

Recanto do Guerreiro

**Gabriel Alejandro Figueiro Galindo¹, João Gabriel Perez Monteiro²,
Marcus Vinicius Souza de Freitas³, Pedro Henrique Moreira Caixeta Ferreira⁴**

¹Instituto de Ciências Exatas e Informática
Pontifícia Universidade de Minas Gerais (PUC Minas)
Belo Horizonte – MG – Brasil

{gabriel.fgalindo@gmail.com¹, jgpgmgin31@gmail.com²}@sga.pucminas.br

{marcus.vinicius@hotmail.com³, pedro.caixeta@sga.pucminas.br⁴}@sga.pucminas.br

Resumo. *O objetivo do projeto é desenvolver um software que gerencia um local que é alugado para a realização de cerimônias e outros tipos de eventos na forma de uma agenda virtual. Por meio desse software, o administrador será capaz de gerenciar o local, junto com as suas reservas e os seus custos.*

1. Introdução

O administrador inicialmente comprou um espaço para construir um centro de treinamento de combate de incêndio. Entretanto, com o passar do tempo, amigos e familiares começaram a pedir o espaço para realizar cerimônias, assim criando uma nova oportunidade de negócio.

À medida que a demanda pelo local aumentou, o gerenciamento se tornou cada vez mais difícil, assim criando a necessidade para uma maneira mais eficiente de se administrar o local. A agenda de papel, usada atualmente para o processo administrativo, é inadequada devido a sua falta de controle, facilidade de se perder informações e dificuldade de acesso.

Nosso objetivo, como engenheiros de software, é construir um software que visa corrigir esse problema por meio de uma agenda virtual que é mais útil e eficiente do que a agenda de papel usada atualmente. Esse software deve ser de fácil usabilidade em dispositivos móveis, para que ele possa ser acessada e utilizada pelo usuário a qualquer momento a partir do seu celular. Além disso, o software também deve ser intuitivo, devido à falta de conhecimento tecnológico de seu usuário.

Como engenheiros de software, devemos fornecer soluções tecnológicas para todas as pessoas, independente de suas habilidades ou idade, para que elas não tenham que recorrer a soluções antiquadas que podem levá-las a terem mais problemas no futuro. Nosso software pode ser reaproveitado no futuro e ser utilizado para ajudar outras pessoas que sofrem de problemas semelhantes ao do nosso cliente atual.

2. Referencial Teórico

Softwares como o Sympla e o booking.com foram utilizados como base para o nosso projeto, já que ambos possuem uma interface simples e intuitiva além de também estarem no negócio de gerenciamento de reservas. Para aprofundar o nosso conhecimento, artigos como "Successful and available: interface design

exemplars for older users”[Zajicek 2004], ”Age-specific usability issues of software interfaces”[Wirtz et al. 2009] e ”The effects of redundancy in user-interface design on older users”[Reddy et al. 2020] foram selecionados como fontes de referência para o desenvolvimento de uma interface adequada para usuários inexperientes.

2.1. Extensão Universitária

(www.pucminas.br/proex)

2.2. Parceiro : Recanto do Guerreiro

O Recanto do Guerreiro é uma pequena empresa que aluga uma propriedade para a realização de eventos e cerimônias.

2.3. xxx

2.4. Trabalhos relacionados

3. Metodologia

O projeto foi realizado por meio da metodologia scrum com divisao de tarefas no painel de projects do GitHub. As tarefas foram divididas conforme as habilidades e preferências de cada membro do grupo, com cada membro sendo responsável pelo desenvolvimento front-end, integração ou back-end.

Para o desenvolvimento do front-end as tecnologias web selecionadas foram o HTML, o CSS e os JavaScript Frameworks. Enquanto isso, o software Node.JS foi selecionada para o desenvolvimento do back-end, devido à sua alta performance e escalabilidade. Por último, o MySQL foi escolhido para o gerenciamento do banco de dados.

4. Resultados

Link do vídeo:

Link do repositório: <https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLES-TI/plf-es-2024-1-ti4-0648100-recanto-do-guerreiro>

Link da apresentação:

5. Conclusões e trabalhos futuros

6. Sobre as referências

Referências

- Reddy, G. R., Blackler, A., Popovic, V., Thompson, M. H., and Mahar, D. (2020). The effects of redundancy in user-interface design on older users. *International Journal of Human-Computer Studies*, 137:102385.
- Wirtz, S., Jakobs, E.-M., and Ziefle, M. (2009). Age-specific usability issues of software interfaces. In *Proceedings of the IEA*, volume 17.
- Zajicek, M. (2004). Successful and available: interface design exemplars for older users. *Interacting with Computers*, 16(3):411–430.