



Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Bacharelado em Ciência da Computação

Relatório Técnico-Meu Pet 1

Grupo: Mateus Henrique Duarte Silva, Júlia Rodrigues  
Vasconcellos Melo, Pedro Augusto Sodré, Vítor Digenova Stoppa  
Lana

## Sumário:

### 1-Contexto

#### 1.1-Problema

#### 1.2-Objetivo

#### 1.3-Público-Alvo e Justificativa

#### 1.4-Artefatos de Design Thinking

##### 1.4.1-Personas

##### 1.4.2-Mural de Possibilidades

##### 1.4.3-Mapa de priorização

##### 1.4.4-Mapa de Stakeholders

##### 1.4.5-Matriz CSD

### 2-Projeto da Solução

#### 2.1-Requisitos do projeto

##### 2.1.1-Requisitos Funcionais

##### 2.1.2-Requisitos Não Funcionais

#### 2.2-Projeto de Interface/Wireframe

### 3-Metodologia

#### 3.1-Distribuição de tarefas

#### 3.2-Recursos utilizados

# 1-Contexto

## 1.1- Problema:

Um dos problemas mais comuns ao abordar o assunto de pets é o cuidado à saúde do animal. Seja por falta de tempo, orientações, ou mesmo a dificuldade de se lembrar tudo, estes são certamente alguns dos maiores desafios de quem tem, ou mesmo planeja ter um pet.

## 1.2- Objetivo:

Foi com esses problemas em mente que foi idealizado nosso serviço, o Help.Pet. Nosso objetivo é conseguir facilitar e dinamizar o cuidado da saúde dos pets, com calendários para cronogramar melhor as tarefas com o mesmo, e para poder monitorar a vacinação de seu pet.

## 1.3- Público-alvo e justificativa:

O público-alvo do nosso site são os donos de pet. A justificativa presente para a criação do Help.Pet vem do fato de muitos dos membros do grupo também serem donos de pet, conseguindo transformar as dificuldades de se cuidar de sua saúde em soluções para serem usadas em nosso projeto.

## 1.4- Artefatos de Design Thinking:

### 1.4.1-Personas:

As personas foram pessoas fictícias criadas para simular problemas que donos de pet, que poderiam ser resolvidos com o auxílio de ferramentas em nosso site. Assim, abaixo estão tais personas, seus problemas, e no que eles podem agregar para construirmos nosso site da melhor maneira possível.

## Persona / Mapa de Empatia

### PERSONA



**NOME** Matilda

**IDADE** 72

**HOBBY** Tricô e hidroginástica

**TRABALHO** Aposentada

#### PERSONALIDADE

Gentil e caridosa

#### SONHOS

Ter uma vida tranquila

#### OBJETOS E LUGARES

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

Ela usa seu smartphone para assistir globoplay, e manter o contato com sua família pelo grupo do wpp. Ela sai para o mercado, emergências e pra se reunir com sua família.



#### OBJETIVOS CHAVE

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

Por ser mais velha, sua memória para cuidar da saúde de seu pet já não é tão boa.

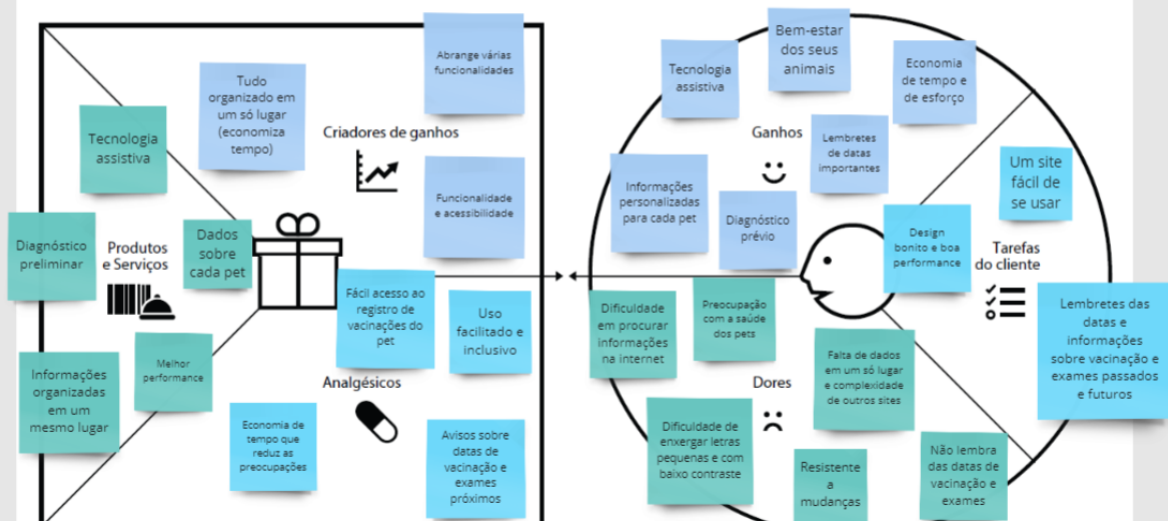
#### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Interface simples, que seja fácil e simples de entender

