

Relatório técnico - Documentação do projeto

O projeto Máquina Bacana terá como objetivo ajudar pessoas a montar seu computador da melhor forma e com o melhor desempenho para o que ela irá utilizá-lo, de acordo com suas necessidades, recebendo diversas opções de suporte no decorrer da montagem. Procuramos entender o perfil do usuário, realizando perguntas para compreender qual as configurações ideais para que ela tenha a melhor experiência possível. Além disso, forneceremos uma loja com a possibilidade de comprar a máquina montada ou peça por peça, sempre prezando pela explicação clara de como cada uma delas funciona, além de periféricos e outros itens relacionados ao computador.

Participantes:

- Fernanda Rodrigues Dias Mariano.
- Diego Silva Mattos Gomes de Castro.
- Eduardo Araújo Valadares Silva.
- Enzo Castro Figueiredo.
- Inácio Mendonça Cintra.
- Leonardo Camargos.

Introdução

Problema:

Na realidade em que vivemos, é quase imprescindível o uso do computador em nossas vidas, seja em casa, na escola, e até no trabalho. Este aparelho é necessário porque a rapidez, organização e confiabilidade que ele permite é de grande importância nos dias de hoje, possibilitando uma economia de tempo e ganho na qualidade, o que facilita a vida de qualquer pessoa. No entanto, várias pessoas não têm

conhecimento sobre o funcionamento dessa máquina, não sabendo, por exemplo, que ela necessita de cuidados e manutenções preventivas, além de não saber como adquirir um computador ideal para atender suas necessidades, muitas vezes sendo enganadas e pagando valores absurdos por peças inferiores no mercado. O problema em destaque é o desconhecimento de grande parcela da população e a falta de disponibilidade/vontade de aprender sobre esse tema, seja por acreditar que se trata de um tópico difícil ou por falta de interesse, ficando perdidos no momento da compra ou troca de um computador.

Justificativa:

Como dito anteriormente, várias pessoas enfrentam diversos problemas quando o assunto é comprar um computador ou realizar a sua manutenção por ser uma área considerada "complicada" e gerando desinteresse por parte desses usuários, ou até a falta de disponibilidade para compreender todos os tópicos. Este é o motivo pelo qual criamos o software, para ajudar os usuários a ter uma boa experiência na compra de um computador, tornando esse processo mais simples, rápido e acessível para todos.

Público-alvo:

Procuramos atingir um público mais amplo, sem definições específicas para o uso do site, indo de pessoas totalmente inexperientes às que possuem alguma afinidade com o computador, buscando sempre passar informações claras para todos os perfis. Dependendo da escolha do usuário, informaremos os dados com mais precisão, como detalhes sobre cada peça do computador, como funcionam e o motivo dela ser escolhida para os mais experientes, porém, se o usuário preferir uma explicação mais direta e menos técnica, também teremos essa opção.

Artefatos de Design Thinking



Renata

Idade: 34

HOBBY
Design

TRABALHO
Modelagem 3D

PERSONALIDADE

- Proativa
- Confiante
- Workaholic

SONHOS

Trabalhar em grandes empresas de sua área; evoluir na carreira.

OBJETOS E LUGARES

Um computador para seu trabalho, usando-o em casa por ser home office.

