

Informações do Projeto

TÍTULO DO PROJETO

- Saideira

CURSO

- Ciência da computação

Participantes

Os membros do grupo são:

- Arthur Torres Lemos
- Larissa Mariella da Silva Souza
- Lucas Aquino Moura de Albuquerque
- Lucas Pereira Rangel de Carvalho

Estrutura do Documento

- Informações do Projeto
 - Participantes
- Estrutura do Documento
- Introdução
 - Problema
 - Objetivos
 - Justificativa
 - Público-Alvo
- Especificações do Projeto
 - Personas, Empatia e Proposta de Valor
 - 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

O alcoolismo é um problema de saúde pública que afeta milhões de pessoas em todo o mundo, incluindo o Brasil. De acordo com dados do Ministério da Saúde, o consumo de álcool está associado a diversas doenças, como cirrose hepática, câncer e transtornos mentais, além de ser um fator de risco para acidentes de trânsito e violência.

Diante desse cenário preocupante, é fundamental que sejam desenvolvidos projetos que abordem o problema do alcoolismo de forma abrangente e eficaz, promovendo o tratamento e a conscientização sobre os danos causados pelo uso excessivo de álcool. Neste contexto, o projeto "Saideira" tem como foco desenvolver ações voltadas para a prevenção do consumo de álcool e principalmente para o apoio às pessoas que sofrem ou já sofreram com a dependência química, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida geral de tais indivíduos.

Problema

O problema a ser abordado no projeto "Saideira" está relacionado à saúde e bem-estar, mais especificamente, com o vício em álcool, o alcoolismo. Tal problema representa uma dor de aproximadamente 3% da população brasileira, que obstrui as relações sociais, pessoais e a saúde física e mental do indivíduo.

Dessa forma, o plano do grupo consiste em sanar essas dores por meio de divulgação de informação, exibição de relatos pessoais, motivações externas, entre outras técnicas. Tudo através de um site, a ser mais detalhado posteriormente no relatório.

Objetivos

Como meta, o foco principal da aplicação é trazer auxílio e ajuda para aqueles que sofrem de alcoolismo. Contudo, em segundo plano, visualiza-se um site capaz de trazer informações e sanar dúvidas para quaisquer indivíduos, sejam utilizadores frequentes da bebida ou não.

Mais especificamente, a ideia proposta é de fornecer informação acerca do vício em álcool através de links contendo notícias, matérias e sobretudo artigos científicos relacionados. Adicionalmente, para fornecer uma motivação externa para continuar afastado do vício, diversos conteúdos relacionados aos benefícios de estar sóbrios ficarão em display juntos a um contador da quantidade de dias desde o último relapso.

Justificativa

Previamente foi citado que aproximadamente 3% da população brasileira sofre com alcoolismo, esse dado apresentado pela Organização Mundial de Saúde esclarece a forte presença do vício em questão, assim como seu fácil acesso. Diversas outras pesquisas acerca do assunto (como a apresentada pela Biblioteca Virtual e Saúde) também apontam os terríveis efeitos colaterais do abuso de bebidas alcoólicas: gastrite, neurite, pancreatite, pressão alta, desenvolvimento de câncer e também os inúmeros acidentes que decorrem do estado de embriaguez.

Público-Alvo

Primordialmente, o objetivo do projeto está diretamente relacionado com os usuários excessivos da bebida alcoólica, contudo, não se restringe nesse quesito. Como uma das características de nossa proposta é o conteúdo informativo, não somente alcoólatras podem se beneficiar, também visa-se a potencial ajuda que poderá ser fornecida aos ex-alcoólatras e indivíduos que conhecem alguém na situação de abuso do entorpecente.

Dessa forma, de maneira resumida, diversos grupos relevantes podem se beneficiar com o trabalho em questão, mas em definitivo, os candidatos à influência são os ex e atuais alcoólatras.

Especificações do Projeto

À fim de exemplificar e detalhar aprofundadamente o projeto, foram realizadas diversas pesquisas e entrevistas durante a preparação. Dessa forma, as informações aglomeradas foram utilizadas de maneira a esclarecer dúvidas e auxiliar na execução do planejamento.