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

### PROPOSTA DE VALOR



## Persona / Mapa de Empatia

### PERSONA



**NOME:** Alberto

**IDADE:** 37 anos

**HOBBY:** Beach Tennis,  
Golfe

**TRABALHO** Chefe setor  
financeiro de uma  
multinacional

**PERSONALIDADE**

Sério, focado, estressado

**SONHOS**

Quer virar CEO  
da empresa em  
que trabalha

#### OBJETOS E LUGARES

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

Ele constantemente usa seu celular e seu notebook para entrar em chamadas de vídeos, grupos e diversos projetos. Ele também sempre está viajando ou se locomovendo, raramente parando em casa.



#### OBJETIVOS CHAVE

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço?

Por que eles precisam deste serviço?

Alberto necessita desse serviço pois, por viajar e trabalhar muito, ele acaba não tendo tempo de monitorar e cuidar da saúde de seu pet.

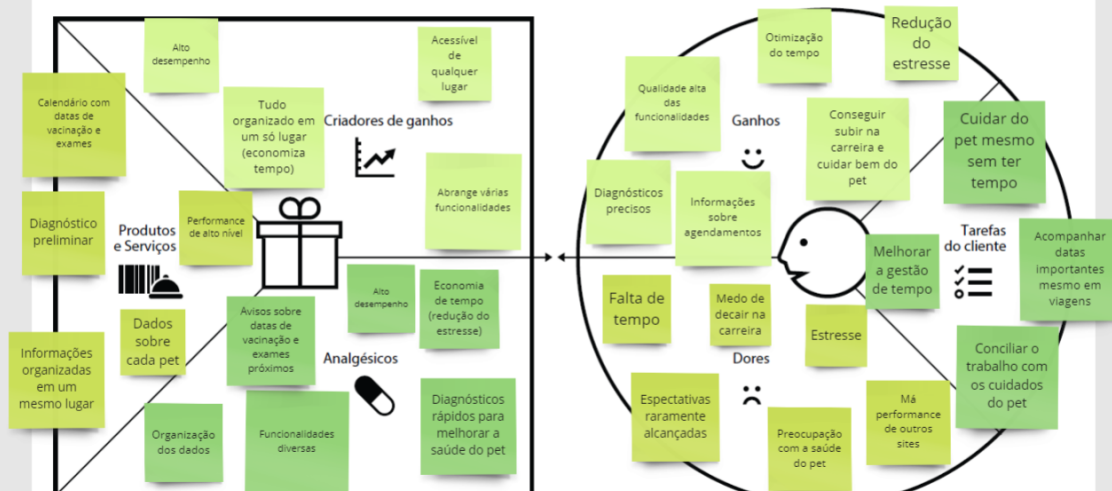
#### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Velocidade no diagnóstico, é uma forma de acompanhar a saúde do pet por meio de calendários e outros artifícios.

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

### PROPOSTA DE VALOR



## Persona / Mapa de Empatia

### PERSONA



**NOME** Joaquim

**IDADE** 11

**HOBBY** Jogar futebol e brincar com lego

**TRABALHO** Estudante

#### PERSONALIDADE

Animado, alegre, agitado, curioso

#### SONHOS

Passar de ano, tirar uma foto com o Neymar, ser astronauta

#### OBJETOS E LUGARES

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

Joaquim usa seu celular apenas para ligações e mensagens, preferindo brincar ao invés de passar muito tempo nas telas. Ele adora brincar na escola, na piscina de seu prédio, e nas ruas de seu bairro com as outras crianças.



