

Informações do Projeto

TÍTULO DO PROJETO

Concentration

CURSO

Engenharia de Software / manhã - 1º semestre 2023

Participantes

Os membros do grupo são:

- Cauan Augusto Moraes São José
- Conrado Piccinini Bolognani
- Davi Augusto Dias Soares
- Gabriel Henrique Silva Pereira

Introdução

Problema

O problema identificado pelo grupo é que a os problemas envolvendo ansiedade no ambiente estudantil "tanto escola como faculdade" cresceu após a pandemia chegando a níveis alarmantes

Objetivos

Criar um APP que trará as diversas funcionalidades tais como as técnicas de relançamento que vão proporcionar uma mitigação do problema

Justificativa

Pela junção da entrevista e da vivência dos integrantes do grupo concluímos que criar um aplicativo que reúna técnicas de estudo e de relacionamento

Público-Alvo

O nosso público alvo tem como foco as pessoas mais jovens entre 16 a 35, que fazem graduação, ou estejam em outro nível de escolaridade. No processo de Design Thinking conseguimos conhecer melhor o público, percebemos também, através do processo de pesquisa, uma incidência maior de ansiedade em ambientes escolares, tanto em instituições de ensino fundamental, como em ambientes acadêmicos. Tendo como demanda, dificuldades parecidas quanto ao processo de lidar com a ansiedade.

Percebemos também, que atualmente, esse público é constantemente exposto a informações de todo tipo, por meio dos dispositivos móveis. Utilizando os mesmos não só para questões pessoais, mas também como ferramentas de estudos e trabalho, sendo uma geração completamente conectada com a tecnologia.

Especificações do Projeto

- Entrevistas: foram realizadas entrevistas com estudantes de diferentes níveis educacionais
- Brainstorming: uma técnica de brainstorming foi utilizada para gerar ideias sobre as funcionalidades que o aplicativo deveria ter para ajudar a lidar com a ansiedade
- Documentação técnica: durante todo o processo de especificação do projeto, foram criados documentos técnicos que descrevem as funcionalidades, fluxos de navegação e requisitos do aplicativo.
- Prototipagem: foram criados protótipos do aplicativo para testar a usabilidade e a experiência do usuário.

Personas, Empatia e Proposta de Valor

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME João

IDADE 17

HOBBY Jogar Video game, joga vôlei

TRABALHO estudante do ensino médio

PERSONALIDADE

Pessoa introvertida, coloca muita pressão em si mesmo, perfeccionista ansiedade social

SONHOS

Entrar pra faculdade, conseguir um namorado

OBJETOS E LUGARES

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

físicos: celular, video-game, computador, bola de vôlei, livro, caderno, lápis, borracha, caneta

digitais: redes-sociais, jogos,



OBJETIVOS CHAVE

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

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

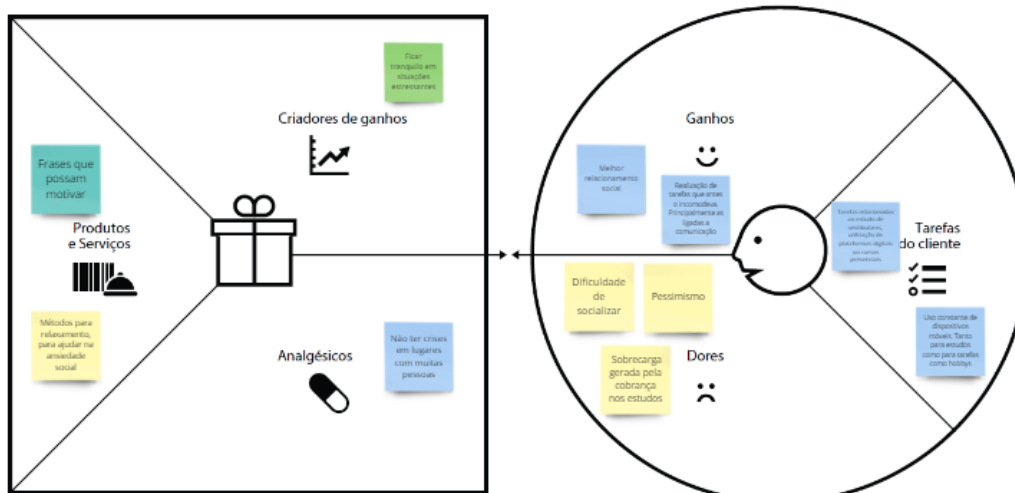
Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Desenvolver o uso de um portfólio de temas acadêmicos e de uso cognitivo

jogar vôlei, jogar video-game

Colocar em ambientes com outras pessoas, se possível, sozinho

PROPOSTA DE VALOR



Persona / Mapa de Empatia

PERSONA

NOME Mariana

IDADE 23

HOBBY Pintar quadros, desenhar.

