

**Faculdade São Paulo Tech School**

**Documentação *Inside***

Giovanna Menezes Vilas Boas Rodrigues

**Projeto Individual**



**SÃO PAULO**

**2023**

## SUMÁRIO

1. CONTEXTO.....	3
2. OBJETIVOS.....	4
3. JUSTIFICATIVA DO PROJETO.....	5
4. ESCOPO .....	6
5. REQUISITOS.....	7
6. PREMISSAS .....	8
7. RESTRIÇÕES.....	8
8. RISCOS.....	9
9. MÉTRICAS.....	10
10. CONCLUSÃO.....	11

## **1. CONTEXTO**

A técnica do design de interiores consiste em planejar, organizar e harmonizar espaços, escolhendo e combinando diversos elementos e realizando relações estéticas e funcionais conforme a necessidade de quem irá utilizar determinado espaço. Esse planejamento consiste desde uma simples cortina até a forma que a luz entra no cômodo, tudo em função da melhor ergonomia possível do ambiente.

O design de interiores sempre esteve muito presente na minha vida. Desde criança, arrumar os espaços conforme a minha criatividade imaginava, era muito divertido. E pensando nesse meu entretenimento infantil, ao chegar no primeiro ano do ensino médio, eu decidi explorar mais desse mundo, fazendo um técnico de design de interiores. E eu aprendi muito, não só sobre o design de interiores em si, como também sobre mim, sobre como o ambiente em que você está inserido faz a diferença na atividade que você estiver exercendo ali.

Ao aprender sobre o design de interiores, reaprendi sobre a minha paixão de desenhar e pintar, mas além disso, desenhar e pintar com um objetivo fixo, principalmente se o objetivo for ajudar alguém a ver algo que deseja, ver o estilo que combina consigo, aprender a viver melhor em sua própria casa, pois cuidando do seu lar é uma forma de cuidar de si mesmo também. Com base nisso, acredito que o design de interiores seja o tema mais apropriado para se criar um primeiro projeto individual que ressoe com a minha personalidade.

## **2. OBJETIVOS**

- Ajudar o usuário a entender melhor sobre os possíveis estilos de interiores;
- Ajudar o usuário a descobrir o estilo que mais combina com suas preferências;
- Informar sobre os estilos de interiores;
- Informar sobre projetos de interiores interessantes.

### **3. JUSTIFICATIVA DO PROJETO**

Como o design de interiores combina planejamento e funcionalidade, duas características importantes na minha vida, acredito que seja o tema mais adequado para se fazer um blog sobre.

#### 4. ESCOPO

Será criado um site pessoal, na forma de blog, que irá conter informações sobre os estilos de interiores, projetos e um torneio sobre os estilos.

O site conterá as seguintes seções:

- Home;
- Cadastro e login (somente usuários cadastrados no site poderão realizar comentários e ter suas respostas de estilos que mais combinam salvas);
- Estilos (página com todas os estilos que já tiveram publicações sobre);
- Torneio (o usuário irá selecionar uma sequência de opções e, ao final, terá uma resposta sobre qual estilo de interior combina mais com ele);
- Sobre mim e contato.

O site deverá conter rolagem vertical.

Haverá compatibilidade para desktop.

É necessária a utilização do Banco de Dados para a armazenamento das respostas dos usuários cadastrados em relação ao torneio.

