



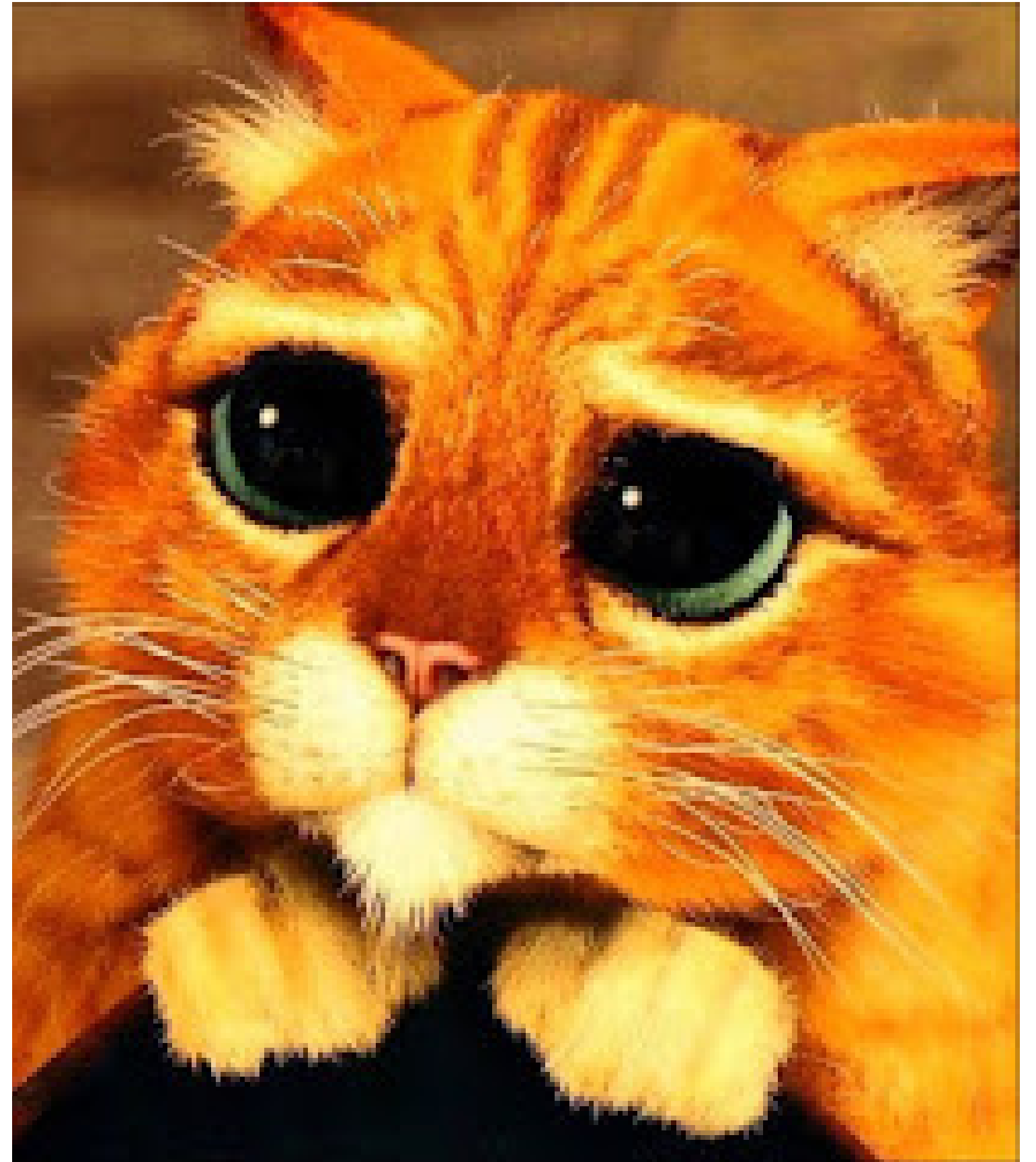
TIAW PETS 2

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Integrantes do grupo:
Athus Wilke - Betânia Alves
Laura Rodrigues - Pedro Rocha -
Tarcísio Ferraz

Contexto do Problema

O principal foco deste projeto é nos animais de estimação cão e gato. Abordando especificamente os problemas relacionados a perda ou abandono desses animais e aos animais de rua. As ruas estão cheias de cachorros e gatos de rua e isso é ruim não só para eles mas para as pessoas que passam pelas ruas.



Público-Alvo | PERSONAS



LUCAS - 21 ANOS

Personalidade

Hiperativo, Curioso, Sociável, Experiente com tecnologia, Desleixado, Atlético



GERTRUDES - 62 ANOS

Personalidade

Gentil, sociável, acolhedora, carinhosa, cuidadosa, inexperiente com tecnologia

Proposta de Solução | Objetivo

O projeto tem como objetivo facilitar o reencontro dos animais de estimação especificados com seus devidos donos ou instituições responsáveis, assim como à adoção de cães e gatos de rua e/ou abandonados.

