

CompuDECSI

Visão do Projeto: Aplicativo da Semana da Computação

1. Introdução

Este documento descreve a visão geral para o projeto do **Aplicativo da Semana da Computação**. O objetivo é desenvolver uma solução móvel centralizada para otimizar a experiência dos participantes e a gestão do evento anual de computação do DECSI.

O projeto inicial se concentrará em entregar as funcionalidades mais críticas para o sucesso do evento em um prazo limitado. A visão de longo prazo, no entanto, é transformar o aplicativo em uma ferramenta indispensável que automatiza processos complexos, como a emissão de certificados, integrando-se aos sistemas da universidade. O aplicativo será desenvolvido inicialmente para a plataforma Android utilizando a tecnologia Flutter.

2. Problema

Atualmente, a organização da Semana da Computação enfrenta desafios que impactam a experiência de alunos, palestrantes e organizadores:

- **Desorganização da Informação:** A programação do evento, os locais das atividades e os avisos importantes são comunicados por diversos canais, dificultando o acesso centralizado e em tempo real.
 - **Baixo Engajamento:** A interação entre participantes e palestrantes é limitada, como no envio de perguntas durante as palestras, que muitas vezes é feito de forma improvisada.
 - **Gestão Manual de Participação:** O processo de check-in em cada atividade é manual, gerando filas e dificultando a coleta de dados de presença para os organizadores.
 - **Processo Futuro de Certificação:** A emissão e entrega de certificados de participação é um processo manual e trabalhoso que ocorre após o evento. A falta de automação consome tempo e está sujeita a erros.
-

3. Público-Alvo e Stakeholders

O aplicativo se destina a todos os envolvidos na Semana da Computação, com foco principal nos seguintes grupos:

- **Alunos (Público Principal):** Participantes do evento que buscam uma forma fácil de acessar a programação, montar suas agendas e interagir com as atividades.
 - **Organizadores do Evento:** Equipe responsável pelo planejamento e execução do evento, que necessita de ferramentas para gerenciar a participação e comunicar-se com os presentes.
 - **Palestrantes:** Apresentadores que se beneficiarão de um canal direto para receber perguntas do público.
 - **Professores e Coordenadores (DECSI):** Interessados no sucesso geral do evento e na modernização das suas ferramentas de gestão.
-

4. Visão do Produto

Para os participantes da **Semana da Computação** que desejam uma experiência mais organizada e interativa, o **Aplicativo da Semana da Computação** é um **assistente de evento móvel** que centraliza todas as informações importantes, desde a programação completa até uma agenda personalizada.

Diferente de métodos tradicionais como panfletos e grupos de mensagens, nosso produto oferece check-in através de um código gerado automaticamente na criação de um evento, um sistema de perguntas e respostas em tempo real e um painel de controle para os organizadores

Nossa visão de longo prazo é **automatizar o ciclo de participação no evento**, culminando na **emissão automática de certificados** através da integração segura com o banco de dados da universidade, eliminando a necessidade de processos manuais pós-evento.

5. Escopo e Funcionalidades

O desenvolvimento será dividido em uma versão inicial (MVP) com funcionalidades essenciais, seguida por versões futuras que expandirão as capacidades do aplicativo.

5.1. Escopo Inicial (MVP)

O foco é entregar um aplicativo funcional para a próxima Semana da Computação. As entregas principais incluem:

- **Aplicativo Android Funcional**
- **Módulo de Programação do Evento:** Consulta à programação completa com filtros por tipo de atividade.
- **Agenda Personalizada:** Permite ao usuário marcar as atividades de seu interesse e receber lembretes.
- **Sistema de Check-in:** Check-in rápido em atividades usando código único para registro de presença.
- **Q&A em Tempo Real:** Envio e votação de perguntas para os palestrantes durante as apresentações.

- **Painel do Organizador:** Dashboard com estatísticas de participação e monitoramento das atividades.
- **Informações Gerais:** Área com perfil de palestrantes.

Explicitamente fora do escopo inicial: Versão para iOS , sistema de chat entre participantes , inscrições ou pagamentos online e o sistema completo de certificação digital.

5.2. Visão de Escopo Futuro

Após a validação do MVP, o projeto evoluirá para incluir:

- **Integração com o Banco de Dados da Universidade:** Para validar informações dos alunos e automatizar processos.
 - **Emissão Automatizada de Certificados:** Geração e entrega de certificados digitais com base no histórico de check-ins do usuário.
 - **Versão para iOS:** Expansão da plataforma para atender usuários de iPhone.
 - **Integração com Redes Sociais:** Para compartilhamento e maior engajamento.
-

6. Restrições e Premissas

6.1. Restrições

- **Prazo:** O aplicativo deve estar concluído e publicado uma semana antes do fim do semestre letivo.
- **Orçamento:** O projeto opera com um orçamento simulado e limitado, sem grandes custos externos.
- **Recursos Humanos:** A equipe é reduzida, composta por 5 membros.

6.2. Premissas

- A programação do evento será fornecida com antecedência e não sofrerá grandes alterações.
- Haverá conexão Wi-Fi estável e disponível nos locais do evento.
- A equipe possui conhecimento básico em Flutter para o desenvolvimento.
- Haverá disponibilidade dos palestrantes e organizadores para testes e feedback.