

ECO

Earth Community Outdoors

Associação Coração Amarelo

2020/2021



Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação
Universidade Europeia

Equipa de projecto

Apresentação de competências



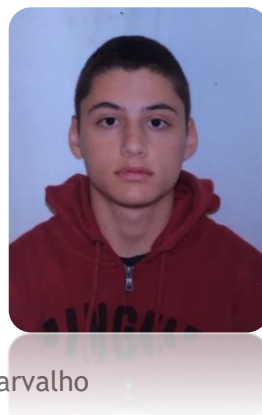
- Eduardo Domingues
- E-mail: 20200377@iade.pt

Hard Skills

- Ensino Profissional - Técnico de Multimédia
- HTML, CSS, Javascript, PHP, SQL, R, Java, Python, C#
- Formador - Certificado CCP
- Arquitetura de Sistemas de Informação (15), Fundamentos de Programação (14), Criatividade e Pensamento Crítico (16)

Soft Skills

- Comunicação, trabalho de Equipa, criatividade, determinação



- Gonçalo Carvalho
- E-mail: 20200573@iade.pt

Hard Skills

- Ensino Secundário - Ciências e Tecnologias
- Python, Java, HTML, CSS, Javascript, R, SQL
- Arquitetura de Sistemas de Informação (14), Fundamentos de Programação (16), Criatividade e Pensamento Crítico (16)

Soft Skills

- Resolução de problemas, flexibilidade, pensamento crítico



- Pedro Cunha
- E-mail: 20200908@iade.pt

Hard Skills

- Ensino Secundário - Ciências e Tecnologias
- Python, Java, HTML, CSS, Javascript, R, SQL
- Arquitetura de Sistemas de Informação (14), Fundamentos de Programação (15), Criatividade e Pensamento Crítico (17)

Soft Skills:

- Organização, empenho, flexibilidade, colaboração

Apresentação da Entidade Promotora



Associação Coração Amarelo

O *Project Owner* com interesse no nosso Sol (ECO), é a [Associação Coração Amarelo](#), uma Instituição Particular de Solidariedade Social (IPSS) que atua nas zonas de Lisboa, Oeiras, Cacem, Cascais, Sintra e Porto e que promove iniciativas que visam apoiar pessoas em situação de solidão/dependência, preferencialmente as mais idosas e ainda promover um espírito de solidariedade e cooperação entre os familiares, vizinhos e amigos. Possui cerca de 700 voluntários espalhados pelo país e diversas entidades parceiras, tais como a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, Cruz Vermelha Portuguesa, Segurança Social, Fundação Calouste Gulbenkian e SIC Esperança.

As expectativas do *Project Owner* face aos *outcomes* são:

- Usar as tecnologias para promover dinâmicas de cooperação e partilha de informação;
- Promover a adoção de técnicas de *Gamification* e de *Data Monetization* como novas abordagens dinamizadoras que incentivem a entreaajuda e cooperação;
- Incentivar o utilizador a envolver-se na cultura e participação cívica e de ecoinovação de forma a sensibilizar o cidadão para a necessidade de uma maior participação e coesão social;
- Mitigar a poluição existente em espaços públicos (e.g., praias, áreas classificadas, parques florestais);
- Contribuir para que os utilizadores adotem comportamentos saudáveis e pratiquem exercício físico (e.g., caminhadas em grupo, aulas de grupo do tipo fitness: pilates e dança)
- Reduzir a solidão e isolamento social retomando várias formas de o convívio social (presencial);
- Criar uma plataforma *user friendly*, para que qualquer pessoa a consiga utilizar com facilidade.