Histórias de Usuários e Requisitos

GERTRUDES - 62 ANOS

"Eu desejo ver lugares que normalmente se acham pets perdidos para que eu possa encontrar meu pet e evite perder ele ou deixá-lo fugir. "

LUCAS - 21 ANOS

"Eu desejo auxiliar pessoas a encontrarem pets perdidos para que reencontrem seus animais e assim ajudar a diminuir o número de pets na rua."

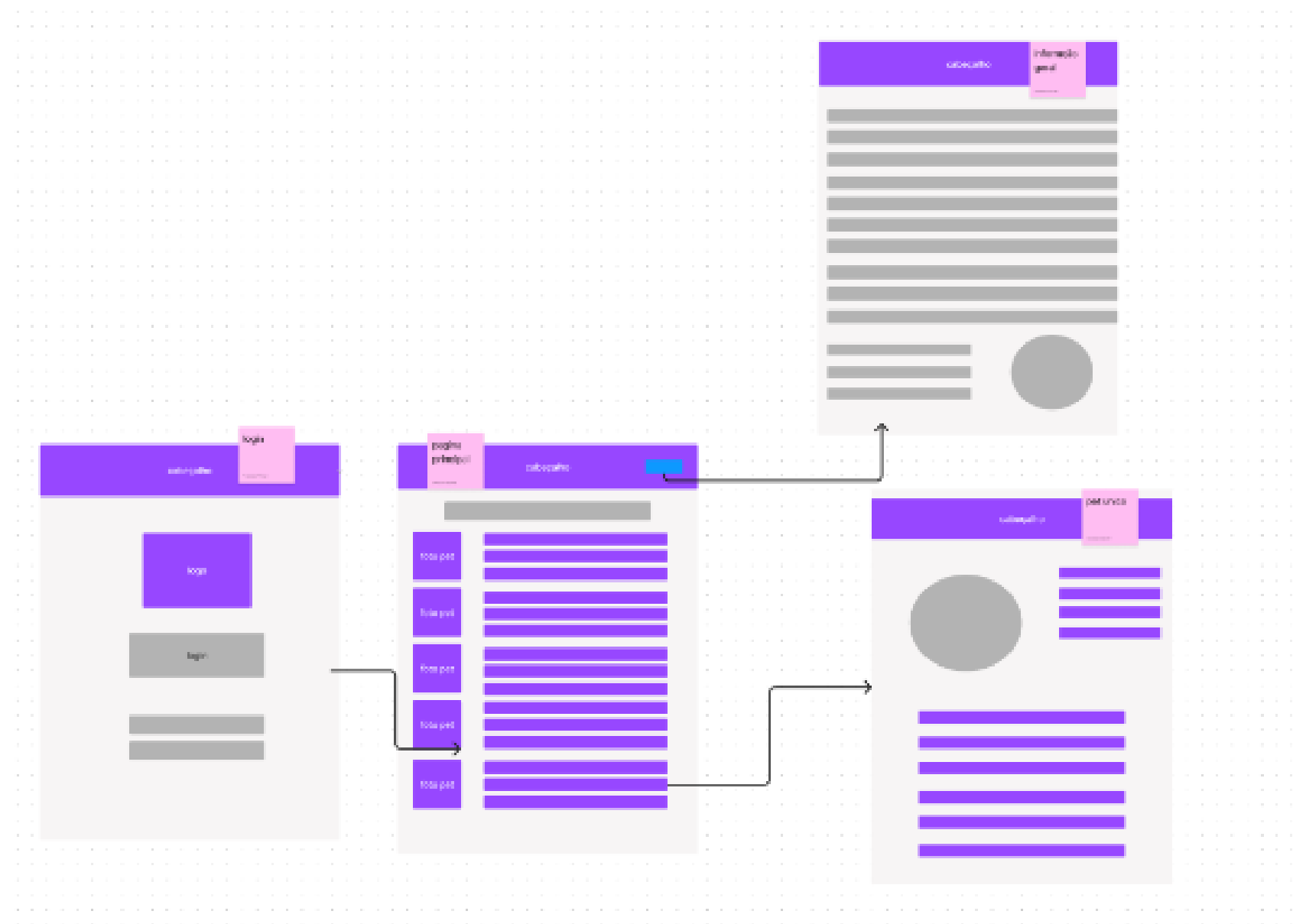
Projeto da Interface

Wireframes

Conforme fluxo de telas do projeto, apresentado no item anterior, as telas do sistema são apresentadas em detalhes nos itens que se seguem. As telas do sistema apresentam uma estrutura comum que é apresentada na Figura X. Nesta estrutura, existem 3 grandes blocos, descritos a seguir. São eles:

- Cabeçalho - local onde são dispostos elementos fixos de identidade (logo) e navegação principal do site (menu da aplicação);
- Conteúdo - apresenta o conteúdo da tela em questão;
- Barra lateral - apresenta os elementos de navegação secundária, geralmente associados aos elementos do bloco de conteúdo.

Projeto da Interface



Metodologia

A metodologia contempla as definições de ferramental utilizado pela equipe tanto para a manutenção dos códigos e demais artefatos quanto para a organização do time na execução das tarefas do projeto.

Obrigado

Integrantes do grupo:

Athus Wilke - Betânia Alves

Laura Rodrigues - Pedro Rocha -

Tarcísio Ferraz

