**CENTRO PAULA SOUZA**

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE JAHU**

**CURSO DE TECNOLOGIA EM DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA**

**DOCUMENTO DO PROJETO INTEGRADOR**

**Agilis**

**Jahu, SP**

**1º semestre/2024**

**BIANCA CAMILA DE MORAIS - EDUARDO FRASSON DOMINE - LEONARDO FERNANDO LUZETTI - LUCAS DE ALENCAR GOMES -**

**VICTOR ROBERTO VENDRAMETO - VITOR GABRIEL PERASOLI.**

**DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO INTERDISCIPLINAR (PI)**

**Agilis**

**Plataforma de gerenciamento de tarefas**

**Jahu, SP**

**2º semestre/2024**

**LISTA DE FIGURAS**

[Figura 1. Modelo de Negócios. 9](#_Toc176244109)

[Figura 2. Paleta de Cores. 10](#_Toc176244110)

[Figura 3. Logo 1. 11](#_Toc176244111)

[Figura 4. Logo 2. 11](#_Toc176244112)

[Figura 5. Wireframe 1. 12](#_Toc176244113)

[Figura 6. Wireframe 2. 12](#_Toc176244114)

[Figura 7. Wireframe 3. 13](#_Toc176244115)

[Figura 8. Tela de Login. 14](#_Toc176244116)

[Figura 9. Tela de Registro. 15](#_Toc176244117)

[Figura 10. Tela de Organizações. 16](#_Toc176244118)

[Figura 11. Nova Organização. 17](#_Toc176244119)

[Figura 12. Projetos. 18](#_Toc176244120)

[Figura 13. Novo Projeto. 19](#_Toc176244121)

[Figura 14. Backlog. 20](#_Toc176244122)

[Figura 15. Kanban. 21](#_Toc176244123)

[Figura 16. Nova Tarefa. 22](#_Toc176244124)

[Figura 17. Canal de Comunicação. 23](#_Toc176244125)

**SUMÁRIO**

1 descrição DA APLICAÇÃO wEB 5

1.1 INTRODUÇÃO 5

1.2 Metodos utilizados 5

2 Objetivos 5

2.1 Geral 5

2.2 Específicos 5

3 DOCUMENTO DE requisitos 6

3.1 HISTÓRIAS DE USUÁRIO 6

3.2 REQUISITOS funcionais 6

3.3 requisitos não funcionais 7

3.4 Regras de negócio 8

4 DESIGN 9

4.1 Paleta de coreS 9

4.2 tipografia 9

4.3 logo 10

4.4 Wireframe 10

5 protótipo 12

6 aplicação 12

7 ESTUDO DE VIABILIDADE 23

7.1 VIABILIDADE TÉCNICA 23

7.2 VIABILIDADE DE MERCADO 23

7.3 VIABILIDADE OPERACIONAL 23

7.4 VIABILIDADE ECONÔMICA 23

8 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 24

9 Considerações finais 24

# descrição DA APLICAÇÃO wEB

## INTRODUÇÃO

Plataforma para gerenciamento de projetos com criação de tarefas e comunicação integrada.

O principal desafio enfrentado por empresas é a falta de comunicação entre membros de uma equipe e o gerenciamento de seus projetos. Empresas muitas vezes acabam não conseguindo acompanhar de maneira eficiente o desenvolvimento de seus projetos, juntamente com os métodos ineficientes de comunicação, podendo acabar impactando com o resultado do produto final. O desenvolvimento de uma plataforma dedicada busca superar esses obstáculos, proporcionando um serviço que ajude no gerenciamento de seus projetos e em sua comunicação.

A motivação principal para a escolha deste nicho foi em decorrência de um integrante em seu trabalho, possuir um problema de comunicação em equipe devido ao método ineficiente utilizado, e após analisarmos o contexto a oportunidade de criar uma plataforma que entre nesse ramo e ajude a melhorar a comunicação entre as equipes.

