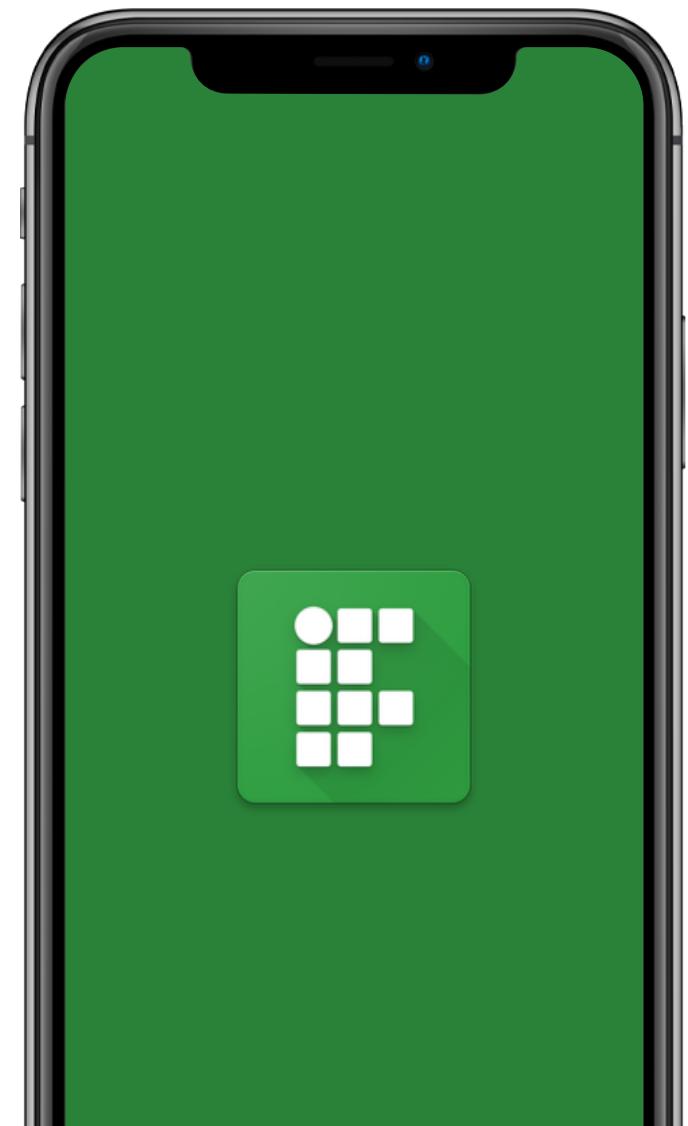


APLICATIVO MOBILE IFPE

Kickoff



SOBRE A

Equipe

EQUIPE



ADRIANA ALVES

GERENTE

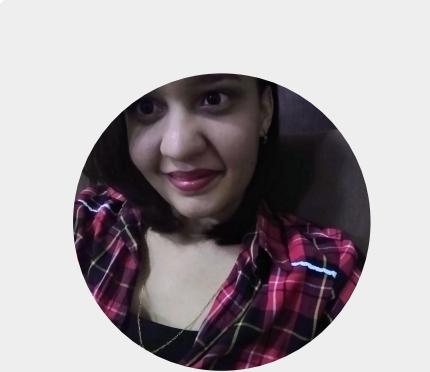
 aas8@cin.ufpe.br



JOÃO GABRIEL

PROGRAMADOR

 jgsa@cin.ufpe.br



LUANA MAYARA

MODELORA

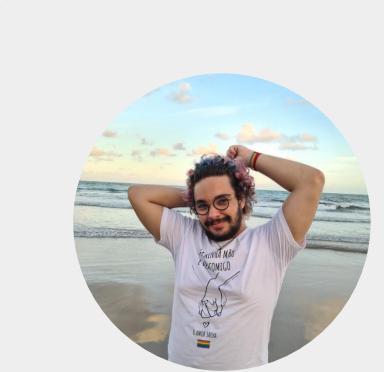
 lmsr@cin.ufpe.br



PEDRO AUGUSTO

MODELADOR

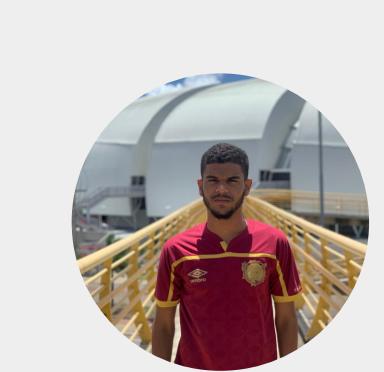
 pAAF2@cin.ufpe.br



PEDRO FARIAS

PROGRAMADOR

 pffs@cin.ufpe.br



PEDRO SALVADOR

MODELADOR

 phsl@cin.ufpe.br



VICTORIA PANTOJA

PROGRAMADORA

 vpa@cin.ufpe.br

SOBRE AS
Metodologias

METODOLOGIAS

Realizadas

1

Pesquisa com o cliente

2

Entrevista com o desenvolvedor

3

Reuniões junto ao cliente

4

Reuniões semanais entre o grupo

5

Validação do processo com o cliente real

METODOLOGIAS

Planejadas

1

Enfoque nos clientes finais

2

Validação do processo com o cliente real

3

Reuniões semanais entre o grupo

4

Trello

5

Github

METODOLOGIAS

Pontos Fortes

1

Pesquisa com o cliente final para entender suas necessidades

2

Entrevista com o desenvolvedor do aplicativo

3

Entrevista com o cliente Marco Eugênio

METODOLOGIAS

Pontos Fracos

1

Alta demanda em pouco tempo

2

Processo de validação com o cliente final é demorado

3

Limitação no tempo de membros da equipe

METODOLOGIA

PM Canvas



JUSTIFICATIVAS Passado