Key words: Saúde; Socialização; Gamificação; Sustentabilidade; Comunidade

Âmbito & Objetivos do Projeto

ECO - Earth Community Outdoors

- Objetivo: mitigar o isolamento social e a solidão causada pelos efeitos das medidas de segurança do COVID-19 através de eventos e workshops presenciais que incentivem não só o contacto social como atividade física e atividades que contribuam para a sustentabilidade.
- Para o maior *engagement* dos utilizadores é crucial o uso de ferramentas de *gamification* (i.e., criação de um *dashboard*, onde estejam diversos elementos, nomeadamente, avatar do utilizador, total de eventos frequentados, categoria favorita, total de pontos - que serão angariados realizando atividades estipuladas em cada evento, cada atividade terá de ser validada por um voluntário através de um código QR).
- O sucesso do projeto depende também de uma literacia digital básica por parte do consumidor e também o acesso a um dispositivo móvel (e.g., smartphone) e acesso à internet.

Produtos análogos:

[MeetUp](#)

Ranking da app: #69 em Redes Sociais; 4,8/5; (Apple App Store)

- Fatores competitivos: Vasta comunidade de utilizadores que já usa e confia na plataforma; Maior diversidade geográfica de eventos



[Eventbrite](#)

- Ranking da app: #33 em Entretenimento; 4,9/5; (Apple App Store)
- Fatores competitivos: Eventos de alta qualidade;



Âmbito & Objetivos do Projeto

ECO - Earth Community Outdoors



Tabela de Análise Comparativa

Funcionalidades da App		ECO	Meetup	Eventbrite	Fever
Eventos/Workshops	Consultar agenda de eventos/workshops	●	●	●	●
	Solicitar a criação de um evento/workshop	●	●	○	●
	Inscrever-se num evento/workshop	●	●	○	○
Notificações	Enviar notificações de alerta	●	●	●	●
	Consultar notificações	●	●	●	●
Check-in	Realizar Check-in através de QR Code	●	●	●	●
Pontuação dos Eventos/Workshops	Consultar resultados dos eventos/workshops	●	●	●	●
	Partilhar para o e-mail	●	●	●	●
Gamification	Consultar pontos/nível	●	●	●	●
	Personalizar avatar	●	●	●	●
	Consultar Ranking	●	●	●	●
Legenda:		● Tem a funcionalidade ● Não tem a funcionalidade. ○ Paga-se pela funcionalidade			