## Metodos utilizados

Utilizamos a Metodologia RUP onde é altamente adaptável e flexível, podendo ser personalizado para atender às necessidades específicas de diferentes projetos e organizações. Isso permite que as equipes de desenvolvimento selecionem e adaptem as melhores práticas e processos.

Utilizamos conhecimentos aprendidos em aula de algoritmos e desenvolvimentos, como HTML e CSS para criar a plataforma, além de conhecimentos externos, como o PHP.

# Objetivos

## Geral

A plataforma vai servir de gerenciamento de projetos com criação e comunicação, assim como funciona o “Notion” e o “Discord”.

## Específicos

Dividir Tarefas entre os membros do grupo, analisar os pontos fracos e fortes de cada um e direcionar uma tarefa de acordo com as habilidades.

Utilizar conhecimentos adquiridos em aulas e respeitar os limites individuais.

# DOCUMENTO DE requisitos

Um documento de requisitos descreve detalhadamente as funcionalidades, comportamentos e restrições que um sistema deve possuir para atender às necessidades e expectativas dos usuários e stakeholders. Roteiro abrangente, esse documento orienta desenvolvedores, designers e demais membros da equipe ao oferecer uma visão detalhada dos requisitos funcionais e não funcionais que moldarão a construção do sistema. Ao abranger aspectos como descrições de casos de uso, especificações técnicas, interfaces do usuário e critérios de desempenho, o documento de requisitos de sistema estabelece uma base sólida para a implementação, teste e validação do software. Essa abordagem assegura uma correspondência precisa entre a visão do cliente e a solução final entregue, contribuindo para o sucesso do projeto.

## HISTÓRIAS DE USUÁRIO

História de Usuário é uma descrição breve e simples de uma funcionalidade que deve ser atendida no sistema, escrita na visão de um usuário ou cliente.

* Como um usuário não registrado, quero ser capaz de fazer o cadastro, para que eu possa ter acesso ao aplicativo.
* Como um usuário que não possui organizações cadastradas, quero ser capaz de criar uma organização, para que eu possa começar a colaborar com outros membros.
* Como um usuário pertencente a uma organização, quero ser capaz de ser adicionado a um projeto existente, para que eu possa participar de projetos em andamento.
* Como um usuário que está em um projeto, quero ser capaz de visualizar as minhas tarefas pendentes, para acompanhar o que ainda precisa ser feito.

## REQUISITOS funcionais

Abaixo está listado os requisitos funcionais do sistema, que estão relacionados a funcionalidades que o sistema deve atender.

### CADASTRAR USUÁRIO

O sistema deve permitir o cadastro de usuário, será coletado por formulário informações para criação do perfil do usuário. Informações coletadas: nome, e-mail e senha.

### CADASTRAR ORGANIZAÇÃO

O sistema deve permitir o cadastro de organizações, por meio de formulário serão coletadas as seguintes informações: nome da organização, descrição, foto e participantes.

### EFETUAR LOGIN

Disponibilizar um login a usuários já cadastrados com os atributos: email e senha. A interface fornecerá as opções necessárias para o usuário entrar em seu perfil.

### DISPONIBILIZAR CANAL DE COMUNICAÇÃO

O sistema deve conter um canal de comunicação em tempo real entre os canais de texto e mensagens diretas dos usuários de uma organização (de acordo com a organização criada).

### CRIAR TAREFAS

O sistema deve permitir a criação de tarefas aos participantes (Nome da tarefa, Status, Descrição, Data de Início, Data de Conclusão, Responsável).

### ATRIBUIR TAREFAS

O sistema deve permitir a atribuição de tarefas aos participantes (Responsável). Essa atribuição está integrada juntamente com a criação de tarefas.

### CRIAR PROJETO

O sistema deve permitir a criação de um projeto (Nome, Descrição, Participantes, Data de Início, Data de Conclusão, Prefixo da Tarefa).

