

Aplicativo Solaris.

Hygor Cravo, Tiago Dantas, Kayro Gabriel, Eduardo Groders, Matheus Leocadio,
Pedro Henrique, Leandro Oliveira.

hygormass@gmail.com, tiagodantas42@gmail.com,
kayrogabriel@gmail.com, edugroders@hotmail.com,
matheusvazleocadio@gmail.com, pedroh.anjos.silva@hotmail.com.br

¹Sistemas de Informação – Una – Belo Horizonte – MG - Brasil

Abstract. *This article describes a technology work carried out by university students, who produced an application with the aim of reaching different classes of people, where they can get acquainted with solar technology and thus enjoy the savings generated.*

Resumo. *Este artigo descreve um trabalho de tecnologia realizado por estudantes universitários, que produziram um aplicativo com o intuito de alcançar diversas classes de pessoas, onde elas podem se inteirar da tecnologia solar e deste modo gozar da economia gerada.*

1.Introdução

Este é um projeto realizado por estudantes universitários, onde buscamos desenvolver e alcançar um objetivo, sendo tornar a empregabilidade da tecnologia solar e seus benefícios mais conhecidos a todas as classes da população brasileira.

1.1.Motivação

De acordo com dados da ONU identificamos que existe uma falta de conhecimento por parte das pessoas e vontade de empregar tecnologias de energia renovável, caso uma simples residência investir o retorno e seus benefícios vão além apenas da simples fatura de energia elétrica no fim do mês, o meio ambiente se torna mais sustentável e limpo.

2.Desenvolvimento

O projeto solaris nasceu para trazer por meio de orientação correta, benefícios para toda a população e para o meio ambiente. O desenrolar do projeto foi constituído por uma equipe de estudantes universitários, e dividido e atribuído tarefas a cada um onde o mesmo se relaciona mais, como desenvolvimento, gerência de projetos e suas documentações, prototipagem e suas artes, e pesquisa.

O projeto foi desenvolvido na linguagem flutter (dart) pela equipe de desenvolvimento, e em adobe xd pela equipe da prototipagem que será o norte para o desenvolvimento, IDE utilizado foi android Studio por parte do desenvolvimento. Projeto foi sendo desenrolado baseado em reuniões com os mestres e professores que auxiliaram no norte e afinação das ideias e prototipagem.

3. Persona

Em personas criamos algumas de acordo com a realidade que se deve ser empregada segue em forma de imagens.



Figura 1. Historia mariana



Figura 2. História Juan

4. Cenários

Marina Vera da Rosa nascida em Pernambuco, casada mãe de dois filhos, segue uma vida difícil de muitas dificuldades financeiras principalmente pelo valor elevado das contas mensais, como energia elétrica. Ela segue uma vida simples, mas pensa no futuro da sua casa, principalmente em de alguma maneira diminuir os custos domésticos elétricos, já adotou regras para diminuir o consumo da energia elétrica dentro de sua casa, mas ainda não é o suficiente.

Em meados de setembro Maria descobriu uma app por meio de uma amiga que pode ajudar a conseguir uma economia na conta de luz, ela então baixou o app e instalou no seu smartfone, ansiosa de cara ela já descobriu a fonte para sua provável solução. Neste app ela se informou e conheceu uma forma de produzir energia limpa e barata, sendo a solar.

Então Maria conseguiu tirar as duvidas e conhecer a tecnologia toda através do app, a única frustração é o custo de instalação que pode ser caro, mas como ela bem sabe em pouco tempo ela terá um retorno muito positivo. O app mostrou a ela o que é a tecnologia, como funciona o processo de desligamento da rede elétrica para virar autônoma em energia elétrica, orientação de pessoas que podem fazer o serviço como, técnicos e empresas assim como também o custo médio do investimento.

Com tudo este foi um cenário descrito e desenvolvido baseado em uma realidade de um cidadão brasileiro, que deseja apenas economizar em sua fatura no fim do mês.

5. História de Usuário

Em História de usuário desenhamos através da ferramenta “miro” a ordem dos fatos e suas necessidades, que um usuário deve exigir, como mostrado na figura 1.



Figura 1. Historia de usuário

6.Prototipos

Em prototipagem foi desenvolvido em camadas, sendo a primeira protótipo de baixa fidelidade chamado de “lo-fi”, podemos notar na figura 1, a figura 6 onde mostra algumas telas e o seu desenvolvimento para o de alta fidelidade, chamado de “hi-fi” que será aplicado em código respeitando a sua originalidade máxima.



Figura 1.

