

DOSSIÊ

STATUS REPORT II



RELATÓRIO DO PROJETO

COMUNICA CESAR

Sumário

01.1 Introdução

01.2 Equipe

01.3 Instituições Envolvidas

02.1 Problema

02.2 Hipóteses Explicativas

03 Revisão Literária

04 Revisão de Artefatos

05 Etapas da Pesquisa

06 Definição dos Atores

07 Ideação

08 Abordagem Técnica (Computação)

09 Metodologia

10 Solução

11 Protótipo 1

12.1 Testes

12.2 Resultados Iniciais

13 Protótipo 2

14 Testes Finais

15 Resultados Finais

16 Planejado-Executado

17.1 Lições Aprendidas

17.2 Pontos Fortes e de Melhoria

• 01.1

Introdução

Nós somos a equipe **ComunicaCesar**, formada por quatro alunos de Design e quatro alunos de Ciência da Computação da Cesar School, estamos desenvolvendo um projeto em parceria com a **CESAR School**, empresa de educação, e que tem como foco tornar sua comunicação com os alunos mais eficiente. Nossa missão consiste em fazer a Cesar ter uma transmissão dinâmica e eficiente de mensagens através da plataforma web ComunicaCesar.

01.2 Equipe

José Ferreira



Felipe Schwambach



Cristiano Vale



Paulo Matos



DESIGN

CC

CC

CC



Helena Loureiro



Felipe Saunders



Pedro Dias



Diogo Silvestre

• 01.3 Instituições Envolvidas

CESAR School:

A escola de inovação do C.E.S.A.R. (Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife). A CESAR School tem como objetivo formar profissionais inovadores, capazes de fomentar e executar projetos que trazem mudanças relevantes para a sociedade. A formação é focada nos interesses do mercado, tanto no que se refere ao ponto de vista técnico, quanto a habilidades como protagonismo, liderança, trabalho em equipe e autoempreendedorismo. Para atingir esse objetivo a CESAR School faz uso do método de ensino PBL – Problem-Based Learning. A partir de problemas reais do mercado há o aprendizado de conceitos, teorias e práticas e o desenvolvimento de habilidades e atitudes. Contato através do e-mail: contato@cesar.school



•02.1

Problema

A partir do primeiro contato com nosso cliente, entendemos melhor o objetivo da instituição, entrando em contato direto com o problema entendemos a dor da empresa, pela **ineficiência na troca de informações importantes**, e por isso nos propôs trabalhar em cima deste pilar.

A partir disso, iniciamos um processo de pesquisas, para entendermos a fundo o mercado da comunicação e sua importância dentro das instituições educacionais, todas suas atualidades e padrões usados mundialmente.

Após a pesquisa, percebemos que um dos grandes problemas e objetivos deste mercado, se dava pelo fato de fazer a informação ser transmitida de forma simples, rápida e sem perca de valor.

Diante disso, vimos que agregaria ao projeto, fazer um recorte e atuar em cima do público alvo da própria instituição, os mais atingidos que são todos os envolvidos da graduação, pessoas que tem contato rotineiramente com o sistema de informação da Cesar.

• 02.1

Problema

Entretanto, concluímos a partir de nossas observações dentro da Cesar School e das conversas que tivemos com nossa P.O(Product Owner) ou cliente, que para realização de um investimento maior, fazia-se necessário um maior aprofundamento da problemática, afim de enxergar o principal fator, e assim direcionar os esforços no mesmo.

Dentro desse contexto, fizemos entrevistas qualitativas para entender o dia-a-dia e a relação dos alunos com a faculdade, sua conectividade com a mesma dentro e fora do ambiente.

Os resultados que obtivemos convergiram no ponto de mudanças na atualidade e relações contemporâneas, sobre a existência de uma mudança nas interações sociais no ambiente educacional, onde a transmissão e recepção de uma mensagem, são pontos essenciais para formação de um bom profissional.

02.2 Hipóteses Explicativas:

A partir dessas constatações, afunilamos o problema do projeto, que passou a ser o fato de que **a comunicação estava sendo realizada de maneira ramificada e diversificada**, prejudicando a notificação e valorização das mesmas pelos alunos, professores e funcionários. Logo, nosso objetivo é desenvolver uma solução que coloque a Cesar School a frente das tendências do mercado de comunicação no ambiente letivo.