## requisitos não funcionais

Abaixo está listado os requisitos não funcionais do sistema, que fazem referência a qualidade do nosso software.

### REQUISITOS DE PRODUTO

RNF -1 O Sistema deve atender as necessidades e expectativas do cliente em relação aos serviços oferecidos.

### REQUISITOS DE ORGANIZAÇÃO

RNF -2 O sistema deve ter uma boa arquitetura de software, facilitando possíveis mudanças.

RNF -3 O sistema deve atender as necessidades do usuário, seguindo padrões de usabilidade, responsividade e adaptação as necessidades especiais (PCD).

### REQUISITOS DE CONFIABILIDADE

RNF -4 O sistema deve garantir a integridade dos dados, a segurança dos dados dos clientes é essencial para o bom funcionamento do site.

### REQUISITOS DE IMPLANTAÇÃO

RNF -5 O sistema deve seguir práticas de codificação limpa e eficiente.

RNF -6 Deverá ser realizados testes gerais antes da implementação do sistema e captar bugs e erros que os usuários enfrentam.

### REQUISITOS PADRÕES

RNF -7 Deverá seguir recursos padrões da engenharia de software para garantir consistência e qualidade no desenvolvimento.

## Regras de negócio

Na Figura 1 está o modelo Canvas criado para o projeto.

Figura . Modelo de Negócios.

****

**Fonte**: Os autores.

### PROPOSTA DE VALOR

A plataforma terá a sua integração entre a atribuição de tarefas e comunicação via chat em tempo real no mesmo aplicativo.

### SEGMENTOS DE CLIENTES

O público-alvo são programadores e empresas.

### CANAIS

Os principais canais de interação são as redes sociais e o site.

### RELACIONAMENTO COM CLIENTES

O relacionamento com o cliente será por comunicação via WhatsApp.

### RECURSOS PRINCIPAIS

Plataforma digital, será usado uma plataforma digital (site), que necessita de um servidor.

### ESTRUTURA DE CUSTOS

O projeto é desenvolvido por alunos, portanto o custo de desenvolvimento do site é zero.

Haverá o custo de hospedagem, domínio e propagandas que irão girar em torno do projeto.

# DESIGN

## Paleta de coreS

As cores utilizadas no projeto podem ser observadas na Figura 2.

Figura . Paleta de Cores.

## 

**Fonte**: Os autores.

## tipografia

As fontes escolhidas para o projeto foram a Inter e a Poppins.

## logo

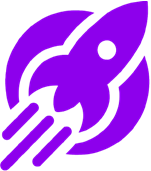
As logos utilizadas no projeto podem ser observadas na Figura 3 e Figura 4.

Figura . Logo 1.



**Fonte**: Os autores.

Figura . Logo 2.



**Fonte**: Os autores.

## Wireframe

Você pode visitar o Wireframe do Agilis no Figma.

<https://www.figma.com/files/project/231412003>

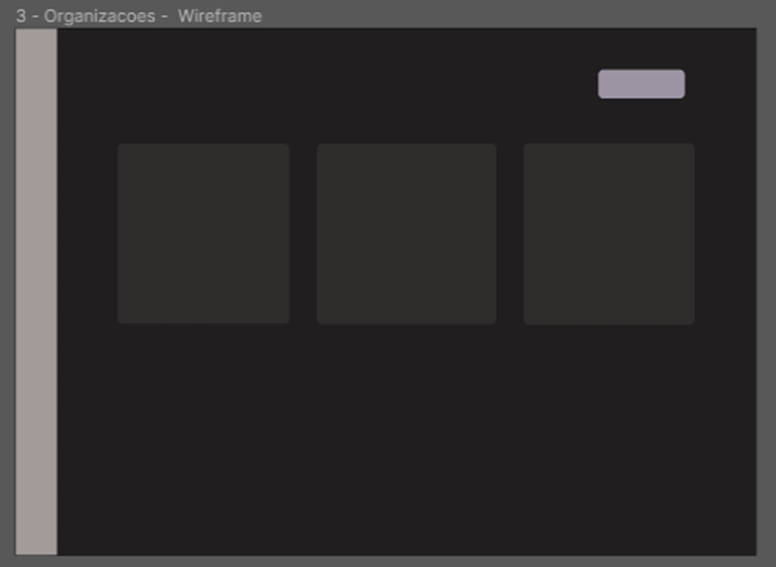
Alguns Wireframes utilizados no projeto podem ser observados na Figura 5, Figura 6 e Figura 7.