Atualmente o aplicativo tem pouca utilidade

A comunicação no IFPE é um ponto crítico e melhorias no aplicativo poderiam solucionar isso



PRODUTO

Um aplicativo de informações e gestão acadêmica que tenha funcionalidades mais úteis e cumpra o seu objetivo



STAKEHOLDERS EXTERNOS & Fatores externos

Marco Eugênio

Discentes

Docentes

Coordenações

Desenvolvedores



PREMISSAS

Disponibilidade do cliente Marco Eugênio

Reuniões semanais da equipe

Integração total da equipe



RISCOS

Não conseguir atender a demanda do cliente real

Má gestão de tempo tanto coletivo quanto individual dos membros da equipe

Falta de adesão ao aplicativo



OBJ SMART

Atender às necessidades do cliente com propostas de melhorias



REQUISITOS

Desenvolvimento em 15 semanas

Gestão de Projetos

Validação do cliente Marco Eugênio

Objetivos e Metas claros

Boa comunicação por parte da equipe



EQUIPE

Adriana Alves

João Gabriel

Luana Mayara

Pedro Falcão

Pedro Farias

Pedro Henrique

Victoria Pantoja



GRUPO DE ENTREGAS

Kickoff

1º Status Report

2º Status Report

Apresentação final



LINHA DO TEMPO

Fevereiro
Kickoff

Março
1º Status Report

Abril
2º Status Report

Abril
Apresentação Final



BENEFÍCIOS Futuro

Facilitar o acesso às informações aos discentes

Facilitar a interação entre docentes/discentes.

Facilitar a interação entre coordenações/discentes.