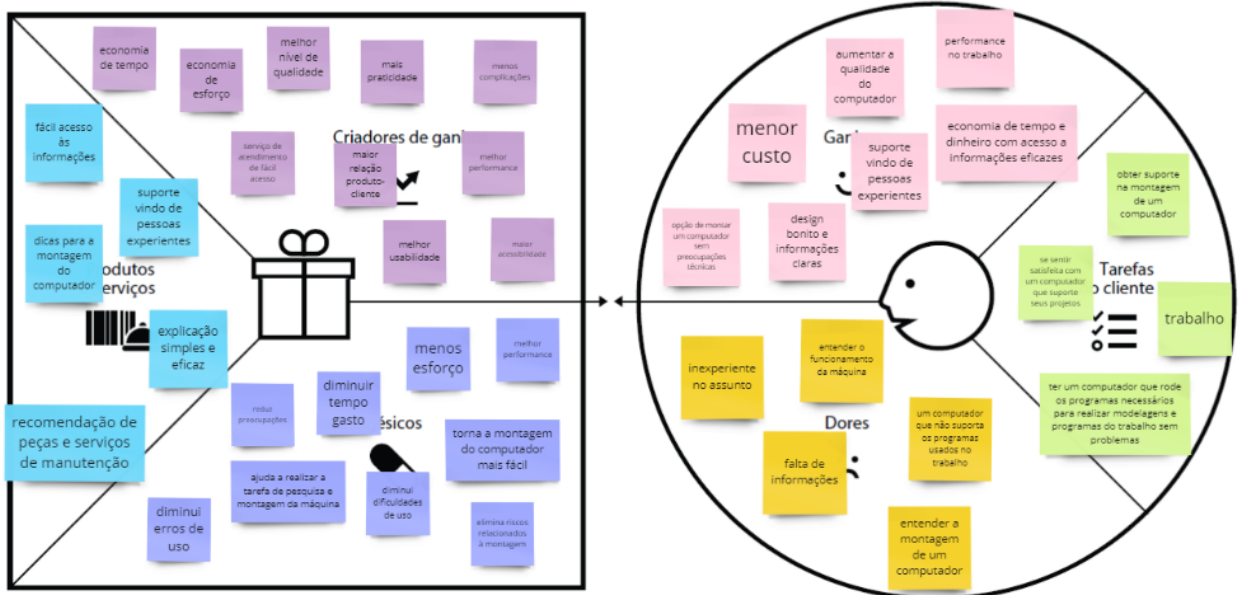
COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

- Sendo didático, objetivo, exclusividade e fornecendo detalhes.

OBJETIVOS CHAVE

Comprar um computador capaz de suportar o processamento de suas modelagens 3d do trabalho. Ela precisa desse serviço para auxiliá-la na montagem e na explicação de quais peças são mais recomendadas.

PROPOSTA DE VALOR





Lucca

Idade: 28

HOBBY

Leitura

TRABALHO

Psicólogo

PERSONALIDADE

Não se interessa por tecnologia, básico, compreensivo e impaciente.

SONHOS

Ter seu próprio escritório de psicologia e morar fora do país.

OBJETOS E LUGARES

Um notebook com anotações sobre todos os seus clientes e programas que utiliza para organização de seus horários.

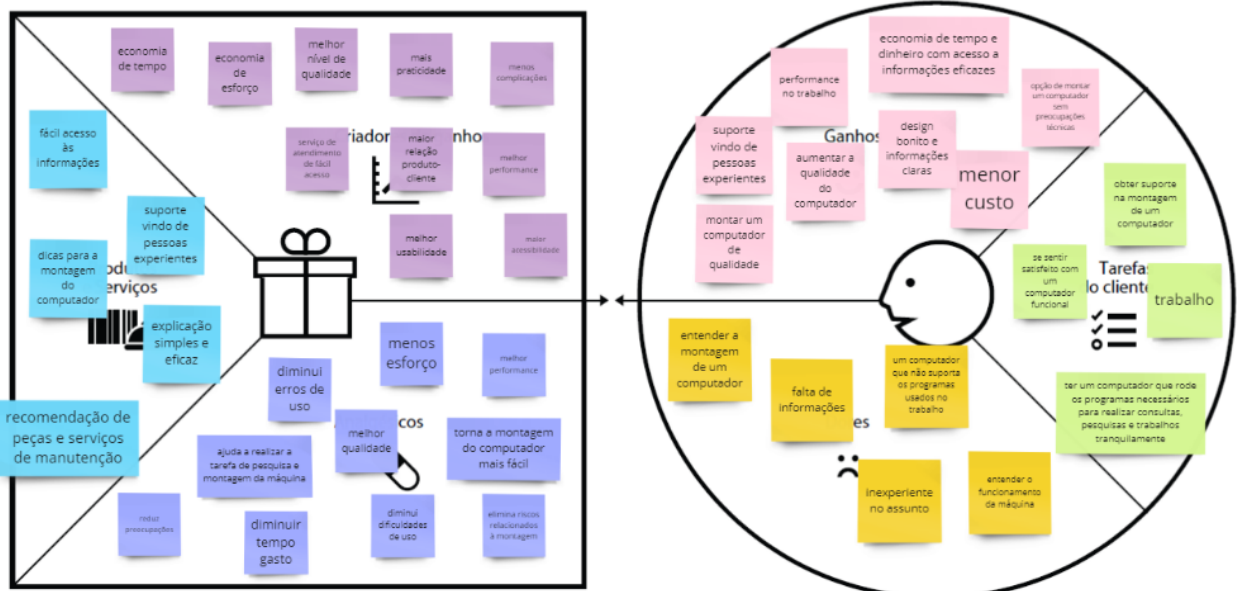
COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

- Entender sua rotina de trabalho e fornecer o suporte necessário.

