permitir salvar notícias preferidas	baixa

## ○ Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RNF-001	O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet (Repl.it, GitHub Pages, Heroku);	alta
RNF-002	O site deverá ser responsivo permitindo a visualização em um celular de forma adequada	alta
RNF-003	O site deve ter bom nível de contraste entre os elementos da tela em conformidade	média
RNF-004	O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge)	média

## ○ Restrições

ID	Restrição
01	O projeto deverá ser entregue até o final do semestre
02	Não pode ser desenvolvido um módulo de backend
03	Não pode ter cronogramas já programados, tudo deve ser construído pelo usuário



# Metodologia

A equipe utiliza metodologias ágeis, tendo como primeira metodologia utilizada, o Brainstorm. Colocando todas as ideias no papel, foi possível projetarmos qual seria nossa matriz CSD(certezas, suposições e dúvidas). A segunda foi o scrum, em que o grupo se dividiu para que cada um realizasse pequenas tarefas que seriam interligadas no relatório. Com as reuniões realizadas em sala de aula foi possível usar este tempo para organização do trabalho, sendo assim, foi essencial que cada um contribuísse com suas ideias para o projeto. Já durante a realização do projeto, foi utilizada principalmente a metodologia do design thinking.

## ➤ Relação de Ambiente de Trabalho

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de código fonte	Github	<a href="https://github.com/orgs/IC-El-PUC-Minas-PMGCC-TI/teams/g5-procrastinacao">https://github.com/orgs/IC-El-PUC-Minas-PMGCC-TI/teams/g5-procrastinacao</a>
Documentação do projeto	Replit	<a href="https://replit.com/@AGHORA/AGORA?v=1">https://replit.com/@AGHORA/AGORA?v=1</a>
Projeto de Interface e Wireframes	Marvelapp	<a href="https://marvelapp.com/whiteboard/kLFKajkLYyJGiEI96azm">https://marvelapp.com/whiteboard/kLFKajkLYyJGiEI96azm</a>

## ➤ Gerenciamento do Projeto

A equipe utiliza metodologias ágeis, tendo escolhido o Scrum de forma mais dinâmica como base para definição do processo de desenvolvimento.

Para organização e distribuição das tarefas do projeto, a equipe optou em se reunir em sala de aula para realizar a escolha das atividades, além de escolher as tarefas que, mesmo não sendo direcionadas para um integrante específico, teriam que ser realizadas.

A escolha do local e da dinâmica em equipe foi realizada após a entrega da “Sprint1”, em que o resultado do grupo mostrou sua falha na comunicação entre os integrantes. Sendo assim, por estarem reunidos, a comunicação entre os membros foi aumentada, o que intensificou a gestão de conhecimento e fez com que cada um identifique os problemas específicos do trabalho e consigam resolver da melhor forma possível.

# Projeto de Interface

O diagrama apresentado na Figura X mostra o fluxo de interações do usuário pelas telas do sistema. Cada uma das telas deste fluxo é detalhada na seção de Wireframes que se segue. Para visualizar o wireframe interativo, acesse o [ambiente MarvelApp do projeto](#).



## ➤ Wireframes

Conforme fluxo de telas do projeto apresentado no item anterior, as telas do sistema são apresentadas em detalhes nos itens que se seguem. Cada tela do sistema apresenta uma estrutura particular.

### ○ Tela - Inicial

É uma tela mostrando e explicando sobre o trabalho.

