



PUC Minas

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
Engenharia de Software

**PUCMATCH: SITE DE RELACIONAMENTO PARA
ALUNOS CALOUROS DA PUC CAMPUS PRAÇA DA
LIBERDADE**

Trabalho Interdisciplinar Aplicações Web
apresentado aos Professores:

Prof. Felipe Augusto Lara Soares

Prof. Roberto Felipe Dias Ferreira da Rocha

Prof. Rommel Vieira Carneiro

Belo Horizonte, setembro/2022

PUCMATCH: SITE DE RELACIONAMENTO PARA ALUNOS CALOUROS DA PUC CAMPUS PRAÇA DA LIBERDADE

Bernardo Cavanellas Biondini
João Lucas Santos Guimarães Marra
Leonardo César da Silva
Lucas Bagno Moraes Lobato
Tiago Assunção de Sousa
Welbert Luiz Silva

Sumário

1. Introdução	4
Problema	4
Objetivos	4
Justificativa	4
Partes interessadas	5
Público alvo	5
2. Especificação do Projeto	6
Personas	6
Histórias de usuários	6
Requisitos do Projeto	7
Requisitos Funcionais	7
Requisitos não funcionais	7
Restrições	8
3. Metodologia	8
Relação de Ambientes de Trabalho	8
Gerenciamento do Projeto	9
4. Projeto de Interface	10
Disponível nos Documentos do GitHub	10
Referências	11

1. Introdução

Em 30 de janeiro de 2020, a OMS declarou que o surto do novo coronavírus constitui uma Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional (ESPII) – o mais alto nível de alerta da Organização, conforme previsto no Regulamento Sanitário Internacional (FIOCRUZ, 2020). Como forma de contenção da proliferação do vírus, a Pandemia do Covid 2018 impôs à sociedade o afastamento social e consequentemente o fechamento do comércio e escolas. Em Belo Horizonte, a restrição das atividades presenciais nas universidades foi regulamentada pelo Decreto nº 17.304, de 18 de março de 2020 e Secretaria Municipal de Educação (SMED/BH).

Atualmente, com o avanço da vacinação, o afastamento social não é mais necessário. A retomada das atividades presenciais já é uma realidade nos diversos setores da economia. Porém, antigas práticas de socialização e atividades de relacionamento ainda não retornaram no mesmo ritmo da abertura econômica. Isso se deve fundamentalmente a dois fatores, primeiro os traumas gerados pelas mortes de parentes e pessoas próximas e segundo pela insegurança das instituições de ensino de ainda incentivar a aglomeração de pessoas. Por outro lado, nesse cenário pós pandêmico novos alunos demandam, ainda mais a necessidade de relacionamento quer seja pela ansiedade gerada pelo período de isolamento social ou pela necessidade de informação de forma mais ágil gerada pelo uso intensivo de novas tecnologias imposta pela restrição social. Dessa forma, faz-se necessário que haja uma solução capaz diminuir esse *gap* nas relações entre os alunos.

Esse trabalho visa suprir os calouros de ferramentas de tecnologia para melhorar o relacionamento social no Campus da Praça da Liberdade do PUC-Minas.

Problema

Conforme exposto, o problema que o trabalho visa solucionar é a dificuldade de relacionamento entre os alunos da PUC e a consequente dificuldade de acesso e troca de informações, fomentada pelo contato entre os estudantes.

Objetivos

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 uma solução de tecnologia que melhore o relacionamento dos alunos; e
- verificar os resultados da implementação.

Justificativa

Estudo realizado pelo Grupo de Pesquisa-Avaliação em Bem-Estar e Saúde Mental da PUCRS, apontou que a pandemia da Covid-19 afetou imensamente a saúde mental da comunidade universitária (SUNDE, 2022). A partir da análise de 600 artigos sobre o tema, a pesquisa aponta que a suspensão das atividades presenciais durante a pandemia comprometeu com os programas curriculares, expectativas dos estudantes e professores, criou na população universitária um clima de ansiedade, de estresse e de medo de contaminação pelo vírus. Como resposta a esse cenário a autora descreve que:

“Os problemas psicológicos desenvolvidos durante a pandemia e em outras circunstâncias da vida, podem encontrar respostas dentro da academia se as instituições estiverem preparadas, com projetos e programas de intervenção psicossocial e profissionais disponíveis para atender e acompanhar a saúde da comunidade.” (SUNDE, 2022 p12).

