

Dificuldade de relacionamento no campus.

Trabalho feito por: Bernardo Canavellas Biondini, Lucas Bagno Morais Lobato, Welbert Luiz Silva, Leonardo Cesar da Silva, João Lucas Santos Guimarães Marra.



Nossa ideia

- Desenvolver uma ferramenta para facilitar a integração e relacionamento de calouros da PUC Minas. Mais especificamente, compreender as dificuldades de integração dos novos alunos, priorizar as principais demandas, desenvolver as soluções e verificar os resultados da implementação.
- O objetivo geral deste trabalho é o desenvolvimento de uma ferramenta online para facilitar a integração e relacionamento de calouros da PUC Minas, disponibilizando o perfil dos alunos e facilitando, assim, a troca de informações e a construção de relações mais sólidas. Mais especificamente, compreender as dificuldades de integração dos novos alunos, priorizar as principais demandas, desenvolver as soluções e verificar os resultados da implementação.

Público alvo e partes interessadas



- Entre as principais partes interessadas nesse projeto temos como grupo fundamental os alunos calouros da PUC-Minas que demandam informações e possuem uma forte necessidade de relacionamento para a seguir na vida acadêmica. Como partes interessadas importantes identificamos os alunos veteranos, os funcionários da secretaria e da segurança que tem suas atividades de rotina afetadas pela forte demanda de informação nos novos alunos. Para finalizar, destacamos como partes interessadas influenciadoras os comerciantes da região que demanda de informação sobre os novos alunos a universidade para realizar os seus negócios.
- Ainda que seja uma plataforma que possa ser adaptada para diversos contextos, o foco do trabalho está para o público que, em uma universidade, carece de contato com os colegas de trabalho e de eventos de integração promovidos por veteranos, pela universidade e pelos próprios calouros. Dessa forma, traçou-se como público alvo da ferramenta os alunos novatos do curso de Engenharia de Software da PUC Minas.

Tipos de público



- **Pessoas Fundamentais:** Principais envolvidos no problema e representam os potenciais usuários de uma possível solução. No nosso caso, esses são os alunos calouros.
- **Pessoas Importantes:** Pessoas que ajudam ou dificultam o desenvolvimento e uso da solução e que devem ser consideradas. Podemos ter como exemplos alunos veteranos e professores.
- **Pessoas Influenciadoras:** Pessoas ou entidades que devem ser consultadas para avaliar aspectos relevantes no ciclo de vida da solução. Como exemplo temos os comerciantes locais.

Personas e seus objetivos

- O quadro abaixo apresenta as personas que sintetizam o perfil dos usuários do software a ser desenvolvido

	Identificação: Pedro Sampaio, 21 anos, estudante.
	Personalidade: Introverso, amigável, criativo, persistente, calmo e atencioso.
	Hobby: Ver filmes, ouvir e tocar música, cozinhar, jogar jogos online, ler livros de mistério.
	Origem: Araxá – Minas Gerais
	Objetivos Chave: Atualmente residente em Belo Horizonte, busca novas amizades e informações para que possa reduzir os custos de estadia da RMBH, informações sobre a cidade e oportunidades de emprego ou estágio.
	Identificação: Letícia Sheffer, 18 anos, estudante.
	Personalidade: Sociável, simpática, extrovertida, amigável, curiosa e exploradora.
	Hobby: Sair com os amigos, ir a festas e bares, passear no shopping e fazer compras, ver séries.
	Origem: Belo Horizonte – Minas Gerais
	Objetivos Chave: Recém saída de uma escola particular de Belo Horizonte, busca na universidade para aumentar a sua rede de relacionamento e explorar mais o mundo ao seu redor.

A partir da compreensão das demandas e interesses de cada uma das personas foi traçado a história dos usuários que pode ser sintetizada conforme quadros abaixo.

	Título da história: redução de custos
	Eu como: Pedro Sampaio, 21 anos, estudante vindo do interior
	Quero/desejo: melhorar o meu relacionamento com os meus colegas universitários
	Para: conhecer mais a cidade, reduzir os custos de estadia na região metropolitana de Belo Horizonte, buscar uma colocação no mercado.
	Título da história: novas amizades
	Eu como: Letícia Sheffer, 18 anos, estudante que mora em BH.
	Quero/desejo: melhorar o meu relacionamento com os meus colegas universitários
	Para: conhecer novas pessoas, expor as minhas ideias, participar de festas e baladas, envolver-me em atividades voluntárias e complementares à minha formação.

Requisitos do projeto

- O escopo funcional do projeto é definido por meio dos requisitos funcionais que descrevem as possibilidades interação dos usuários, bem como os requisitos não funcionais que descrevem os aspectos que o sistema deverá apresentar de maneira geral. Estes requisitos são apresentados a seguir

Requisitos funcionais

- Os requisitos funcionais se caracterizam por ser problemas e necessidades que devem ser resolvidos pelo software que será desenvolvido. A tabela ao lado apresenta os requisitos do projeto, identificando a prioridade em que os mesmos devem ser entregues.