Figura . Wireframe 1.



**Fonte**: Os autores.

Figura . Wireframe 2.



**Fonte**: Os autores.

Figura . Wireframe 3.



**Fonte**: Os autores.

# protótipo

Você pode visitar o protótipo do Agilis no Figma.

<https://www.figma.com/files/project/231412003>

# aplicação

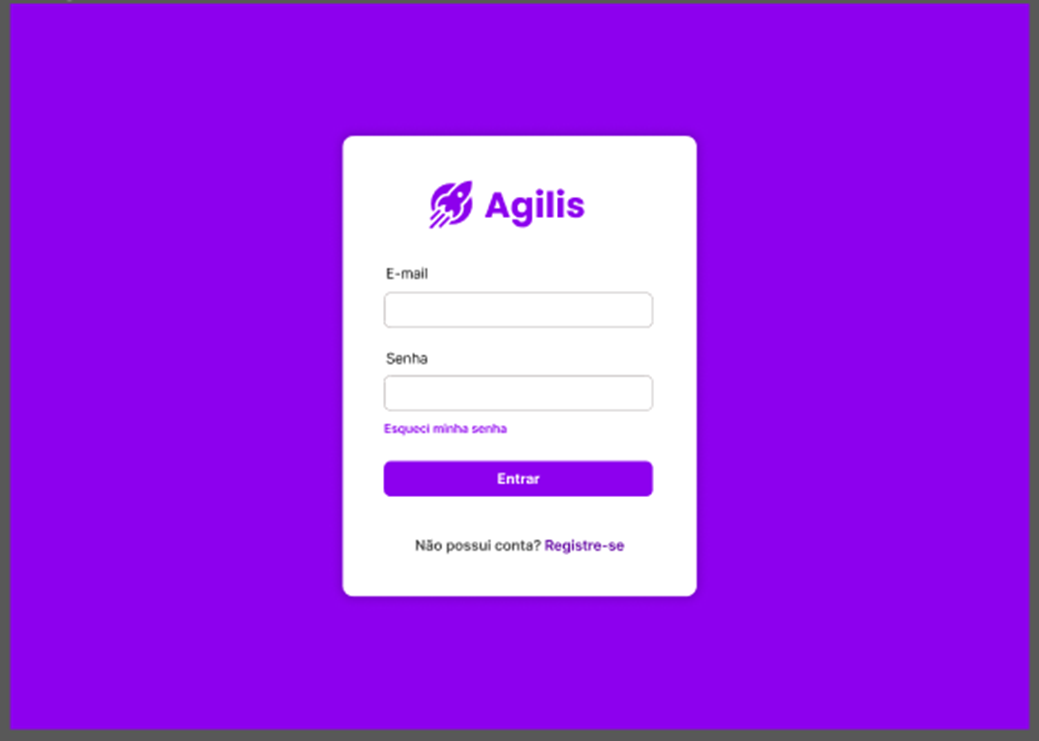
Você pode visitar a nossa organização no GitHub para acompanhar o nosso projeto.

<https://github.com/agilis-software>

### LOGIN

A Tela de Login, onde o usuário deve entrar com o seu email e senha, pode ser observada a seguir na Figura 8.

Figura . Tela de Login.