OBJETIVOS CHAVE

Usar o site para montar um computador para trabalho, sem precisar entender sua montagem e terceirizando esse serviço, pois não tem tempo e nem disposição para aprender essa área.

PROPOSTA DE VALOR





Diego

Idade: 18

HOBBY

- Jogar
- Assistir séries
- Programação

TRABALHO

Jovem aprendiz em uma empresa de tecnologia

PERSONALIDADE

Se interessa bastante em jogos de computador, gosta de aprender coisas novas e sempre está disposto à enfrentar novos desafios.

SONHOS

Montar seu primeiro computador capaz de suportar a maioria dos jogos atuais em uma boa qualidade.

OBJETOS E LUGARES

Ele utiliza o computador de sua mãe, em casa, que foi feito apenas para trabalhos leves. Utiliza para jogos, porém não é capaz de rodar os de seu interesse e, quando isso acontece, é em uma qualidade inferior, atrapalhando a experiência do jogo.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

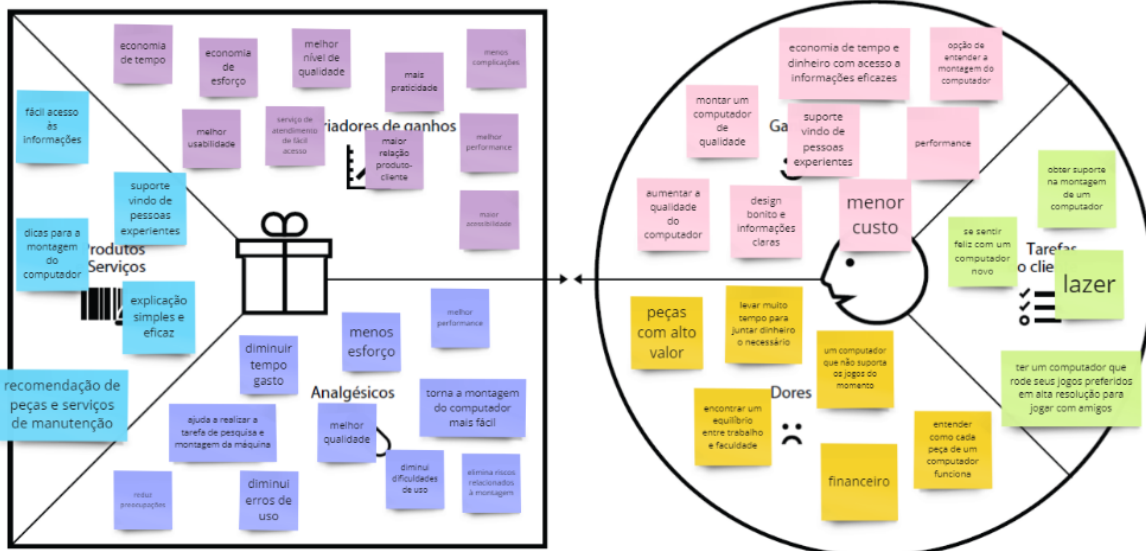
- Com paciência para ensiná-lo os princípios da montagem de um computador.

OBJETIVOS CHAVE

Saber a melhor opção de computador da forma mais intuitiva possível.

E caso o cliente busque fazer a montagem por conta própria, o site irá proporcionar interatividade para que a localização das peças e o jeito de encaixá-las esteja bem claro, por meio de imagens e vídeos. Também existe a possibilidade do cliente entrar no site em busca de consultas para tirar dúvidas, então existirá um serviço de videoaulas.