ID	Descrição	Prioridade
RF-01	O site deve permitir o cadastramento de usuários (API).	Alta
RF-02	O usuário deve poder alterar suas informações do perfil (API).	Alta
RF-03	O site deve apresentar na página principal os cards dos usuários, com suas informações principais (perfis) - (API).	Alta
RF-04	O site deve permitir a visualização dos eventos marcados na página de eventos. (API)	Média
RF-05	O usuário deve poder criar um evento	Média
RF-06	O site deve oferecer uma funcionalidade de filtro/pesquisa para permitir ao usuário encontrar pessoas com os mesmos interesses	Baixa
RF-07	O site deve permitir a conexão com usuários.	Baixa

Requisitos não funcionais

- Requisitos não funcionais referem aos requisitos relacionados ao desempenho, usabilidade, segurança, manutenção entre outros. A tabela ao lado apresenta os requisitos não funcionais que o projeto deverá atender.



ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet (Repl.it, GitHub Pages, Heroku);	Alta
RNF-02	O site deverá ser responsivo permitindo a visualização em um celular de forma adequada	Alta
RNF-03	O site deve ter bom nível de contraste entre os elementos da tela em conformidade	Média
RNF-04	O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge)	Alta

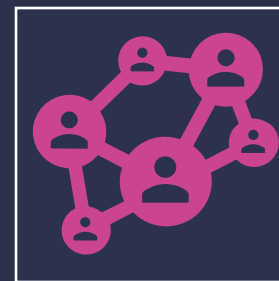
Mecânicas a serem adotadas pelo site



Página inicial de cadastro contendo log-in e senha.

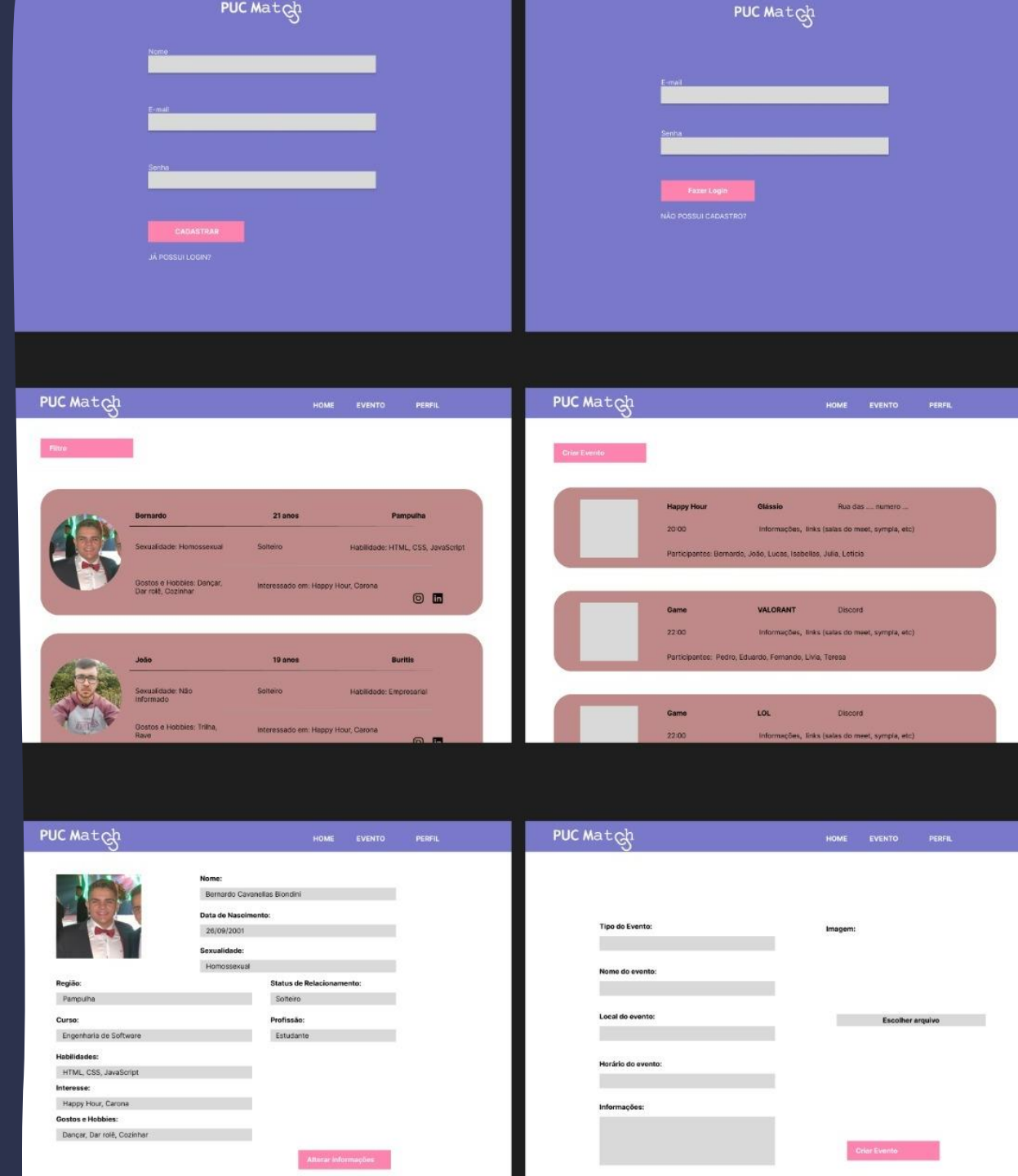


Perfil de cada usuário, o que inclui foto de perfil, idade, curso, hobbies, principais habilidades técnicas, interesses e uma rede social (Instagram, Twitter, etc.)



Criação de eventos para reunião dos usuários, seja elas recreativas como por exemplo um encontro no shopping, ou acadêmicas, como por exemplo reunir um grupo para realizar um trabalho.

Design inicial do site



Fim

