

**INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**
SÃO PAULO

Projeto de Questões sobre improdutividade
Documento de visão

Guilherme Molina Trindade
João Paulo de OliveiraAndrade
José Roberto Claudino Ferreira

CURSOTÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

São Paulo
2021

Sumário

1. Introdução	3
1.1 Finalidade	3
1.2 Escopo.....	3
1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações	3
2. Posicionamento.....	3
2.1 Descrição do problema	3
2.2 Sentença de posição do produto	4
3. Descrição dos envolvidos e dos usuários.....	4
3.1 Ambiente do usuário	4
3.2 Perfis dos envolvidos.....	5
3.3 Perfis dos usuários	5
3.4 Principais necessidades dos usuários ou dos envolvidos	6
4. Visão geral do produto	6
4.1 Perspectiva do produto	6
4.2 Resumo das capacidades.....	7
4.3 Recursos do produto	7
5. Requisitos do sistema	7
5.1 Requisitos funcionais.....	7
5.2 Requisitos não-funcionais.....	8
6. Modelo de entidade relacionamento	8
6.1 Modelo lógico.....	8
6.2 Diagrama de classes	9
6.3 Mapa mental da tela	9
6.4 Projeto de telas.....	9
6.4.1 Prototipação de Baixa Fidelidade.....	9
6.4.2 Prototipação de Alta Fidelidade.....	10
6.4.2.1 Tela Inicial.....	10
6.4.2.2 Escolher Questionário.....	11
6.4.2.3 Responder Questionário.....	12
6.4.2.4 Sugestões.....	13
6.4.2.5 Cadastro.....	14
7. Definições de testes	14
8. Considerações finais	23

1. Introdução

O objetivo deste projeto é conscientizar as pessoas sobre a improdutividade, algo que todos temos, porém em quantidades diferentes, e o projeto busca diminuir essa improdutividade/procrastinação de pessoas que o fazem muito.

O sistema busca reduzir a procrastinação através da conscientização desse problema, o primeiro passo para resolver um problema é conhecê-lo; e para isso o site que será desenvolvida trará questões sobre o assunto, assim o usuário terá conhecimento se é muito ou pouco procrastinador, o site também terá comentários para cada situação para poder ajudar o usuário a se guiar.

1.1 Finalidade

Este documento de visão tem como objetivo mostrar como será desenvolvido o projeto, suas necessidades e funcionalidades gerais, os problemas que ele aborda, tal como seu objetivo.

1.2 Escopo

O sistema permitirá a resolução de questões sobre improdutividade; trará comentários e possíveis soluções para diferentes dos problemas abordados, assim ajudando o usuário; o seu acesso será através de um site baseado em HTML5, CSS3 e Java Script.

1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações

Não possui no projeto

2. Posicionamento

2.1 Descrição do problema

O problema é as pessoas serem muito procrastinadoras e não saberem que são, assim elas não buscam resolver esse problema que trará mais e mais problemas futuros, buscamos conscientizar os usuários sobre a procrastinação

através de um questionário, e dar possíveis soluções para diferentes situações. O objetivo é ajudar os usuários com esse problema, trazendo conteúdo para tal.

2.2 Sentença de posição do produto

Qual o público?	Para jovens e adultos que buscam melhorar a vida em diferentes aspectos.
Qual a necessidade do projeto?	Um sistema de login, de feedback e correção das questões.
É um software? Online?	O projeto será a criação de um questionário online por meio de um site.
O que ele faz?	Corrigi questões sobre o tema, dá comentários com base na resposta e permite login para fazer comentários sobre o site.
Do que já existe no mercado?	Diferente dos questionários comuns, possui comentários próprios para ajudar o usuário a resolver o problema no seu cotidiano.
Viabilidade?	Nosso produto será viável para qualquer dispositivo que acesse sites, ou seja, desde que tenha um navegador web instalado.

3. Descrição dos envolvidos e dos usuários

Nome	Descrição	Responsabilidade
Usuário	Saber o nível de procrastinação, e saber também algumas dicas para assim melhorar seu rendimento em qualquer que seja a área atuante.	Testar o banco de questões, usufruir das dicas obtidas e enviar seu feedback se ajudou ou não resolver seu problema.
Desenvolvedores	Adquirir conhecimentos sobre gerenciamento e produção de projeto, para assim ter a oportunidade de atuar com alta performance na área de trabalho.	Entregar ao usuário o prometido, dentro do prazo principalmente, ou seja, a principal responsabilidade seria entregar o produto em um ótimo estado para o usuário.

