Informações do Projeto

Nome do Projeto: Routinizer.

Matéria: Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web

Participantes:

- Arthur Justino Dias
- Fabrizio Peragallo de Mello
- Gabriel Azevedo Fernandes
- Gabriel Pinto Azevedo
- Giovanna de Ávila Pedersoli Rocha
- Pedro Henrique Moreira

Estrutura do Documento

- Informações do Projeto
 - Nome do Projeto
 - Matéria
 - Participantes
- Estrutura do Documento
- Introdução
 - o Problema
 - Objetivos
 - Justificativa
 - o Público-Alvo
- Especificações do Projeto
 - o Personas e Mapas de Empatia
 - Histórias de Usuários
 - Requisitos
 - Requisitos Funcionais
 - Requisitos Não Funcionais
 - Restrições
- Projeto de Interface
 - User Flow
 - Wireframes
- Metodologia
 - Divisão de Papéis
 - Ferramentas
 - o Controle de Versão

Introdução

Problema

Nossa aplicação, Rotinizer, que será desenvolvida através de uma página web, visa resolver problemas relacionados à organização da rotina. Muitas pessoas, como estudantes e universitários, sofrem com afazeres diários, compromissos e reuniões e não sabem como administrar tudo. Dessa forma, nós, membros do grupo, que também sofremos com esse problema, decidimos escolhê-lo como tema para o nosso trabalho, tanto para nos ajudar, quanto para ajudar aqueles que se sentem na mesma situação que nós.

Objetivos

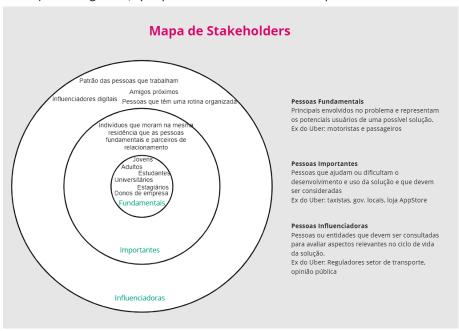
O objetivo geral do nosso projeto é desenvolver uma aplicação capaz de solucionar problemas de desorganização de rotina, de organizar a rotina do usuário e integrar diversas funções. Queremos centrar nosso programa na função de notificar o usuário sobre suas tarefas ao longo do dia e monitorar o tempo de sono, a fim de criar uma análise do relógio biológico.

Justificativa

Vemos que é comum no Brasil a falta de organização da rotina e isso é o que nos motiva a desenvolver nossa aplicação. Escolhemos notificar o usuário de suas tarefas ao longo do dia para que ele tenha o máximo controle e organização possível. Também escolhemos monitorar o sono de quem irá usar a nossa página, pois uma boa noite de sono pode auxiliar no bem estar e definir se o dia de uma pessoa será produtivo ou não.

Público-Alvo

O público-alvo da nossa aplicação são pessoas de todos os gêneros do Brasil que sentem a necessidade de organizar a rotina. Sejam jovens estudantes (universitários ou que ainda estão na escola) ou estagiários, que precisam conciliar horários para estudar e trabalhar.



Especificações do Projeto

Personas e Mapas de Empatia

PERSONA



NOME Fred

IDADE 22 anos

HOBBY Esportes

TRABALHO Universitário e Estagiário

PERSONALIDADE

Aventureiro Animado

SONHOS

- Se tornar um dentista bem sucedido
- Manter o porte físico ideal

OBJETOS E LUGARES

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

Fred gosta de usar seu relógio de balimentos cardíacos na hora de realiza suas atividades (falcas para observar sua performance durante essa prátic

OBJETIVOS CHAVE

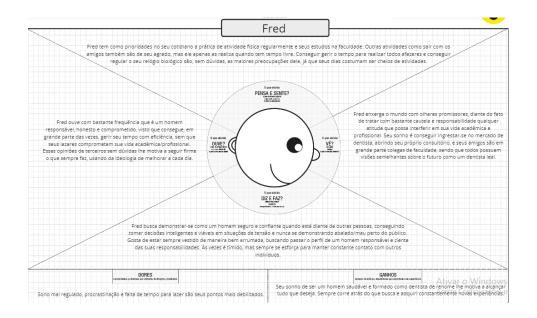
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

o seu objetivo chane so utilibar o serviço sao: sjuder a resilibar as barefas de sua rollina no tempo corrello, evibando