Principal Fator de Diferenciação

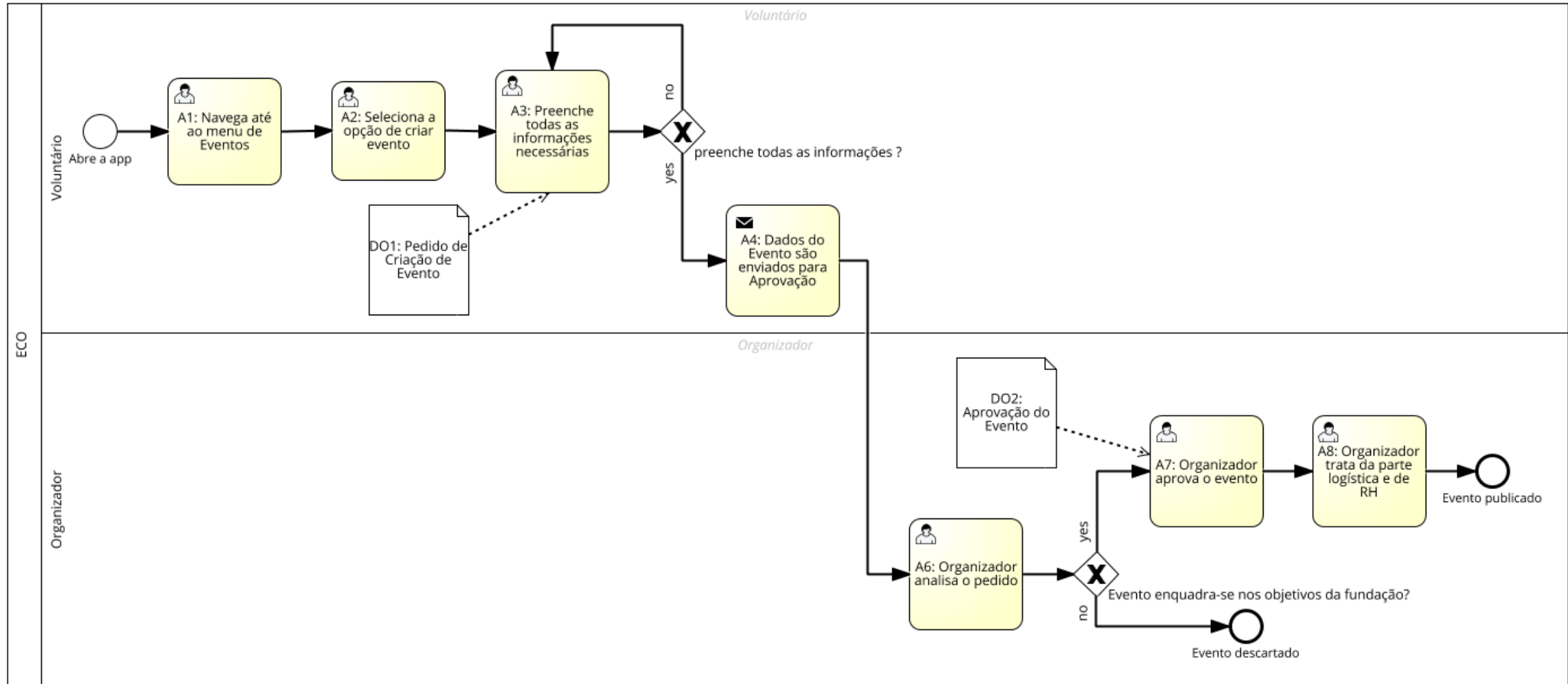
Lista de processo(s) de negócio

Criação de um Evento

- Assunção: Utilizador logado com sucesso, acede à Home Page do Sol e clica na opção de criar um novo Evento.
- Descrição: o Sistema ao receber do utilizador um pedido de criação de um evento, exhibe um formulário (Artefacto Informacional) para que este o preencha com todas as informações acerca do evento (e.g., Nome do Evento, Descrição, Faixa/as etária/as, categoria/as e atividades), caso as informações não sejam devidamente preenchidas, deverá aparecer uma mensagem de erro avisando que algum dos campos não está preenchido, e portanto, o utilizador deverá rever o formulário. Para mitigar o erro humano serão utilizados campos *drop down* sempre que possível. Depois de todos os campos estarem devidamente preenchidos, o evento segue para aprovação por parte de um Voluntário.
- O sistema envia os dados para os Voluntários, neste procedimento o estado do evento está Pendente.
- O Voluntário, na sua Home Page possui um menu de aprovações de eventos, onde recebe os pedidos de criação de eventos dos utilizadores, nesse menu acede ao formulário que o utilizador preencheu, analisa-o, e verifica se o evento se enquadra nos parâmetros estabelecidos pela fundação. Depois desta análise, o organizador decide se:
 - Não aprova o evento, alterando o estado do evento para Descartado;
 - Aprova o evento e nesse caso o Voluntário terá de preencher um formulário para definir a logística(i.e., local, data e hora) e os recursos humanos (i.e., voluntários que se irão mobilizar) necessários, feito isto, o evento é publicado.