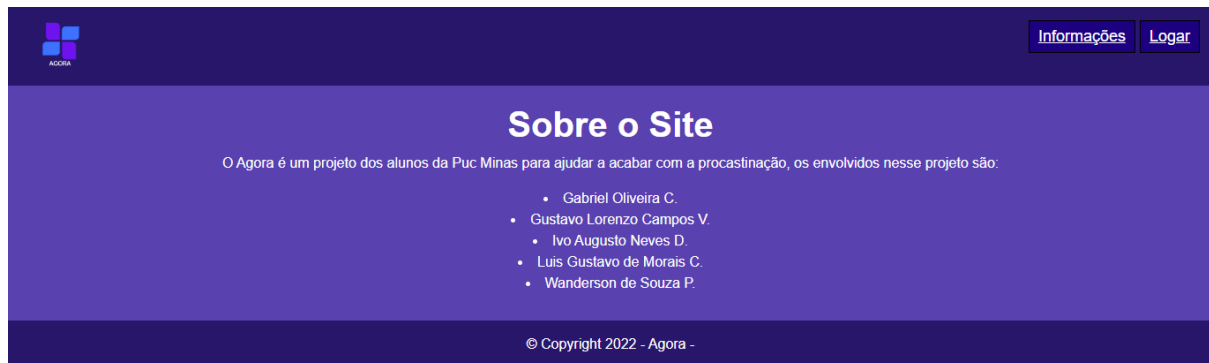


Figura 2 - Tela Inicial

### ○ Tela - Login

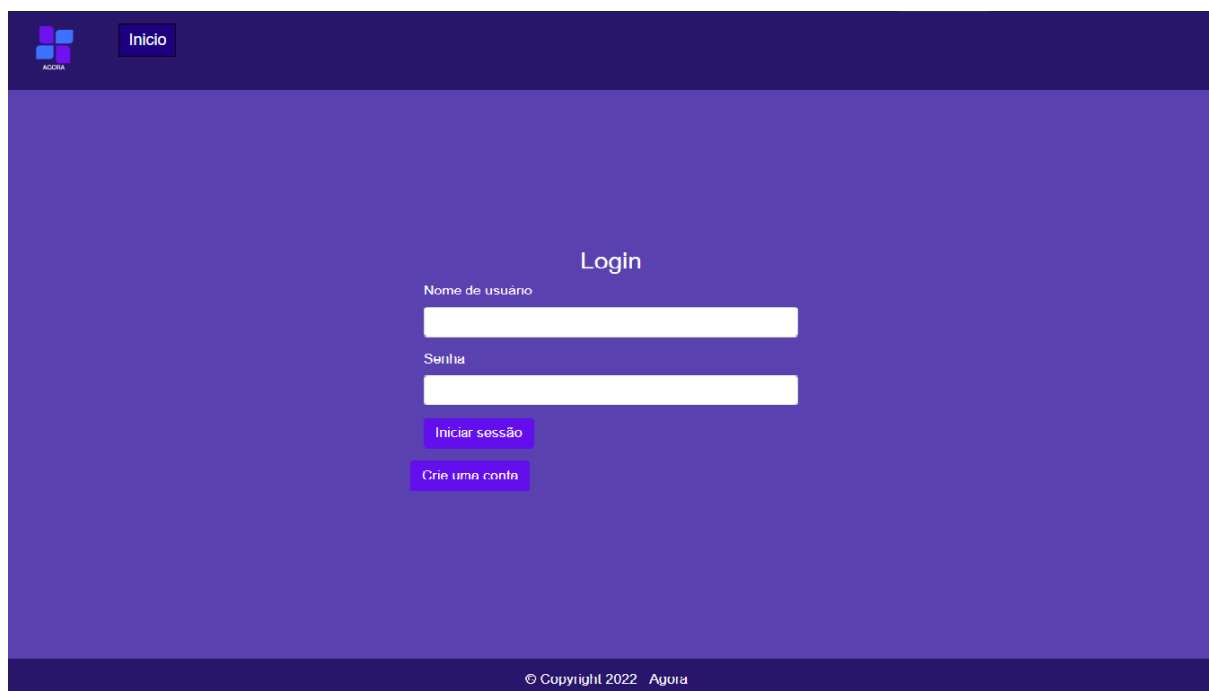


Figura 3 - Tela de Login

## ○ Tela - Criar conta

---

### Novo usuário

Usuário

Nome Completo

E-mail

Senha

Confirmação de Senha

---

Figura 4 - Tela de Cadastro

## ○ Tela - Calendário

A tela do calendário tem como adicionar tarefas a partir de um JSON e guardado no local storage do usuário, ainda nessa tela tem uma barra lateral que atualiza a cada dia selecionado mostrando as tarefas marcadas podendo clicar no título da tarefa e com assim a tarefa passa a ter o atributo de completa e podendo também ser clicada novamente para perder esse atributo.