Personas, Empatia e Proposta de Valor

A seguir, tem-se exemplos de personas que desejamos atingir com nosso produto:

Exemplo de Persona

PERSONA



NOME Luís Alberto

IDADE 34

HOBBY Atividades de bar, música

TRABALHO Artista, músico

PERSONALIDADE

Distante, frio,
amargurado,
arrependido, frustrado

SONHOS

Recomeço

OBJETOS E LUGARES

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

Celular, aplicativos de entrega. Os utiliza frequentemente em casa e no bar.



OBJETIVOS CHAVE

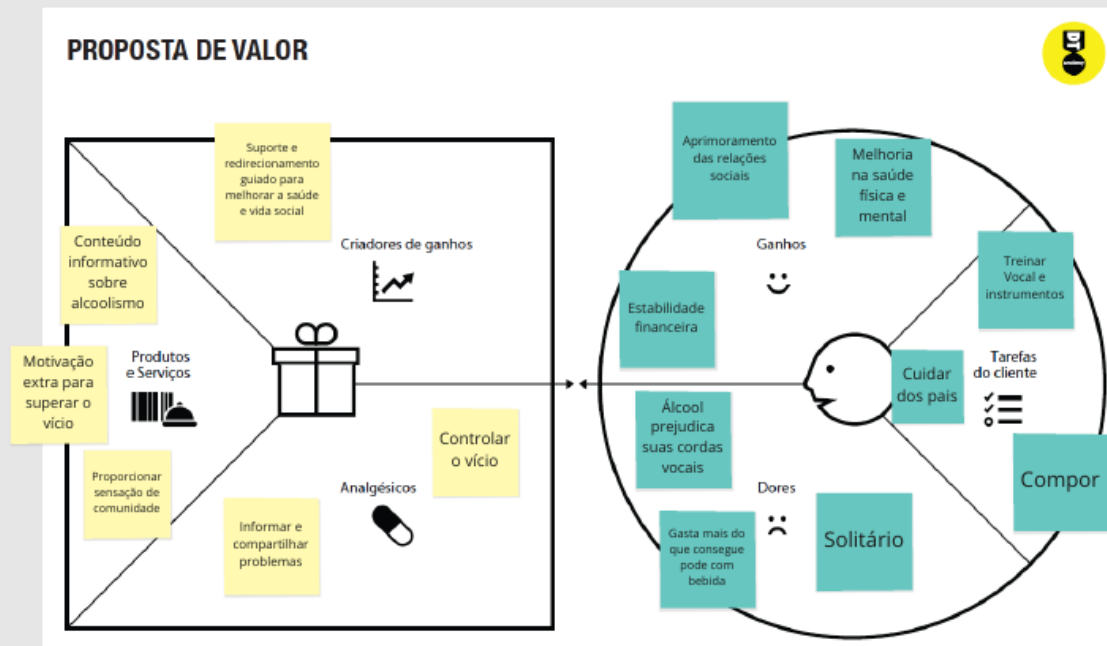
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço?
Por que eles precisam deste serviço?

Ficar sóbrio, nova motivação.
Busca auxílio para retomar as rédeas de sua vida.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Exemplo de Proposta de Valor