Diagrama de Colaboração

Criação de um Evento



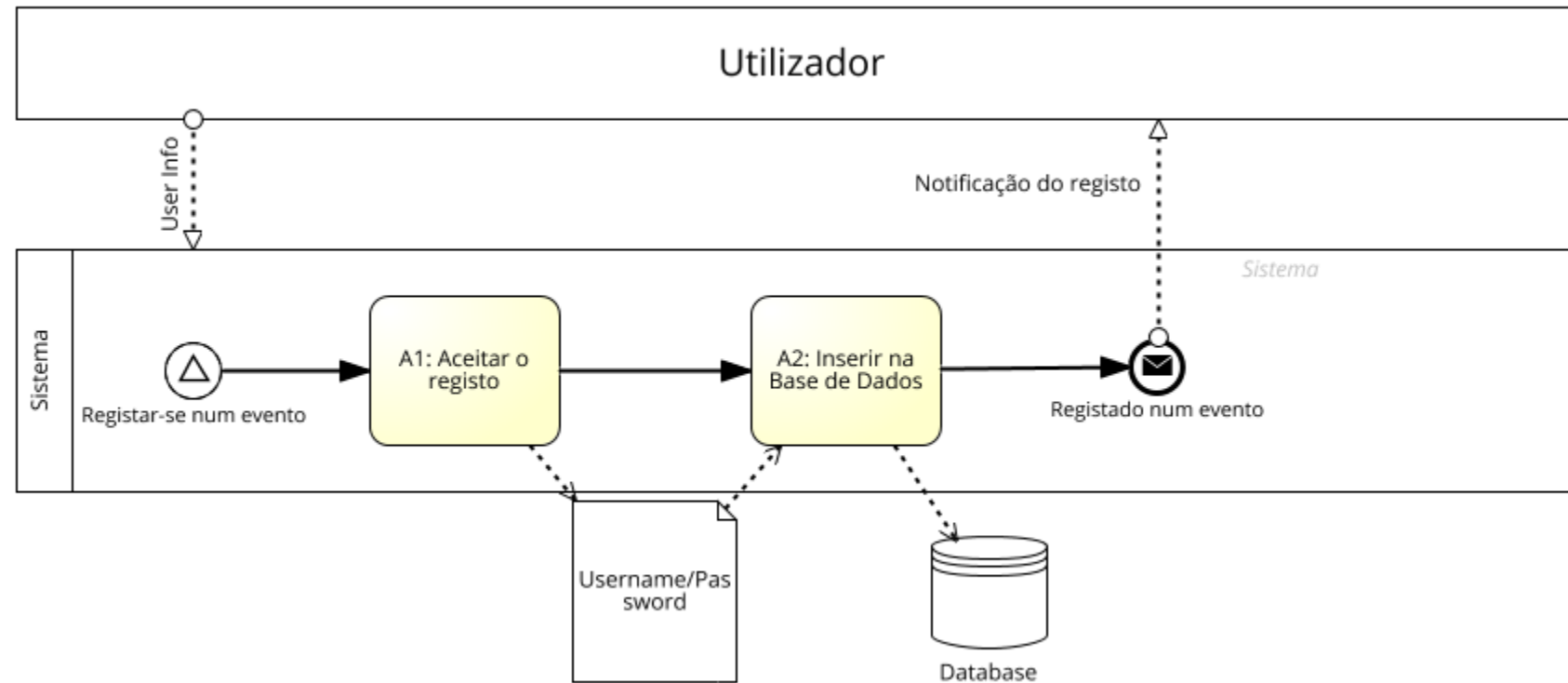
Lista de processo(s) de negócio

Inscrição num evento

- Assunção: Utilizador logado com sucesso, acede à Home Page, onde se encontram todos os eventos disponíveis, aplica filtros de pesquisa se pretender, e clica no link referente ao evento no qual se pretende inscrever.
- Descrição: Sistema ao receber do utilizador um pedido para visualizar informação sobre os eventos disponíveis, analisa a referência do evento selecionado e acede à ficha técnica do evento de forma a apresentar informação detalhada ao utilizador. O Sistema verifica se o cliente pretende inscrever-se no evento selecionado. Neste caso, o sistema solicita os dados pessoais necessários para o registo.
 - A realização de eventos determina um conjunto de ações para cálculo do nível do utilizador tendo por base as regras de negócio definidas (e.g., pontos por evento, categorias de níveis, etc.)
 - Atribuição de Pontos: Desistiu do Evento, recebe 0 pontos; Participou no evento mas sem sucesso, recebe 50 pontos; Participou no evento com sucesso, recebe 100 pontos.
 - Atribuição de Nível: 0 a 100 pontos, Iniciante; 100 a 250 pontos, Amador; 250 a 600 pontos, Expert; A partir de 600 pontos, Lendário.
 - O sistema procede com a emissão de um bilhete com um QR Code para ser lido no dia do evento por um Voluntário.
 - O sistema regista na agenda do utilizador, informação sobre o estado do evento(i.e., data, hora, local, alterações).