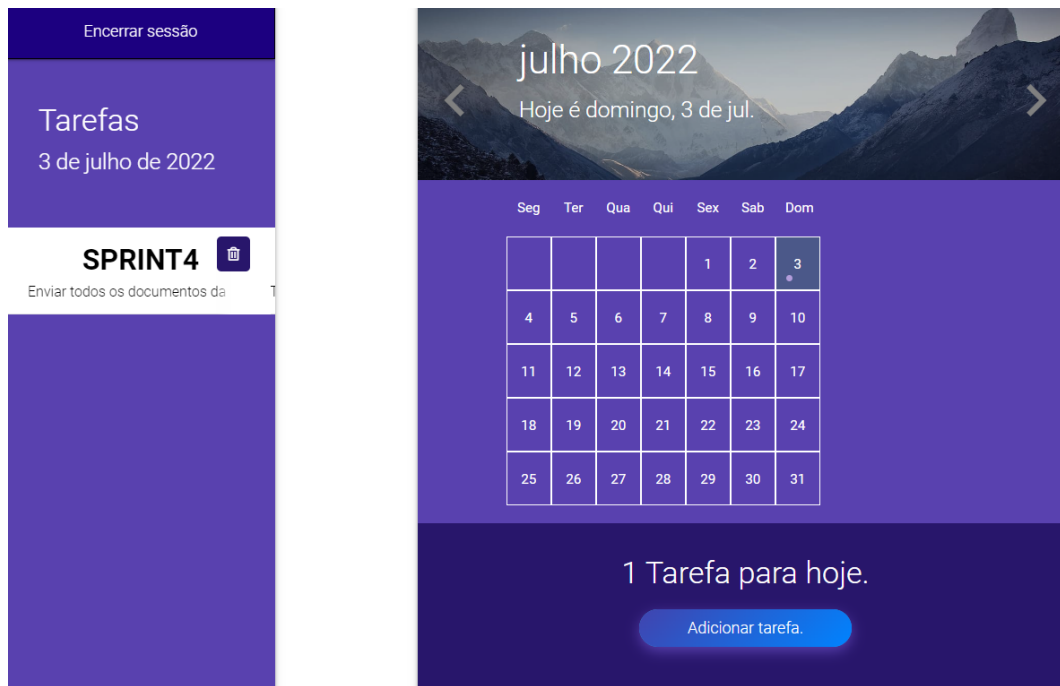


Figura 5 - Tela do Calendário

# Implementação da Solução

- **Arquitetura da Solução**
  - **Diagrama de Componentes**

Os componentes que fazem parte da solução são apresentados na Figura que se segue.

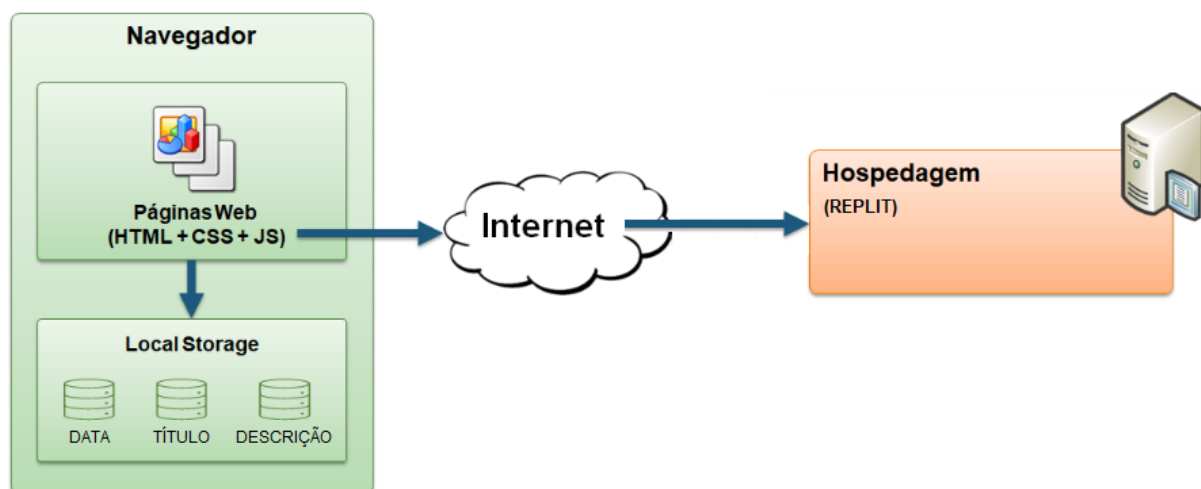


Figura 6 - Arquitetura da Solução

A solução implementada conta com os seguintes módulos:

- **Navegador** - Interface básica do sistema

- **Páginas Web** - Conjunto de arquivos HTML, CSS, JavaScript e imagens que implementam as funcionalidades do sistema, e tem seu JSON.
- **Local Storage** - armazenamento mantido no Navegador, onde são implementados bancos de dados baseados em JSON. São eles:
  - **Data** - ele armazena a data de uma tarefa em formato string.
  - **Título** - pega o título da atividade.
  - **Descrição** - pega uma descrição do que será feito
- **Hospedagem** - A hospedagem é feita a partir do site replit.

