

PLANEJAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Brian Fumagali dos Santos

Daniela Costa Souza

Desireé Sant'Ana Emidio

Fernando Francisco de Oliveira Junior

Paulo Victor Santos Colombo

Sistema de Aplicativo: “Hora do Remédio”

São Paulo

2023

DECLARAÇÃO DE VISÃO DO PROJETO

1. TÍTULO

“Hora do Remédio”

2. OBJETIVO

O Sistema deverá gerenciar e gerar alertas para seus usuários, com agenda para medicação e notificações que facilitarão os cuidados de pessoas que necessitam de uma rotina com medicamentos.

Para o desenvolvimento desse Sistema serão necessários 90 dias.

3. JUSTIFICATIVA

Sabendo que o desenvolvimento de sistemas de informação com certeza reforça, qualifica e otimiza as funções gerenciais de qualquer negócio, independentemente de seu tamanho ou natureza.

Particularmente na área da saúde traz benefício para todos, para o profissional que precisará manter seu atendimento rotineiro, e para o usuário que pode incluir o sistema no seu dia-a-dia.

4. DESCRIÇÃO GERAL

[rotinas e processos que serão realizados no Sistema]

O Sistema que será desenvolvido durante esse projeto irá permitir:

- O gerenciamento de horário para medicações
- O profissional da saúde que poderá incluir no sistema sua rotina medicamentosa.
- A geração de relatório operacionais e estratégicos, visando entender a rotina e histórico de pacientes que utilizam do sistema.

5. EQUIPE

[pessoas que farão parte do projeto e suas respectivos funções baseadas na metodologia ágil SCRUM]

NOME	FUNÇÃO
Brian	Scrum Master
José	Product Owner
Desireé	Team
Daniela	Team

Junior	Team
Paulo	Team

Obs.: lembrando que uma Equipe Scrum (Team) deve ter entre 5 a 9 pessoas, evitando equipes pequenas e grandes demais, dividindo assim as atividades de forma eficiente.

PARTES INTERESSADAS

<i>NOME</i>	<i>Descrição</i>
José	O Product Owner é o representante do Stakeholder, ela foi escolhida por Brian para ser responsável pela gerência do projeto e definirá a prioridade das atividades desenvolvidas com os desenvolvedores.
Pacientes	Utilizarão o sistema para incluir medicamentos necessários para sua rotina.
Profissionais de Saúde	Utilizarão o sistema para atendimento do usuário, podendo checar, incluir e excluir medicamentos previamente receitados
Familiares	Receberão alertas em tempo real de horário das medicações, e se foram administradas pelo profissional de saúde e/ou paciente.
Scrum Master	Representante da empresa responsável pelo desenvolvimento do sistema e interessada na oportunidade de entrada no mercado de software para cuidados médicos.
Team	Muito importante para o sucesso do projeto. Irá definir a melhor estratégia para a execução das etapas do projeto.

6. PREMISSAS

[Resultado concreto e motivador do que será feito e como]

O Sistema deverá permitir o funcionamento do aplicativo em tempo real, visando o conforto do paciente que precisa de muitas medicações.

7. RESTRIÇÕES

[Poderá ser relacionado ao tempo, custo, plataforma, ferramenta, etc]

O tempo para desenvolvimento do Sistema não poderá ser superior a 120 dias.

O banco de dados utilizado deverá ser free para redução de custos.

8. ESCOPO EXCLUÍDO

[Descrever o que não será desenvolvido pela equipe]

Desenvolvimento de uma Versão do aplicativo para hospitais.

9. RISCOS PRELIMINARES

[Descrever os riscos que podem comprometer a execução do projeto]

Perda de membros chaves de qualquer uma das partes interessadas.

Indefinições ou falta de verba governamental.