Exemplo de Persona 2

PERSONA



NOME Jeremias

IDADE 51

HOBBY Ler, assistir futebol, correr

TRABALHO Porteiro

PERSONALIDADE

Calmo, simpático

SONHOS

Proporcionar do
melhor a sua família

OBJETOS E LUGARES

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

Celular, livros, caderno e caneta.
Portaria do prédio, em casa ou em estádios



OBJETIVOS CHAVE

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

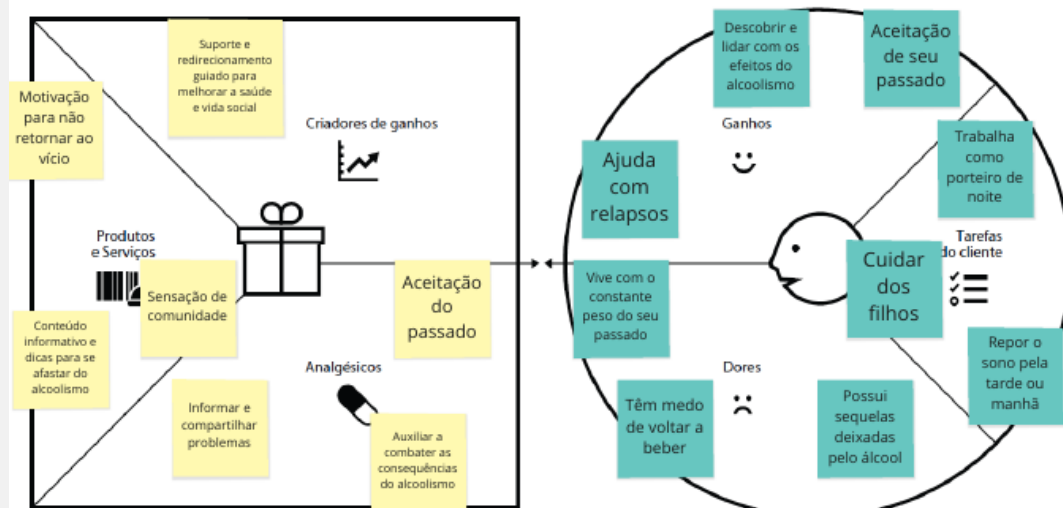
Já abusou do álcool não faz muito tempo,
procura ajuda para não repetir o erro.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Exemplo de Proposta de Valor 2

PROPOSTA DE VALOR



Histórias de Usuários

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

EU COMO... PERSONA	QUERO/PRECISO ... FUNCIONALIDADE	PARA ... MOTIVO/VALOR
Luís Alberto	Ficar sóbrio para compor	É sua fonte de renda principal
Luís Alberto	Encontrar boas companhias	Não se sentir solitário
Luís Alberto	Encontra motivação	Para recomeçar sua vida
Jeremias	Motivação contra beber álcool	Para não ter relapsos

EU COMO... PERSONA	QUERO/PRECISO ... FUNCIONALIDADE	PARA ... MOTIVO/VALOR
Jeremias	Conhecer os efeitos do álcool	Para melhorar sua saúde
Jeremias	Aceitar o passado alcoólatra	Para superar seu trauma

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 notícias, artigos e matérias dinâmicas sobre alcoolismo obtidas por meio de canais de notícias da Internet (API)	ALTA
RF-002	O site deve apresentar, para cada artigo, notícia ou matéria, uma imagem correspondente ao assunto apresentado (thumbnail)	MÉDIA
RF-003	O site deve permitir ao usuário visualizar o texto completo da notícia, matéria ou artigo com todos os detalhes da publicação	MÉDIA
RF-004	O site deve permitir visualizar as informações de contatos do mantenedor do site	BAIXA
RF-005	O site deve permitir que usuários possam comentar em algum fórum a ser criado	MÉDIA
RF-006	O site deve possuir opção de criar conta	ALTA
RF-007	O site deve possuir relatos dos usuários	MEDIA
RF-008	O site deve possuir um contador relacionado à quantidade de dias sóbrios	ALTA
RF-009	O site deve fornecer informações benéficas conforme o contador previamente citado aumenta	ALTA
RF-010	O site deve apresentar um ranking conforme o contador aumenta	BAIXA
RF-011	O site deve apresentar um ranking conforme o contador aumenta	BAIXA

Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RNF-001	O sistema deve ser responsivo para rodar em um dispositivos móvel	ALTA
RNF-002	Deve processar requisições do usuário em no máximo 3s	BAIXA
RNF-003	O site deve ser publicado em um ambiente acessívelpublicamente na Internet (Repl.it, GitHub Pages, Heroku);	ALTA
RNF-004	O site deve ter bom nível de contraste entre os elementos datela em conformidade	MEDIA
RNF-005	Deve apresentar compatibilidade com os navegadores populares do mercado	ALTA