## ○ Hospedagem

O site utiliza a plataforma do Replit como ambiente de hospedagem do site do projeto. O site é mantido no ambiente da URL:

<https://replit.com>

A publicação do site e a documentação do projeto também estão disponíveis via GitHub, que se encontra no endereço:

<https://github.com>

## ➤ Template do Site

O template criado está disponível no site <https://replit.com> e é composto pelos seguintes layouts:

- > Tela principal
- > Tela de Login
- > Calendário

## ○ Tela Principal

Tela que abrange toda visualização inicial do site e o conteúdo didático.

AGORA

Informações Logar

Abaixo, alguns vídeos para ajudar a entender como não deixar a procrastinação te dominar:

COMO PARAR DE PROCRASTINAR...

CONHEÇA A SÍNDROME DA FACA APOIADA NA PIA ?

Como parar de procrastinar usando...

PROCRASTINAÇÃO COM ESTA REGRA

**Trabalho de TIAW**

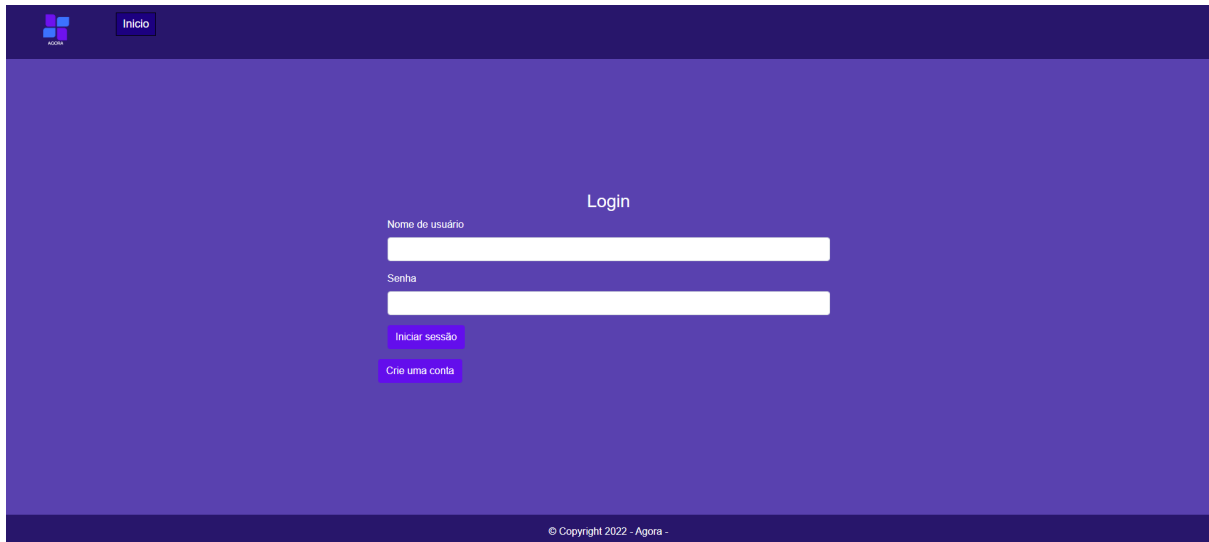
O agora é um projeto para ajudar a acabar com a procrastinação, as pessoas envolvidas nesse trabalho são:

- Gabriel Oliveira C.
- Gustavo Lorenzo Campos V.
- Ivo Augusto Neves D.
- Luis Gustavo de Moraes C.
- Wanderson de Souza P.

© Copyright 2022 - Agora -

## ○ Tela de Login

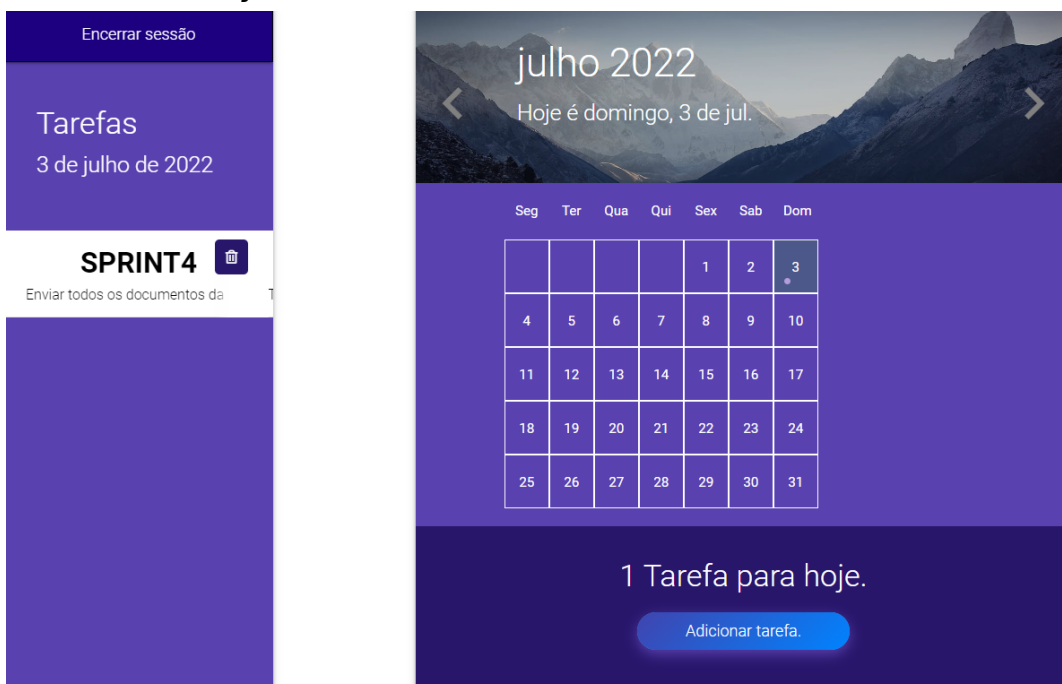
Local onde direciona para o calendário do usuário ou para criação da conta.