PROPOSTA DE VALOR



História de usuários

| Eu como | Quero/preciso | Para |
|--------------------|----------------------------|---|
| Usuário do sistema | Registrar meu perfil | Salvar meu dados de busca |
| Administrador | Atualizar peças e valores | Manter o site sempre atualizado |
| Técnico de suporte | Acessar pedidos do suporte | Ajudar pessoas que necessitam de ajuda |
| BugHunter | Função para reportar bugs | Identificar e consertar possíveis problemas no software |

Projeto da solução

Requisitos funcionais:

| ID | Descrição do requisito | Prioridade |
|--------|---|------------|
| RF-001 | Formulário para contato com o suporte | ALTA |
| RF-002 | Sistema de cadastro | ALTA |
| RF-003 | Sistema para adicionar cupons de desconto na compra | ALTA |
| RF-004 | Cadastro de cupons pelo administrador | ALTA |
| RF-005 | Sistema para remover cupons cadastrados | ALTA |
| RF-006 | Simulação de parcelamento de pagamentos | MÉDIA |
| RF-007 | Atualização cadastral feita pelo usuário | MÉDIA |
| RF-008 | Formulário de inscrição para trabalhar no suporte | ALTA |

| | | |
|--------|------------------------------------|-------|
| RF-009 | Calcular frete | MÉDIA |
| RF-010 | Formulário de avaliação do cliente | ALTA |

Requisitos não-funcionais:

| ID | Descrição do Requisito | Prioridade |
|----------|---|------------|
| RN - 001 | Dispositivos WEB | ALTA |
| RN - 002 | Responsividade para mobile | MÉDIA |
| RN - 003 | Uso HTML, CSS, Javascript | ALTA |
| RN - 004 | Processar requisições do form em no máximo 5 segundos | MÉDIA |

