

Informações do Projeto

TÍTULO DO PROJETO

Task Master

CURSO

Ciência da Computação

Participantes

Os membros do grupo são:

- Bernardo Marques Fernandes
- Carolina Morais Nigri
- Gabriel Praes Bernardes Nunes
- Igor Vilela Nunes da Rocha Godinho
- Ivan Pereira Reis Nascimento
- João Paulo Leao Matos
- Saulo de Moura Zandona Freitas

Estrutura do Documento

- Informações do Projeto
 - Participantes
- Estrutura do Documento
- Introdução
 - Problema
 - Objetivos
 - Justificativa
 - Público-Alvo
- Especificações do Projeto
 - Personas e Mapas de Empatia
 - Histórias de Usuários
 - Requisitos
 - Requisitos Funcionais
 - Requisitos não Funcionais
 - Restrições
- Projeto de Interface
 - User Flow
 - Wireframes

- Metodologia
 - Divisão de Papéis
 - Ferramentas
 - Controle de Versão

Introdução

Problema

A procrastinação é um grande problema que envolve uma quantidade enorme de pessoas, trata-se do ato de protelar/adiar, onde, muitas vezes, envolve tarefas muito importantes que acabam sendo abandonadas, como um trabalho importante de escola, ou uma tarefa bem requisitada no trabalho. O ato de procrastinar é natural do ser humano, mas ao longo do tempo, esse problema tem se agravado bastante graças ao fácil acesso a distrações, como as redes sociais (que costumam gastar grande parte do tempo das pessoas), séries, filmes, jogos... Além do problema da distração, a falta de organização e planejamento também contribuem muito para que atividades importantes acabem ficando para trás, principalmente no caso de pessoas que tem um tempo restrito para fazer muitas coisas.

Objetivos

Nosso objetivo nesse trabalho é ajudar a população que sofre desse problema a se organizar melhor, a se manter motivado a cumprir suas tarefas e a ter um planejamento, como um cronograma semanal ou uma agenda de compromissos interativa, para que assim, essa pessoa possa entender melhor o que fazer, como/quando fazer e ser mais produtiva, conseguindo até mesmo fazer um número de atividades maior em menos tempo.

Tendo isso em vista, o objetivo geral deste projeto é desenvolver uma aplicação Web que auxilie o usuário a se organizar e evitar a procrastinação. Já os objetivos específicos são:

- Fazer com que a tecnologia (computador, celular ou tablet) seja uma forma de resolver o problema da procrastinação, ao invés de ser uma causa dela
- Fornecer uma plataforma de fácil e rápido uso para que o ato de se planejar não se torne uma tarefa que consuma muito tempo e energia do usuário
- Auxiliar, em especial, estudantes universitários a registrarem suas tarefas e cumprirem seus prazos de entrega

Justificativa

Planejamento e organização são elementos de alta importância na vida humana, especialmente no mundo atual, em que temos uma série de deveres a cumprir para com a sociedade e com nós mesmos, o que nem sempre é alcançado da melhor e mais completa forma. Levando isso em conta, este projeto busca tornar esses elementos mais presentes na vida e rotina daqueles que utilizarem esta aplicação, facilitando a tarefa de fazer planejamentos e se organizar, de forma a tornar isso um hábito e evitar a procrastinação.

Segundo reportagem publicada na revista Super Interessante, estudos mostram que 20% dos adultos são procrastinadores crônicos, dado que representa, somente no Brasil, cerca de 20 milhões de pessoas. Nesse sentido, consideramos que o jovem adulto, especialmente os estudantes universitários, está entre aqueles que mais procrastinam e sente essa dificuldade em se organizar, visto que este é um público que tem diversas tarefas acadêmicas a realizar e, ao mesmo tempo, quer aproveitar esse período da vida enquanto jovem, sendo, portanto, um bom público a quem se destinar este projeto.

Público-Alvo

O público-alvo é, principalmente, estudantes universitários que tem dificuldade de se organizar e manter uma disciplina e estudantes que além de estudar trabalham, necessitando de uma organização melhor do tempo para conseguir realizar todas as suas tarefas. Dividindo o público-alvo trabalhado nesses dois grupos, busca-se observar como eles lidam com a organização e a procrastinação em suas vidas, considerando que, provavelmente, a falta de tempo daqueles que trabalham possa afetar mais sua rotina enquanto outras causas possíveis sejam impedimentos para aqueles que apenas estudam. Observadas as causas e analisando as diferentes rotinas desse público, busca-se oferecer ferramentas que se adequem às diferentes necessidades desses usuários.