TRABALHO Estudante de moda.

PERSONALIDADE

Extrovertida, tranquila, gosta de sair com os amigos, medo de ficar sozinha, sempre prioriza a vontade dos outros.

SONHOS

Estilista renomada, formar uma família.

OBJETOS E LUGARES

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

Ela utiliza materiais de pintura para pintar quadros e desenhar suas roupas, dispositivos móveis para criatividade, redes sociais para se comunicar com os amigos.



OBJETIVOS CHAVE

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

Amenizar de alguma forma o seu medo de ficar sozinha, aprender a lidar melhor com seus traumas passados.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

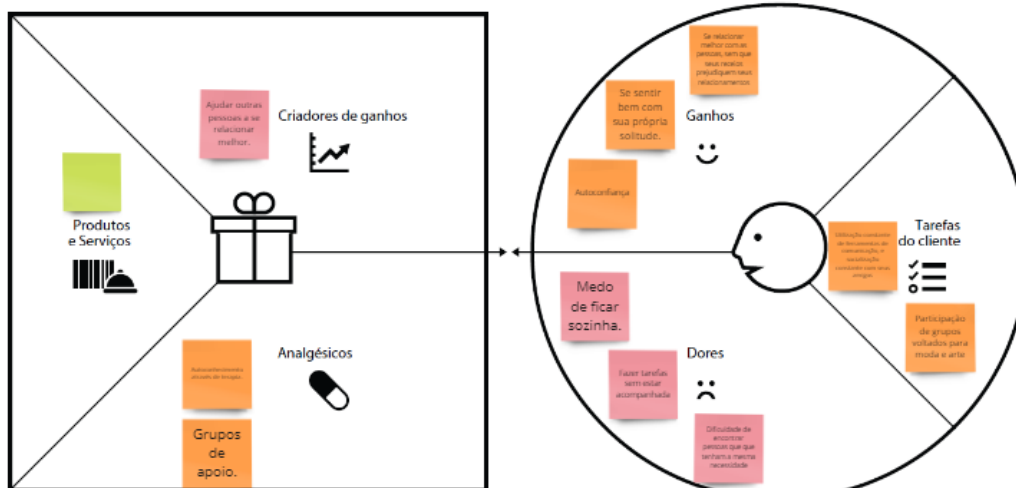
Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

Se tratada de forma acolhedora, compreensiva.

Sair com os amigos, sempre estar com eles.

Desenhar e fazer pinturas.

PROPOSTA DE VALOR



Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME Gabriela

IDADE 22

HOBBY Ler livros e assistir filmes e séries.

TRABALHO Estudante de Medicina

PERSONALIDADE

Ela é uma pessoa dedicada nos estudos, não se sente muito bem fora de casa, se dispersa muito com seus hobbies, gosta de conversar com seus amigos e sair com eles, não gosta de falar sobre suas angústias.

SONHOS

Trabalhar em programas de ajuda humanitária e viajar por vários países.

OBJETOS E LUGARES

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

Lugares - faculdade, casa.

Objetos - dispositivos móveis, livros.



OBJETIVOS CHAVE

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

Não se sentir desconfortável em ambientes que não sejam familiares.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

