

Academia Dev Joinville

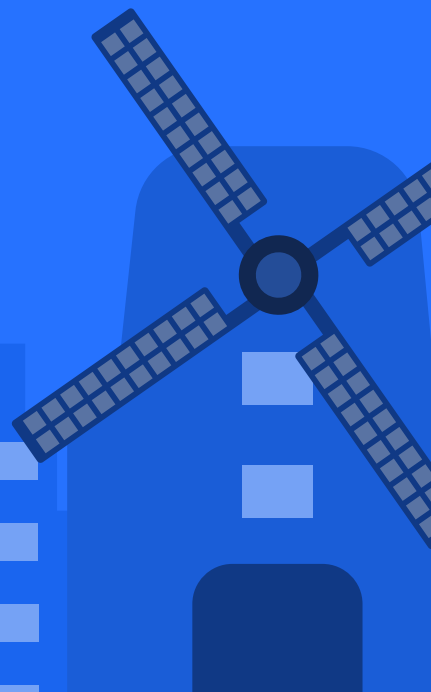


PROJETO 2018.2

PETCODES

#BePartOfTheNation

ContaAzul BECOMEX



Projeto Academia Dev

Descrição

Para utilizar a metodologia CBL, os participantes do programa executarão um projeto real baseado nos aprendizados que recebem dos tutores, mentores e equipes da Code:Nation e de empresas parceiras. Para isso, os selecionados serão divididos em 4 squads, sendo 3 equipes com 5 pessoas e uma com 4 pessoas.

O objetivo do squad é fornecer autonomia para que cada equipe tome decisões e que cada integrante descubra seu papel dentro do grupo, tornando-os aptos a resolver problemas reais por conta própria.

Projeto - #PETCODES

Objetivo: Plataforma web para publicação e busca de animais perdidos, achados ou disponíveis para adoção.

Contextualização: Milhares de cães, gatos e outros animais são perdidos e encontrados todos os anos no Brasil e agora seu squad é responsável por criar a mais nova solução para ajudar na resolução desse problema.

Informações adicionais: com exceção dos requisitos técnicos obrigatórios, as funcionalidades e seus atributos podem ser alterados livremente por cada squad, desde que as alterações sejam justificáveis. Exemplos: tempo de desenvolvimento, nova ideia que facilite o uso pelo usuário, complexidade, etc.

Requisitos técnicos obrigatórios:

- ★ Banco de Dados;
- ★ Desenvolvimento de Backend - Java;
- ★ Desenvolvimento de API - Java;
- ★ Desenvolvimento de Frontend (podendo ser utilizado HTML, CSS e JS básico ou optar por frameworks a critério de cada Squad).

Funcionalidades:

Cada squad tem liberdade para definir a linha de desenvolvimento de seus produtos, porém levem em consideração algumas sugestões levantadas abaixo:

- **Mobile first:** lembrem-se, a grande maioria dos seus usuários tentarão usar seu produto pelo celular, portanto, caprichem para que eles tenham uma boa experiência de uso no mobile;
- **Foco em resolver problemas:** ter milhares de botões ou funcionalidades malucas não significa mais valor para seus usuários; logo, o foco é resolver;
- **MVP e evolução incremental:** para evitar que, ao final do Academia Dev, seu squad não consiga colocar uma solução funcional no ar, trabalhe com soluções incrementais. Defina, desenvolva, lance e, a partir disso e de interações, aperfeiçoe a sua solução aos poucos.