#### OBJETIVOS CHAVE

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

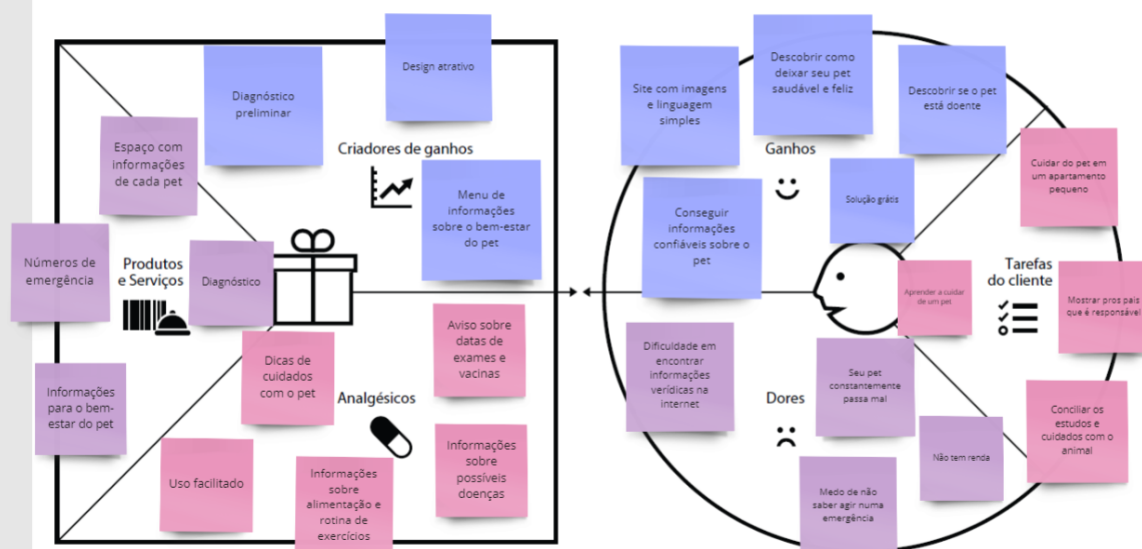
Joaquim necessita desse serviço, pois, por ser muito novo, não tem noção do que precisa fazer para que seu pet tenha uma boa qualidade de vida e saúde.

#### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Formas de mostrar a Joaquim boas práticas e ações que podem ajudar a saúde de seu pet.

### PROPOSTA DE VALOR



## Persona / Mapa de Empatia

### PERSONA



**NOME** Ryan

**IDADE** 25

**HOBBY** Jogar lol,  
sair com os amigos para  
beber

**TRABALHO** Dono de bar

#### PERSONALIDADE

Excêntrico, filho de  
papai, gastador,  
negligente,  
irresponsável

#### SONHOS

Conseguir ir pro  
chalézinho no fim de  
semana

#### OBJETOS E LUGARES

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

Ryan usa seu celular para poder marcar eventos, rolês, e shows em seu bar, além de usar seu notebook para jogar nas horas vagas. Ele costuma sair todo fim de semana, além de sair todos os dias para trabalhar.



#### OBJETIVOS CHAVE

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

Por conta de sua irresponsabilidade financeira, Ryan não tem dinheiro para comprar alguns remédios mais específicos, além de não ter condições de levar seu pet para uma clínica paga.

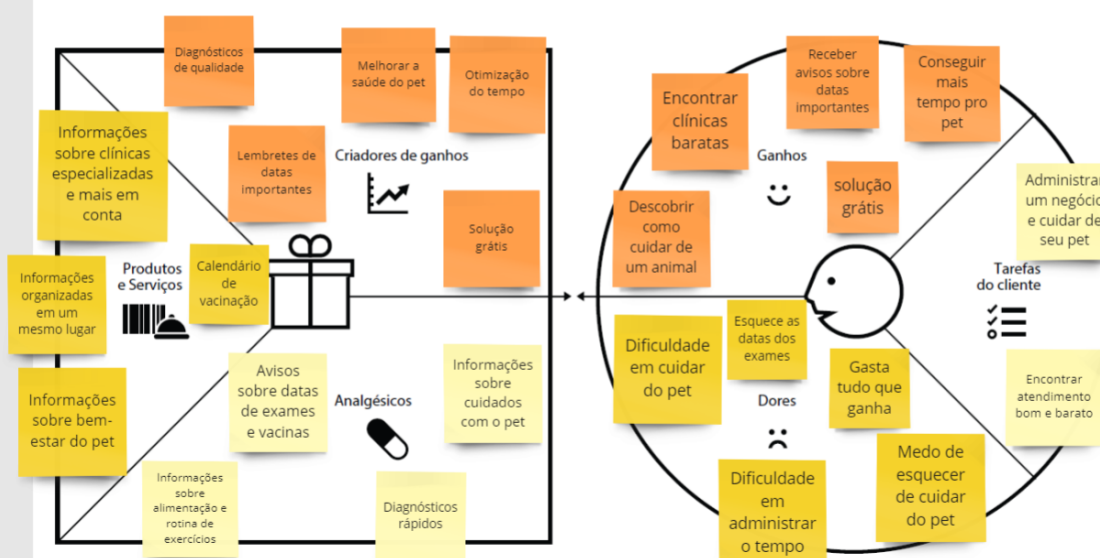
#### COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Uma forma de mostrar lugares que oferecem esses medicamentos e tratamentos médicos de graça