Nesse sentido, esse projeto contribui com a comunidade acadêmica da PUC-Minas ao ofertar uma ferramenta de tecnologia que pode ser utilizada para reduzir a ansiedade, facilitar o relacionamento e repassar informações seguras e confiáveis a partir das demandas reais dos alunos.

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.

Público alvo

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.


2. Especificação do Projeto

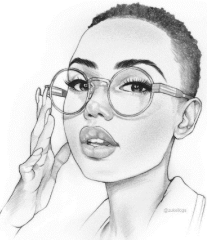
A compreensão mais detalhada do projeto foi desenvolvida a partir da observação de campo e entrevista qualitativa com cinco alunos do curso de Engenharia de Software. Para aprofundar a compreensão foi realizada uma pesquisa quantitativa utilizando o Google Forms que foi respondido por alunas e alunos.

Com base nas pesquisas foi possível identificar duas personas que representam as principais demandas dos alunos calouros.

Personas


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


	Identificação: Pedro Sampaio, 21 anos, estudante.
	Personalidade: Introvertido, 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.

Histórias de usuários

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 moro 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 a seguir 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 os requisitos relacionados ao desempenho, usabilidade, segurança, manutenção entre outros. A tabela a seguir 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

Restrições

Consideramos como restrições do projeto, os fatores que limitam ou que podem interromper a execução do projeto. A tabela abaixo apresenta as principais restrições identificadas.

ID	Descrição
RE-01	O projeto deverá ser entregue no final do semestre letivo, não podendo extrapolar a data de 04/12/2022.
RE-02	A equipe não pode subcontratar o desenvolvimento do trabalho.

3. Metodologia

Para desenvolver as atividades previstas no projeto, a metodologia de trabalho se baseou nas seguintes atividades: 1º. entendimento no escopo e objetivos do trabalho interdisciplinar, 2º. apresentação dos membros da equipe de trabalho, 3º. definição dos principais problemas relacionados à solução a ser desenvolvida, 4º. realização de pesquisa de campo, 5º. tratamentos dos dados, 6º. elaboração do design da solução, e 7º. apresentação da documentação inicial do projeto.

Relação de Ambientes de Trabalho

Para desenvolver a solução desse projeto foram utilizados os recursos relacionados no quadro abaixo.

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de código fonte	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLES-TI/plf-es-2022-2-ti1-7924100-tiaw-relacionamento
Documentos do projeto	Miro	https://miro.com/app/board/uXjVPXwnrX4=/
Hospedagem do site	Heroku	https://XXXXXXX.herokuapp.com
Documentos do projeto	Google Drive	https://docs.google.com/document/d/1993p6NchZYCEtxl2qbNv47MWcoXw1SXAnBUJ-ka5qdk/edit?usp=sharing
Projeto de Interface e Wireframes	Figma	https://www.figma.com/file/yzDQvrt7degc3duU1INpfe/PUC-MATCH?node-id=0%3A1
Gerenciamento do Projeto	Trello	https://trello.com/b/7MgDa61G/kanban-para-relacionamento-no-campus

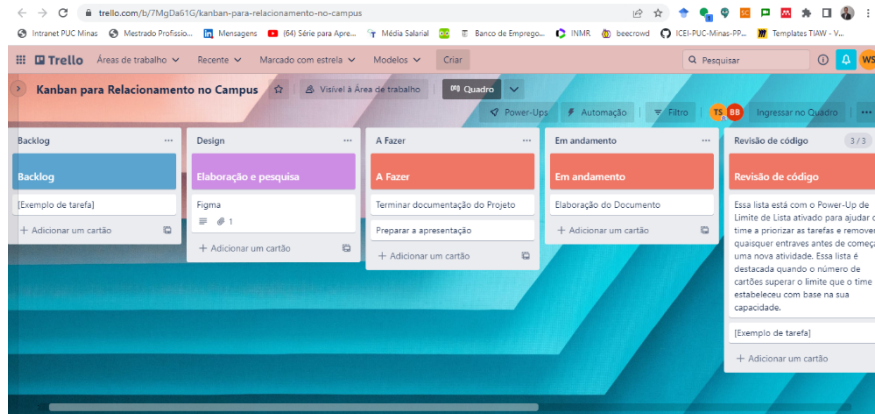
Gerenciamento do Projeto

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: Welbert Luiz
- Product Owner: Tiago Assunção de Sousa
- Equipe de Desenvolvimento
 - Bernardo Cavanellas Biondini (Designer)
 - João Lucas Santos Guimarães Marra (Analista de Negócios)
 - Leonardo César da Silva (Desenvolvedor Front End)
 - Lucas Bagno Moraes Lobato (Desenvolvedor Back End)

As tarefas foram organizadas no quadro kanban do Trello e estão sendo desenvolvidas conforme apresenta na figura abaixo.