• 03 Revisão Literária

Durante o período de ideação e estudo do problema foram feitas várias pesquisas netnográficas a fim de perceber qual era realmente o grande problema na comunicação da CESAR school em relação aos alunos.

A partir delas, concluiu-se que existe uma grande descentralização nos métodos e meios de passagem de informação, o que gera uma grande confusão no acesso às informações por parte dos receptores, criando um problema que pode ocasionar na perda de informações importantes para alunos de diferentes cursos e períodos, pois elas não são direcionadas de modo eficiente aos estudantes.

Após a realização das pesquisas citadas anteriormente, foi possível perceber que a descentralização é, de fato, o principal defeito do sistema de comunicação atual e que uma solução era de suma importância para o andamento eficaz do CESAR.



• 04 Revisão de Artefatos

Começamos a pesquisar sobre sinais, tendências dentro do Mercado Educacional. E esses foram alguns dos resultados:

O valor da comunicação e sua implicação nos indivíduos:

<https://www.eloseducacional.com/educacao/o-valor-da-comunicacao-na-escola-e-sua-implicacao-nos-individuos/>

Benefícios de ter uma boa comunicação interna em uma instituição de ensino :

<https://blog.wpensar.com.br/comunicacao-escolar/5-beneficios-de-ter-uma-comunicacao-interna-eficaz-na-sua-instituicao-de-ensino/>

Comunicação Interna em instituições de Ensino Superior:

<https://administradores.com.br/artigos/comunicacao-interna-em-instituicoes-de-ensino-superior>



• 05 Etapas de Pesquisa

Para entender melhor as relações e necessidades da transmissão de mensagens do Cesar School para com os alunos, formulamos uma pesquisa qualitativa com estudantes da própria instituição, para coletar o máximo de informações divergentes. A pesquisa foi realizada por meio de um formulário online.

Após analisar as respostas dos usuários, começamos a perceber uma tendência geral dos alunos em perceber que o problema da comunicação não estava de fato, em um lugar apenas, e sim na segmentação da mensagem, o que causava uma certa desorganização na entrega do conteúdo e da própria visualização do conteúdo.

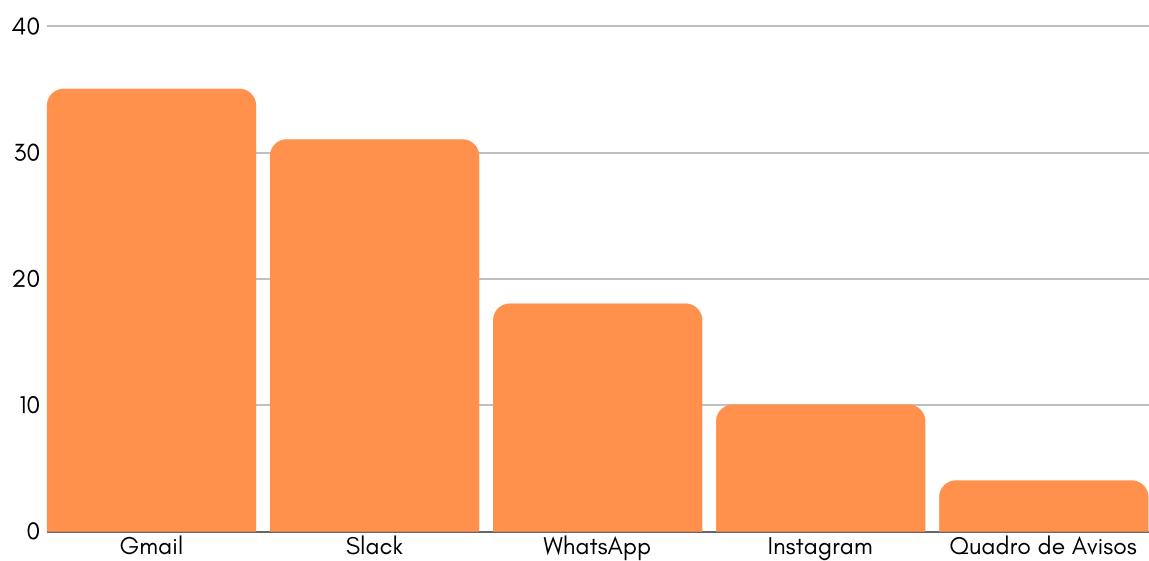
Após analisar as respostas, conseguimos mapear as informações mais relevantes e consequentemente as funcionalidades que os usuários gostariam de obter através da plataforma web ComunicaCesar, para que com isso , fizéssemos uma filtragem, e decidir quais seriam as funções implementadas para simplificar a transmissão de informações.