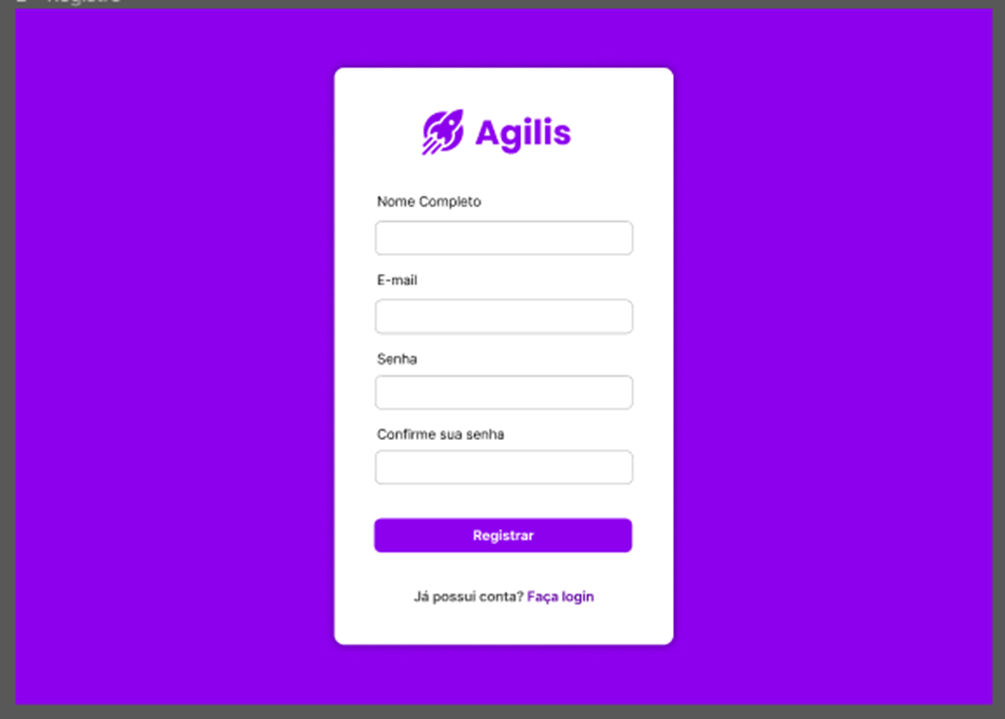


**Fonte**: Os autores.

### REGISTRO

A Tela de Registro, onde o usuário terá que se cadastrar, pode ser observada a seguir na Figura 9.

Figura . Tela de Registro.



**Fonte**: Os autores.

### ORGANIZAÇÕES

A Tela de Organizações, onde o usuário poderá visualizar as organizações em que se encontra, pode ser observada a seguir na Figura 10.

Figura . Tela de Organizações.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**Fonte**: Os autores.

A seguir encontra-se a Tela de Nova Organização, onde o usuário poderá criar uma nova organização e convidar pessoas para a mesma, pode ser observada na Figura 11.

Figura . Nova Organização.



**Fonte**: Os autores.

### PROJETOS

A Tela de Projetos, onde o usuário poderá visualizar os seus projetos e suas tarefas em progresso, podem ser observadas a seguir na Figura 12.

Figura . Projetos. Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Teams

Descrição gerada automaticamente

**Fonte**: Os autores.

A seguir encontra-se a Tela de Novo Projeto, onde o usuário poderá criar um novo projeto e adicionar participantes ao mesmo, podem ser observadas na Figura 13.