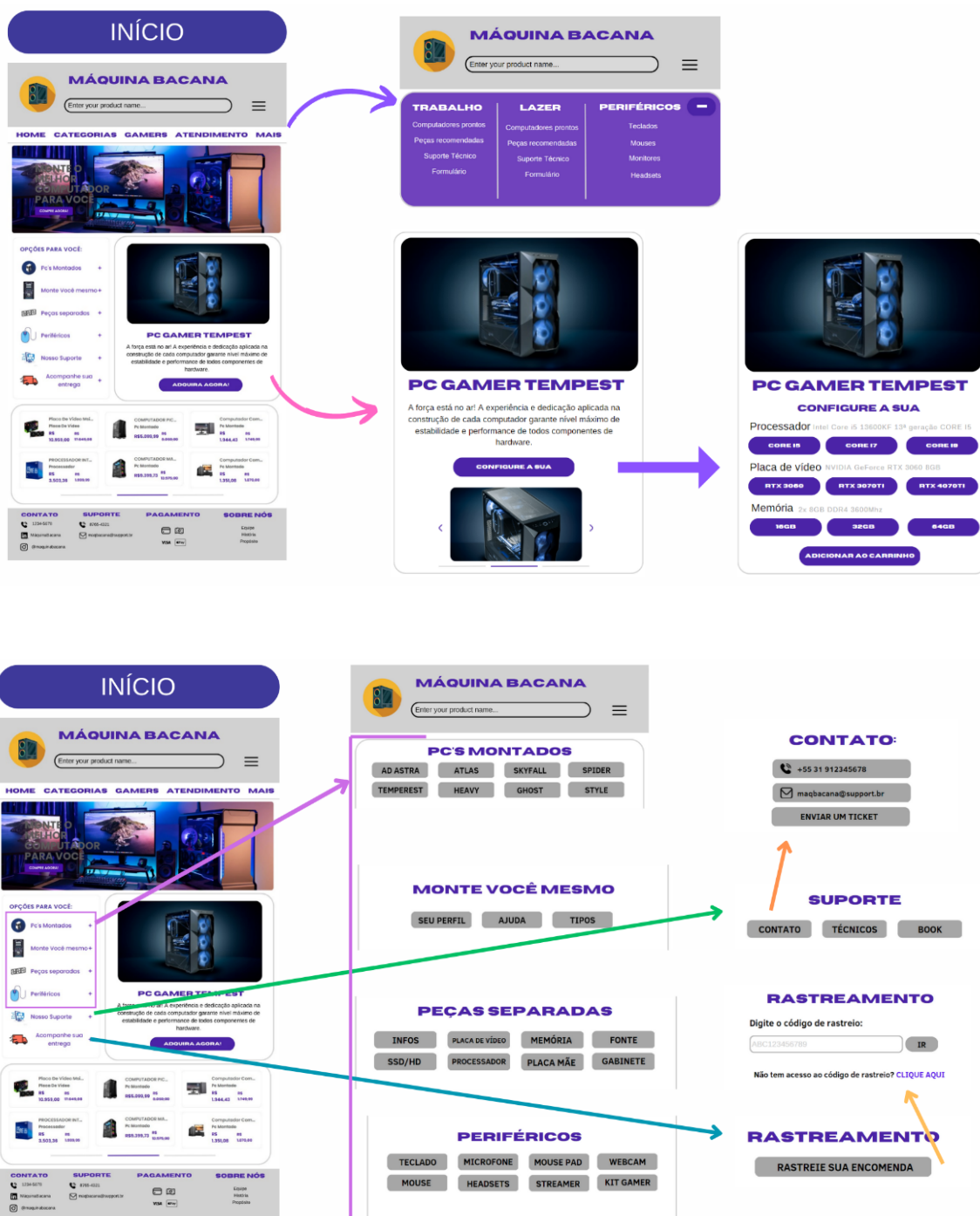
Restrições

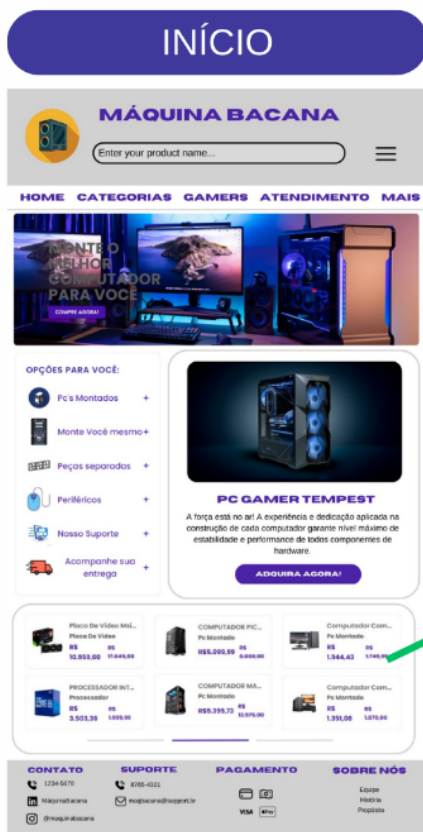
| ID | Restrições |
|-----|---|
| 001 | O software deve ser entregue no fim do semestre |
| 002 | Não pode ser entregue um módulo backend |
| 003 | Deverá ser entregue em português |

Projeto de interface

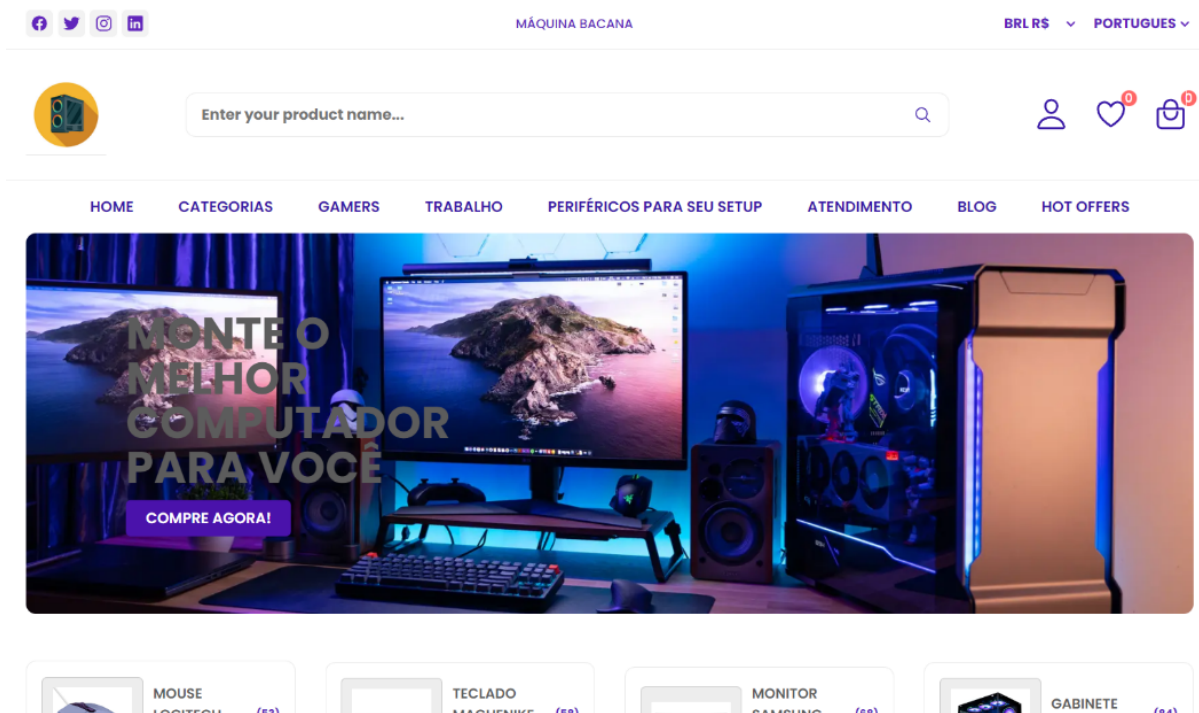
A interface foi elaborada pensando diretamente na acessibilidade, simplicidade e fácil navegação do usuário, tendo em mente que várias pessoas que irão acessar o site não tem afinidade com tecnologia e buscam um design eficaz e que atenda suas necessidades.