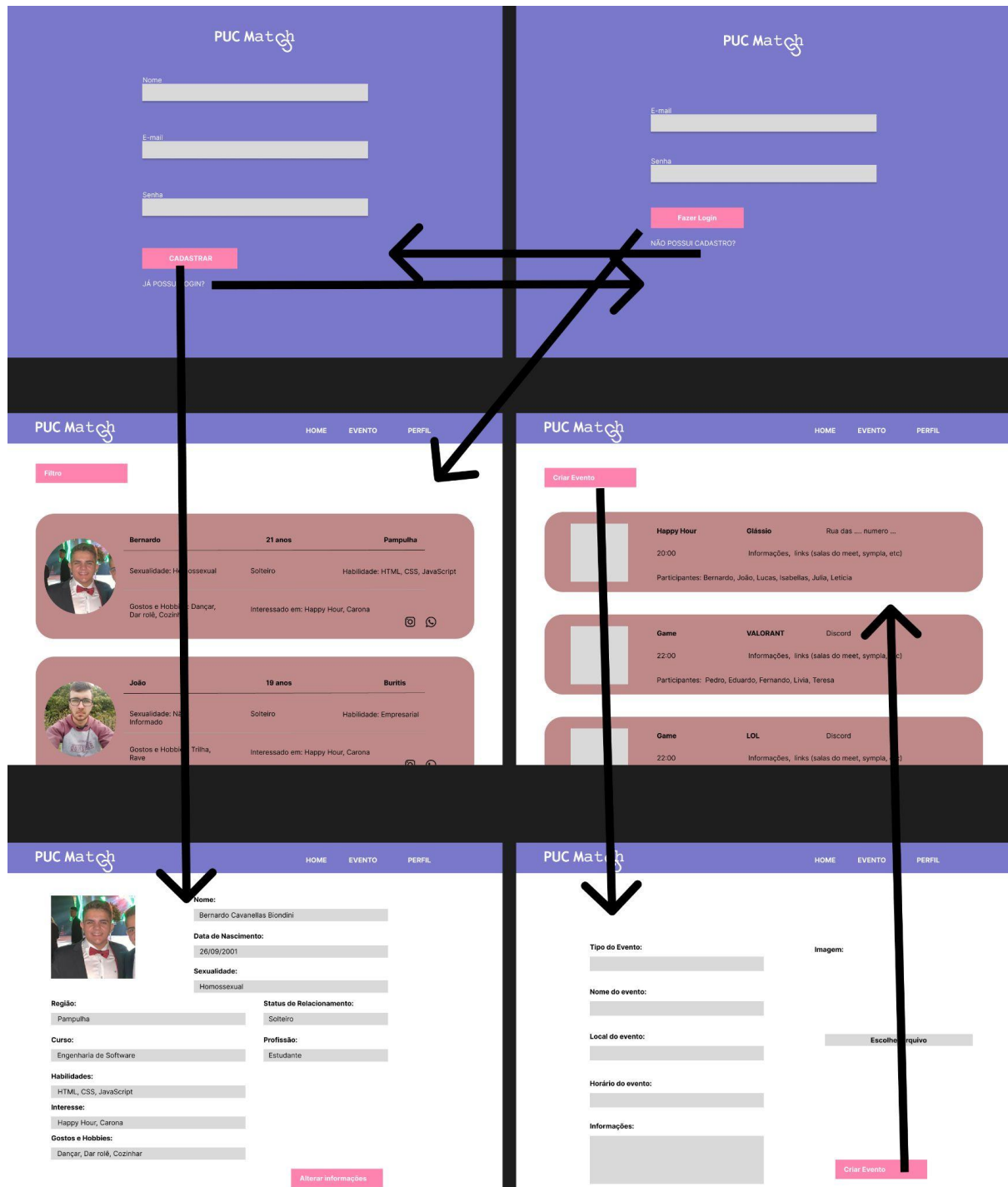


4. Projeto de Interface

O projeto preocupa com a experiência de usuário e a usabilidade geral do aplicativo. Dessa forma, foi criada uma identidade visual descontraída, simples e intuitiva, presente em todas as páginas do protótipo.