Figura . Novo Projeto. Interface gráfica do usuário, Aplicativo

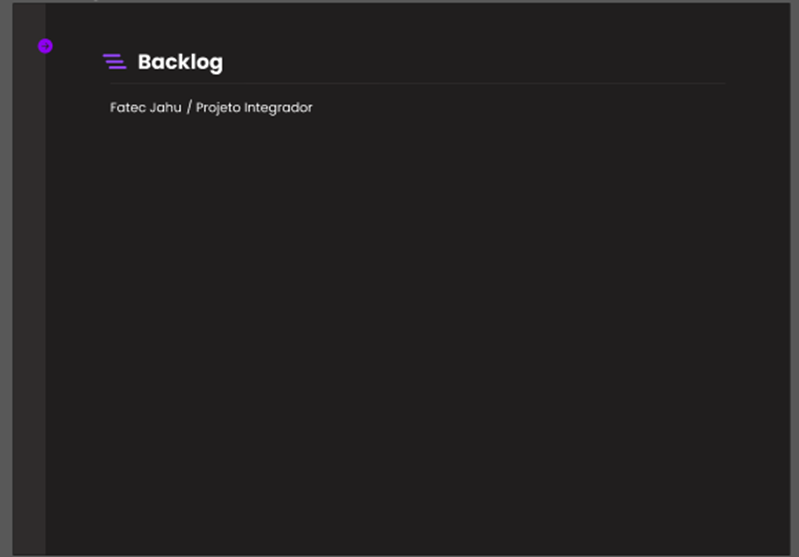
Descrição gerada automaticamente

**Fonte**: Os autores.

### BACKLOG

A Tela de Backlog pode ser observada a seguir na Figura 14

Figura . Backlog.

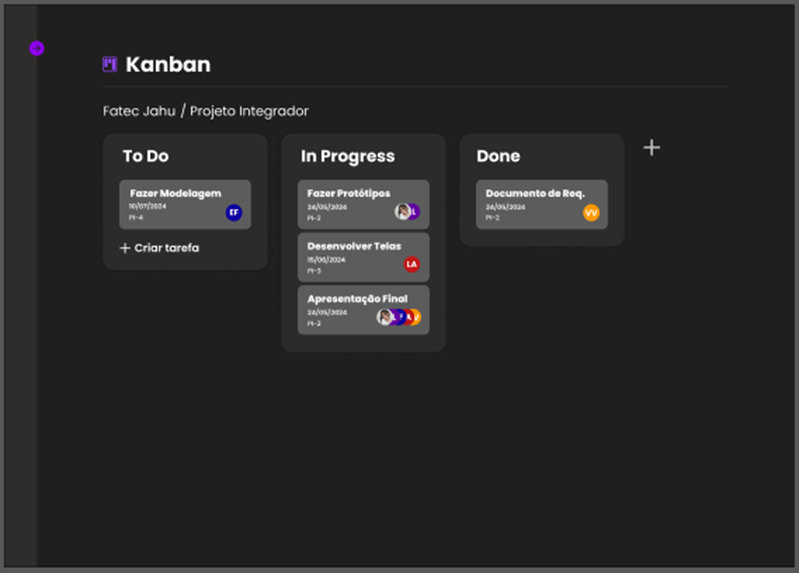


**Fonte**: Os autores.

### KANBAN

A Tela de Kanban, onde o usuário poderá ver o progresso do projeto, pode ser observada a seguir na Figura 15.