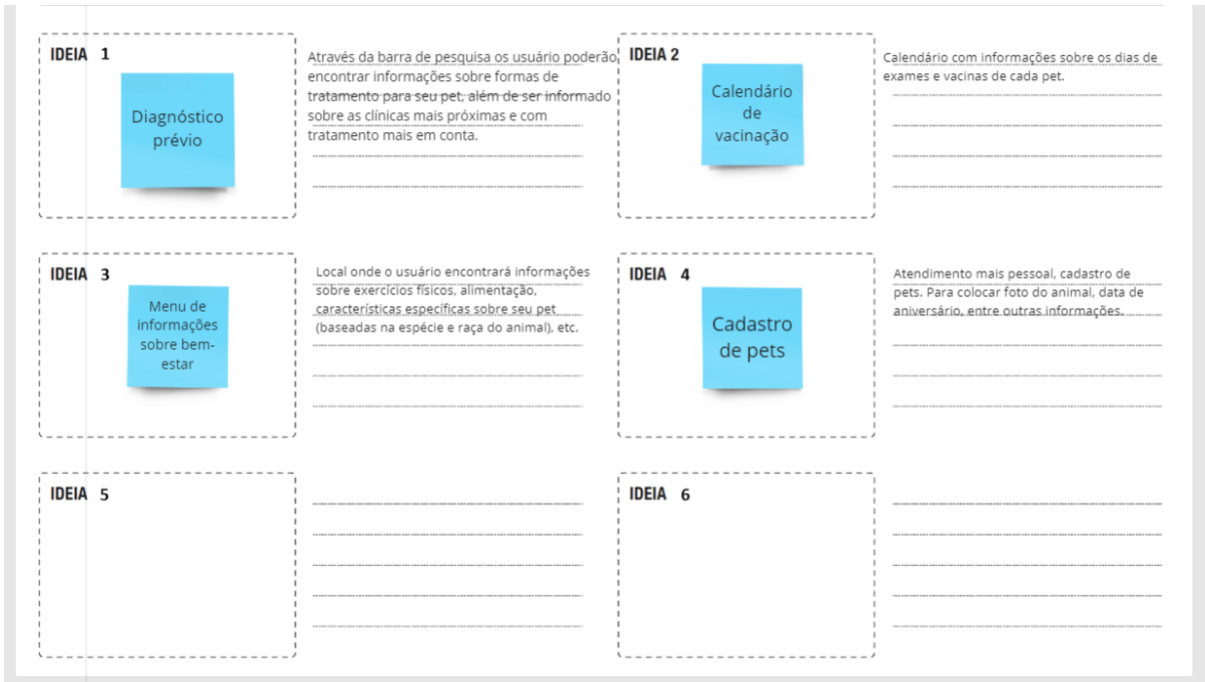
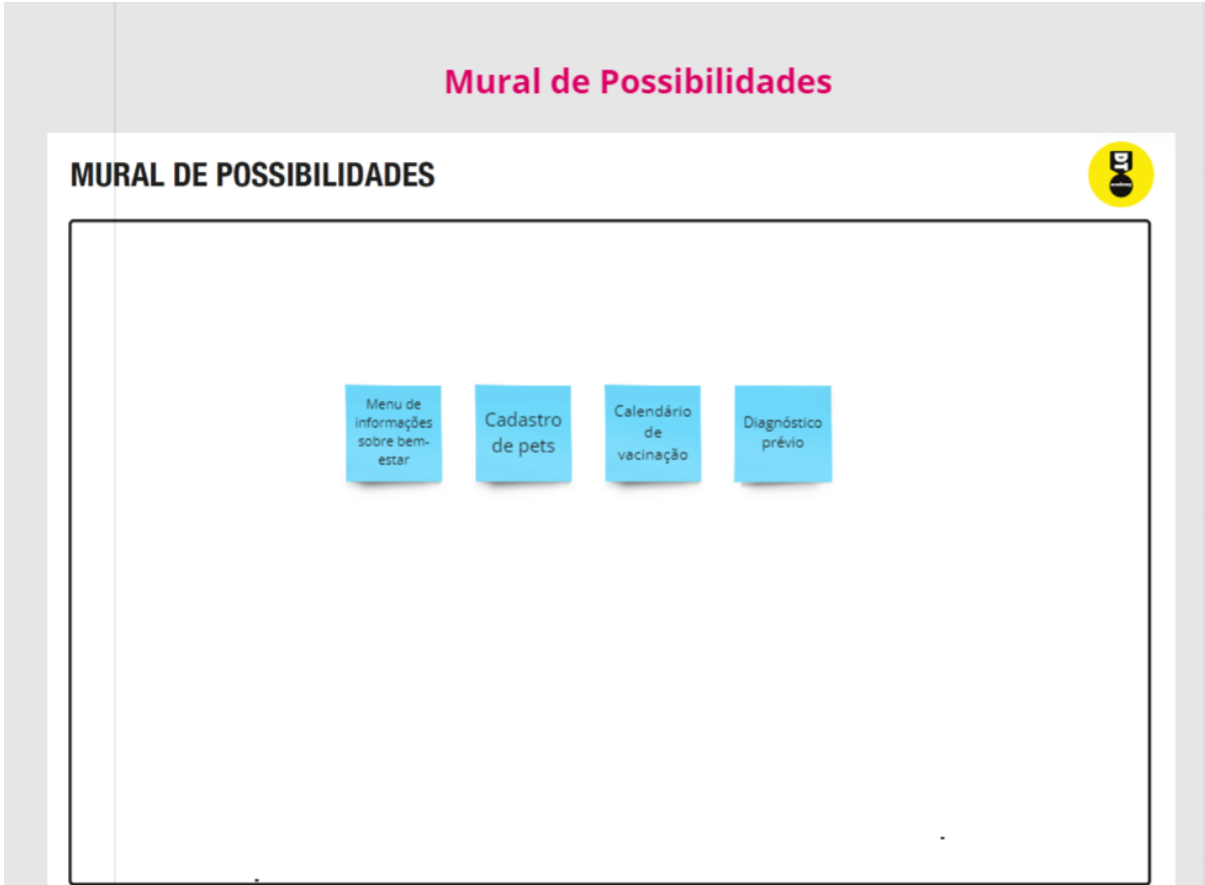
Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

