

1. Breve Escopo do Projeto

A EasyM é um *Habit Tracker* focado na educação e organização financeira. Nosso objetivo é ajudar os nossos usuários a identificar qual o seu perfil (Poupador, Doméstico, Endividado), ajudá-los a se organizar dentro da sua realidade e traçar um caminho para atingir suas metas

2. Quadro Completo dos Artefatos de Especificação do Projeto

ARTEFATOS DE ESPECIFICAÇÃO			
ARTEFATO		COMO FOI O DESDOBRAMENTO NO PRODUTO DE SOFTWARE	ADERÊNCIA DESEJADA e OBTIDA
1	Quadro “3 Objetivos” - Propósito	O Quadro “3 Objetivos” foi essencial para estabelecer a direção do projeto, atuando como a bússola estratégica da equipe. Com ele, definimos claramente nosso propósito: ajudar na conclusão de metas financeiras, na quitação de dívidas e na organização doméstica. Isso não apenas guiou o desenvolvimento das funcionalidades principais, mas também motivou decisões que extrapolaram os requisitos iniciais, agregando valor real ao produto final.	<p>Aderência Desejada: Que para cada um dos três objetivos definidos (conclusão de metas financeiras, quitação de dívidas e organização doméstica) fosse implementada ao menos uma funcionalidade no produto.</p> <p>Aderência Obtida: Foram entregues todas as features planejadas para cada objetivo (fórum, calculadora de quitação de dívida, teto de gastos) e ainda incorporadas boas práticas de UI/UX, além de recursos extras que ampliaram o valor entregue.</p>
2	Quadro “é – não é – faz – não faz” - Organização e priorização	Esse artefato foi determinante para estruturar e priorizar o escopo. No início do planejamento, a equipe estava diante de várias possibilidades e ideias. Com o Quadro “é – não é – faz – não faz”, conseguimos delimitar o que realmente fazia parte do produto, o que deveria ser evitado e o que poderia ser aprimorado. Essa clareza trouxe agilidade nas decisões e nos permitiu focar no que realmente entregava valor ao usuário	<p>Aderência Desejada: Que o quadro “é – não é – faz – não faz” fosse empregado desde o início do planejamento para estruturar o escopo, delimitar claramente o que estava dentro e fora do produto, e priorizar funcionalidades que entregassem maior valor ao usuário.</p> <p>Aderência Obtida: O time de fato utilizou o artefato para orientar decisões, focar apenas nas funções essenciais, evitar desvios de escopo e acelerar a definição de prioridades, garantindo agilidade e clareza durante todo o desenvolvimento.</p>
3	Quadro “Visão de Produto” - Influência contínua que impactava	A Visão de Produto teve um papel universal e contínuo em todas as fases do projeto. Ela orientou desde a definição das prioridades de	Aderência Desejada: Que a Visão de Produto fosse utilizada como referência constante em todas as etapas do projeto, orientando

RELATÓRIO DE ANÁLISE CRÍTICA

	mais ao decorrer do projeto	implementação até os ajustes finos da interface e da experiência do usuário. Sempre que surgia uma dúvida sobre que caminho seguir, recoríamos à visão consolidada nesse artefato para manter a coerência do produto. Foi um guia confiável para garantir que cada detalhe estivesse alinhado aos objetivos maiores da solução.	decisões, priorizações e ajustes na interface e na experiência do usuário. Aderência Obtida: A Visão de Produto foi efetivamente utilizada como guia ao longo do desenvolvimento, auxiliando na manutenção da coerência do produto, na definição de prioridades e na tomada de decisões em momentos de dúvida.
4	Canvas PBB	O Canvas PBB foi essencial para transformar nossas ideias em algo tangível. Ele nos ajudou a organizar as funcionalidades com base no comportamento do usuário, o que facilitou o refinamento e a materialização do produto. Esse artefato foi como um esboço prático que deu forma e foco ao desenvolvimento.	Aderência Desejada: Criar um artefato que organizasse as funcionalidades com base nas ações do usuário, guiando o planejamento de forma objetiva e prática. Aderência Obtida: O Canvas cumpriu esse papel com excelência. Serviu como mapa visual do produto, facilitando a priorização de entregas e contribuindo diretamente para a clareza e consistência do desenvolvimento.
5	Relação de User Stories	As User Stories funcionaram como um roteiro detalhado para o time de desenvolvimento. Elas ajudaram a manter a equipe alinhada com as necessidades dos usuários e permitiram uma construção incremental e orientada por valor.	Aderência Desejada: Criar uma documentação que, apesar de demandar tempo para ser elaborada corretamente, servisse como base para a criação de apenas funcionalidades e outros aspectos não visualmente relevantes. Aderência Obtida: As User Stories superaram as expectativas, além de orientar o desenvolvimento de funcionalidades, também promoveram alinhamento contínuo entre os membros da equipe e contribuíram para decisões mais assertivas ao longo do projeto.
6	Modelo Relacional	O Modelo Relacional foi a espinha dorsal da estrutura de dados da aplicação. Ele nos guiou na organização e interligação das informações, ajudando a planejar soluções eficientes para o banco de dados. Graças a esse artefato, evitamos inconsistências e garantimos que a aplicação fosse tecnicamente sólida.	Aderência Desejada: Criar um diagrama que organizasse de forma clara as entidades e seus relacionamentos, facilitando a implementação do banco de dados. Aderência Obtida: Esse foi um dos artefatos que demandou mais tempo do que o previsto, mas o esforço