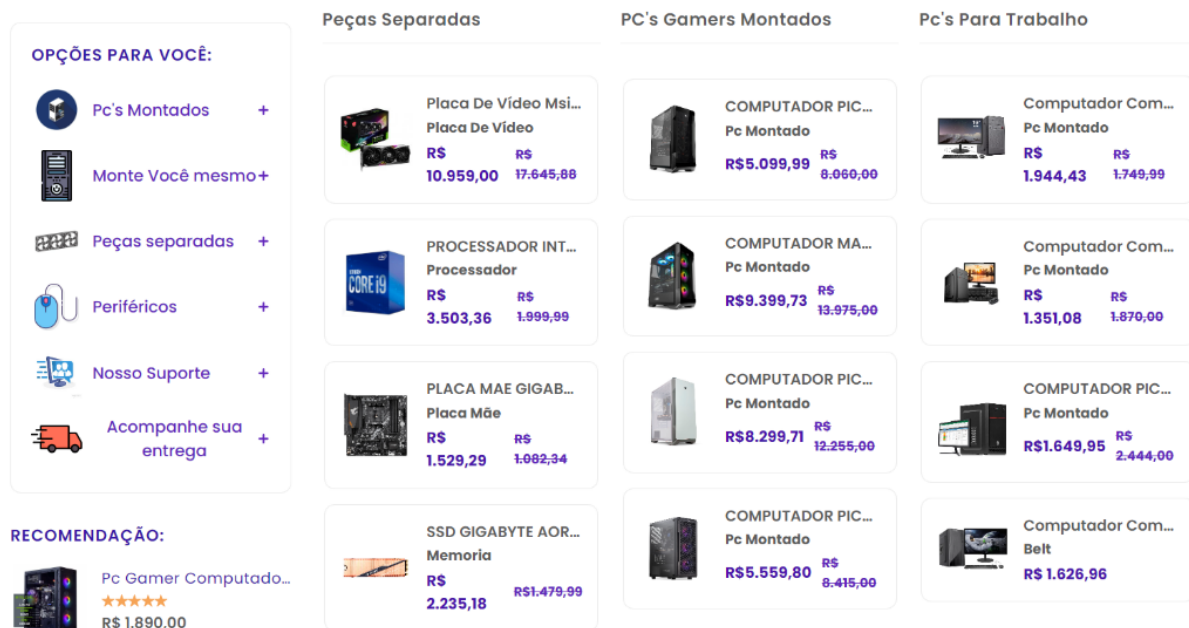
User Flow:





Wireframes:





Protótipo do site e tecnologias utilizadas:

O grupo utilizou as tecnologias HTML e CSS para o design e formatação da página, e JavaScript para o incremento de funcionalidades, fazendo o uso do VS Code para programá-lo.