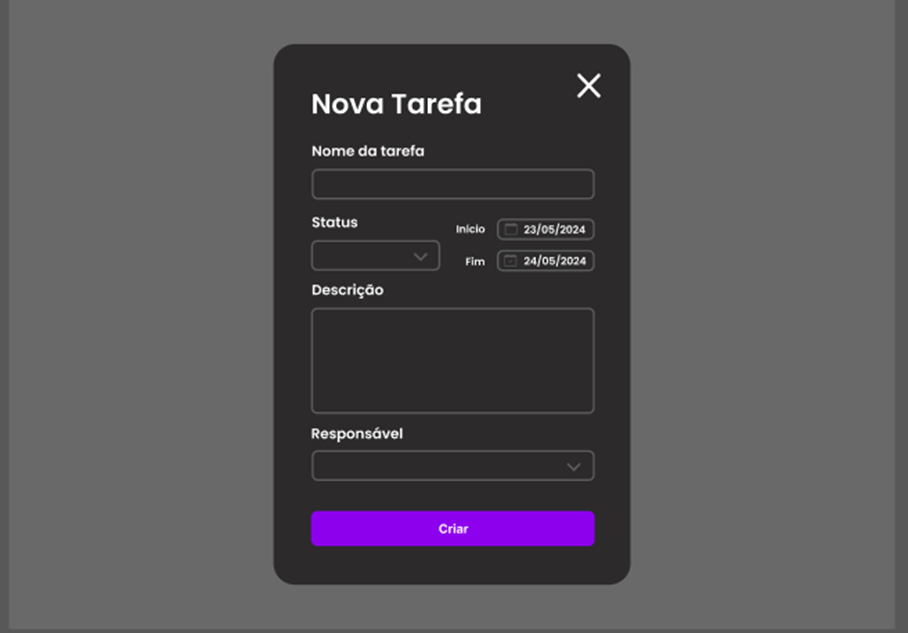
Figura . Kanban.



**Fonte**: Os autores.

A seguir encontra-se a Tela de Nova Tarefa, onde o usuário poderá criar uma nova tarefa com data de início e fim, o responsável por ela, descrição e status, podem ser observadas na Figura 16.

Figura . Nova Tarefa.