Diagrama de Colaboração

Inscrição num Evento



Lista de processo(s) de negócio

Comparecer no evento

- Assunção: Utilizador logado com sucesso, acede ao Menu de Eventos através da Home Page, seleciona a secção de eventos inscritos e clica no link referente ao evento ao qual está a comparecer.
- Descrição: Sistema ao receber do cliente um pedido para visualizar informação sobre os eventos inscrito, analisa a referência do evento selecionado e acede à ficha técnica do evento de forma a apresentar informação detalhada ao cliente. Sistema verifica se o cliente pretende realizar o check-in disponibilizando o QR Code referente à sua presença para que o Utilizador apresente o mesmo ao Voluntário para validar a sua presença. Neste caso, o sistema solicita os dados pessoais básicos necessários para o registo.
 - O sistema lê o QR Code para ser validado a presença do utilizador
 - O sistema envia os dados para a base de dados, neste procedimento o número de pontos e o estado do nível do utilizador é alterado (aumenta assim que terminada a prestação no evento inscrito).

Diagrama de Colaboração

Registo num Evento

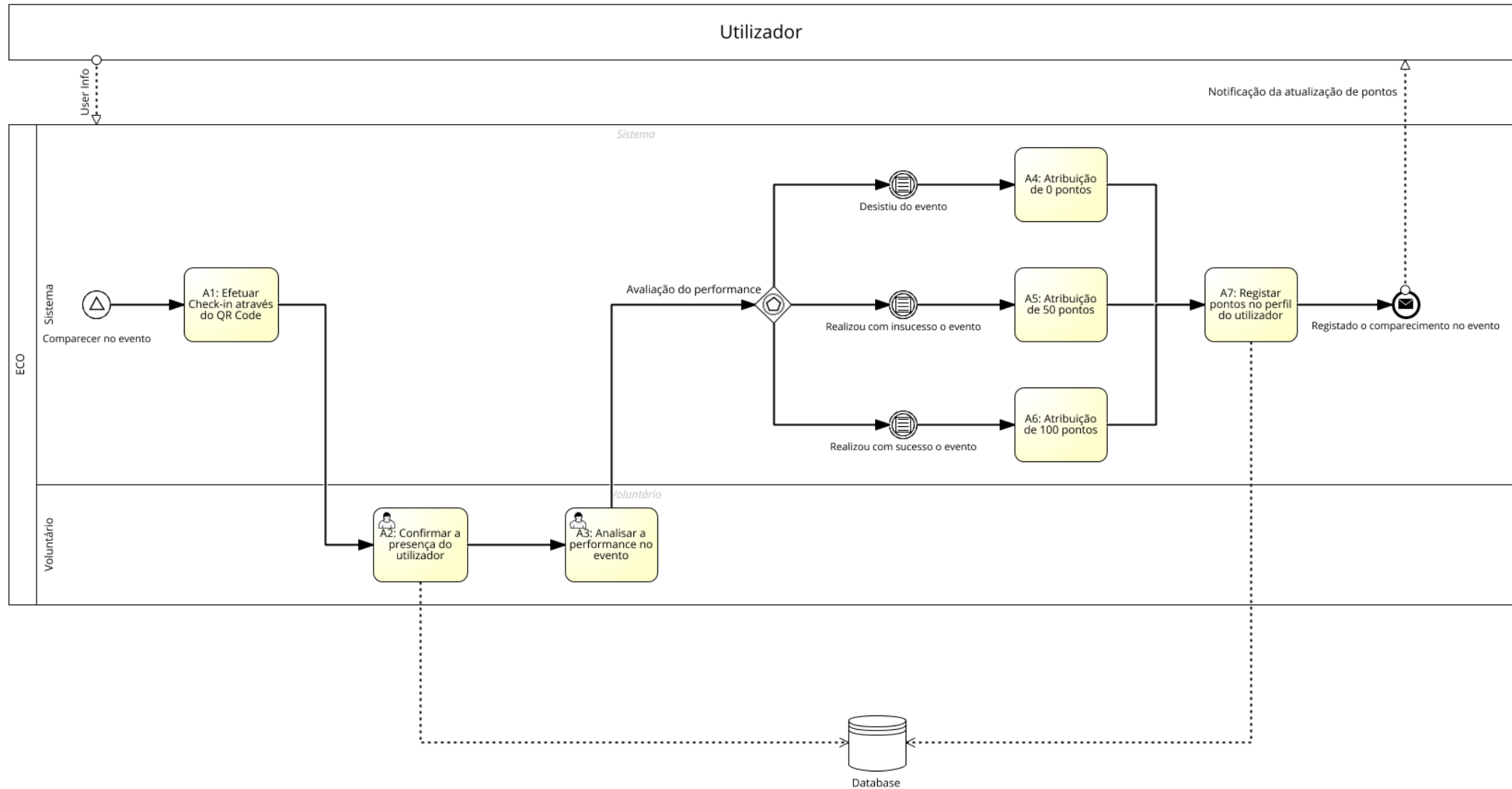
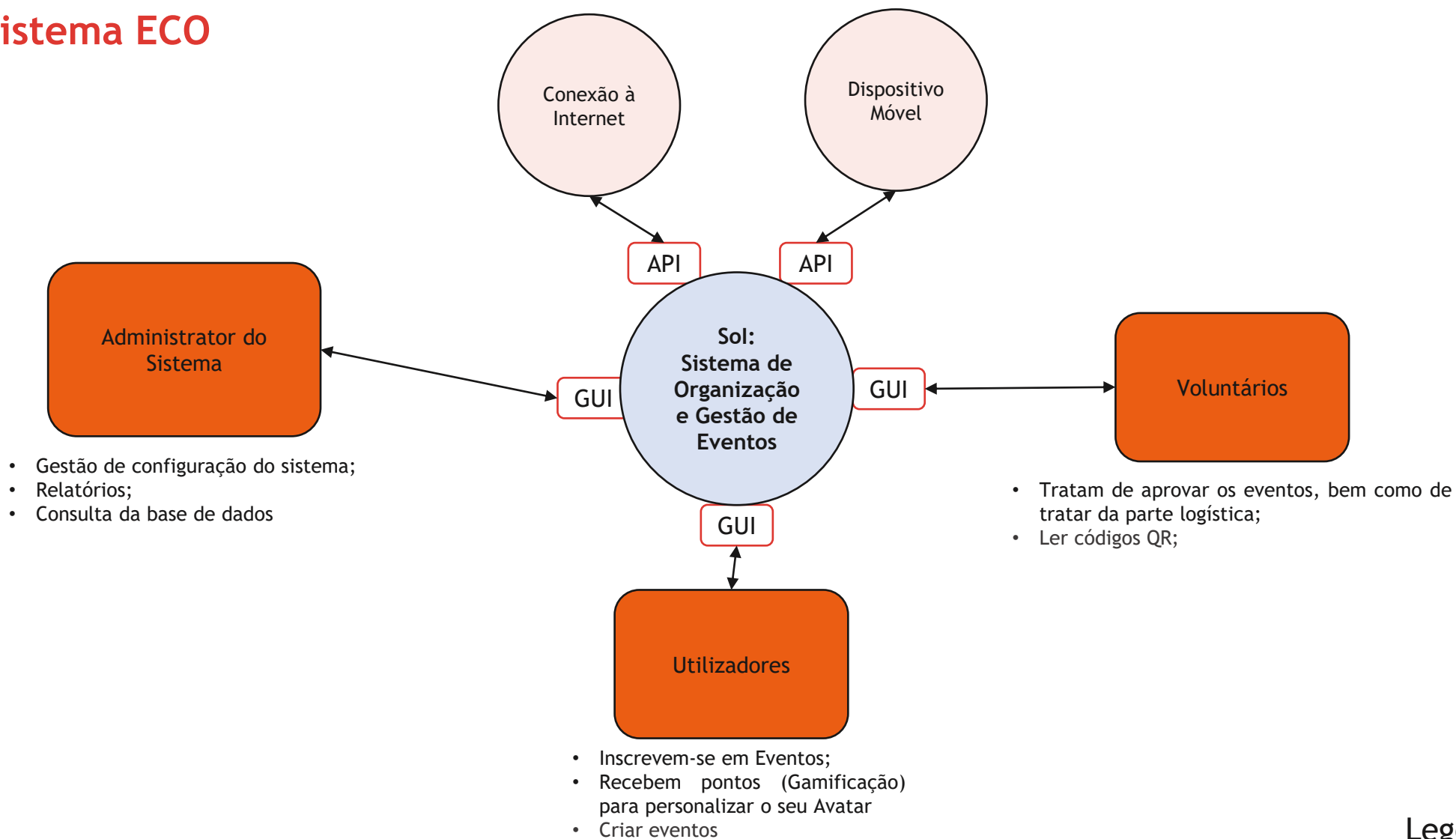