Restrições

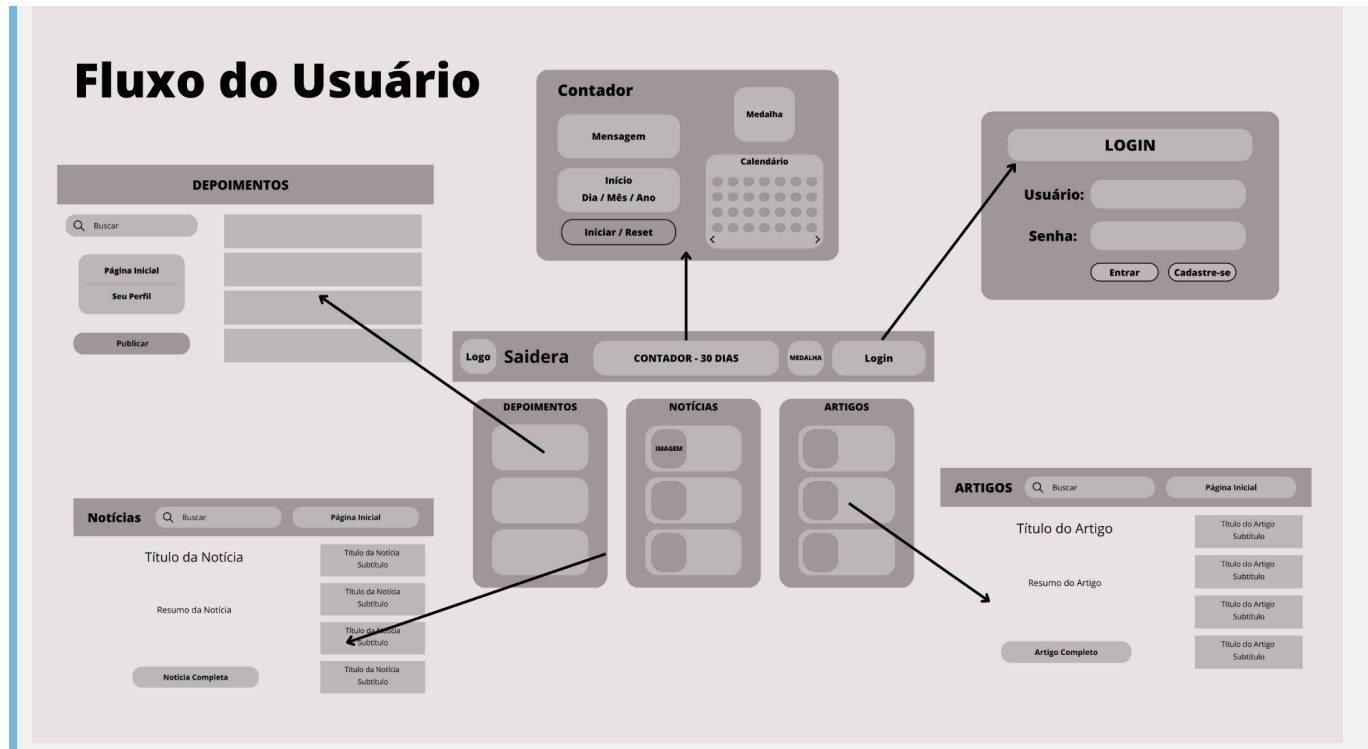
O projeto está restrito pelos itens apresentados na tabela a seguir.

ID	Restrição
01	O projeto deverá ser entregue até o final do semestre
02	Não pode ser desenvolvido um módulo de backend
03	A equipe não pode subcontratar o desenvolvimento do trabalho.
04	O site deverá focar em qualidade das notícias, artigos e matérias, não em quantidade

Projeto de Interface

Dentre as preocupações para a montagem da interface do sistema, estamos estabelecendo foco em questões como agilidade, acessibilidade e usabilidade. Desta forma, o projeto tem uma identidade visual padronizada em todas as telas que são projetadas para funcionamento em desktops e dispositivos móveis.