3.1 Ambiente do usuário

O ambiente do usuário, ele terá que realizar um simples cadastro no banco de questões, logo após logar, ele responderá as questões, em seguida receberá seu feedback com as instruções necessárias para ver se ele consegue resolver o seu problema. No qual o assunto do banco de questões se refere a procrastinação, sendo assim ao final ele receberá dicas para melhorar sua produtividade.

3.2 Perfis dos envolvidos

Função/Papel	Descrição	Órgão
Análise de requisitos	Analisar se os requisitos selecionados são de forma importante para o projeto final, assim evitando uma futura perda de tempo.	Alunos do curso de técnico de informática; Projeto de questões sobre improdutividade
Projeto	Criar um projeto de banco de questões sobre o tema procrastinação, a fim de obter nota na matéria de projeto integrador	Alunos do curso de técnico de informática; Projeto de questões sobre improdutividade
Programa	Ao iniciar o banco de questões o usuário terá que fazer o login, após o login, aparecerá as questões a serem respondidas, por fim o usuário receberá um feedback para assim tentar resolver o seu problema de improdutividade.	Alunos do curso de técnico de informática; Projeto de questões sobre improdutividade
Teste de funções	Testar é uma das partes mais importantes de qualquer projeto se não a mais importante, com esta fase descobriremos erros, e iniciá-la cedo dará tempo para a correção de erros e assim entregar um projeto mais utilizável pelo usuário.	Alunos do curso de técnico de informática; Projeto de questões sobre improdutividade

Desenvolvimento da interface	Desenvolver a interface, seria deixar um ambiente legal de utilizar, como por exemplo o layout do banco de questões.	Alunos do curso de técnico de informática; Projeto de questões sobre improdutividade
-------------------------------------	--	--

3.3 Perfis dos usuários

Representante	Jovens adultos
Descrição	Usuário que saiba que é procrastinador e que queira resolver isto com umas simples dicas, as quais receberá do banco de questões.
Tipo	Usuário com um breve conhecimento em resolução de questionários online.
Responsabilidades	Usar corretamente o banco de questões se torna uma responsabilidade, pois o usuário que está usando pode simplesmente jogar a culpa de o banco de questões não estar funcionando nos desenvolvedores, sendo que ele está equivocado na forma que está usando.
Crítérios de sucesso	O usuário será recompensado com dicas que receberá após o fim das questões, assim dando uma forma de resolver seu problema.
Envolvimento	Conforme a utilização do usuário ele poderá nos dar um feedback de resposta, por exemplo citar se o ajudou ou não.

3.4 Principais necessidades dos usuários ou dos envolvidos

Os problemas geralmente são os carrascos de todos os projetos, assim os problemas aparecendo temos que ter a solução, pensando bem o nosso projeto já é ou pode ser considerado uma solução, pois tratamos de um problema que muitos jovens sofrem o qual nos referimos sobre a procrastinação, assim damos algumas dicas para os usuários solucionarem o tal problema, solucionando ou não o problema do usuário, seguir as dicas pode ajudar brevemente a pessoa se tornar bem produtiva sendo na vida pessoal ou financeiramente.

4. Visão geral do produto

4.1 Perspectiva do produto

Nosso produto representa uma visão mais ampla e profunda sobre o tema e tem como diferencial ser um produto focado de maneira única e exclusiva para tal, a procrastinação tem sido abordada por muitas pessoas em diversos pontos de vista porém nunca visto como tema principal daqueles que a abordam sendo esse o foco principal do nosso produto, também procuramos tratar de uma grande gama de diferentes casos em diferentes contextos podendo dessa maneira ajudar inúmeras pessoas em meio as suas particularidades. Será um ambiente bem interativo com o intuito de ser fácil para qualquer pessoa com conhecimentos básicos em tecnologia esteja hábil a acessá-lo sem nenhuma dificuldade. Desenvolvido de maneira totalmente independente e autocontido, de maneira que não pertencerá a nenhum sistema maior e funcionará de modo completo sem a dependência de outros programas.

4.2 Resumo das capacidades

Benefício para o Cliente	Recursos de Suporte
O Cliente aprende a lidar com seus problemas de procrastinação	As informações contidas na plataforma permitem com que o cliente conheça diversas formas de como lidar com a procrastinação, e como implementá-las no seu dia a dia.
O Cliente recebe instruções apuradas de como lidar com o seu problema	As dicas e sugestões fornecidas pelo programa são baseadas nas respostas do próprio cliente de um simples questionário, filtrando as instruções mais adequadas.
O Cliente com login tem acesso aos seus feedbacks anteriores, podendo analisar o seu progresso conforme o tempo	O sistema armazena todas as respostas que o usuário com login cadastrado forneceu.
O sistema vai ficando mais efetivo com o passar do tempo	O sistema analisa quais são as sugestões que funcionam mais e passa por indicá-las com maior frequência.