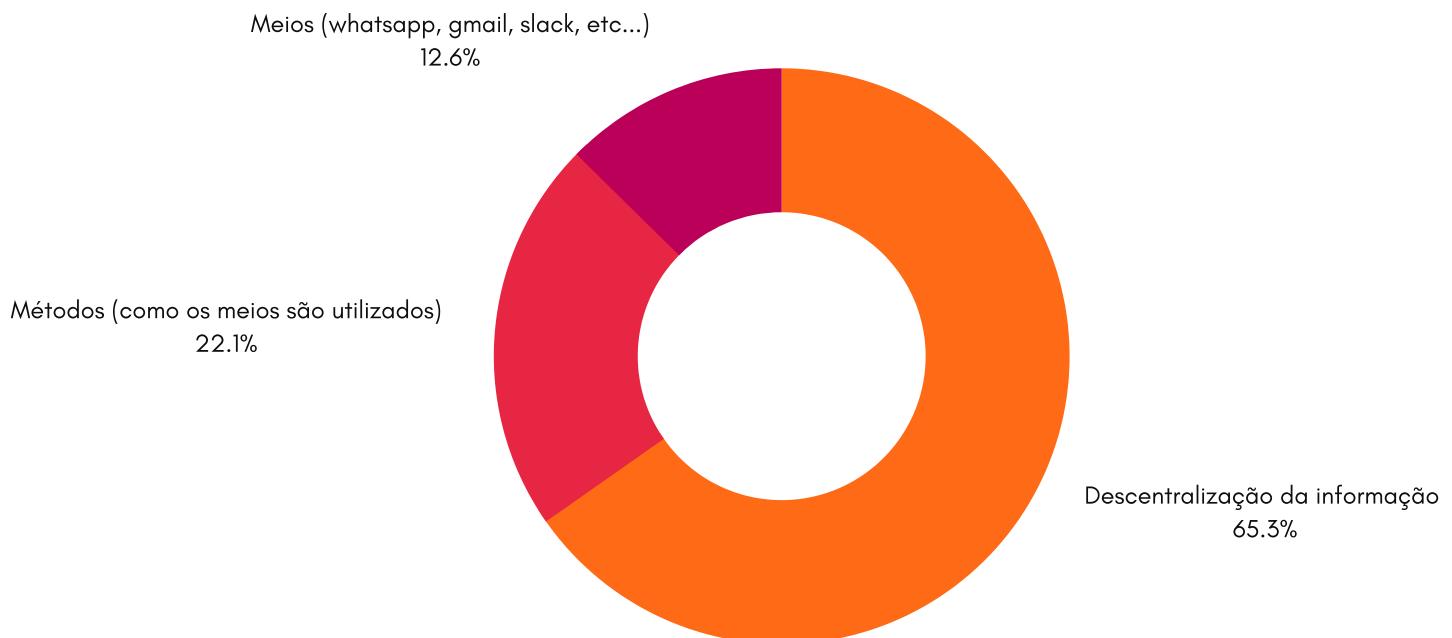
• 05

Pesquisas

Quais dos atuais métodos de comunicação utilizados pelo Cesar School os alunos julgam mais eficientes:



Para os alunos, o que torna a comunicação menos eficiente:



• 06 Definição dos Atores

Criamos um mapa de stakeholders (pessoas afetadas) baseado na análise dos resultados que obtivemos nas pesquisas, para nos aproximar do público-alvo e facilitar o processo de ideação. Para a criação das mapas, dividimos os resultados da pesquisa em três categorias, são elas:

Internos: Estudantes e profissionais do Cesar School.

Conectados: Profissionais da área educacional e professores.

Externos: Empresas interessadas em um método de comunicação eficaz.