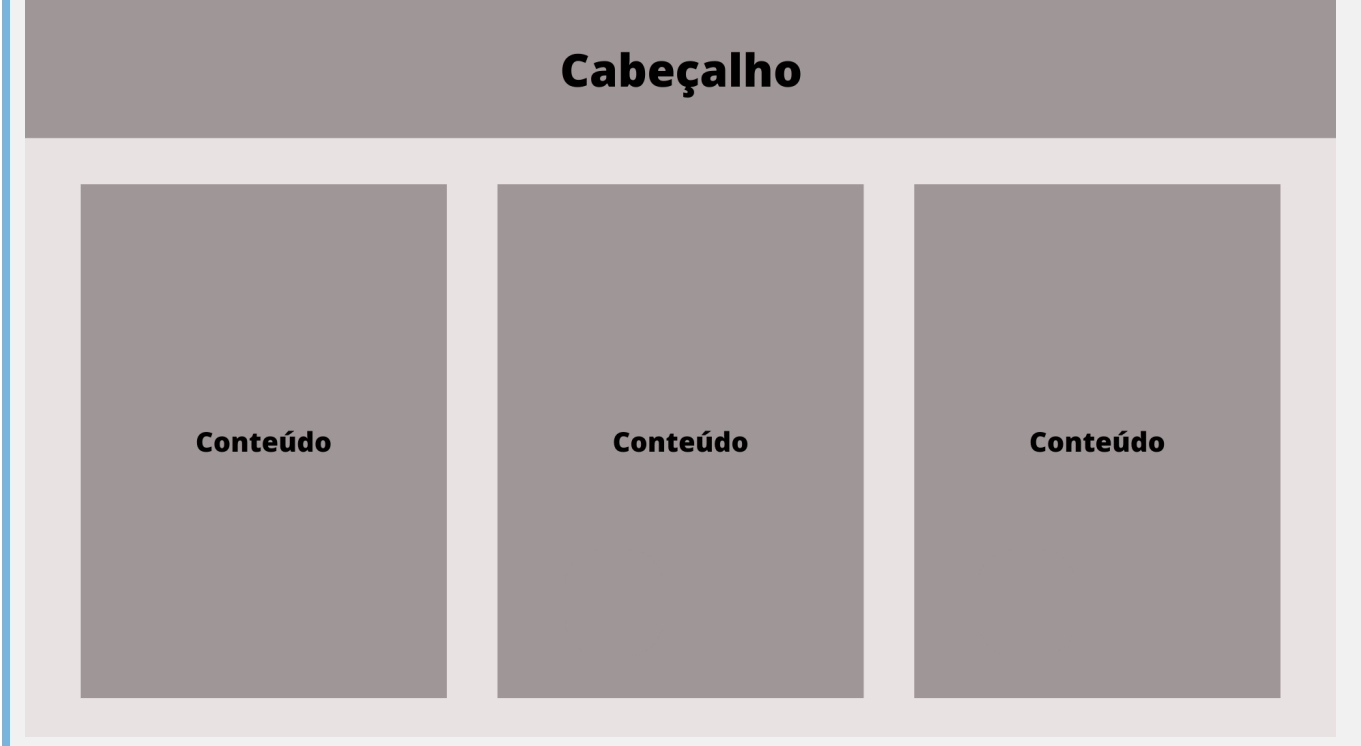
User Flow



Wireframes

À fim de exemplificar as telas do sistema proposto do trabalho, observa-se a base seguida para todas as outras telas. Nela, existem dois espaços principais: Cabeçalho e conteúdo. O último é dividido em três espaços. -Cabeçalho: Local onde será gerenciado o processo de contas, assim como outras funções e o logo do site. -Conteúdo: Local onde serão apresentadas as notícias, artigos e depoimentos disponibilizadas, assim como outras funcionalidades.

Wireframe Base



Tela inicial - Home Page

A tela inicial será responsável por apresentar a maior parte do conteúdo do site, de maneira limpa, sem obstruir o design. Traz consigo as notícias, depoimentos e artigos sobre alcoolismo como a parte central. Acima, estará localizado algumas informações extras fundamentais para o projeto.



Tela Login - Cadastro Conta

Essa tela disponibilizará a oportunidade (não obrigatória) de um usuário criar sua conta no sistema, à fim de se relacionar com outras funcionalidades do sistema.



Tela Depoimentos

Essa tela apresentará no formato popular de fórum uma sessão de comentários onde usuários podem compartilhar experiências.