Atender a necessidade do cliente real



RESTRIÇÕES

Uso adequado das técnicas e ferramentas

Definição de escopo do projeto

\$\$\$ CUSTOS

Custos de desenvolvimento das futuras melhorias propostas

Custos de manutenção das funcionalidades necessárias

ENTENDENDO A NECESSIDADE

Pesquisa de Satisfação

A PESQUISA

Contexto

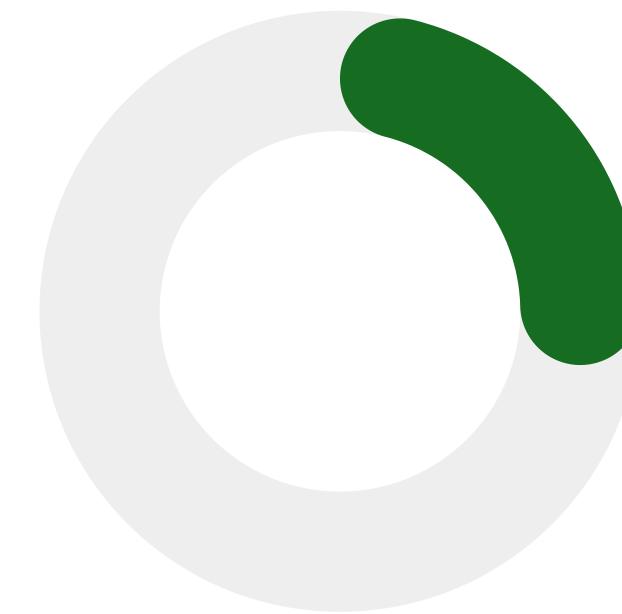
A pesquisa foi feita para entender a necessidade do usuário final e integrá-la à necessidade do cliente real. Contamos com 31 respostas de alunos do IFPE e mostraremos os resultados a seguir.

RESULTADOS DE PESQUISA

Dados



**75% DOS ESTUDANTES NÃO
CONHECEM O APLICATIVO**



**DOS QUE CONHECEM, 28,6%
NUNCA USOU**



**DOS 71,4% QUE USARAM,
83,3% NÃO UTILIZAM MAIS**

RESULTADOS DE PESQUISA

Necessidades

1

Interação professor/alunos

2

Interação coordenações/alunos

3

Funcionalidades que auxiliariam no acesso à informação
(lembretes de entregas, horários, materiais, comprovante de matrícula, notas)

SOBRE OS
Resultados

O PROBLEMA

Contexto Geral

O IFPE possui um aplicativo que foi criado em 2018 por um estudante do Instituto com intuito de aprender a desenvolver Android. Até hoje esse aplicativo existe e é utilizado por alunos do instituto, entretanto há algumas dificuldades envolvidas, que veremos a seguir.

O PROBLEMA

Dificuldades

1 Tornar às informações do Q-Acadêmico mais acessível

2 Facilitar a comunicação entre docentes/discentes

3 Facilitar a comunicação entre coordenações/discentes

RESULTADOS DE PESQUISA

Causas

Baseado na entrevista com o cliente e nos resultados de pesquisa, analisamos algumas principais causas responsáveis pelo cenário atual. São elas:

1

Falta de planejamento

2

Falta de divulgação

3

Falta de atualizações, com algumas muito pontuais

PROPOSTAS DE SOLUÇÕES

Soluções

Para a melhoria esperada do aplicativo, algumas soluções precisam ser tomadas. Nesse primeiro contato, os resultados esperados são:

1

Promover a comunicação entre as partes envolvidas

2

Solucionar os problemas referente ao acesso à informação

3

Atender as necessidades do cliente real

PROPOSTAS DE VALOR

Benefícios

Com essas soluções, esperamos tornar o aplicativo melhor, com funcionalidades que atendam a necessidade do cliente; com maior usabilidade e aderência do público.

Para o cliente real, esperamos facilitar o acesso às informações, além de viabilizar a comunicação necessária.

PROPOSTAS DE VALOR

Recursos

- 1 Docentes, discentes e coordenadores para definir as melhores hipóteses para eles enquanto consumidores finais
- 2 Marco Eugenio, diretor de TI do IFPE, para auxílio e retirada de dúvidas acerca da aplicação mais recente
- 3 Docentes de SGE, PGP e GPN para auxílio com dúvidas acerca do projeto
- 4 Acesso ao aplicativo atual

SOBRE A

Satisfação do Cliente

SATISFAÇÃO DO CLIENTE

Interacção com Marco Eugênio



Grande parte das propostas do nosso projeto foram inicialmente planejadas em reuniões com o cliente



As demais propostas foram passadas ao cliente, a fim de viabilizá-las

Obrigado!