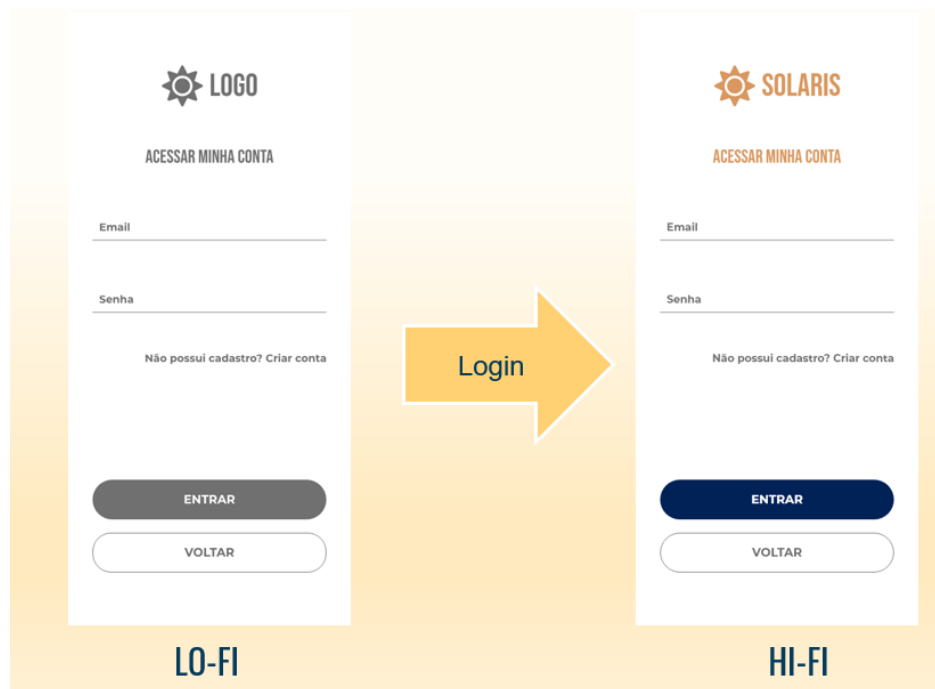


Figura 2

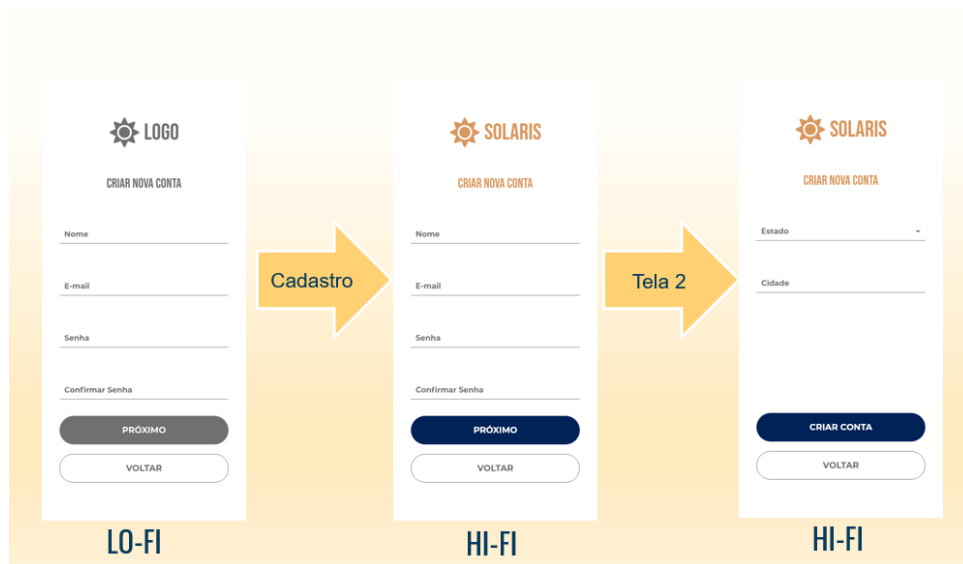


Figura 3

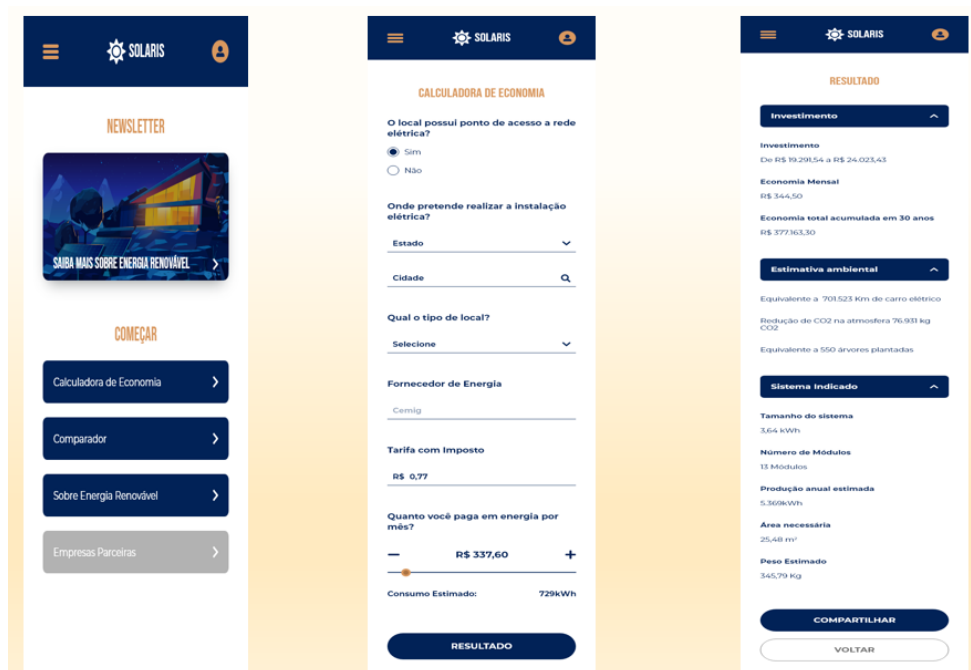


Figura 4

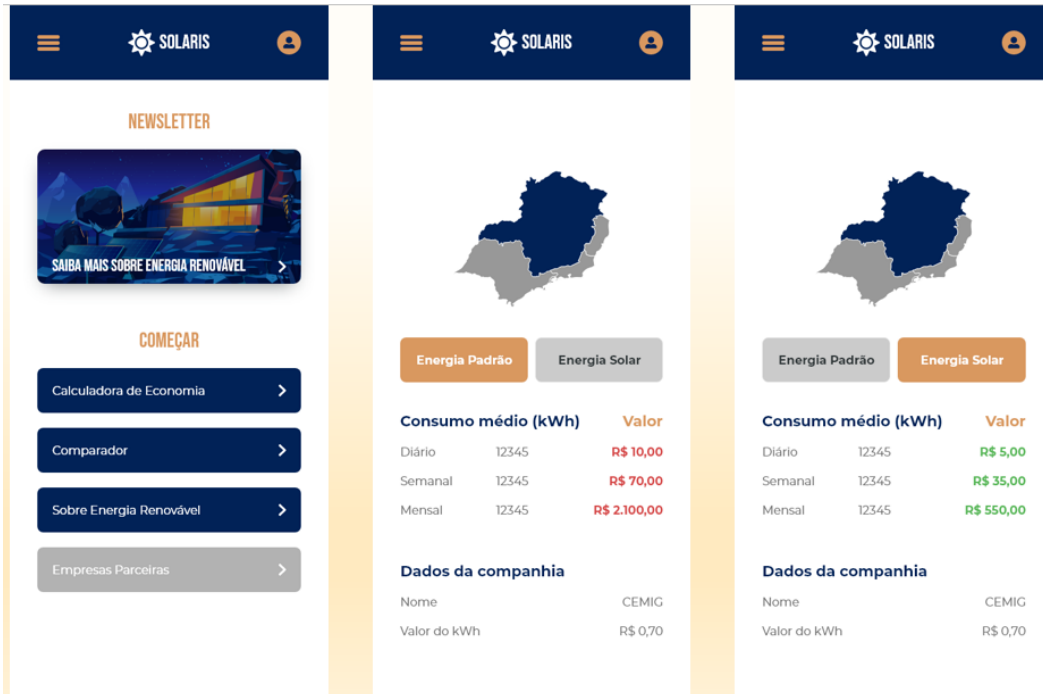


Figura 5

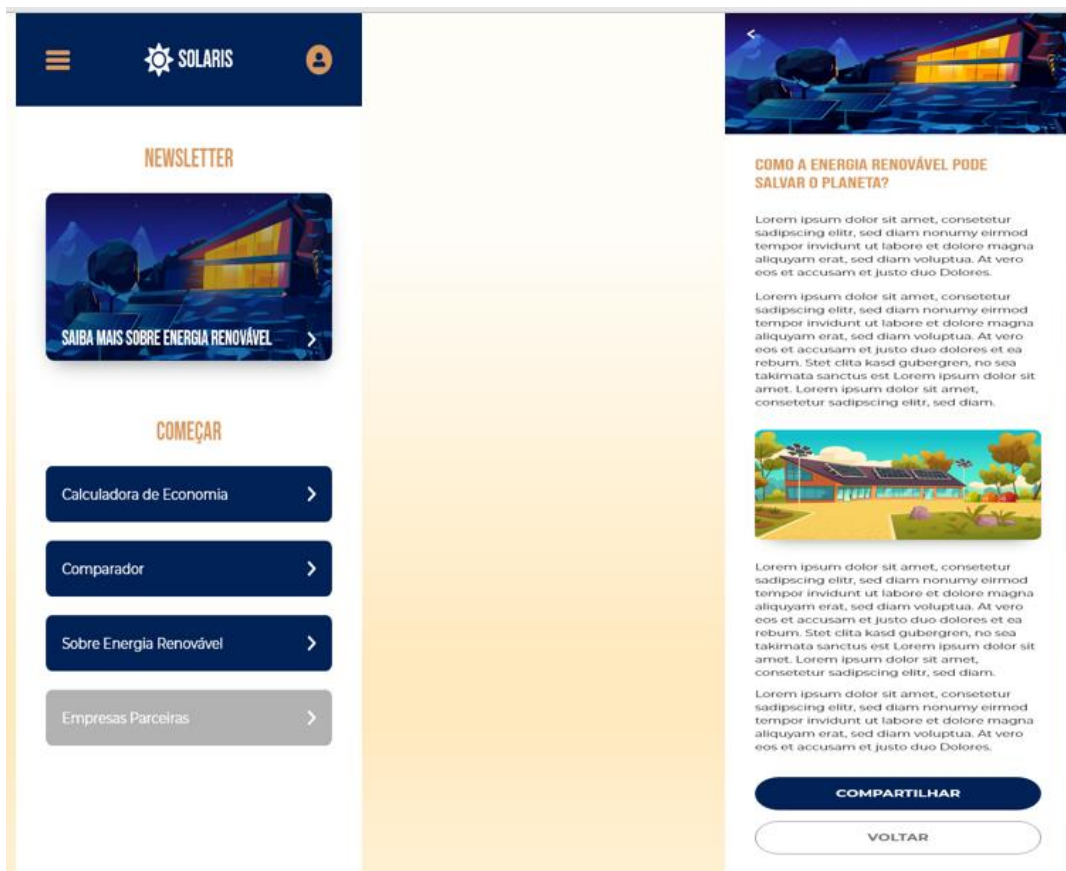


Figura 6

7.Avaliação de Nielsen

Em avaliação de Nielsen não encontramos falhas graves ou algo que venha a comprometer o código ou a usabilidade do usuário. Classificamos como cosmético pois o problema melhor dizendo desejo, é caso o usuário queira saber o consumo médio no tempo anual, esta opção não está disponível, sendo assim isso pode ser considerado uma vontade do usuário, que não impede o funcionamento da aplicação. Mostramos também na figura 1 abaixo.