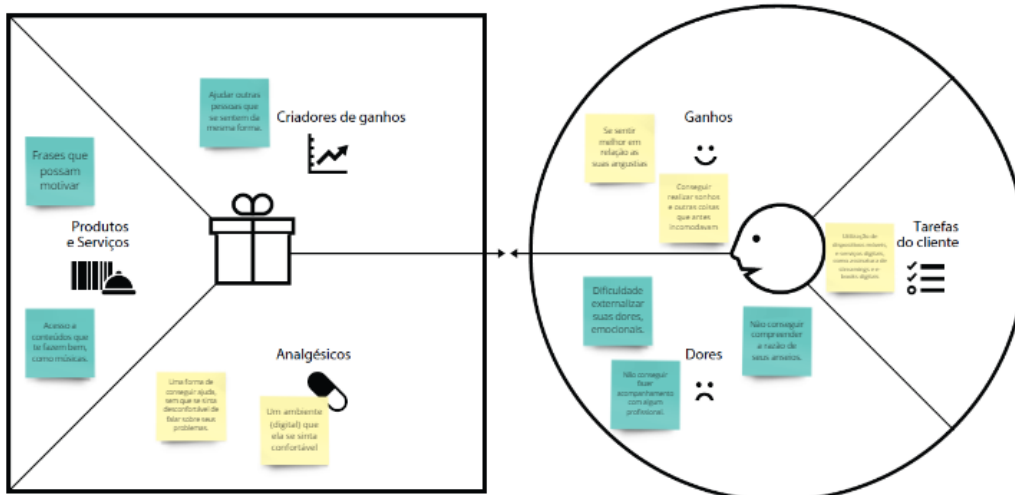
Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

De forma compreensível em relação às suas angústias.

Fazer com que ela se sinta bem em sua vida, seguir seus hobbies.

PROPOSTA DE VALOR



Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME Carlos

IDADE 35

HOBBY Viajar, conhecer novos lugares.

TRABALHO Estudante de pós graduação

PERSONALIDADE

Aagitado, faz muitas coisas ao mesmo tempo, acaba negligenciando a sua saúde mental por estar sempre muito ocupado. Se sente pressionado com os estudos e sua cobrança. Em momentos com a família não consegue aproveitar da forma como queria por pensar muito nas tarefas que tem que fazer

SONHOS

ter mais tempo com a família e para si mesmo, estabilidade financeira e dar uma boa qualidade de vida para sua família.

OBJETOS E LUGARES

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

Lugares - Faculdade, casa.

Objetos - dispositivos móveis para seu trabalho, para comunicar com sua família, e redes sociais no geral.



OBJETIVOS CHAVE

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

Em sua maioria, em momento de crise.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

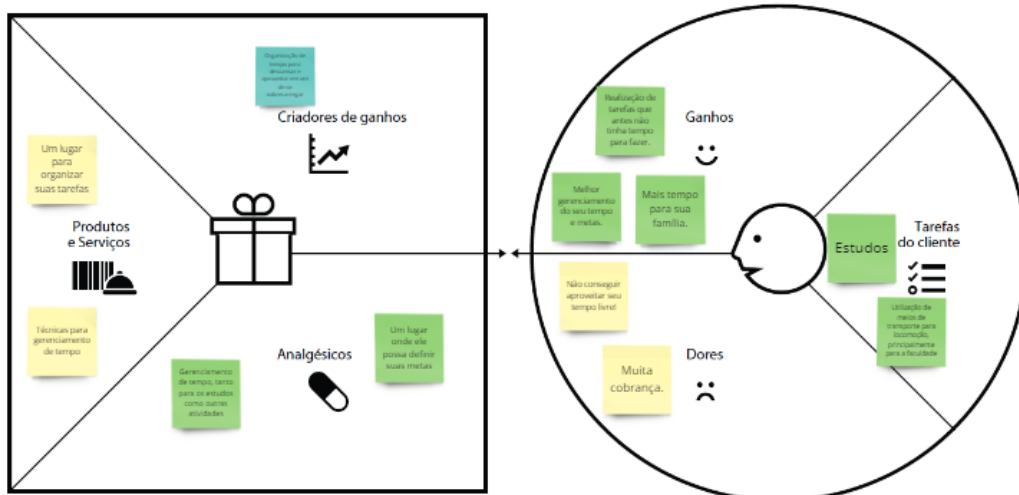
Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?

Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

De forma compreensiva em relação aos seus atores.

Tratar com a família e poder aproveitar juntos os momentos.