1 - CADASTRO

- **Atributos:**
 - Nome;
 - E-mail;
 - Senha;
 - Repetir a senha.
- **Fluxo e ações esperadas:** Qualquer usuário poderá navegar pela plataforma, porém, para adicionar ou editar informações, precisará criar um cadastro de usuário nela.
- **Inspirações:**
 - <https://www.uplabs.com/search?q=sign%20up>
 - <https://www.uplabs.com/search?q=register>
 - <https://www.uplabs.com/search?q=social%20login>
- **Dicas e outras informações:** caso o squad tenha interesse, poderá também usar cadastro/login utilizando redes sociais que possuem APIs, como Facebook e Google.
 - Links úteis:
 - Login com Google - <https://developers.google.com/identity/sign-in/web/sign-in>;
 - Login com Facebook - https://developers.facebook.com/docs/facebook-login?locale=pt_BR
 - Login social com Auth0 - <https://auth0.com/learn/social-login/>

2 - AUTENTICAÇÃO/LOGIN

- **Atributos:**
 - E-mail;
 - Senha;
 - Links (ou botões) para redefinir senha e cadastro.
- **Fluxo e ações esperadas:** aplicar um processo de autenticação simples, por meio do qual usuários possam acessar determinadas funcionalidades da plataforma utilizando e-mail e senha.
-
- **Inspirações:**
 - <https://www.uplabs.com/search?q=login>
 - <https://www.uplabs.com/search?q=social%20login>

- **Dicas e outras informações:** lembrem-se de contemplar erros e fluxos diferentes do usual que podem ocorrer por parte dos usuários, como inserção errada de senha, diferenciação de letras maiúsculas e minúsculas, etc.

3- ESQUECI MINHA SENHA

- **Atributos:**
 - **E-mail** - na tela para solicitar redefinição de senha;
 - **Senha** - na tela para criar uma nova senha.
- **Fluxo e ações esperadas:** usuário insere endereço de e-mail para redefinir senha e recebe um e-mail com as instruções para redefinição e link para direcioná-lo à tela onde ele inserirá a nova senha.
- **Inspirações:**
 - <https://www.uplabs.com/search?q=forget%20password>
- **Dicas e outras informações:** lembrem-se de analisar a segurança do processo de redefinição de senha.

4- MAIN PAGE - BUSCA DE PETS

- **Atributos:**
 - Página com lista de pets nas seguintes categorias:
 - **Achados** – para pets que possivelmente tenham donos e tenham sido encontrados nas ruas;
 - **Perdidos** – para pets que fugiram ou foram roubados, e possuem uma família à procura deles;
 - **Adoção** – para pets resgatados das ruas ou de situação de maus tratos e que estão à espera de um lar.
 - Exemplos de filtros e pesquisas que podem ser explorados (a critério do squad);
 - **Espécie de pet** – cachorro, gato, rato, cavalo, papagaio, etc;
 - **Porte** - pequeno, médio, grande;
 - **Sexo** - macho, fêmea;
 - **Data da postagem** - período que o animal foi postado (exemplo: de 13/10-15/10);
 - **Categoria** - achados, perdidos, adoção;
 - **Localização** - filtro por cidade, estado, distância, ou outras formas que julgarem interessantes;
 - **Nome** - busca por nome do pet.
 - As informações de cada pet que serão mostradas na página principal ficam a critério do squad.
- **Fluxo e ações esperadas:** Ao acessar o site, o usuário deverá conseguir navegar entre as categorias descritas, filtrar pets quando necessário, acessar mais informações dos pets, criar cadastro e realizar login.
- **Inspirações:**
 - <https://www.petfinder.com/>
 - <https://www.adoptapet.com/dog-adoption>
 - <https://www.petsmartcharities.org/adopt-a-pet/find-a-pet>
 - <http://petango.com/>

- <https://www.puppyfi.com/anuncios>
- <http://www.adotebicho.com.br/>
- **Dicas e outras informações:** esta é uma das telas mais importantes da plataforma, portanto busquem construir uma experiência agradável e fácil para seus usuários.
Busquem exemplos e inspirações e lembrem-se: nem sempre as inspirações precisam vir de plataformas concorrentes. Exemplos: AirBnB ou App Store podem servir de inspirações para o projeto, em especial ao analisarmos o fluxo de busca e navegação para acessar determinado app (App Store) ou hospedagem (AirBnB).