4.3 Recursos do produto

- Fornecer suporte ao funcionamento da plataforma de maneira online e que possa ser acessada em diversos navegadores web.
- Permitir com que a plataforma funcione em diferentes tipos de dispositivos como tablets, celulares e notebooks.

- Armazenar uma quantia considerável de informações relacionadas a procrastinação.
- Realizar um questionário com questões que revelem a situação real do Cliente em relação a procrastinação.
- Gerar um relatório com algumas dicas e sugestões do que o Cliente pode fazer em relação ao seu problema.
- Permitir com que o Cliente deixe um feedback se as dicas e sugestões foram úteis ou não.
- Capacidade de permitir com que o usuário faça um cadastro no site por meio de um login e de uma senha.

5. Requisitos do sistema

5.1 Requisitos funcionais

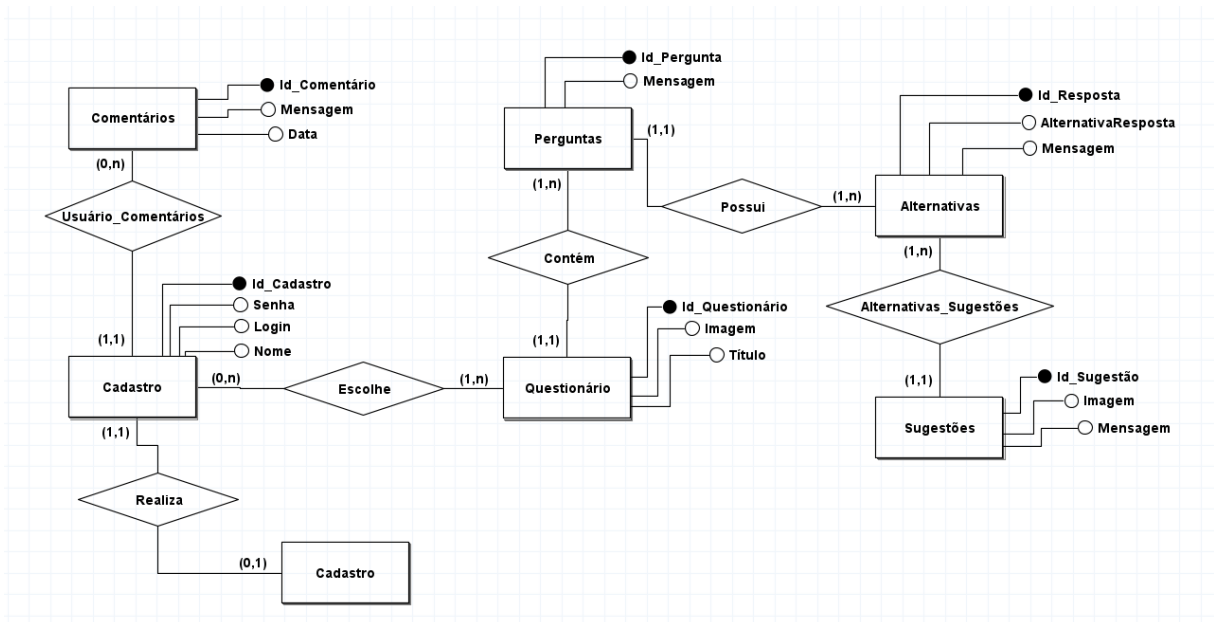
- O sistema deverá corrigir as respostas dos usuários.
- O sistema deverá calcular o número de acertos no final.
- O sistema permitirá ver comentários diferentes para cada situação.
- O sistema permitirá o usuário deixar seu *feedback*.
- O sistema permitirá o cadastro e login do usuário.