## 5. REQUISITOS

Requisitos	Descrição	Classificação	Tamanho	Peso	Sprint
<b>SITE</b>					
Header - Design	Criar o design do menu pelo "Figma", ele deve conter: Cor de fundo: #868890; Logo da empresa; Estilos, Posts e Torneio.	Essencial	P	5	S1
Header - HTML/CSS	Passar o Header criado pelo "Figma" para HTML e CSS	Importante	PP	3	S2
Header - Funcionando	Fazer com que o Header fique funcional, de modo que seja possível acessar as páginas de: Estilos, Posts e Torneio, e reencaminhar o usuário a home ao clicar na logo.	Importante	PP	3	S2
Tela Principal - Design	Criar o layout da página inicial do site pelo "Figma". Ela deve mostrar o post mais procurado pelos usuários, abaixo os posts recém publicados, o chamado para o torneio e por fim, o sobre mim.	Essencial	P	5	S1
Tela Principal - HTML/CSS	Passar a Tela Inicial criado pelo "Figma" para HTML e CSS	Importante	M	3	S2
Footer - Design	Criar o design do footer pelo "Figma", ele deve conter: copyright, e-mail, Behance, LinkedIn, Instagram e Pinterest.	Essencial	P	5	S1
Footer - HTML/CSS	Passar o layout criado no "Figma" para o HTML/CSS	Importante	PP	3	S2
Footer - Funcionando	Fazer com que quando a pessoa clicar em alguma das redes sociais, ela seja redirecionada para a minha página em determinada rede.	Importante	PP	3	S2
Dashboard - Design	Deve criar o layout da página de Dashboard, ou seja, tela que mostrará gráfico para o developer onde conterá analytics sobre como está indo o engajamento do site, mostrando portanto, totais de pessoas cadastradas e quais os estilos os usuários mais estão tirando no torneio, para ajudar na hora dos posts. Para os usuários, terá uma listagem de todos os estilos que os usuários tiveram como resultado no torneio, além do dia em que foi realizado.	Essencial	P	5	S1
Dashboard - HTML/CSS	Passar o Dashboard criado pelo "Figma" para HTML e CSS	Importante	M	8	S2
Dashboard - Funcional	Fazer com que a tela de dashboard fique funcional, ou seja, quando a developer logar no site ela tem que ter as informações de engajamento do site.	Importante	G	21	S3
Cadastro do Usuário - Design	Deve criar o layout da página de cadastro pelo "Figma" ele deve conter o cadastro deve conter campos para o usuário digitar: - Nickname; - Email; - Senha; - Confirmação de senha; Depois dos campos deve ter um botão para confirmar o cadastro.	Essencial	P	5	S1
Cadastro do Usuário - HTML/CSS	Passar a Tela de Cadastro do Usuário criado pelo "Figma" para HTML e CSS	Importante	M	13	S2
Cadastro do usuário - Funcionando	Será necessário fazer com que o cadastro fique funcional, ou seja, quando uma pessoa digitar os dados corretos nos campos indicados o formulário fará uma conexão com o banco de dados para guardar as informações desse funcionário.	Importante	G	21	S3
Login - Design	Deve criar o design da página de login pelo "Figma" ele deve conter o login deve conter campos para o usuário digitar: - Nickname; - Senha. Depois dos campos deve ter um botão para confirmar o login.	Essencial	P	5	S1
Login - HTML/CSS	Passar a Tela de Login criado pelo "Figma" para HTML e CSS	Importante	M	13	S2
Login - Funcionando	Será necessário fazer com que o Login fique funcional, ou seja, quando uma pessoa colocar seu nickname e senha (desde que já seja cadastrado) a página deverá fazer o login dessa pessoa e mostrar seu Dashboard com os dados dos seus respectivos estilos e datas de quando eles foram feitos.	Importante	G	21	S3
Torneio - Design	Criar o Layout do Torneio, contendo duas imagens e uma breve descrição para o usuário clicar na qual ele se identifica mais.	Essencial	M	8	S1
Torneio - HTML/CSS	Deve passar o layout do Torneio criado pelo figma para o site em forma de html e css	Essencial	G	13	S2
Torneio - Funcionando	As imagens do Torneio ficam se repetindo até sobrar uma, se tornando o estilo favorito do usuário.	Essencial	G	21	S3
Estilos - Design	Criar o Layout dos Estilos, todos seguindo o mesmo padrão, onde terá uma breve descrição do estilo, uma lista com suas principais características e 5 fotos em carrossel para embasar a descrição acima.	Essencial	P	5	S1
Estilos - HTML/CSS	Deve passar o layout dos Estilos criado pelo figma para o site em forma de html e css	Importante	M	8	S4
Posts - Design	Deve criar o layout da página dos Posts pelo "Figma" ele deve conter: - Rodapé padrão; - Menu padrão; Essa página conterá uma lista de todos os posts e sua foto principal para elucidar eles. Ao clicar deverá conter um breve resumo do post selecionado e um apontamento da designer.	Essencial	P	5	S1
Posts - HTML/CSS	Deve passar o layout dos Posts criado pelo figma para o site em forma de html e css	Importante	M	8	S4
Sobre mim - Design	Deve criar o layout da página de Sobre Mim no "Figma" ele deve conter o motivo do site e sobre a capacidade do designer.	Essencial	PP	3	S1
Sobre mim - HTML/CSS	Passar o layout criado no "Figma" para o HTML/CSS	Importante	PP	3	S2
<b>BANCO DE DADOS</b>					
Tabelas BD	Definir as tabelas do BD que serão utilizadas no projeto	Essencial	P	5	S1
Modelagem Lógica	Fazer modelagem lógica das tabelas relacionando-as com FK, 1:1 e 1:N	Essencial	P	5	S1
Script do Banco de Dados	Criar/Atualizar script do banco de dados do projeto	Importante	M	8	S2
<b>Analytics</b>					
Analytics	Processar os dados que o banco de dados está capturando e gerar um gráfico com os dados	Importante	M	8	S2
<b>Documentação</b>					
Product Backlog	Definir todos os Product Backlog.	Essencial	PP	3	S1
Documentação Básica	Definir contexto, justificativa, escopo, requisitos...	Importante	PP	3	S1
Sprint Backlog	Definir semanalmente as Sprints Backlogs.	Essencial	PP	3	Todas
<b>Apresentação</b>					
Apresentação - cliente	Apresentar os produtos desenvolvidos na sprint	Essencial	G	21	S5