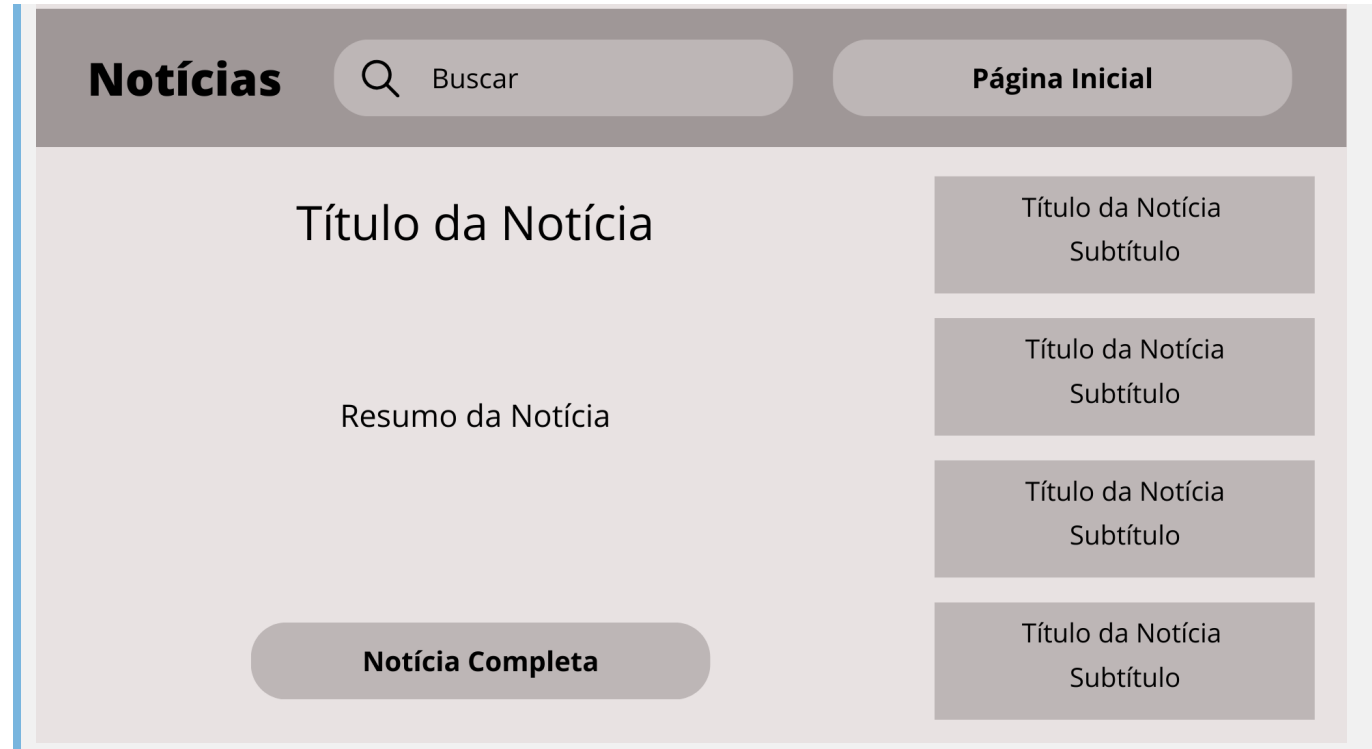
Tela Artigos

Essa tela apresentará, priorizando qualidade sobre quantidade, uma seleção vasta de artigos que tratam o assunto alcoolismo.