Ele gostaria de ser tratado como um individuo atencipos e honesto, que está sempre abedo para escultar aos outros e cumpre com os prazos, atém de ser responsável. Conseguir narter a rotina em dia e conseguneservar uma parte de seu dia para a potitica de expontes has delas festa.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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



PERSONA



NOME Lucas

IDADE 18 anos

HOBBY Futebol e Gaming

TRABALHO

Estudante de Economia

PERSONALIDADE

Introvertido Confiável Determinado

SONHOS

- Ser um profissional de sucesso
- Fazer um intercâmbio para o Canadá

OBJETOS E LUGARES

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

Ele tem o costume de usar o celular, porém utiliza mais o computador. Ele usa essas ferramenta sempre que possível, tanto para lazer, quanto para os estudos e os trabalhos. Quando não está em casa, ele usa o celular, porém, com um desempenho pior, por ter menos recursos.

OBJETIVOS CHAVE

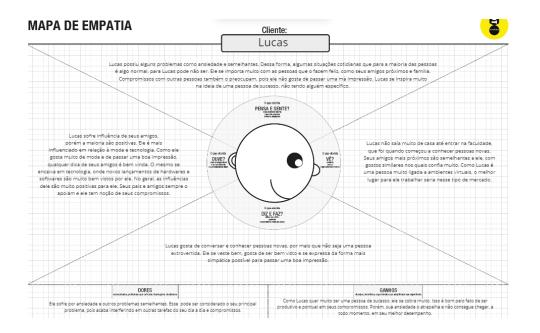
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Os objetivos chave durante a utilização do serviço são: conseguir dividir melhor o tempo de estudo e o de lazer e conseguir encaixar compromissos que surgem durante o día, pelo fato de ajudar o pai no serviço.

Essa pessoa gostaria de ser tratada de forma direta em relação a compromissos e vida profissional. Porém, com respeito e de forma amigável na vida pessoal. Ele gosta de ser notificado constantemente em relação às suas atividades.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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



PERSONA



NOME Gabrielle

IDADE 16 anos

HOBBY Dança

TRABALHO Estudante do E.M

PERSONALIDADE

Dedicada, responsável, estudiosa, inteligente, educada e alegre.

SONHOS

- Fazer faculdade fora do país
- Ser dona do seu próprio negócio no futuro

OBJETOS E LUGARES

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

Ela usa um planner físico para organizar os compromissos e tarefas dos seus días. Ela o usa em casa e na escola. Ela também utiliza o calendário do celular para organizar suas atividades. Para fazer trabalhos ela utiliza o computador. Ela adora usar as redes sociais como forma de entretenimento e lazer, além dos serviços de streaming.

OBJETIVOS CHAVE

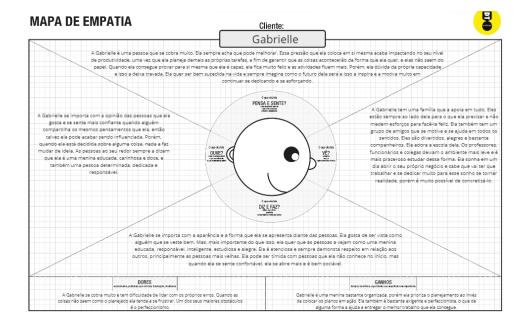
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

Ela precisa desse serviço, pois, em muitas situações, quando ela precisa do planner para checar os seus horários e compromissos, ela não está com ele em mãos. Além disso, ela sente que gasta muito tempo na parte do planejamento e não realiza as tarefas que ela precisa. Dessa forma, ao utilizar um serviço digital, ela poderá conferir e adicionar tarefas a qualquer hora, em qualquer lugar. Ela também poderá configurar notificações para ser lembrada quando uma atividade estiver se aproximando.