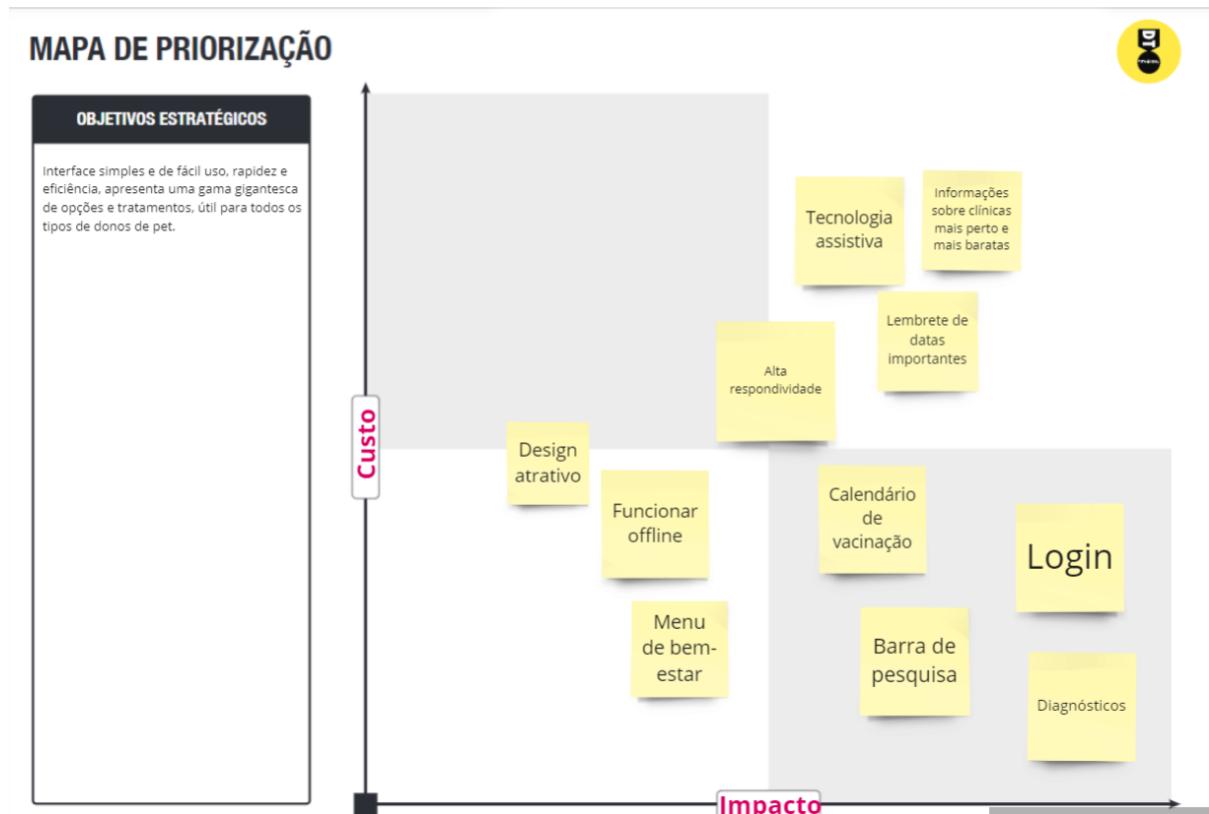
### PROPOSTA DE VALOR