## 6. PREMISSAS

Para que o trabalho possa ser executado é preciso que a developer se comprometa com suas tarefas e realize suas atividades conforme as sprints planejadas por ela. Sem procrastinar e se houver alguma dúvida, sempre procurar os mais experientes para que possa dar continuidade ao projeto.

Para poder acessar o site, o usuário precisa ter acesso a internet e um desktop.

## 7. RESTRIÇÕES

Para que o projeto seja realizado com sucesso seguindo com o planejamento do escopo é necessário que ocorra algumas restrições:

- Serão realizados, todos os dias, pelo menos 2 horas de investimento no projeto individual.
- Estar constantemente pensando em formas de desenvolver o mesmo.
- O site será desenvolvido em HTML, CSS e JavaScript, e o banco de dados utilizados será o MySQL.



## 8. RISCOS

Os maiores riscos para o projeto foram estabelecidos da seguinte forma:

ID	Descrição de Risco	Probabilidade	Impacto	Fator de Risco	Ação	Descrição da Ação
1	Falta de Conhecimento	2	3	6	Evitar	Prestar atenção nas aulas e esclarecer dúvidas com os professores.
2	Falta de Backup	1	3	3	Evitar	Manter cópias atualizadas das entregáveis em mais de um local.
3	Atraso de entregas	2	2	4	Evitar	Identificar rapidamente o que não foi entregue e criar um plano para contornar a situação.
4	Falta de organização (calendário)	2	1	2	Evitar	Manter a ferramenta de gestão em constante atualização.
5	Notebook quebrar	2	3	6	Mitigar	Ficar na faculdade até mais tarde para conseguir finalizar o projeto.

## 9. MÉTRICAS

Uma métrica para analisar como está o desempenho do site seria a de taxa de engajamento com o usuário (TEU). Onde iremos verificar quantos usuários estão se cadastrando e interagindo no site.

Para isso, iremos calcular da seguinte forma:

**TEU** = (Número dos usuários cadastrados que realizam o torneio / Número total de usuários cadastrados) x 100

Essa métrica avalia a principal forma de engajamento que o site tem com o usuário, que é o torneio, em relação com o número total de usuários cadastrados. E multiplicando por cem, conseguimos expressar o TEU através de uma porcentagem.

Com essa informação, teremos uma maior noção de qual estilo agrada mais os usuários, e com base nela, realizar posts mais interessantes para os leitores do blog.

## 10. CONCLUSÃO

O Design de Interiores sempre foi algo presente na minha vida desde criança. Eu gastava mais o tempo de arrumar a casa das bonecas do que realmente brincar com elas. Por essas memórias desde pequena que eu acredito que seja um tema querido por mim. E esse tema se tornou mais íntimo de mim quando eu fiz um técnico voltado para isso, me aprofundando ainda mais nas suas vertentes. Nele, eu aprendi que o design de interiores está em todos os ambientes, só não percebemos.

Nesse projeto, eu quis criar um site onde o usuário ou o simples leitor se sinta confortável e que desperte a sua criatividade ao ler um dos posts publicados, ou ao realizar o torneio e mudar algo em sua casa conforme o estilo que lhe foi indicado para ver se realmente combina consigo. Quis criar um site confiável, elegante, claro e receptivo. Com um pouco das minhas ideias nos posts, dando uma opinião crítica sobre os projetos que são discutidos neles.

Embora criar uma das páginas tenha sido um grande desafio, sendo essa a página do torneio, conseguir descobrir a lógica pela qual eu precisava para criar o sistema se tornou a maior superação que eu tive durante todo esse processo. Mas, eu não consegui sozinha. Eu tive bons colegas de curso me ajudando nesse percurso, agradecimentos especiais ao Eduardo Correa e o Gabriel Bazante, que me auxiliaram a enxergar onde eu precisava para conseguir finalizar essas duas páginas.

Por fim, é uma satisfação enorme entregar a primeira parte desse projeto que vem tendo vida desde que ingressei na SPTech. O Inside possui um grande futuro, podendo vir a se tornar um grande sistema que ajuda arquitetos e designers de interiores com seus clientes. Uma única plataforma, capaz de juntar cliente e profissional, em um lugar só. O Inside é um projeto vivo e vai continuar se desenvolvendo.