Especificações do Projeto

Para a construção do projeto, passou-se por um processo de entendimento e exploração do problema, criando duas personas que representem grupos diferentes dentro do público-alvo escolhido, pensando nas suas necessidades humanas e enquanto usuários. Por fim, enumerou-se os requisitos da aplicação, funcionais e não funcionais, além de restrições para o seu desenvolvimento.

Apresente uma visão geral do que será abordado nesta parte do documento, enumerando as técnicas e/ou ferramentas utilizadas para realizar a especificações do projeto

Personas e Mapas de Empatia

As personas criadas durante o processo de Design Thinking são apresentadas abaixo:

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA

NOME João Gabriel

IDADE 19 anos

HOBBY Jogar vídeo-games

TRABALHO Universitário (1º período de Ciência da Computação)

PERSONALIDADE

- Preguiçoso
- Despreocupado
- Desorganizado

SONHOS

- Conhecer seu ídolo
- Desenvolver jogos

OBJETOS E LUGARES
Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

- Objetos - celular, computador e consoles para jogar
- Lugar - Mora com os pais, perto da faculdade

OBJETIVOS CHAVE
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço?
Por que eles precisam deste serviço?

- O objetivo chave dessa pessoa é conseguir ser mais proativo
- Procrastina muito e tem dificuldade de se organizar por falta de motivação

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA
Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Gamificação
Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

MAPA DE EMPATIA

Cliente: João Gabriel

Não tem perspectiva de futuro, sente a necessidade de mudar isso. Seu círculo de amizade não traz bons incentivos e o leva só a objetivos de prazer momentâneo sem pensar a longo prazo.

Que deveria se organizar mais, estudar direito
Amigos - chamam para jogar quando está estudando

Il que ele vê? O que ele ouve? O que ele sente? O que ele vê? O que ele diz e faz?

Mercado muito atrativo, precisa de mudar sua postura e ser mais proativo para conseguir um bom emprego.

Não se organiza, procrastina muito
Dedica pouco aos estudos e foca muito no lazer

DORES
Falta de organização, procrastinação, falta de foco

GANHOS
Boas notas, bom aprendizado

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME Rafaela

IDADE 25 anos

HOBBY Ler e estudar línguas

TRABALHO

- Universitária (8º período de Psicologia)
- Estágio em Psicologia

PERSONALIDADE

- Organizada
- Tem iniciativa
- Dedicada
- Independente

SONHOS

- Morar fora do país
- Ter uma vida tranquila e um bom emprego

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

- Objetos - livros, para lazer e estudo / celular e computador para fazer atendimentos
- Lugar - Mora sozinha, longe da faculdade

OBJETIVOS CHAVE

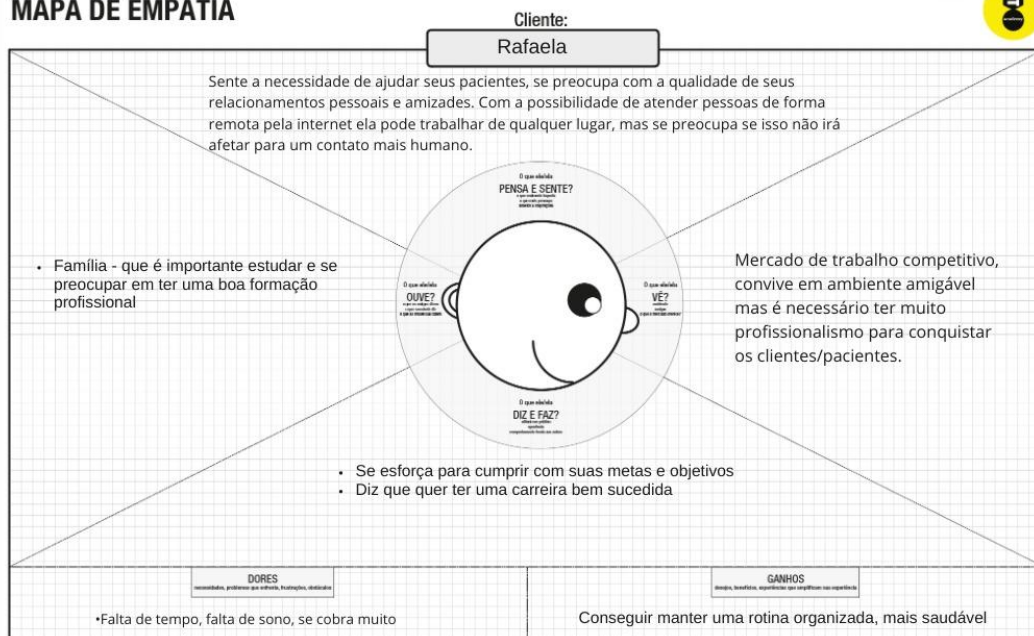
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