5.2 Requisitos não-funcionais

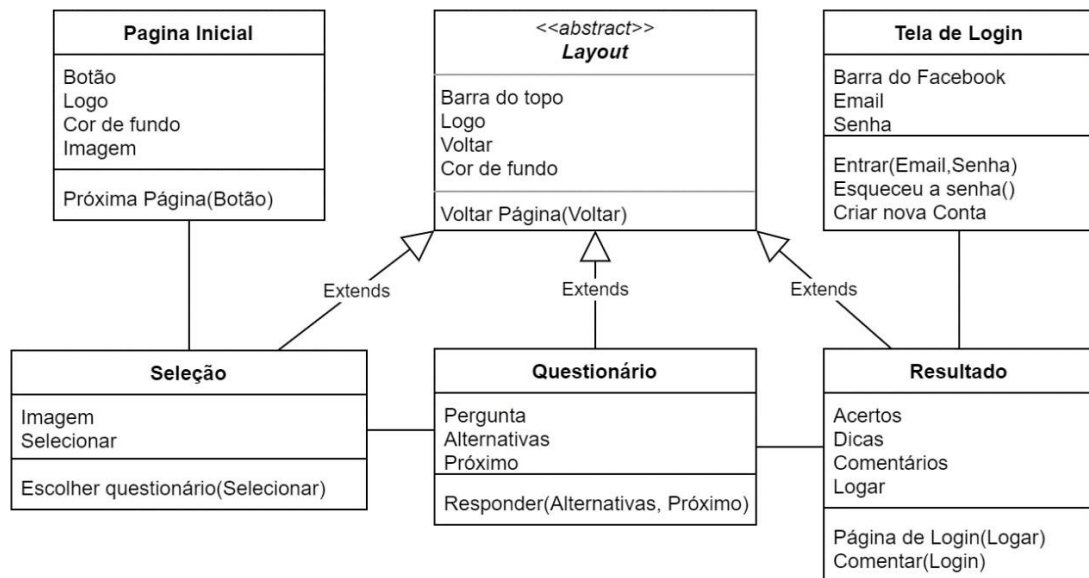
- O sistema deve ser executado em diferentes tipos de dispositivos (smartphones, tablets, computadores).
- O sistema deve conter no mínimo 8 questões sobre o assunto abordado.
- O sistema estará de acordo com as normas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP).