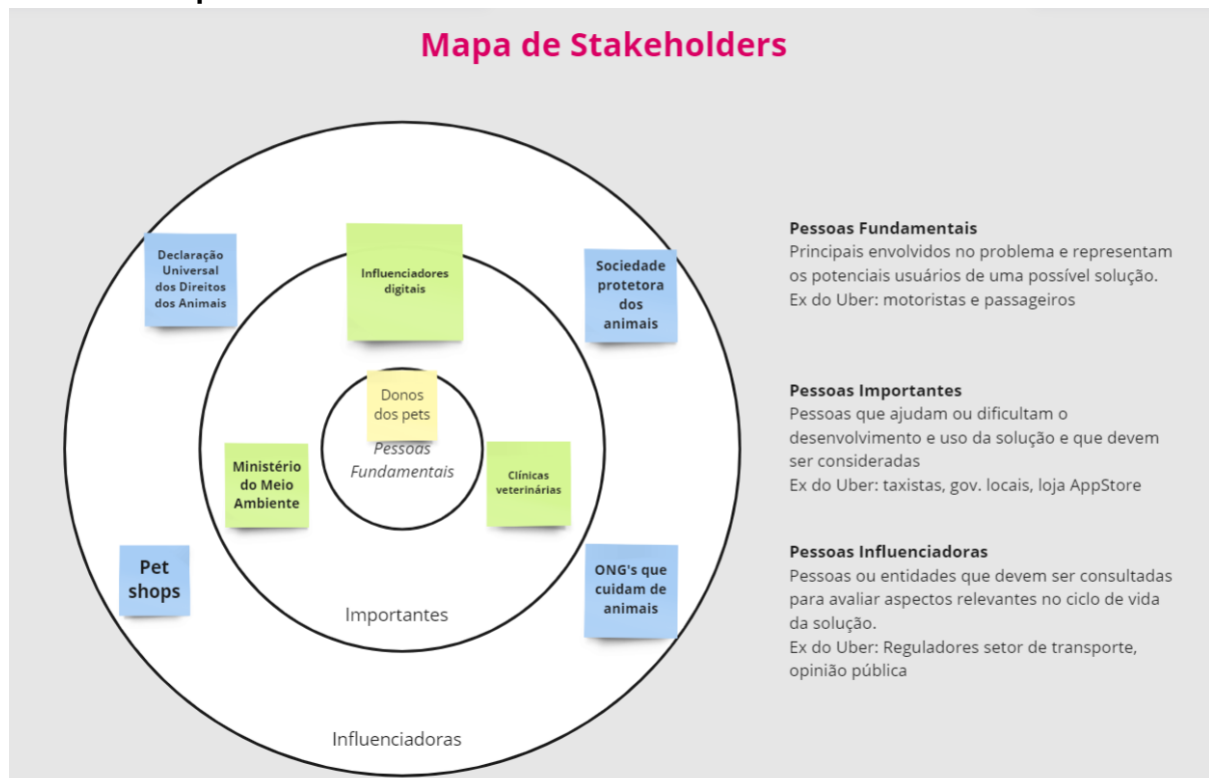
# 1.4.2- Mural de Possibilidades:



### 1.4.3- Mapa de Priorização:

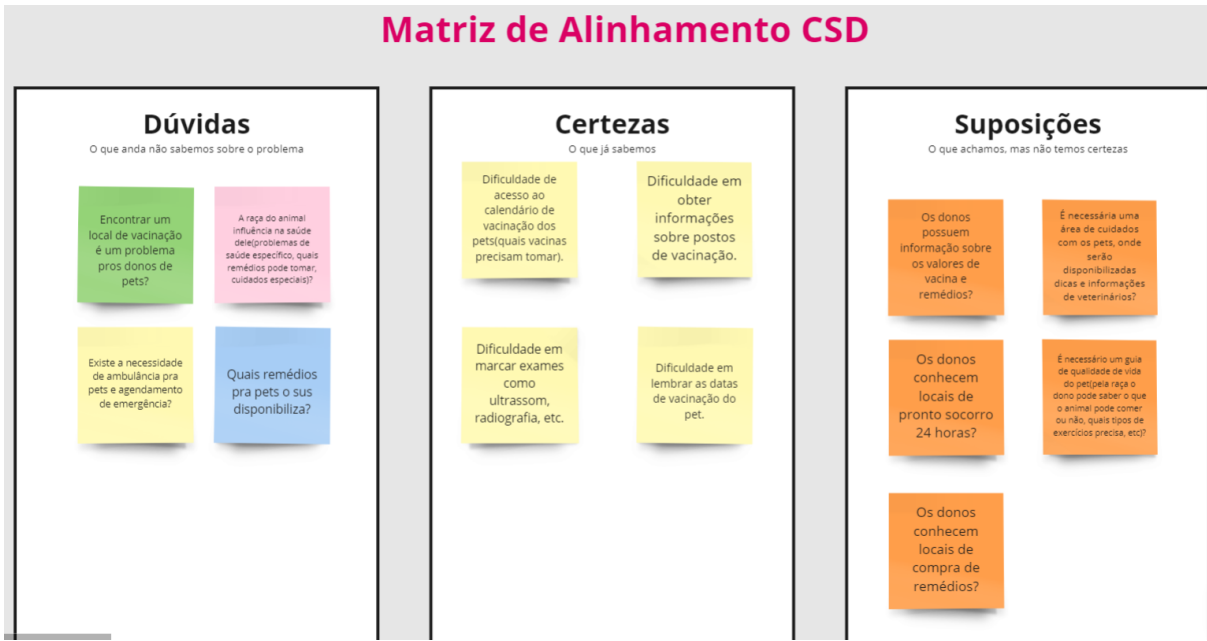


### 1.4.4- Mapa de Stakeholders:





# 1.4.5-Matriz CSD:



## 2- Projeto da Solução:

### 2.1-Requisitos

#### 2.1.1-Requisitos funcionais:

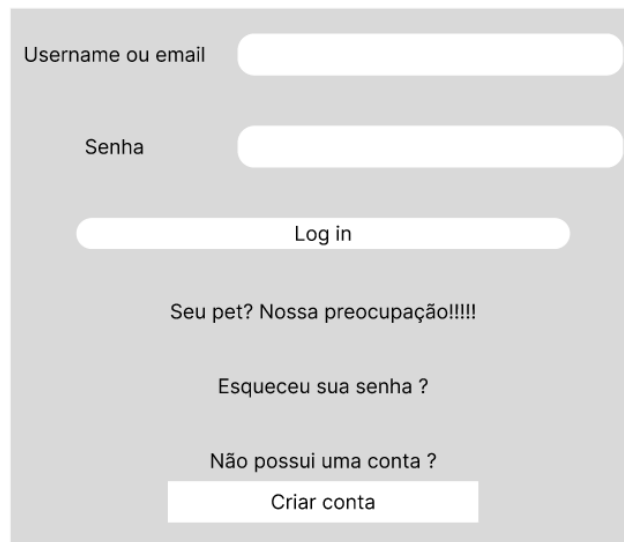
- Cadastro do usuário
- Barra de pesquisa(A ser implementado em uma segunda etapa)
- Alteração de dados dos pets
- Tecnologia assistiva(A ser implementado em uma segunda etapa)
- Diagnósticos(A ser implementado em uma segunda etapa)
- Recomendações de clínicas próximas(A ser implementado em uma segunda etapa)
- Calendário de vacinações
- Informações para o bem estar do pet(A ser implementado em uma segunda etapa)

#### 2.1.2-Requisitos não funcionais:

- Contatos de emergência
- Processamentos de requisições de no máximo 3s
- Funcionar offline

### 2.2-Projeto de Interface/Wireframe:

Usando o Figma, foi criado um “protótipo” de como deveria ser nosso site, nos auxiliando a criar nossas funcionalidades de acordo com este modelo. Abaixo, os elementos de nosso wireframe.