Ideação

Após nosso primeiro status report, começamos o processo de ideação utilizando um método conhecido como brainwriting, que é uma técnica que pode ser considerada como um brainstorm escrito.

Esse método foi escolhido pois é um método capaz de gerar um grande número de ideias em um curto período de tempo, utilizado para aumentar nossa capacidade de criação.

Esse processo conseguiu nos trazer um vislumbre de uma possível solução, na qual era focada na **centralização e simplificação na troca de informação**.

Iniciamos novas pesquisas, desta vez de atualidades e marcamos uma reunião com nossa P.O(Product Owner), analisando esses dois processos decidimos alinhar o escopo do nosso projeto com todas as análises e conclusões, para desenvolver alguma solução.

Seleção de Ideias: Ao unir os resultados das nossas pesquisas com o processo de ideação , chegamos a conclusão que iríamos produzir dentro do âmbito educacional, e para as instituições deste mercado, **uma plataforma web**, que obtenha os requisitos essenciais do nosso projeto: **centralização, praticidade e organização**.

• 08

Abordagem Técnica (COMPUTAÇÃO)

Para o nosso projeto nesse primeiro período, o pré-requisito é o uso da linguagem Python. O código é dividido em três áreas, para três tipos de usuários: secretaria, professor e aluno.

Na parte da secretaria, existem 4 funções:

- 1:Cadastrar aluno.
- 2:Cadastrar professor.
- 3:Enviar informações para turmas específicas.
- 4:Enviar informação para todas as turmas.

Na parte do professor colocamos 4 funcionalidades:

- 1:Ver seu perfil.
- 2:Enviar informações para turmas específicas.
- 3:Enviar informação para todas as turmas.
- 4:Enviar a data da prova de sua matéria para suas turmas.

E na parte do alunos também temos 4 atribuições:

- 1:Ver seu perfil.
- 2:Visualizar os avisos direcionados a sua turma.
- 3:Visualizar os avisos direcionados a todas turmas.
- 4:Visualizar as datas das provas que ele terá no módulo em que se encontra.

A arquitetura de software que iremos utilizar para construir nossa solução é baseada em um CRUD. Decidimos por essa abordagem por se tratar de um padrão que é de nosso conhecimento e de vasta capacidade de manipulação de condições e variáveis.

Ademais, para criação do banco de dados utilizamos o Sqlite, é uma biblioteca que implementa um banco de dados embutido.

• 08 Abordagem Técnica (COMPUTAÇÃO)

Atual	Planos Futuros
Código back-end com 12 funcionalidades individuais	Código back-end com pelo menos o dobro de funcionalidades (24)
Front-end e código back-end não integrados	Código front-end e back-end totalmente integrados
	Interação direta da plataforma com o Google Classroom
	Atualização de alguns serviços já existentes