- Tem dificuldade de se organizar devido à falta de tempo

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? De forma simples e sucinta. Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

MAPA DE EMPATIA



Histórias de Usuários

Com base na análise das personas, foram identificadas as seguintes histórias de usuários:

EU COMO... <small>PERSONA</small>	QUERO/PRECISO ... <small>FUNCIONALIDADE</small>	PARA ... <small>MOTIVO/VALOR</small>
João Gabriel	Anotar meus afazeres	Deixar tudo organizado
João Gabriel	Organizar minhas tarefas em ordem de importância	Saber qual que eu tenho de fazer primeiro e quais eu posso deixar para mais tarde
João Gabriel	Colocar alarmes na hora das atividades	Seguir os horários e acabar com a procrastinação
João Gabriel	Ser motivado de alguma forma	Ter um motivo a mais para eu me organizar
Rafaela	Registrar minha rotina	Me manter organizada
Rafaela	Ter tudo no meu celular	Saber o que eu tenho que fazer de forma rápida, sem ter que ligar o computador, porque o celular está sempre comigo
Rafaela	Fazer anotações em cada compromisso	Me organizar de uma forma mais precisa

Requisitos

As tabelas que se seguem apresentam os requisitos funcionais e não funcionais que detalham o escopo do projeto.

Requisitos Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RF-001	Possuir uma tela de login.	ALTA
RF-002	Possuir um sistema de recompensas.	MÉDIA
RF-003	Ter um menu inicial com opções de navegação.	ALTA
RF-004	O site deve permitir que o usuário acesse um menu com suas tarefas.	ALTA
RF-005	Permitir que o usuário veja e edite suas informações de perfil.	MÉDIA
RF-006	Permitir compartilhamento de informações em redes sociais.	BAIXA
RF-007	Possuir uma página de comunidade.	BAIXA
RF-008	Possuir uma tela de FAQ.	BAIXA
RF-009	Permitir acessar informações gerais sobre o site.	MÉDIA
RF-010	Permitir configurar notificações.	ALTA

Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RNF-001	O sistema deve ser responsivo para rodar em um dispositivos móvel	MÉDIA
RNF-002	O site deve ser fácil de navegar.	ALTA
RNF-003	Ser publicado em ambientes de fácil acesso na internet.	ALTA
RNF-004	Ser compatível com os principais navegadores.	ALTA
RNF-005	Processar requisitos do usuário em menos de 3s.	BAIXA

Restrições

O projeto está restrito pelos itens apresentados na tabela a seguir.

ID	Restrição
01	O projeto deverá ser entregue até o final do semestre
02	Não pode ser desenvolvido um módulo de backend
03	Devemos ter uma evolução individual semanal em relação ao projeto
04	O projeto deve ter um foco inicial em ajudar os estudantes que procrastinam
05	A equipe não pode subcontratar o desenvolvimento do trabalho