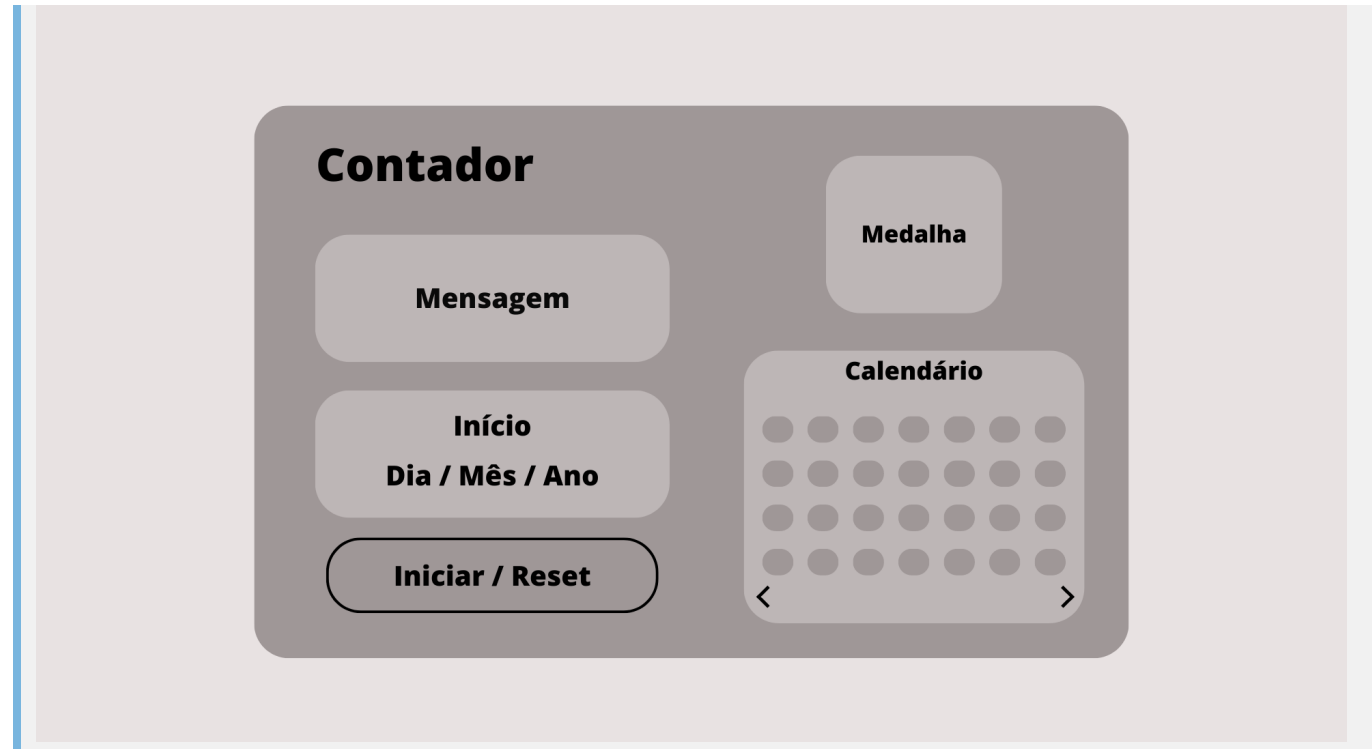
Tela Notícias

Essa tela apresentará uma seleção vasta de notícias que cobrirão tudo que envolve o álcool, focando em seus malefícios.



Tela Contador

A tela do contador representará diversas coisas diferentes para o projeto, sendo talvez a peça chave. Ele acompanhará a quantidade de tempo que uma pessoa permanece sóbria e disponibilizar



Metodologia

A metodologia contempla as definições de ferramental utilizado pela equipe tanto para a manutenção dos códigos e demais artefatos quanto para a organização do time na execução das tarefas do projeto.

Divisão de Papéis

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

A equipe está organizada da seguinte maneira:

- Scrum Master: Lucas Pereira
- Product Owner: Rommel
- Equipe de Desenvolvimento ○ Arthur ○ Larissa Mariella ○ Lucas Aquino

Ferramentas

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Processo de Design Thinkgin	Miro	https://miro.com/app/board/uXjVMYDTJeQ=/
Repositório de código	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLCC-TI/ti-1-ppl-cc-m-20231-saideira
Hospedagem do site	Heroku	https://XXXXXXX.herokuapp.com
Protótipo Interativo	MavelApp ou Figma	https://figma.com/
Editor de código	VisualStudio Code	https://code.visualstudio.com/
Editor de wireframes	Canva	https://www.canva.com/design/DAFgLocvCjQ/mFPC021h0gsWPLVWjpMeSg/edit?utm_content=DAFgLocvCjQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Controle de Versão

Após obter um erro durante a realização do projeto, a versão estável e testada foi trocada de nome, substituindo a branch "master". Conforme a familiaridade com o software aumenta, novas vertentes de diferentes versões serão desenvolvidas, à fim de selecionar as tendências mais eficazes.

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:

```
graph LR
    subgraph Navegador
        PW[PáginasWeb HTML+CSS+JS]
        LS[Local Storage  
Canais, Comentários, Preferidas]
    end
    Internet((Internet))
    subgraph Hospedagem_Heroku [Hospedagem Heroku]
        direction TB
        subgraph NewsAPI [NewsAPI]
            direction TB
            TH[TopHeadlines]
            S[Sources]
            E[Everything]
        end
    end
    PW --> Internet
    Internet --> Hospedagem_Heroku
    Internet --> NewsAPI
```

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](#)