ThothLibs

**Autores: Hanan Ortiz, José Eduardo, Lucas Alves, Lucas Donizete, Luis Gustavo, Matheus Alencar**

Alunos do Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas – 3º Semestre 2021-2

Orientador: Professor Alex Barreira  
SPTech – São Paulo – SP

# Resumo

Este projeto trata-se do desenvolvimento de um aplicação para utilização em computadores (desktop e laptop), otimizando a gestão e controle de estoque de livros nas Instituições de Ensino.

Os grupos de usuários que farão uso da aplicação será: Administradores responsáveis pela gestão e controle de estoque da biblioteca; Alunos da instituição,

Os maiores motivadores para o desenvolvimento desse projeto foram: Garantir maior segurança em processos de retirada e devolução no estoque;

Agilizar o trabalho do administrador em validar as pendencias para com a biblioteca; Sustentabilidade na exclusão da utilização de papel para relatórios, controle de entrada e saída dos livros;

# Introdução

Em instituições de ensino pelo Brasil ainda utilizam a forma tradicional de gestão de entrada e saída de livros, ou seja, de forma escrita em planilhas de papel físico é uma realidade presente em diversos estados

Nessa atual forma de gestão podem ocorrer diversos problemas como: falta de controle de estoque, perca(perda) de livros, rasura do papel, pouca agilidade, pouca sustentabilidade. E esses problemas desencadeiam diversos outros problemas, De acordo com o Site <http://aems.edu.br/>

“Segundo o Instituto Akatu, instituição que estimula o consumo consciente, a produção de papel está entre os processos industriais que mais consomem água. Para entender o sistema industrial do setor necessita 540 litros de água para produzir um quilo de papel.”

[...]” para fazer uma folha de papel A4 são necessários 10 litros de água. ”

E isso acaba não sendo sustentável visto que temos outras formas de resolver essa mesma questão sem utilizar papel, além da agua também devemos observar todo o desmatamento causado para utilizar todo essa papel

# Solução

## Planejamento

O nosso projeto passou por uma fase de planejamento bem estruturada, nela passamos por diversas ferramentas, técnicas e metodologias como user journey map, mapa de empatia, LeanUX, Story board, Gantt e Proto Persona. Essa fase foi muito importante para visualizarmos onde nosso projeto se encaixaria diante ao mercado, e para termos um ponto focal para trabalharmos, e assim criarmos nossa aplicação para o cliente final ideial.

### Jornada de usuario

Durante a fase de planejamento houve a preocupação de saber como os usuarios se relacionavam com a aplicação ou local que eles interagiam antes da nossa solução, pois era necessario entender a experiencia do cliente com produtos anteriores para que possamos atender as necessidadades dele.

E a ferramenta que utlizamos foi a jornada do usuario, nela esta separado em linhas as fases,ações do usuario, sentimento,pensamento e a nossa proposta.

Graphical user interface, application, table

Description automatically generated

Identificamos primeiro a jornada de um usuario de bibliotecas publicas, que vai da pesquisa a devolução dos livros.

Table

Description automatically generated

A outra jornada de usuario foi feita com base no sistema atual da faculdade SpTech com a ferramenta do Totvs

Com essas duas jornada baseamos nosso projeto em alguns pontos que poderiamos melhorar nela e alguns problemas que resolveriamos, encontramos oportunidades importantes que impactarão positivamente na nossa empresa.