6. Modelo de entidade relacionamento

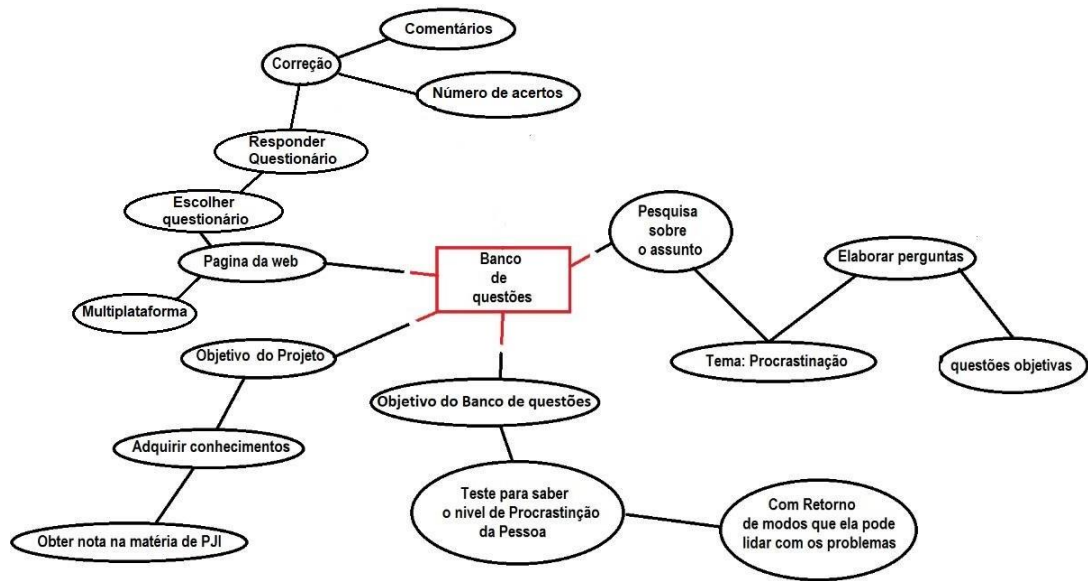
6.1 Modelo conceitual



6.2 Diagrama de classes

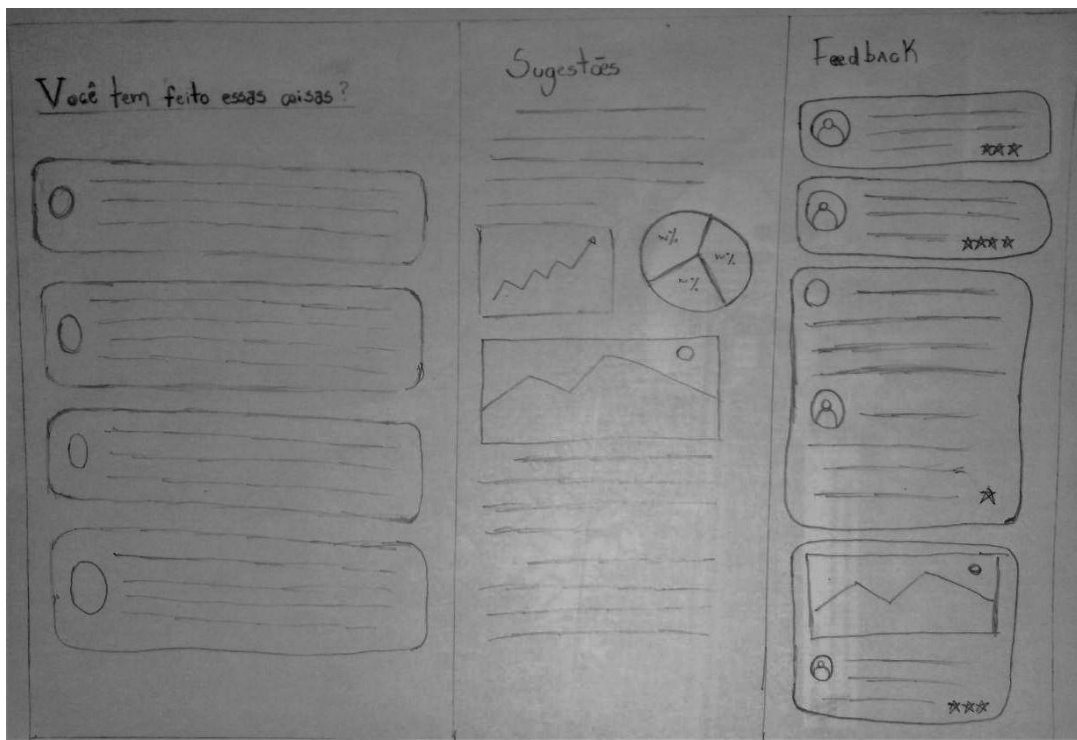


6.3 Mapa mental da tela



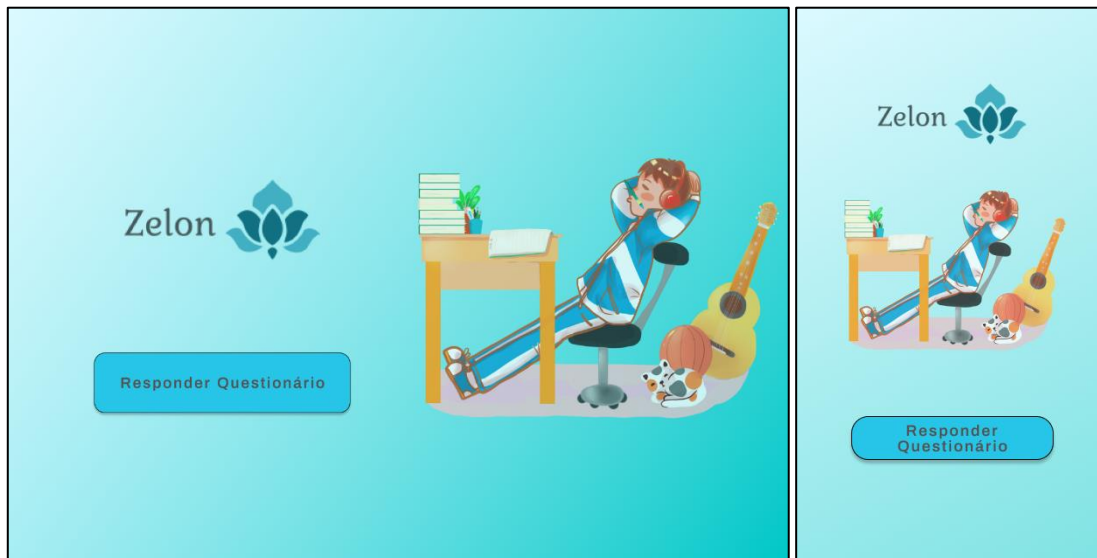
6.4 Projeto de telas (Prototipação de Baixa Fidelidade, Prototipação de Alta Fidelidade)

6.4.1 Prototipação de Baixa Fidelidade



6.4.2 Prototipação de Alta Fidelidade

6.4.2.1 Tela Inicial



Acontece o primeiro contato do usuário com o site.