Ela se sente bem quando é ouvida e recebe atenção. As suas coisas devem estar sempre muito bem organizadas e ela gosta de clareza. Ela detesta quando as coisas não são planejadas e saem fora do controle.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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



Pontos em comum:

- Todos têm uma rotina de estudos;
- Objetivos de desenvolvimento pessoal bem definidos;
- Dificuldades para regulação do relógio biológico;
- Desejam ter uma rotina mais organizada com melhor divisão do tempo;

Histórias de Usuários

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

EU COMO PERSONA	QUERO/PRECISO DE FUNCIONALIDADE	PARA MOTIVO/VALOR
Estudante	Auxílio na criação de uma rotina funcional.	Aumentar a produtividade nos estudos e evitar a procrastinação.
Universitário + Estagiário	Ajuda para organizar um tempo para o trabalho e estudo.	Conseguir separar um tempo de lazer dentro de tantas obrigações.

Estudante

Como estudante universitário, quero uma aplicação que me auxilie na criação de uma rotina funcional que possa se adaptar com as minhas obrigações do dia a dia. Assim, eu não me esquecerei delas e eu poderei administrar melhor o meu tempo e passar a ter uma rotina mais produtiva e com menor procrastinação.

Universitário + Estagiário

Como um estudante que faz estágio, quero uma aplicação que possa me ajudar a conciliar o tempo de trabalho e estudo. Dessa forma, irei conseguir separar um tempo para lazer dentro de tantas obrigações.

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	Permitir que o usuário cadastre tarefas que devem ser realizadas.	ALTA
RF-002	Emitir um relatório mensal do cumprimento da rotina para que o usuário consiga analisar o próprio progresso.	BAIXA
RF-003	Metas para incentivar o compromisso do usuário.	BAIXA
RF-004	Integração com outros apps como Google Agenda e Reminders.	MÉDIA
RF-005	Análise de dados do usuário quanto à constância na rotina.	ALTA
RF-006	Notificação dos compromissos diários.	ALTA
RF-007	Personalização de templates para impressão.	BAIXA

Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RNF-001	O sistema deve ser responsivo para ter bom desempenho em dispositivos móveis.	ALTA
RNF-002	Aplicação com execução para plataformas como Android, iOS, macOS, Windows e navegadores.	ALTA
RNF-003	Boa responsividade do site para uma boa experiência da aplicação.	MÉDIA
RNF-004 Emissão de relatório por usuário.		MÉDIA
RNF-005	RNF-005 Compatibilidade com gadgets (SmartWatch, etc.)	

Restrições

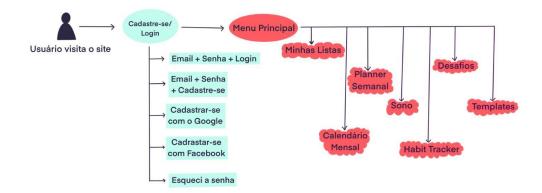
O projeto tem restrição devido aos itens apresentados na tabela a seguir.

ID	Restrições	
01	O projeto deverá ser entregue até o final do semestre.	
02	Não pode ser desenvolvido um módulo de back-end.	
03	O projeto só pode ter a participação de no máximo 6 pessoas.	
04	O projeto tem que ser desenvolvido apenas nas seguintes linguagens: HTML, CSS e Javascript.	
05	O projeto deve ser feito através da metodologia agile.	
06	O projeto deverá conter 4 sprints.	
07	O projeto deve ter um vídeo de apresentação da plataforma.	
08	O projeto deve seguir convenções de codificação e padrões bem estabelecidos.	
09	Todos os desenvolvedores deverão submeter pull-requests para a avaliação de, no mínimo, dois outros pares.	