PROPOSTA DE VALOR



Histórias de usuários

Personas	Como	Eu desejo/ quero/ preciso	Para que
João	jovem sem muita experiência de vida	me relaxar e adquirir um autoconhecimento sobre minhas capacidades	eu possa parar de me cobrar tanto e me sentir inseguro para me relacionar com as pessoas e realizar os meus objetivos
Mariana	adulta e que não sabe dizer não por ter medo de me sentir só	poder ser mais autoconfiante, respirar e não contar com alguém mesmo sendo nada demais	eu possa não ter medo de me sentir sozinha, realizar tarefas sem estar acompanhada
Carlos	estudante agitado e sem muito tempo	gestar melhor meu tempo sem ficar cada vez mais ansioso por acumular tarefas	eu possa me preocupar com minha saúde e parar de negligenciar atenção a minha preciosa família
Gabriela	pessoa <u>cismática</u> e desconfiada	me tranquilizar em relação às pessoas que não sejam da minha família	eu possa confiar mais nas pessoas, deixar de cobrar tanto delas e abaixar um pouco a minha guarda em relação a tudo que não envolva meus parentes

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	Possuir um cronômetro para a aplicação do método pomodoro	ALTA
RF-002	Possuir diferentes músicas e técnicas de relaxamento para o usuário escolher	ALTA
RF-003	Mostrar mensagens motivacionais na tela de início	ALTA
RF-004	Permitir que o usuário envie feedback e dúvidas sobre o aplicativo	MÉDIA

RF-005	Mostrar as pessoas envolvidas e os links e referências usados no desenvolvimento	ALTA
RF-006	Botão que vá à tela inicial	ALTA
RF-007	Botão que mostra todas as funcionalidades do software	ALTA

Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RNF-001	Confiabilidade: o software deve funcionar de acordo com o esperado, sem apresentar falhas	ALTA
RNF-002	Usabilidade: o software deve ser fácil de entender e usar	ALTA
RNF-003	Manutenibilidade: o software deve ser fácil de atualizar e modificar	ALTA
RNF-004	Responsividade: o software deve ser capaz de se adaptar a diferentes dispositivos, de tamanhos variados	