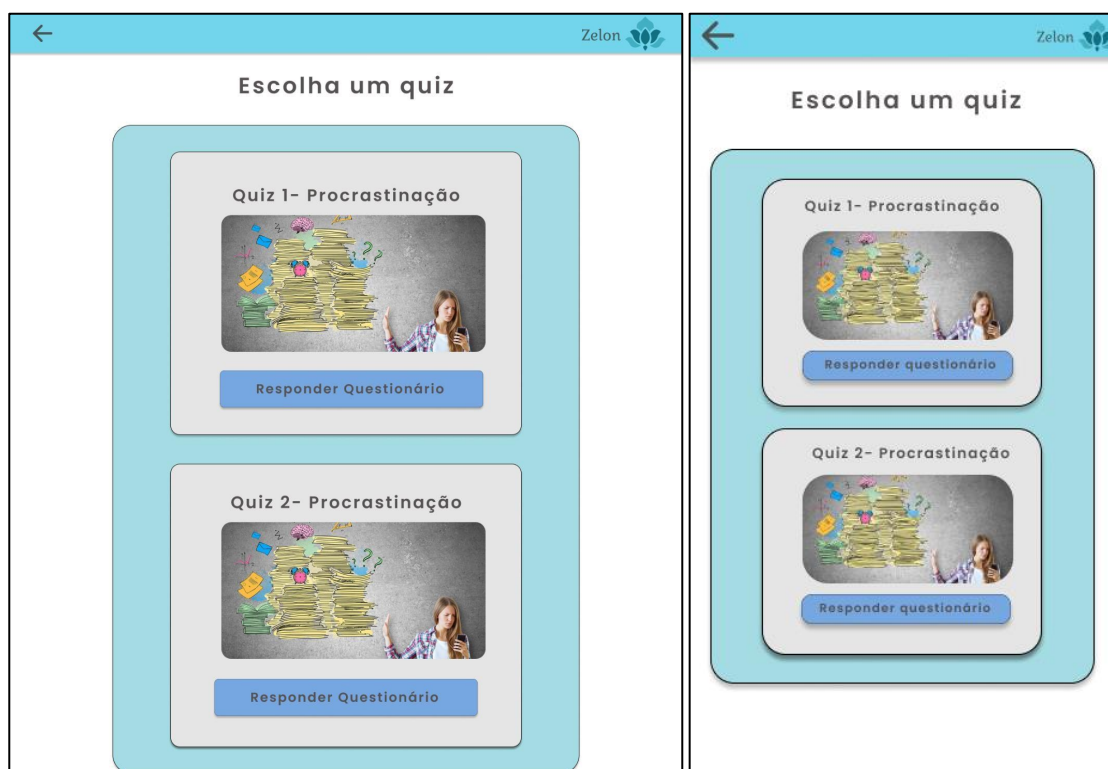
Fluxo de Software:

O usuário aperta o botão para responder ao questionário.

Funcionalidade:

Passar para uma página, onde será possível responder a um ou mais questionários.

6.4.2.2 Escolha de Questionário



Fluxo de Software:

O usuário encontra diversos questionários, e escolhe responder aquele que é do seu interesse.

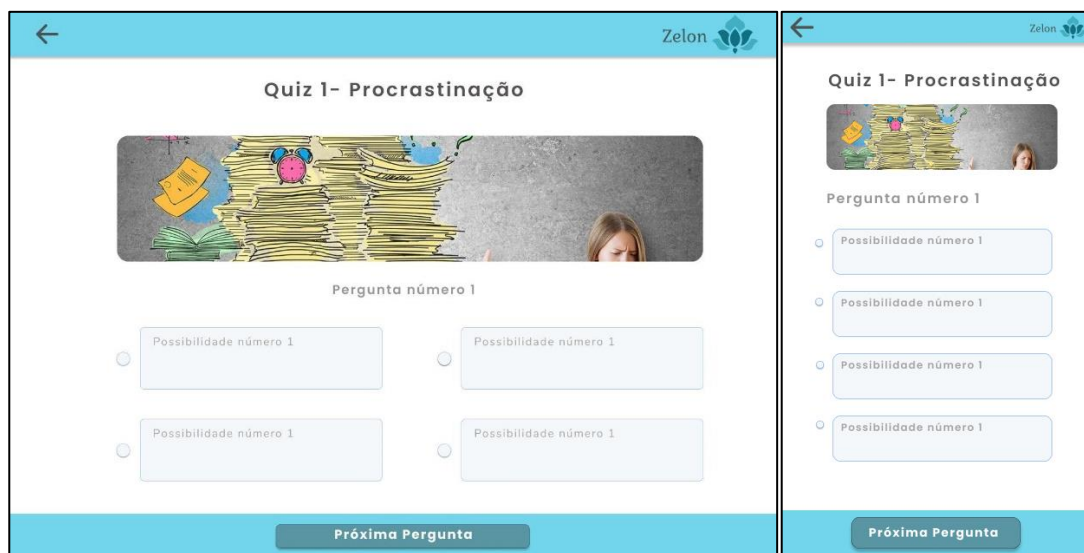
Funcionalidade:

Permite escolher qual questionário o usuário irá escolher;

O usuário pode acessar a página sobre para entender a respeito dos responsáveis pelo site e pela sua proposta e

O usuário pode acessar a página da tela inicial.

6.4.2.3 Responder Questionário



Fluxo de Software:

Após o usuário escolher um questionário específico ele é direcionado para essa página na qual ele responde todas as questões relacionadas ao questionário selecionado, depois de responder a pergunta ele deve apertar o botão próxima pergunta e ser direcionado para esta, caso não haja mais perguntas o usuário é direcionado para outra tela.