Link para acesso: <https://fermariano.github.io/maquinaBacanasite/>

Metodologia de trabalho

Processo/divisão de papéis:

As tarefas foram divididas de acordo com o perfil comportamental e facilidades de cada membro da equipe, visando uma maior eficiência no desenvolvimento do projeto e conseguir realizá-lo sem dificuldades.

- Fernanda Rodrigues Dias Mariano: Formatação do relatório, montagem (design) do User Flow.
- Diego Silva Mattos Gomes de Castro: Programação do site e protótipo interativo; criação do Wireframe.

- Eduardo Araújo Valadares Silva: Pesquisa sobre o problema e soluções do projeto.
- Enzo Castro Figueiredo: Preenchimento do Design Thinking no Miro (criação de personas, mapa de empatia, proposta de valor).
- Inácio Mendonça Cintra: Realização de entrevistas e pesquisa sobre o projeto (sites para usar de inspiração, informações sobre a montagem do computador, público alvo, etc.).
- Leonardo Camargos: Realização de entrevistas e pesquisa sobre o projeto (sites para usar de inspiração, informações sobre a montagem do computador, público alvo, etc.).

Ferramentas:

| Ambiente | Plataforma | Link de acesso |
|-----------------------------|--------------------|------------------------------|
| Editor de código | Visual Studio Code | |
| Repositório de código | GitHub | Redirecionar |
| Hospedagem do site | GitHub pages | Redirecionar |
| Ferramentas de comunicação | Whatsapp e Discord | Redirecionar |
| Protótipo interativo | Canva | |
| Processo de Design Thinking | Miro | Redirecionar |

- Editor de código: utilizamos o Visual Studio Code por ser uma ferramenta que temos afinidade e certa facilidade em utilizar, também sendo um dos mais usados nos dias de hoje por sua praticidade e complexidade.
- Hospedagem do site: optamos pelo GitHub Pages por afinidade e por ser mais prático, permitindo commitar o código do site e diretamente criar uma página hospedada.

- Ferramentas de comunicação: todos do grupo utilizam Whatsapp e Discord com frequência, então se torna mais fácil a visualização e interação entre as pessoas, além de fornecerem ferramentas úteis para o desenvolvimento do trabalho, como a call no Discord.
- Protótipo interativo: utilizamos o Canva por maior afinidade e pelo fornecimento de ferramentas diversas, atrelando o design feito nele com o uso do CSS no site.

Solução implementada:

O software apresenta as seguintes funções:

- 1- Sistema de cadastro do usuário: o usuário é capaz de realizar o cadastro no site, possibilitando-o salvar seus dados de busca, tornando mais fácil o acesso a ações realizadas anteriormente - como a realização do formulário para a montagem do computador.
- 2- Sistema para adicionar cupons de desconto na compra: o usuário será capaz de adicionar cupom de desconto no momento de finalizar a compra.
- 3- Cadastro de cupons pelo administrador: No login de administrador, ele será capaz de entrar em uma aba de cadastro e registrar cupons, selecionando o nome, código, dia e horário de vencimento.
- 4- Sistema para remover cupons cadastrados: O administrador será capaz de deletar um cupom antes da data de vencimento, caso esteja errado ou cancele a parceria.
- 5- Simulação de parcelamento de pagamentos: O usuário tem a opção de simular o valor das parcelas caso escolha a opção de cartão de crédito na forma de pagamento.

6- Atualização cadastral feita pelo usuário: O usuário será capaz de atualizar os dados inseridos no perfil, como endereço, nome, telefone, email e etc.

7- Formulário de inscrição para trabalhar no suporte: Terá uma aba para cadastrar seu perfil e se candidatar para a equipe de suporte do site, que posteriormente passará por um processo seletivo e possivelmente chamado para integrar o time.

8- Calcular frete: O usuário terá a opção de calcular o frete para seu endereço antes de finalizar o pagamento da compra.

9- Formulário de avaliação do cliente: Para uma melhor compreensão da qualidade e funcionamento do site, o usuário é capaz de realizar um formulário de avaliação para enviar suas críticas e elogios.

10- Contato com o suporte: Caso o usuário tenha alguma dúvida ou problema em alguma etapa da compra/site, ele poderá realizar um formulário e entrar em contato com o suporte - que fornecerá o apoio necessário por meio de caixa de mensagens.