			adicional se mostrou altamente vantajoso. O planejamento detalhado proporcionou uma estrutura de banco versátil, que permitiu acomodar funcionalidades futuras não previstas inicialmente, além de garantir uma compreensão completa e segura do armazenamento de dados.
7	Diagrama de Classe	Artefato opcional não desenvolvido	Artefato opcional não desenvolvido
8	Diagrama de Atividades	Apesar de ter sido produzido no final do projeto, o Diagrama de Atividades teve um papel relevante na revisão de processos internos. Ele nos ajudou a visualizar fluxos de maneira clara, o que foi crucial para identificar pontos de melhoria e corrigir trechos do código que antes não estavam totalmente claros.	<p>Aderência Desejada: Elaborar o diagrama para atender aos requisitos da sprint.</p> <p>Aderência Obtida: Embora criado tardiamente, o diagrama proporcionou clareza nos fluxos da aplicação e revelou oportunidades valiosas de melhoria em trechos específicos da lógica e estrutura do código.</p>

3. Pontos Fortes no Uso das Especificações

Desde o início, as especificações serviram como guia único da equipe, de forma direta ou indireta nos processos de definir o que entrar ou ficar de fora da aplicação, reduzindo retrabalhos e mantendo o foco no essencial. O tempo extra dedicado à elaboração dessas especificações permitiu cumprir todas as metas das Sprints 1 e 2 dentro do prazo estimado. Esse cuidado detalhista consumiu horas preciosas, mas diminuiu incertezas e manteve o ritmo de desenvolvimento sem surpresas de última hora. Ao rastrear cada requisito até a entrega, aumentamos a previsibilidade dos prazos, elevamos a qualidade do software e reforçamos a confiança de todos de que o produto atenderia aos objetivos definidos.

4. Oportunidades de Melhoria no Processo de Especificação e Construção do Projeto

No processo de especificação e desenvolvimento, percebemos que alguns ajustes podem tornar nosso trabalho mais eficiente e organizado. Em primeiro lugar, definir um padrão claro para nomes de pastas e arquivos vai facilitar a navegação pelo repositório e agilizar a busca por documentos. Também faz sentido agendar encontros rápidos no início de cada aula, para alinharmos o que será entregue, revisarmos o progresso anterior, discutirmos eventuais gargalos e ajustarmos prazos quando necessário. Por fim, aprendemos que o uso excessivo de ferramentas de apoio como o ChatGPT pode gerar trechos de código **totalmente** conflitantes com o restante da aplicação, o que acaba consumindo **muitas** horas extras e até fins de semana na refatoração. Com essas mudanças, esperamos reduzir retrabalhos, melhorar a consistência do código e manter um ritmo de trabalho não sufocante.

5. Relação de Contribuições Individuais

Allanys:

Bruno Kioshi Sakaguchi atuou no desenvolvimento técnico do projeto, com foco na criação dos formulários iniciais, implementação da tabela de recuperação de senha e configuração das conexões com o banco de dados, além de correções de bugs. Auxiliou na reestruturação da organização das pastas, desenvolveu os gráficos financeiros com Chart.js e configurou automações iniciais no Trello, otimizando o fluxo de trabalho da equipe.

Camila:

Gustavo Yuri ficou responsável pela organização da estrutura de pastas e arquivos, reestruturando toda a hierarquia e padronizando nomes e caminhos que estavam desorganizados. Desenvolvi quatro funcionalidades CRUD: entrada, gasto, despesa e categoria de despesa. Também atuei na estilização do sistema e na criação da identidade visual da marca Easy_M. Realizei os critérios de aceite e elaborei o diagrama de atividades, contribuindo diretamente para a qualidade e organização do projeto.

Rafael Della Giustina causou um impacto profundo no desenvolvimento intelectual (arquitetura do projeto, banco e organização da documentação) e na definição da identidade visual do projeto e UI/UX, contribuindo com funcionalidades pontuais e dedicando-se intensamente à gestão da equipe e dos projetos por meio de ferramentas como Trello e Miro, além de mediar desafios, resolver conflitos internos e forte impacto na revisão de código.