Funcionalidade:

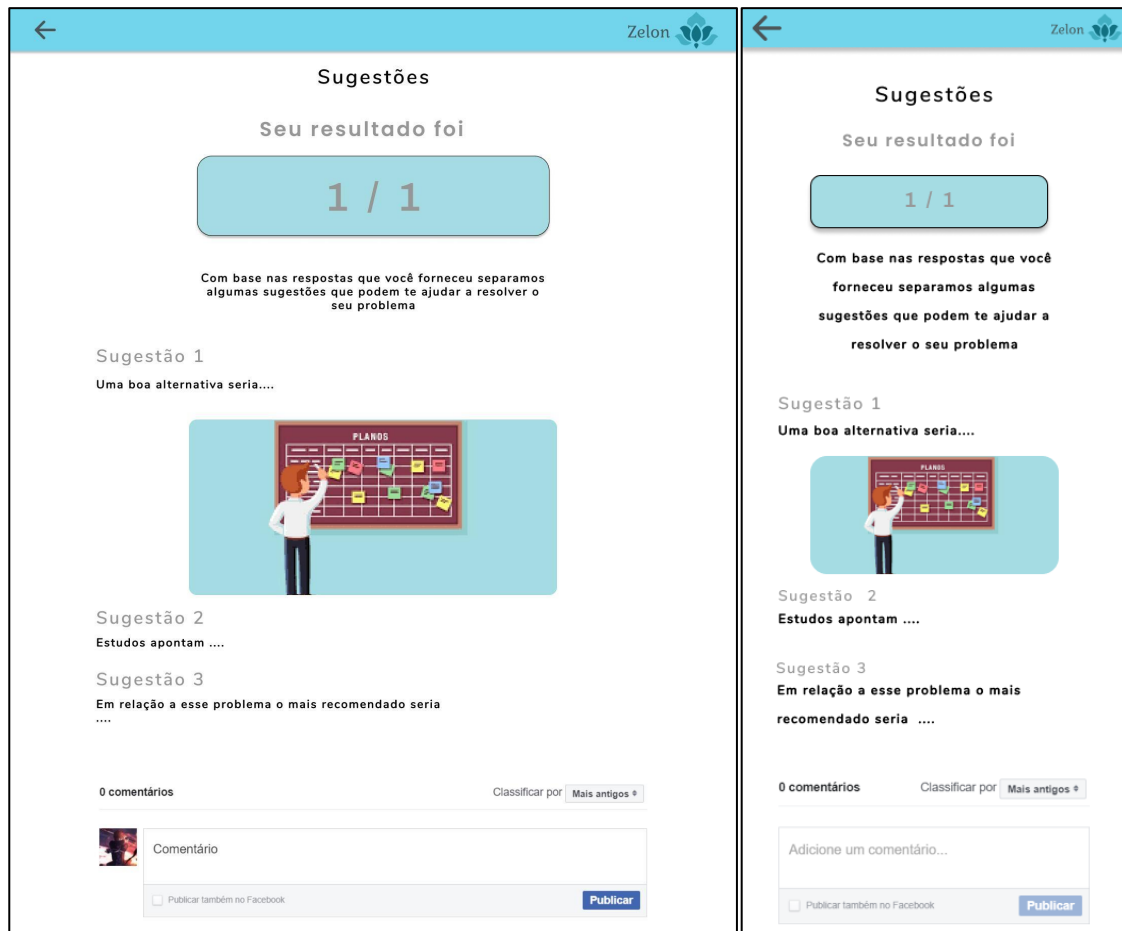
Permite uma mobilidade entre as perguntas do questionário;

Fornece a possibilidade da pessoa que estiver acessando o site voltar à página anterior e

Possibilita o acesso a página sobre, na qual é possível entender a proposta

do site e conhecer os criadores deste.

6.4.2.4 Sugestões do Questionário



Fluxo de Software:

Ao finalizar o questionário, o internauta confere sugestões que foram apontadas, baseando-se na resposta de cada pergunta do quiz e em suas respostas como um todo.

Funcionalidade:

Permite conferir sugestões que podem ajudar o internauta a melhorar o seu comportamento e lidar de maneira mais eficaz com a procrastinação;

Possibilita o acesso a página anterior e

Fornecer um espaço para fazer um comentário, caso seja do interesse daquele que finalizou o quiz.

6.4.2.5 Cadastro

The image displays two side-by-side screenshots of a Facebook login interface. Both pages feature the Facebook logo at the top left and a prompt: "Log into your Facebook account to use this social plugin." Below this, there are two input fields: "Email ou telefone:" and "Senha:". On the left screenshot, the "Entrar" button is blue, and the "Criar nova conta" button is green. On the right screenshot, the "Entrar" button is blue, and the "Criar nova conta" button is green.