A login form UI mockup on a light gray background. It features two white input fields with rounded ends. The first field is labeled 'Username ou email' and the second is labeled 'Senha'. Below these fields is a white button with rounded ends labeled 'Log in'. Under the button, there is a line of text: 'Seu pet? Nossa preocupação!!!!'. Below that is a link: 'Esqueceu sua senha ?'. Below the link is another link: 'Não possui uma conta ?'. At the bottom is a white button with rounded ends labeled 'Criar conta'.

Username ou email

Senha

Log in

Seu pet? Nossa preocupação!!!!

Esqueceu sua senha ?

Não possui uma conta ?

Criar conta

---

## Tela de Login

Voltar para a  
pagina de login

Email

Digite seu username

Senha

Criar conta

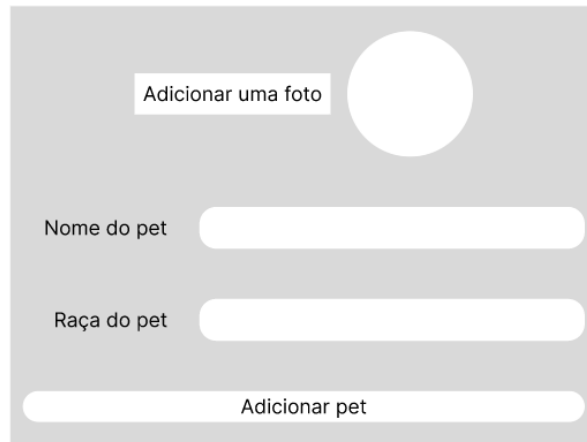
Tela de Cadastro



Voltar para a pagina inicial						Adicionar atividade
Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x
Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x
Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x
Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x
Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x	Dia x atv x pet x

# Calendário

[Voltar para a  
pagina inicial](#)



A form for adding a pet, consisting of a gray rectangular box. Inside the box, at the top, is a white rectangular button labeled "Adicionar uma foto" next to a white circular placeholder for a pet's photo. Below this, there are two white input fields. The first is labeled "Nome do pet" and the second is labeled "Raça do pet". At the bottom of the box is a wide white button labeled "Adicionar pet".

Adicionar uma foto

Nome do pet

Raça do pet

Adicionar pet

## Cadastro de pets

### 3-Metodologia:



3.1- Para a realização deste projeto, utilizamos o método de framework “Scrum” para poder definir, de forma mais facilitada, as funcionalidades na qual cada membro do grupo trabalharia, e ter alguém com mais experiência em programação como o “Scrum Master” para garantir que todo o processo ocorresse de forma tranquila.

Assim, a divisão de tarefas entre os membros ficou da seguinte forma:

Vítor Digenova Stoppa Lana:

- Cadastro de usuário
- Alteração de Senha

Júlia Rodrigues Vasconcellos Melo:

- Cadastro de Vacina
- Apresentação de Vacina

Mateus Henrique Duarte Silva:

- Cadastro de Pet
- Mudar o Pet
- Scrum Master



Pedro Augusto Sodré de Oliveira:

-Calendário

-Adicionar Tarefas ao Calendário

3.2- Para a realização deste projeto, também utilizamos diversos recursos/aplicativos para melhor organizar o wireframe, e também para facilitar nossa comunicação. Nominalmente:

-Discord: Aplicativo de chamadas de voz e vídeos usado para realizar nossas reuniões.

-Canva: Site de slides customizados usado para fazer com que nosso powerpoint se destacasse, e tivesse mais personalidade, combinando mais com a proposta do site.

-VScode: Editor de Texto utilizado para a criação dos códigos usados no site.

-Figma: Plataforma utilizada para a criação do wireframe a ser usado, dando uma direção de como deveria ser a estrutura do site.

-GitHub: Plataforma utilizada para o armazenamento dos códigos das sprints, facilitando a junção das partes e adiantando parte da sprint 4(repositório completo).

-Miro: Site utilizado para definir alguns conceitos antes de começar a fazer o site, como nosso público-alvo, como deveria ser a interface, e quais funcionalidades deveriam ser adicionadas para melhor ajudar nossas “personas”.

-Whatsapp: Aplicativo de conversas usado para a comunicação geral do grupo, e para marcar as reuniões no discord.