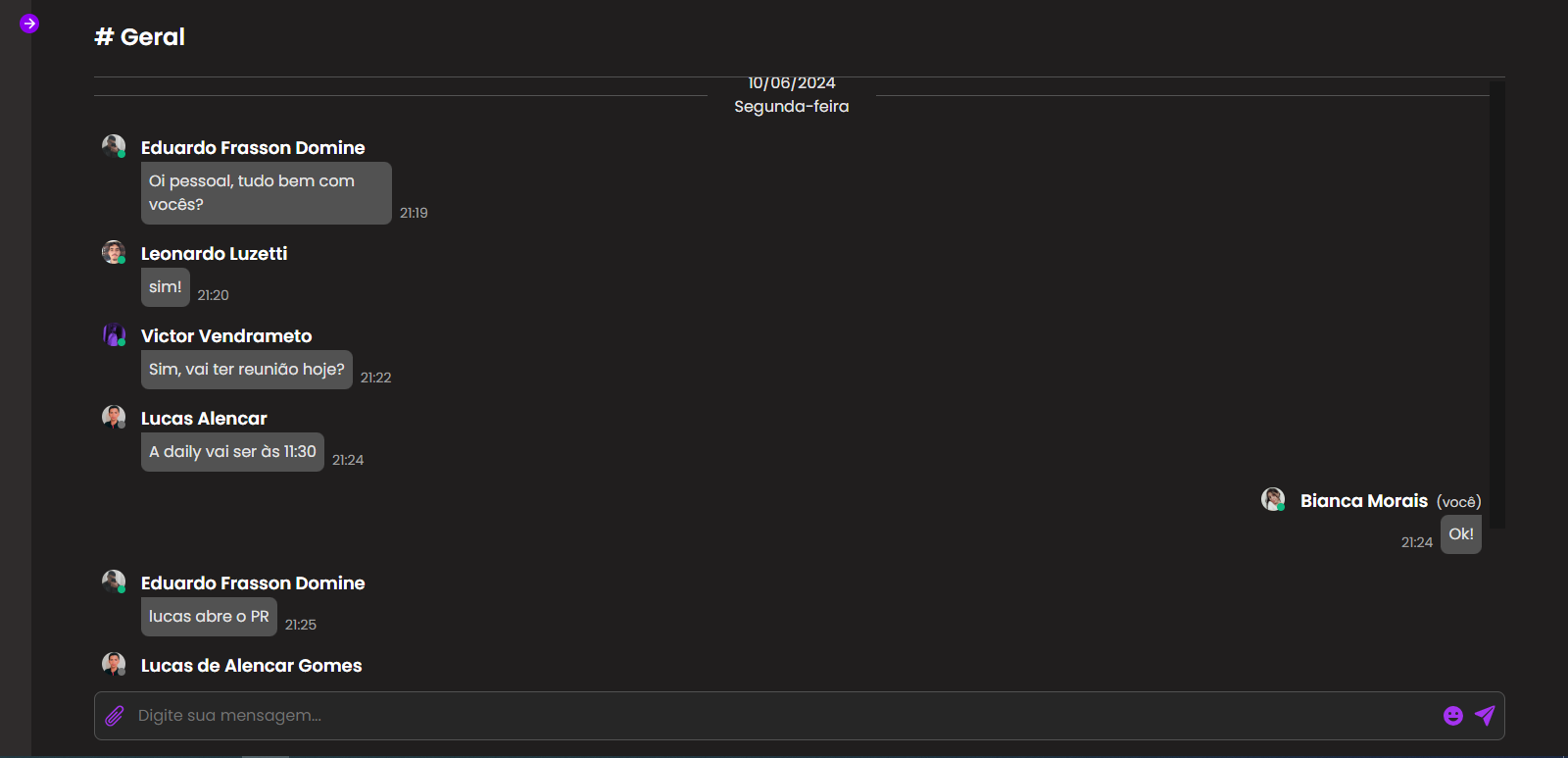


**Fonte**: Os autores.

### CANAL DE COMUNICAÇÃO

Em seguida, encontra-se a tela do canal de comunicação, onde os usuários poderão se comunicar em tempo real dentro da plataforma, observada a seguir na Figura 17.

Figura . Canal de Comunicação.



**Fonte**: Os autores.

# ESTUDO DE VIABILIDADE

O projeto é considerado viável ao analisar os processos a seguir:

## VIABILIDADE TÉCNICA

É possível pois possuímos a tecnologia, infraestrutura e suporte necessários para realizar o projeto.

## VIABILIDADE DE MERCADO

É possível pois ao analisarmos o mercado se nota uma falta de projetos onde se consegue integrar a atribuição e gerenciamento de tarefas, juntamente com a comunicação via chat em tempo real.

## VIABILIDADE OPERACIONAL

É possível pois é um trabalho facilmente integrado com os conhecimentos já obtidos.

## VIABILIDADE ECONÔMICA

É possível pois as ferramentas utilizadas para a criação do projeto, são disponibilizadas de forma gratuita, assim não tendo gastos para o seu desenvolvimento.

# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

INTER.Disponível em:

<https://fonts.google.com/specimen/Inter>. Acesso em: 20 mai. 2024.

POPPINS. Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Poppins>

Acesso em: 20 mai. 2024.

DISCORD. **Discord — A New Way to Chat with Friends & Communities**. Disponível em: <https://discord.com/>. Acesso em: 9 abr. 2024.

NOTION. **Notion — The all-in-one workspace for your notes, tasks, wikis, and databases.** Disponível em: <https://www.notion.so/>. Acesso em: 11 abr. 2024.

MICROSOFT TEAMS. **Video Conferencing, Meetings, Calling — Microsoft Teams.** Disponível em: <https://www.microsoft.com/microsoft-teams/>.

Acesso em: 9 abr. 2024.

# Considerações finais

Ao longo do projeto tivemos algumas dificuldades em projetar e estruturar a ideia, principalmente quando se tratava do design. No entanto, essas dificuldades foram cruciais para a evolução dos nossos conhecimentos. Acreditamos que nos próximos semestres possamos aprimorar ainda mais e chegar ao objetivo final do projeto.

Gostaríamos de agradecer aos professores Anderson, Tiago, Hélio e Aparecida pela contribuição e pelo suporte dado à equipe.