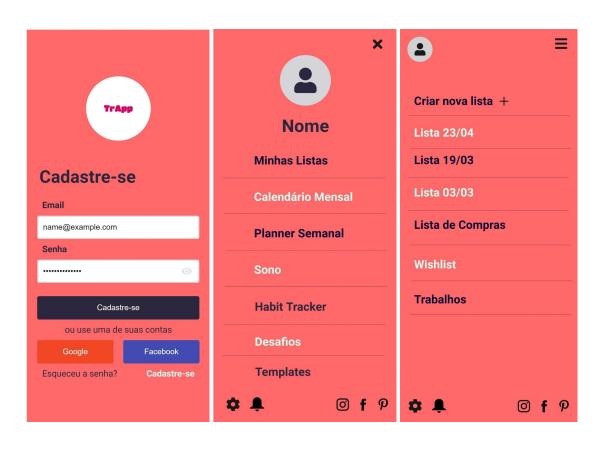
PROJETO DE INTERFACE

A nossa aplicação busca providenciar ao usuário um ambiente no qual ele possa organizar todas e quaisquer atividades que ele deseja. Ele poderá criar listas de tarefas e distribuí-las em um calendário. Também receberá um relatório de desempenho contendo o seu progresso, além de receber notificações que podem ajudá-lo a se manter organizado e dentro de uma rotina. O nosso site também conta com uma estrutura de planner semanal, uma aba para o monitoramento do sono, uma seção destinada à criação de desafios e disponibiliza vários templates de organização para impressão.

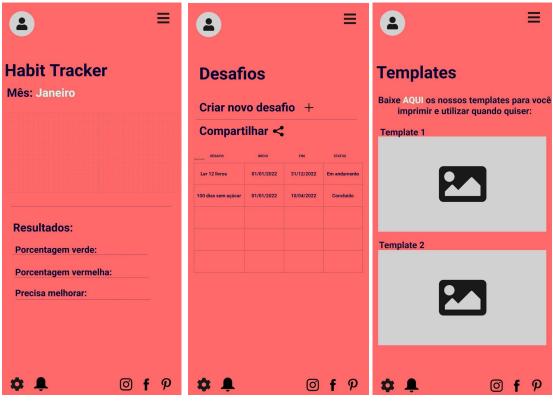
User Flow



Wireframes







Metodologia

O projeto foi realizado através de métodos ágeis no programa "Miro", métodos esses seguindo o Design Thinking, que consiste em determinadas etapas, como por exemplo, a de entendimento, na qual montamos mapas de empatia e definimos o perfil do cliente. Também há a fase de exploração, na qual será montada uma priorização e detalhamento de ideias. Após seguirmos essas etapas, o processo de criação do programa na web pôde ser colocado em prática através da montagem dos templates e do user flow.

O método em ordem foi estabelecido no entendimento do cliente, em entrevistas qualitativas, e a criação de personas, a partir de mapas de empatia. Depois, é feita a exploração de ideias com brainstormings, mural de possibilidades e, por fim, o detalhamento e priorização dessas ideias, que vão refletir no andamento final do projeto.

Divisão de Papéis

- 1- Mapear Público-Alvo: Todos os integrantes do grupo.
- 2- Entrevista Qualitativa: Fabrizio, Gabriel Pinto, Giovanna e Pedro.
- 3- Montagem das Personas: Todos os integrantes do grupo.
- 4- Pesquisar os métodos de organização: Todos os integrantes do grupo.
- 5- Mapa de priorização/Conceitual: Todos os integrantes do grupo.
- 6- User Flow: Giovanna.
- 7- Iniciar o front end: Giovanna.

Ferramentas

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Processo de Design Thinking	Miro	https://miro.com/app/board/uXjVOBuOhJI=/
Repositório de código	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLCC-TI/ tiaw-ppl-cc-m-20221-t3-g2-rotina.git

As ferramentas empregadas no projeto são:

Ferramenta de diagramação: MiroRepositório dos códigos: GitHub

•

A ferramenta de diagramação foi uma ferramenta recomendada pelos professores e consiste em um programa para facilitar a organização de ideias e definição do perfil de um cliente. O repositório também foi uma recomendação dos professores, com o intuito de facilitar o acesso aos arquivos do trabalho e edição do mesmo.

Controle de Versão

Os arquivos do nosso trabalho foram salvos no Github. A ferramenta de controle de versão adotada no projeto foi o <u>Git</u>, sendo que o <u>Github</u> foi utilizado para hospedagem do repositório upstream.

O projeto segue a seguinte convenção para o nome de branchs:

- Master: versão estável já testada do software
- Unstable: versão já testada do software, porém instável
- Testing: versão em testes do software
- Dev: versão de desenvolvimento do software

Quanto à gerência de issues, o projeto adota a seguinte convenção para etiquetas:

- Bugfix: uma funcionalidade encontra-se com problemas
- Enhancement: uma funcionalidade precisa ser melhorada
- Feature: uma nova funcionalidade precisa ser introduzida