Descrição do Problema		
Caso o usuário queira saber a consumo médio no tempo anual, esta opção não está disponível.		
Heurística(s) Violada(s)		
<ul style="list-style-type: none">• 2 - Correspondência entre o Sistema e o Mundo Real		
Localização		
- Oculto: o problema não está visível na interface.		
Classificação da Gravidade do Problema		
Nota	Classificação	Explicação
1	Cosmético	Não concordo que isto seja um problema. Isso pode ser apenas uma vontade do usuário, não impede o funcionamento.

Figura 1

8.Resultado

O resultado final do projeto se deu acabando se desenvolvendo para futuras aplicações e funções, como por exemplo abrimos para que empresas parceiras possam se cadastrar, e contribuir para a instalação do projeto para as pessoas. Ou seja o projeto se deu por concluído e vemos que pode-se agregar mais e mais funções para o app.

9.Conclusão

Ao todo podemos agregar vários conhecimentos que no início do projeto a equipe não tinha, a aplicação está feita e operacional para o uso de todos, este foi um projeto que contribuiu para a sociedade e seu meio ambiente e que conseguiu alcançar seu objetivo final, partindo de uma ideia para a realidade.

10. Referências

<https://softdesign.com.br/blog/heuristicas-de-nielsen/>

<https://flutter.dev/docs>

<https://dart.dev/guides>

<https://helpx.adobe.com/xd/user-guide.html/xd/help/adobe-xd-overview.ug.html>