Diagrama de Contexto

Sistema ECO



Legenda:



-  Enabling System
-  Atores

Diagrama de Contexto

Sistema ECO

User Role	Descrição
Utilizador	Interage diretamente com a aplicação (Sol) através de um GUI (Graphical user interface): Criação de eventos; Inscrições em eventos; check-in em eventos; consulta os eventos que frequentou; personaliza o avatar; consulta/altera os dados pessoais e palavra-passe/Touch-ID
Voluntários	Interage diretamente com a aplicação (Sol): Aprovar os eventos e parte logística dos mesmos (e.g, mobilizar voluntários, reservar local), situam-se nos eventos, orientam os utilizadores presentes
Administrador de Sistema	Interage indiretamente com a aplicação (Sol): Os Administradores de sistema comunicam com o nosso sistema através de um GUI (Graphical user interface) é responsável pela gestão de configuração do sistema, relatórios, consulta da base de dados
Comunicação Wireless	A comunicação wireless é um enabling systems, comunica com o Sistema através de uma API (Application Programing Interface), é necessária para que o Sistema funcione pois depende de uma ligação à internet
Dispositivo Móvel	O dispositivo móvel é um enabling systems, comunica com o nosso Sistema através de uma API (Application programming interface) é responsável por dar ao cliente todo o acesso à aplicação e ao serviço

Sprint Retrospective

Sprint 1 (04/10/2021)



Aspetos positivos - O que correu bem	Aspetos a melhorar
<ul style="list-style-type: none">- Aprofundamento da matéria ao por em prática a teoria lecionada em contexto de sala de aula- Eficiência na organização e distribuição das tarefas da equipa- O progresso das tarefas cumpriu sempre os prazo acabando por concluir as mesmas dentro da data estabelecida.- Construção de Diagramas do M2 antecipadamente para obter feedback o mais breve possível- O feedback do professor foi devidamente priorizado antes de progredir no trabalho	<ul style="list-style-type: none">- A estruturação dos diagramas em geral consoante o feedback obtido- A apresentação do PowerPoint
Para o próximo sprint	
<ul style="list-style-type: none">- Apresentar versões finais e completas do Diagrama de Contexto e de Colaboração- Apresentar versões iniciais usando a notação UML	



Obrigado

Grupo 4 - ECO



**Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação**
Universidade Europeia