The login screen features a dark purple header with a logo and a 'Inicio' button. The main area is a solid purple color. In the center, the word 'Login' is displayed above two white input fields for 'Nome de usuário' and 'Senha'. Below these fields are two buttons: 'Iniciar sessão' and 'Crie uma conta'. At the bottom, a small copyright notice reads '© Copyright 2022 - Agora -'.

## ○ Calendário

Nesta seção é apresentada a principal funcionalidade do site, em que está o calendário, a adição de tarefas e sua exclusão, além de definir as datas.



The calendar interface is divided into two main sections. The left sidebar contains a 'Encerrar sessão' button at the top, followed by a 'Tarefas' section showing '3 de julho de 2022'. Below this is a 'SPRINT4' section with a trash icon and the text 'Enviar todos os documentos da T'. The main calendar area has a header with 'julho 2022' and 'Hoje é domingo, 3 de jul.' with navigation arrows. Below the header is a 7x7 grid for the month. The days of the week are listed at the top: Seg, Ter, Qua, Qui, Sex, Sab, Dom. The grid shows dates from 1 to 31, with the 3rd of July highlighted. At the bottom, a dark purple bar displays '1 Tarefa para hoje.' and a blue button labeled 'Adicionar tarefa.'

Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

# Avaliação da Solução

O processo de realização dos testes da solução desenvolvida está documentado na seção que se segue e traz os planos de testes de software e de usabilidade, na sequência, o registro dos testes realizados.

## ➤ Plano de Testes de Software

Requisitos para realização do teste:

- > Site publicado na Internet
- > Navegador da Internet - Chrome, Firefox ou Edge
- > Sistema para guardar tarefas feitas(local storage)

Os testes funcionais a serem realizados no aplicativo são descritos a seguir.

Caso de Teste	Calendário
Requisitos Associados	01 - O site deve ter um calendário para ajudar a se organizar 02- Ter sistema de tarefas
Objetivo do Teste	O usuário ter alguma tarefa pronta para se planejar melhor
Passos	1) Acessar o Navegador 2) Informar o endereço do Site 3) Visualizar a página principal 4) Logar como usuário 5) Marca a data e marcar uma tarefa
Critérios de Êxito	<ul style="list-style-type: none"><li>• Deve haver um JSON guardando os dados</li><li>• Devem ser excluídas as tarefas que foram selecionadas</li></ul>

Caso de Teste	Login e Registro
Requisitos Associados	01- Deve ser possível logar uma conta no site 02- Deve ser possível cadastrar uma conta no site
Objetivo do Teste	Ter um local para guardar os dados de cada usuário
Passos	1) Acessar o Navegador 2) Informar o endereço do Site 3) Visualizar a página principal 4) Cadastrar como usuário 5) Logar como usuário
Critérios de Êxito	O usuário conseguir fazer os dois passos



# Referências

- <https://febracis.com/procrastinacao/#:~:text=O%20h%C3%A1bito%20da%20procrastina%C3%A7%C3%A3o%20causa,depress%C3%A3o%2C%20comprometendo%20a%20sua%20sa%C3%BAde>
- <https://www.estarsaudemental.com.br/procrastinacao-atinge-ate-90-da-populacao-em-geral/#:~:text=A%20procrastina%C3%A7%C3%A3o%20afeta%20cronicamente%20de,v%C3%A1rias%20explica%C3%A7%C3%B5es%20para%20a%20procrastina%C3%A7%C3%A3o.>