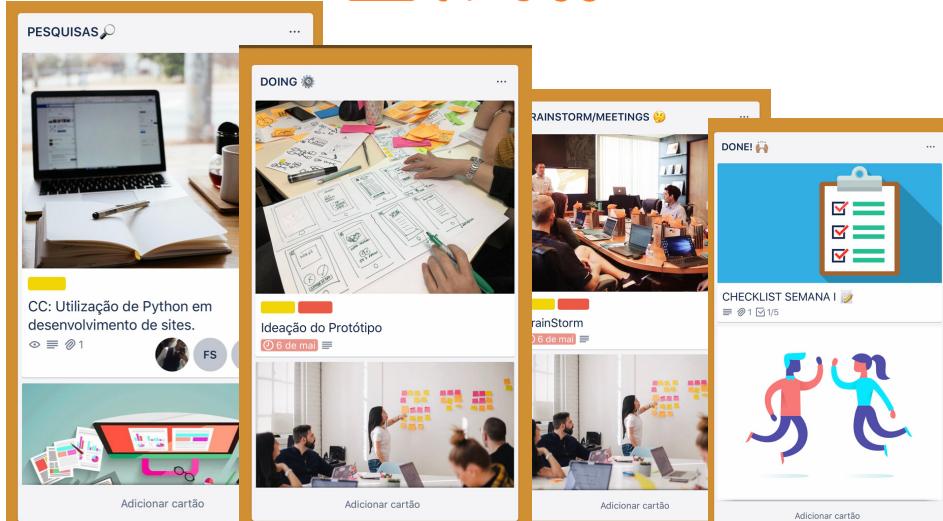
• 09

Metodologia/Processo I

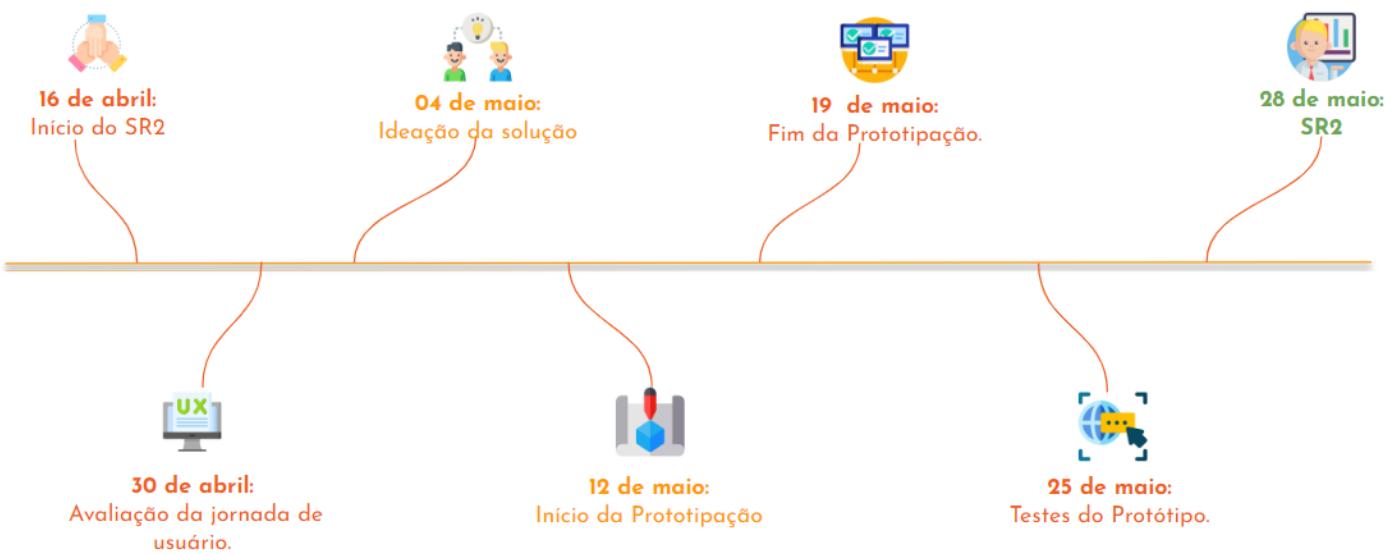
Em relação ao planejamento e gestão, utilizamos a plataforma Trello, que se adequava bem ao nosso projeto.

Utilizamos a ferramenta para listar e dividir as atividades referentes a cada pessoa, ademais, todo início de semana discutímos e decidímos baseado em critérios, as prioridades e quais iam ser as atividades da semana, quem vai executá-las e alocamos elas no Trello.

No projeto, foi utilizado metodologia ágil visto que o prazo para término do projeto é curto e podem haver mudanças de escopo. O ponto focal do nosso trabalho se baseia em testar constantemente as implantações das funcionalidades, de modo a reduzir esforços desnecessários e aumentar a relevância das nossas produções.



• 09 Metodologia/Processo II



• 10

Solução

A plataforma web ComunicaCesar, criada pela ComunicaCesar em parceria com a Cesar School, permite aos alunos, docentes e funcionários uma maior interação, facilidade e otimização de tempo.

Com a plataforma você tem acesso a todas as funcionalidades de interatividade e consulta disponíveis na instituição, além do conforto de obter tudo reunido em apenas um lugar e em fácil acesso.

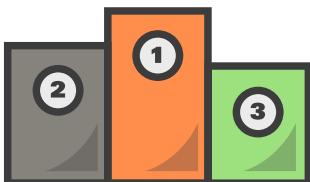
De forma mais técnica, a nossa solução consiste em utilizar as informações transmitidas pelo usuário.

A partir destas, trabalhamos com o algoritmo, que permite uma série de alterações e adições de dados. Com esta plataforma, o serviço dos funcionários e a mensagem passada pela instituição se dá de forma mais clara e objetiva, e a experiência do aluno tem um ganho imenso.