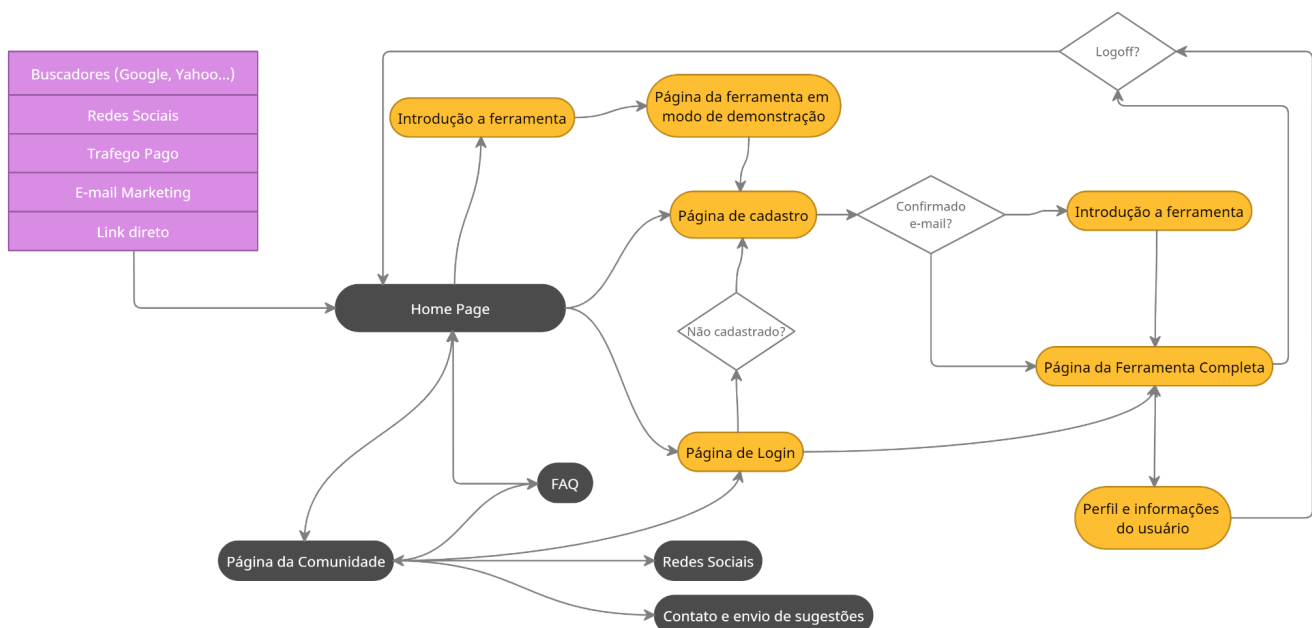
- 06 Não podemos ultrapassar os prazos de entrega dos sprints no canvas
- 07 Inicialmente o projeto deve ser feito em HTML, CSS e JS
- 08 A aplicação deve ser simples e de fácil acesso para o usuário

Projeto de Interface

A interface da aplicação foi construída de forma a atender à necessidade dos usuários de se registrar as tarefas a serem cumpridas, organizando-as de acordo com seus respectivos prazos e níveis de prioridades. Para tanto, a página permite ao usuário cadastrar seu perfil e acompanhar sua fila de tarefas, além de possibilitar uma integração com a comunidade, FAQ e compartilhamento em redes sociais.