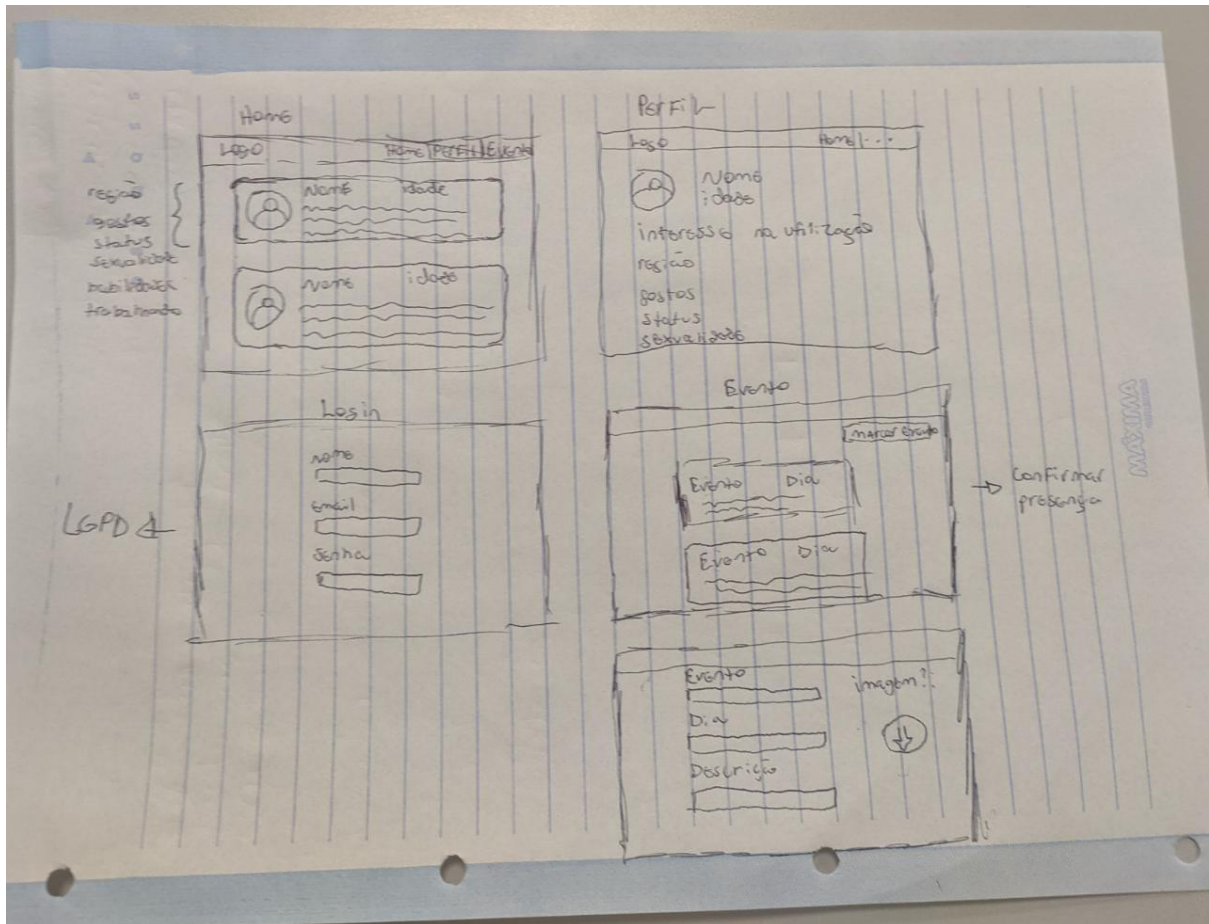
User Flow

A figura abaixo exemplifica o esquema de navegação do aplicativo e é possível visualizar o projeto no figma. [Link do projeto no figma.](#)



Wireframes

A realização do protótipo acima se deu pela elaboração de wireframes que deram forma e auxiliaram na elaboração das páginas.



Referências

DOMINGUEZ, Bruno et al. Alerta global: novo coronavírus é a sexta emergência em saúde pública de importância internacional declarada pela OMS. **FIOCRUZ**, p.1 – 8, 2020.

SUNDE, Rosário Martinho. Saúde Mental da comunidade universitária na pós-pandemia: desafios e perspectivas. **PSI UNISC**, v. 6, n. 2, p. 128-142, 2022.