• 10

Solução



Sistema Atual ComunicaCesar

Fácil de interagir



Ágil e eficiente



Atrativo



Dinamicidade



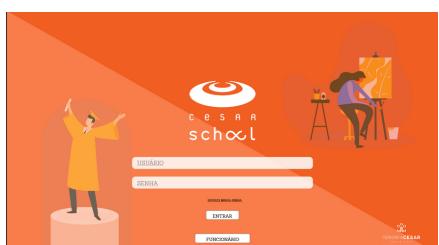
11

Protótipo 1

Com o intuito de validar a desejabilidade da solução do nosso projeto, desenvolvemos um protótipo de baixa fidelidade, no qual desenvolvemos duas telas de como seria a visualização e interação do usuário que entra na plataforma ComunicaCesar. Para o processo de criação das telas utilizamos como referência a interface de alguns plataformas do próprio ramo educacional.

Após fazer o login, o aluno responderá a um ficheiro onde ele marcará suas preferências de conteúdo a ser recebido, de forma que chegue a ele apenas informações, e oportunidades que sejam úteis e proveitosa para o usuário, fazendo com que não haja uma sobrecarga de conteúdo irrelevante.

Após isto o aluno tem acesso a um site totalmente moldado para seus interesses, sem deixar as informações essenciais de fora, como avisos da coordenação, professores, secretaria, etc...



CONFIGURAÇÕES

PERÍODO	1	2	3	4	5	6	7	8
CURSO	CC	DESIGN						
GÊNERO	FEMININO	MASCULINO	OUTRO					
VAGAS DE ESTÁGIO	SIM, TENHO INTERESSE	NÃO TENHO INTERESSE						
WORKSHOPS	SIM, TENHO INTERESSE	NÃO TENHO INTERESSE						
INFORMATIVOS	QUEIRO RECEBER INFORMATIVOS DA COORDENADORA	NÃO TENHO INTERESSE EM INFORMATIVOS DA SCHOOL						
ÁREAS DE INTERESSE	UX	PROGRAMAÇÃO	GESTÃO DE NEGÓCIOS	DIVERSOS	DESIGN GRÁFICO			



12

Testes

Tendo em vista que estamos trabalhando com uma plataforma web e que para testar de fato nossa solução as telas deveriam já estar implementadas juntamente com o código, decidimos inicialmente realizar a validação de forma separada, com a avaliação das telas desenvolvidas no **AdobeXd** e coletando a opinião dos usuários.

Preparação: Criamos telas do que representa a interface visual da plataforma e sua usabilidade.

Perfil de usuário: Nesta etapa iremos realizamos o teste com 5 pessoas. Os entrevistados foram alunos da gradcao da Cesar School, que são os usuários mais frequentes do plataforma, os quais foram instruídos pelos integrantes da ComunicaCesar.



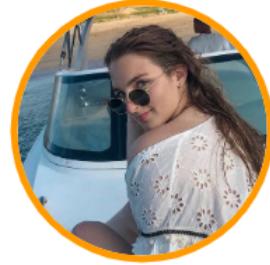
12.1 Resultados Iniciais



"Estética bonita e não poluída. Parece muito fácil de utilizar e apresenta as ferramentas mais importantes para professores e alunos. Parece uma plataforma mais fácil do que o portal acadêmico atual"

Artur Santos

(ESTUDANTE DE CC & CIENTISTA DA COMPUTAÇÃO DO PROJETO "ERON")



"Gostei muito da dinâmica da plataforma, é bem autoexplicativa e fácil de mexer. O único ponto negativo para mim foi a questão estética (a quantidade de fontes diferentes)."

Amanda Aroucha

(ESTUDANTE DE DESIGN & DESIGNER DO PROJETO "ERON")

Este feedback junto ao feedback que irá ser recebido após o Status Report 2, da PO e do cliente serão cruciais para o desenvolvimento do nosso Status Report, onde esperamos poder apresentar uma estética melhor para o site e também um aprimoramento do código.



• 13

Protótipo 2

Após as capturas desses dados, nossa equipe de desenvolvedores entendeu que para a finalidade do nosso projeto seria necessário uma atualização do protótipo1 .