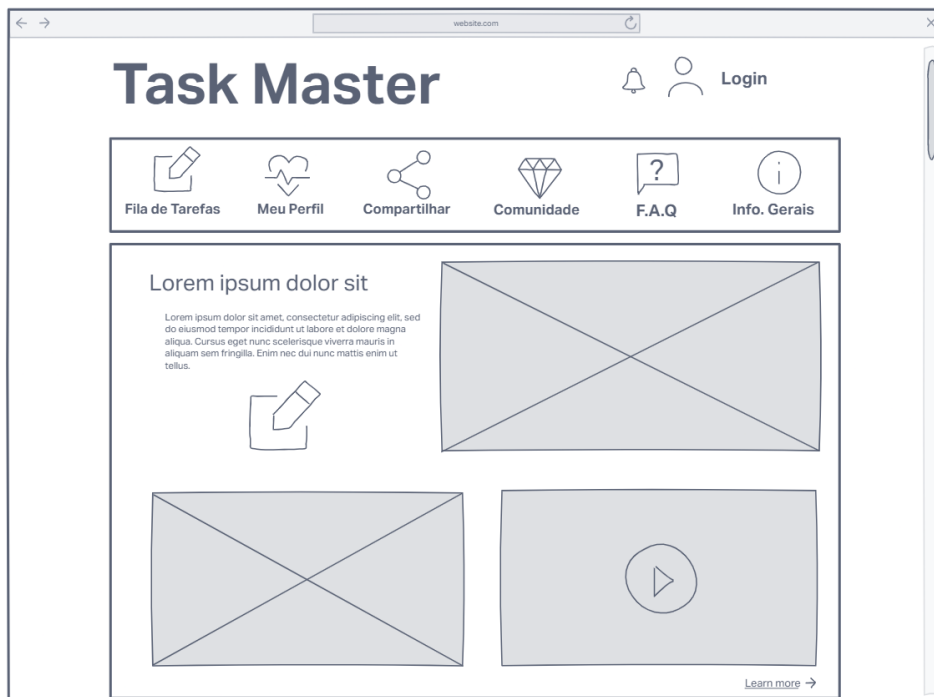
User Flow

O diagrama abaixo apresenta o fluxo do usuário na aplicação:



Wireframes

Os wireframes apresentados abaixo representam a página inicial e a página da fila de tarefas da aplicação:



Metodologia

A metodologia para a produção deste projeto se baseia no Design Thinking, processo utilizado para entender, explorar e materializar o problema e sua solução. Além disso, foi adotada a metodologia ágil do Scrum para a organização da equipe e gerenciamento do projeto, assim como o controle de versão usando Git hospedado no GitHub com a metodologia Git Feature Branch Workflow.

Divisão de Papéis

Adotando a metodologia ágil Scrum, a equipe será dividida segundo os seguintes papéis:

- Scrum Master: Carolina Morais Nigri
- Product Owner: João Paulo Leao Matos
- Equipe:
 - Bernardo Marques Fernandes
 - Gabriel Praes Bernardes Nunes
 - Igor Vilela Nunes da Rocha Godinho
 - Ivan Pereira Reis Nascimento
 - Saulo de Moura Zandona Freitas

Ferramentas

Ferramentas empregadas no projeto:

- Miro, para o Processo de Design Thinking: facilidade de edição simultânea e em equipe
- GitHub, para o Repositório de código: ferramenta muito utilizada por facilitar a colaboração e compartilhamento do código pela equipe
- Creately, InVisionApp e Photoshop, para o Projeto de Interface: as duas primeiras pela facilidade de uso e a última por haver afinidade de uso por membro da equipe. São ferramentas bastante versáteis e flexíveis, dão uma boa agilidade para produzir um resultado satisfatório de forma rápida. O Photoshop, apesar de não ser tão prático e fácil de usar, é uma ferramenta de infinitas possibilidades de resultado gráfico, que demanda mais tempo de trabalho mas funciona muito bem.
- Trello, para o Gerenciamento do Projeto: escolhida por haver afinidade de uso por membro da equipe e possuir funcionalidades muito úteis para a organização da equipe, permitindo, por exemplo, a atribuição de tarefas para cada membro, a determinação de prazos e a categorização por meio de etiquetas

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Processo de Design Thinking	Miro	https://miro.com/app/board/uXjVOB6EAuA=
Repositório de código	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/tiaw-pmg-cc-m-20221-procrastinacao-2-t2-g7
UserFlow	Creately	https://embed.creately.com/DmH9egf6F2W?token=DWEE2GmCAIjWwL5N&type=svg
Wireframe	InVisionApp	encr.pw/Epyek encr.pw/Pq7fa
Gerenciamento do Projeto	Trello	https://trello.com/b/JfWlrgml/gest%C3%A3o-do-projeto

Controle de Versão

O controle de versão será feito utilizando o Git hospedado no GitHub, adotando a metodologia Git Feature Branch Workflow.

As tags serão usadas para nomear versões funcionais da aplicação, verificadas a partir dos testes a serem feitos.

As branches serão feitas da seguinte forma: a partir da `master`, a branch principal, será criada a branch `dev`, onde será feito o desenvolvimento, e a partir desta serão criadas as branches `feature`, para as funcionalidades a serem desenvolvidas. Após serem testadas, as `feature` farão merge na `dev`, e quando terminado o desenvolvimento, retornarão à `master`.

- `master`: parte estável do projeto
- `dev`: partes do projeto em desenvolvimento
- `feature`: funcionalidades em desenvolvimento

As issues seguirão a seguinte convenção:

- `bug`: apontar erros e problemas na aplicação
- `enhancement`: sugerir melhorias para a aplicação
- `feature`: propor novas funcionalidades para a aplicação