Fluxo de Software:

No momento em que o internauta for comentar será necessário fazer o login para estar habilitado a comentar sobre o quiz, ou outros aspectos do site.

Funcionalidade:

As pessoas que já responderam ao quiz, podem interagir entre si e explicar ou debater assuntos como se o quiz foi útil e se as sugestões funcionaram;

Permite com que as pessoas acessem a aba sobre e

Possibilita que o usuário volte para a página anterior.

7. Definições de testes

Heurísticas de Nielsen

1. Visibilidade do status do sistema

Foi adicionado um indicador de pergunta em que o usuário se encontra e de quantas faltam, essa informação foi inserida no canto superior direito representado pelo "01/10" com isso o usuário ficaria ciente da situação do quiz, essa modificação se encontra na tela de alternativas do quiz.

Antes:

Quiz 1- Procrastinação

Pergunta número 1

☐

Possibilidade número 1

☐

Possibilidade número 1

☐

Possibilidade número 1

☐

Possibilidade número 1

Próxima Pergunta

Depois:

Quiz 1- Procrastinação

01/10

Pergunta

☐

Possibilidade número 1

☐

Possibilidade número 3

☐

Possibilidade número 2

☐

Possibilidade número 4

Próxima Pergunta

© 2021 Zelon | Sobre

2. Correspondência entre o sistema e o mundo real

Sem alterações

3. Liberdade e controle do usuário

Sem alterações

4. Consistência e padrões

Sem alterações

5. Prevenção de erros

Sem alterações

6. Reconhecer ao invés de lembrar

Sem alterações

7. Flexibilidade e eficiência

Sem alterações

8. Estética e Design Minimalista

Sem alterações

9. Auxiliar usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros

Sem alterações

10. Ajuda e documentação

Foi adicionada uma barra inferior contendo um link para a página “Sobre” do site, onde se encontra informações de contato e outras coisas do site.

Antes:



Quiz 1- Procrastinação



Pergunta número 1

☐

Possibilidade número 1

☐

Possibilidade número 1

☐

Possibilidade número 1

☐

Possibilidade número 1

Próxima Pergunta



Escolha um quiz

Quiz 1- Procrastinação



Responder Questionário

Quiz 2- Procrastinação



Responder Questionário



Sugestões

Seu resultado foi

1 / 1

Com base nas respostas que você forneceu separamos algumas sugestões que podem te ajudar a resolver o seu problema

Sugestão 1

Uma boa alternativa seria....



Sugestão 2

Estudos apontam

Sugestão 3

Em relação a esse problema o mais recomendado seria

0 comentários

Classificar por Mais antigos ▾



Comentário

☐ Publicar também no Facebook

Publicar

Depois:



Quiz 1- Procrastinação



Pergunta número 1

☐ Possibilidade número 1

☐ Possibilidade número 1

☐ Possibilidade número 1

☐ Possibilidade número 1

Próxima Pergunta

© 2021 Zelon | Sobre



Escolha um quiz

Quiz 1- Procrastinação



Responder Questionário

Quiz 2- Procrastinação



Responder Questionário



Sobre o Zelon

Entre em contato

Para dúvidas, sugestões e críticas, entre em contato através do email genérico@Zelon.com.br

Site criado por:
Nomes

Zelon

Sugestões

Seu resultado foi

1 / 1

Com base nas respostas que você forneceu separamos algumas sugestões que podem te ajudar a resolver o seu problema

Sugestão 1

Uma boa alternativa seria....



Sugestão 2

Estudos apontam

Sugestão 3

Em relação a esse problema o mais recomendado seria

0 comentários

Classificar por Mais antigos ▾



Comentário

☐ Publicar também no Facebook

Publicar

© 2021 Zelon | Sobre

8. Considerações finais

Esse documento de visão se propôs, com um propósito principal, de mostrar com clareza o funcionamento do site, seus principais

requisitos e os recursos presentes no site. Nesse documento mostramos desde de a idealização do projeto, dizendo o porque de escolhermos esse tema. Consideramos o tema muito atual e algo que afeta a vida de milhões de pessoas todos os dias sendo um problema que deve ser tratado e corrigido na vida das pessoas que sofrem desse mal, todos nós em algum nível porém outros mais e outros menos como antes já foi dito.

Vendo esse problema fizemos o site com o intuito de dar a nossa contribuição para resolvê-lo e dessa maneira nos somar as ferramentas disponíveis para melhorar a produtividade daqueles que sentem dificuldade com o ato de procrastinar.