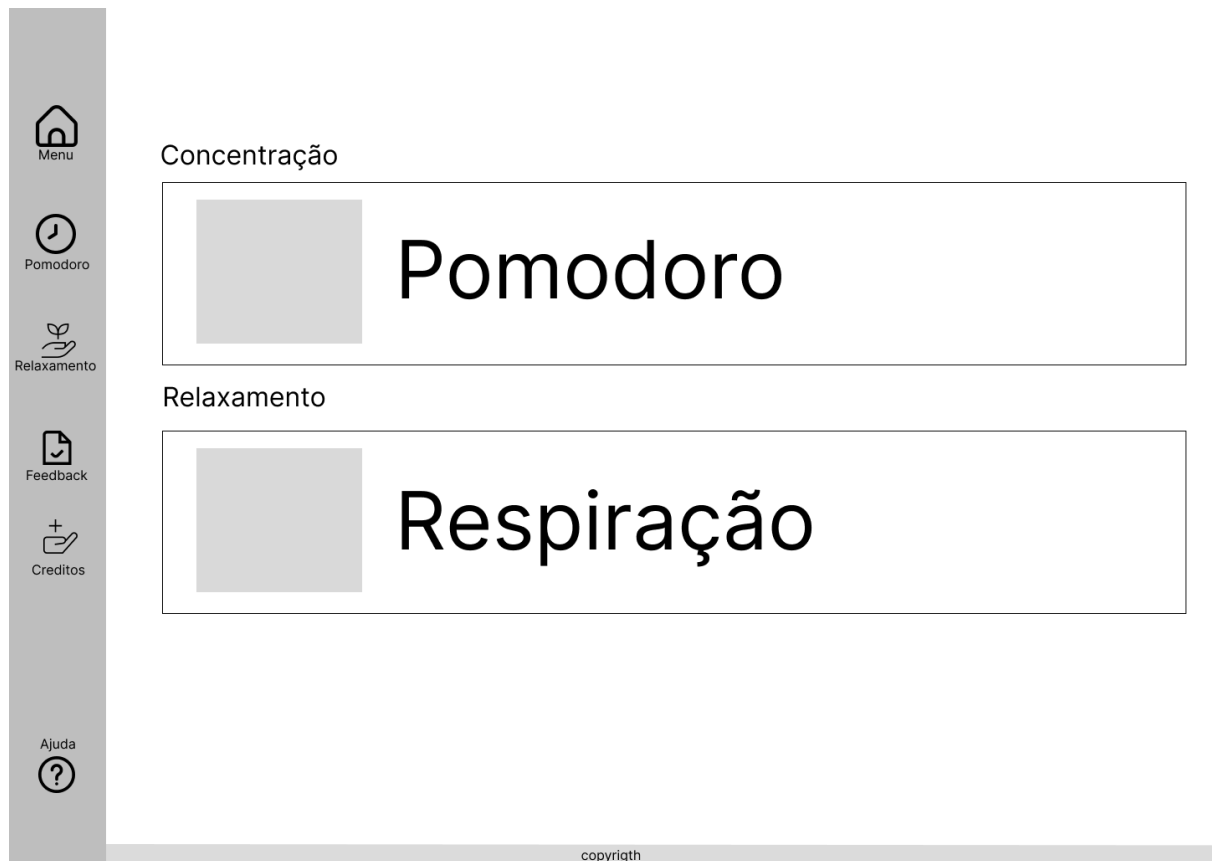
Restrições

ID	Restrição
01	O projeto deverá ser entregue até o final do semestre
02	Não pode ser desenvolvido um módulo de backend
03	Não pode ser usado react