Nesse sentido, adicionamos ao algoritmo em Python a capacidade de armazenamento dos dados obtidos, ou seja, utilizando parâmetros recolhidos durante o uso(nome, e-mail, turma, período, entre outros), conseguimos criar o banco de dados.

Simultaneamente a equipe de Design estava trabalhando na criação de novas telas para a plataforma, desenvolvidas a partir das observações e pontos de melhoria apontados pelo professor Nilson Soares, Erika Campos. Abaixo é possível observar o resultado das telas.

• 14

Testes Finais

Tendo prontas as novas telas do ComunicaCesar, desenvolvidas no Adobe XD, partimos para a fase de testes. Preparação: Baixamos as telas no aplicativo *****, que simula a interação com o aplicativo.

Perfil de usuário: Nesta etapa realizamos o teste com 5 pessoas. Os entrevistados são *****, que são os usuários mais frequentes da plataforma.

Disponibilizamos para o entrevistado ***com o protótipo de alta fidelidade das telas para que ele analisasse e respondesse o que achava em seguida.

Organização da equipe: 1 membro da equipe ficou responsável por guiar o entrevistado na utilização do protótipo e o outro membro ficou responsável por registrar o teste e observar o usuário durante esse período.

Resultados da aplicação do teste nos trouxe a seguinte conclusão:

** gostariam de utilizar o sistema com frequência

** classificaram as funções como muito bem integradas

** classificaram o aplicativo como consistente

A abordagem desses estudos consistiram em, primeiramente tornar a interação do usuário da plataforma, seja ele funcionário da Secretaria, professor ou aluno de graduação, onde através de uma interface super simples, o usuário é capaz de compreender o sistema em questão de minutos. Na parte da Secretaria, a fluidez e velocidade, além do contato com o público aumentaram expressivamente, onde na palma de sua mão a mesma pode cadastrar novos funcionários e novos alunos rapidamente, problema que foi sentido na pele de acordo com entrevistados, com relação a receber seus cadastros, senha e e-mails.

Ademais, a mesma pode selecionar um filtro de períodos e salas para envio específico de mensagens e avisos.

Caminhando para parte do professor, além das funcionalidades de avisos, que era fator de grande caos com relação a data de provas, entrega de trabalhos e marcações de segunda chamada, tem como principal funcionalidade para o docente, o envio de notas diretamente para o aluno, ponto que também foi cobrado por alguns alunos, que se queixaram da demora na entrega de resultados, devido ao trâmite de notas que passam pela secretaria até chegar neles, e da ansiedade que acaba atrapalhando na vida acadêmica, função portanto que a resolve.

E por fim, as funcionalidades do aluno que se resumem na visualização de todas mencionadas anteriormente, entretanto de forma extremamente dinâmica, bem montada esteticamente e de fácil acesso.

Com todos estes aspectos em mãos, a transmissão e recepção de mensagens se daria de forma rápida, eficiente e sem perda de valor algum.

16

Planejado-Executado

Organização da Equipe	
CRUD completo	
Código com banco de dados	
Front-end e Back-end integrados	
Integração do código com o Classroom	



Os objetivos planejados e não realizados se deram devido à limitação correspondente ao nosso período.

17

Lições Aprendidas

No início do projeto, foi custoso delimitar um escopo a ser trabalhado. Porém, mesmo após a sua delimitação percebeu-se que para o êxito do projeto seria necessário visualizar e estar atento a vários problemas diferentes, isso fez com que a equipe aprendesse a se reorganizar após mudanças de escopo, e estar preparada para possíveis alterações.

Da mesma forma, outra qualidade que foi imprescindível para o grupo foi conseguir se desprender de ideias já elaboradas.

Além disso, a equipe percebeu que o cumprimento dos prazos estabelecidos e a divisão de tarefas eram de grande importância para o andamento do projeto e que, sem isso juntamente com o curto período de duração do projeto, não seria possível a sua entrega dentro das expectativas.

17.2 Pontos Fortes **e de Melhoria**

Dentre os principais pontos de melhoria do grupo, esteve sempre a questão da estética, sempre buscávamos inovar cada vez mais, além da busca insaciável de conteúdos que pudessem elevar o padrão do nosso produto, principalmente relacionado ao código.