5 - PÁGINA DO PET

- **Atributos:**
 - **Informações do pet** - apresentar as informações cadastradas sobre o pet;
 - **Comentários** - não obrigatório, porém uma boa sugestão é permitir que as pessoas comentem na página do pet. Para não precisar criar uma funcionalidade de comentários do zero, uma boa opção é o uso do [Disqus](#), um plugin muito usado em páginas da internet, veja esse [exemplo em uso](#).
 - **Compartilhamento social** - item também não obrigatório, porém boa alternativa para compartilhamento rápido através de botões para compartilhar em WhatsApp, Facebook, Twitter, etc.
- **Fluxo e ações esperadas:** página que permita visualizar os dados do pet.
- **Inspirações:** busquem exemplos em e-commerces e outras plataformas que possam apresentar informações detalhadas sobre determinado item. Exemplo: Webmotors, Mercado Livre, Americanas.com, etc.
- **Dicas e outras informações:** lembrem de pensar na hierarquia das informações, quais devem ter mais relevância frente às outras.

6 - PERFIL & CONFIGURAÇÕES

- **Atributos:**
 - **Editar Perfil** - permitir edição dos dados cadastrados;
 - **Adicionar Pet** - permitir adicionar pets por essa página (fica a critério do squad adicionar essa ação em outras páginas da plataforma, caso julguem importante);
 - **Visualizar Pets** - visualizar lista de pets cadastrados pelo usuário;
 - **Editar Pets** - permitir a edição de pets cadastrados pelo usuário.
- **Fluxo e ações esperadas:** página que permita alterações de dados pessoais, gestão de animais cadastrados, etc.
- **Inspirações:** busquem exemplos em apps e plataformas que permitam adicionar e excluir itens e que tenham perfil, como Mercado Livre, AirBnB, etc.
- **Dicas e outras informações:** caso desejem, outras funcionalidades e detalhes podem ser adicionados nessa página, porém levem sempre em consideração o que o usuário estará buscando ao acessar essa página.

7- ADICIONAR PET

- **Atributos:**

- **Foto(s) do animal** - podendo ser uma ou mais fotos, sendo a critério do squad;
- **Tipo de pet** - cachorro, gato, rato, cavalo, papagaio, etc;
- **Porte** - pequeno, médio, grande;
- **Sexo** - macho, fêmea;
- **Categoria** - achados, perdidos, adoção;
- **Localização** - localização do pet;
- **Descrição** - informações adicionais sobre o pet;
- **Contato** - e-mail, telefone, ou outra forma de contato que o squad definir.
- **Fluxo e ações esperadas:** Permitir que o usuário possa adicionar novos pets na plataforma.
- **Inspirações:**
 - <https://www.uplabs.com/search?q=adoption>
 - <https://www.uplabs.com/search?q=add>
- **Dicas e outras informações:** lembrem-se de considerar diferentes fluxos de navegação, como por exemplo: usuários não logados, logados, através da página principal, vindos de outras páginas, etc.

8 - EDITAR/EXCLUIR PET

- **Atributos:**
 - **Excluir** - excluir pet da plataforma;
 - **Editar** - alterar informações previamente cadastradas para determinado pet;
 - **Alterar status** - para metrificar a evolução dos resultados da plataforma, adicione diferentes status para cada categoria. Sugestões:
 - **Encontrados:**
 - Achei meu dono;
 - Estou procurando meu dono;
 - Fui adotado por um novo dono;
 - **Procura-se:**
 - Encontrei meu pet;
 - Estou à procura.
 - **Adoção:**
 - Adotado;
 - Para adotar.
- **Fluxo e ações esperadas:** permitir que usuários excluam ou editem pets cadastrados por eles.
- **Inspirações:** Busquem exemplos em apps e plataformas que permitam adicionar e excluir itens, como Mercado Livre, OLX, AirBnB, etc.
- **Dicas e outras informações:** pensem em formas que facilitem alterações de status ou edições nos pets.

9 - OUTRAS FUNCIONALIDADES

Cada squad tem total liberdade para pensar em novas funcionalidades ou upgrades em outras funcionalidades já descritas neste documento, porém considerem os prazos e a qualidade da entrega.