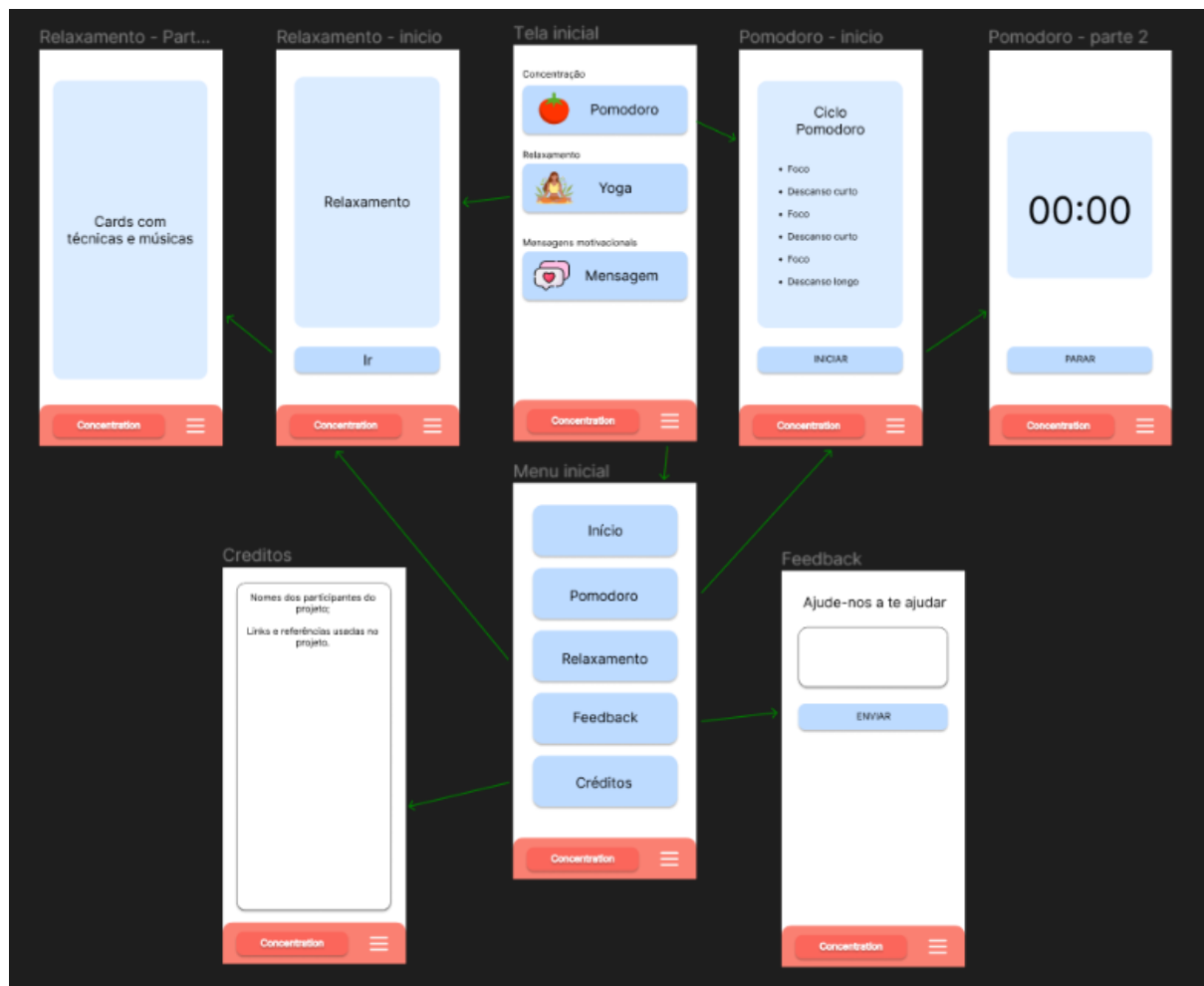
Projeto de Interface

As interfaces foram pensadas e estruturadas de maneira que seja de fácil o uso para os usuários, sendo voltada tanto para desktop quanto para dispositivos móveis.

Wireframe



User Flow



Metodologia

Para o desenvolvimento do Projeto será utilizado como metodologia ágil, o Scrum. O mesmo foi escolhido, pois com base na metodologia ágil Scrum podemos desenvolver um dinamismo maior quanto a comunicação e colaboração entre os membros do grupo, muito importante para construção do projeto proposto.

Com a metodologia ágil Scrum conseguimos fazer entregas cada vez mais funcionais e compatíveis com o que foi proposto de solução, de maneira ainda mais ágil. O processo do Scrum nos permite realizar alterações menos burocráticas quanto aos requisitos ao longo do projeto, aspecto importante na criação de um software que atenda com precisão as necessidades do usuário.

Já para o estudo inicial do problema trabalhado pelo grupo, utilizamos o processo de Design Thinking, onde se realizou entrevistas ao público alvo do projeto, criação de personas e a ideação, o que nos possibilitou uma maior compreensão sobre o problema.

Ferramentas

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Processo de Design Thinking	Miro	https://miro.com/app/board/uXjVMY8ZINI=
Repositório de código	GitHub	Github
Protótipo Interativo	Figma	...

Gestão de código fonte

Para gestão do código fonte, vamos utilizar o GitHub. Ele nos permite que todas as versões e as mudanças dos componentes do projeto sejam armazenadas, tendo assim um controle maior sobre todas alterações feitas no documento. Com isso, se tem uma rastreabilidade maior, possibilitando modificações, como atualizações de software, correção de bugs, adição de ferramentas, entre outros, de forma mais rápida e simplificada.

Gerenciamento do Projeto / Controle de versão

Trello

Para o gerenciamento de tarefas do projeto, vamos utilizar o Trello como ferramenta, o Trello é baseado em listas de cartões, classificadas por fases de realização, com ele podemos colaborar e ter uma visão sobre todas as tarefas realizadas pelo grupo, proporcionando um entendimento maior sobre tudo o que precisa ser realizado, o que está em andamento e as tarefas finalizadas.

Para o projeto, planejamos criar fases onde teremos, uma parte para as tarefas a serem realizadas, em andamento, para revisão, finalizadas, e possíveis sugestões para o projeto. Para os cartões planejamos deixá-los da seguinte forma, título da tarefa, membro responsável pela tarefa, descrição da tarefa, datas para entrega, e possíveis sugestões e anexos que possam auxiliar a equipe.

Acreditamos que a utilização do Trello pode nos ajudar muito para colaboração e comunicação em equipe, e na organização e atualização da equipe sobre os status de cada tarefa realizada.

Figma

Para criação do wireframe, optamos por utilizar o figma, uma ferramenta idealizada para criação de designers voltados para interfaces de usuários, com ele pudemos colaborar de forma ativa, em conjunto, pois a ferramenta permite fazer alterações em grupo. O que nos ajudou significativamente no processo de validação de todas funcionalidades planejadas inicialmente para o usuário final, formando um ambiente de compartilhamento de ideias e sugestões enriquecedor.

Referências

ALURA. Trello: Aprenda a usar essa ferramenta para organização de tarefas. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/trello>. Acesso em: 16 abr. 2023.

HOSTINGER. O que é GitHub? Como usar? Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-github>. Acesso em: 16 abr. 2023.