PRODUCT BACKLOG

História	Prioridade (Valor de Negócio)	Tempo (dias)

REQUISITOS FUNCIONAIS

Código	Descrição

REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

Código	Descrição

DIAGRAMA DE CASOS DE USO

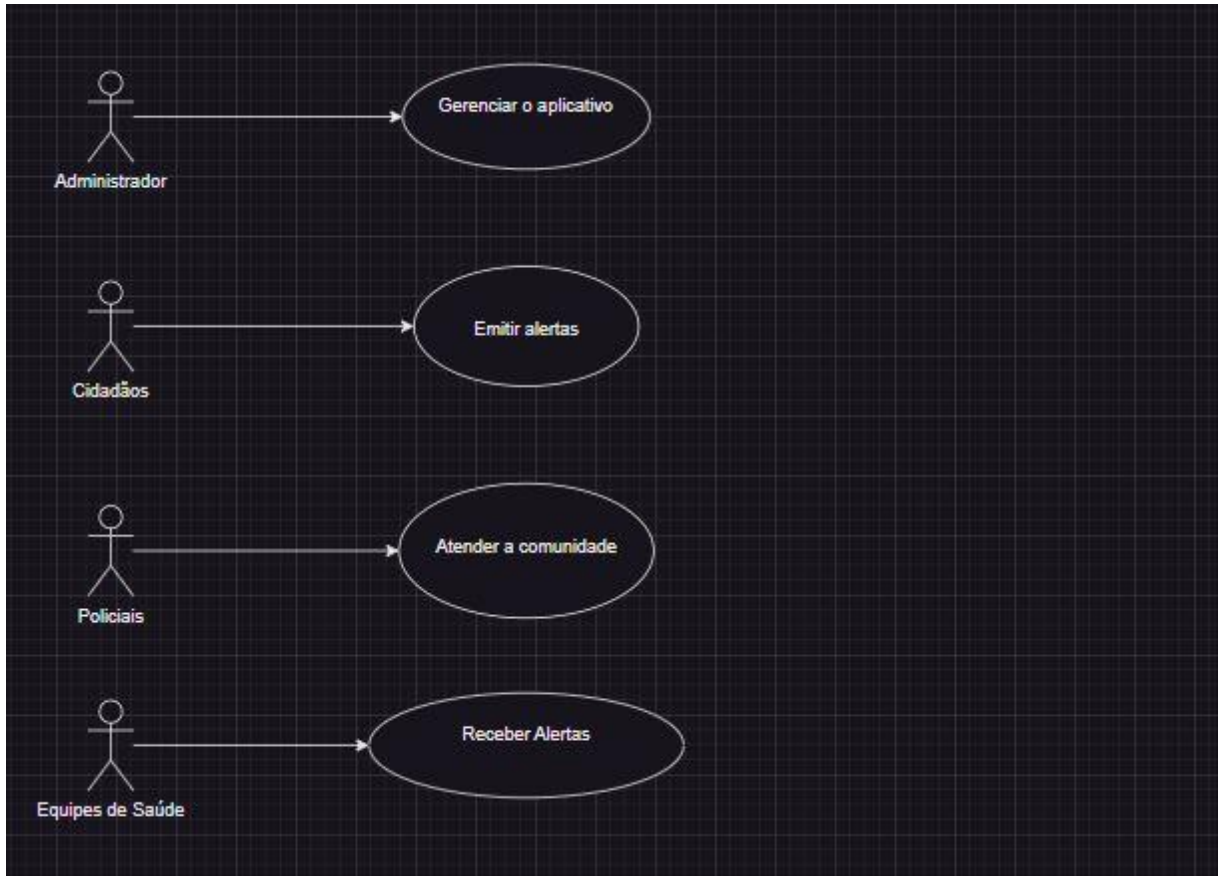
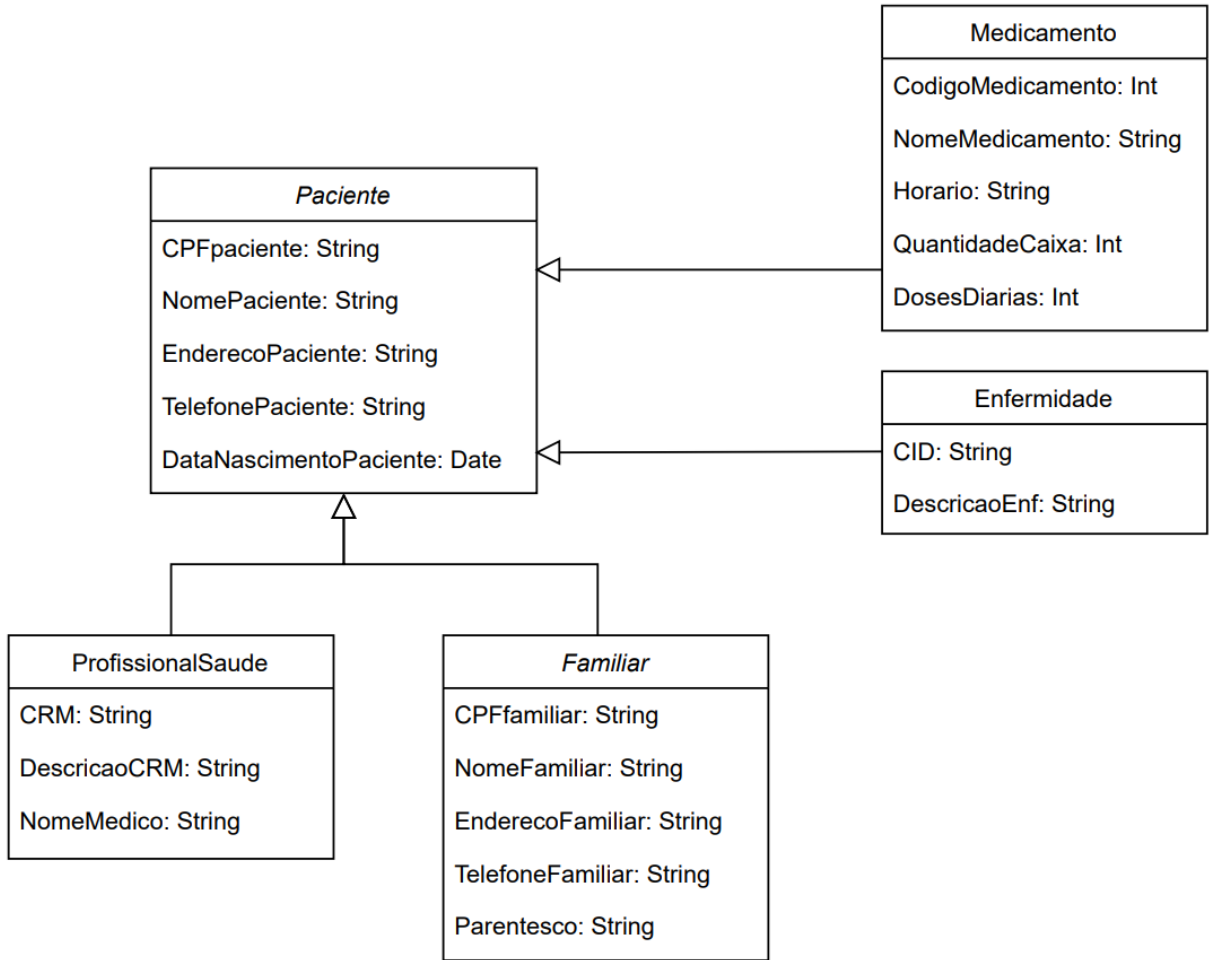


DIAGRAMA DE CLASSES



BACKLOG DO PROJETO

História	Prioridade (valor do negócio)	Tempo (dias)	Sprint
Definição de requisitos	1		
Identificar os requisitos funcionais do aplicativo, como a capacidade de registrar medicamentos, horários e doses.	1.1		
Identificar os requisitos não funcionais, como segurança dos dados, usabilidade e desempenho.	1.2		
Definir os requisitos relacionados aos lembretes, como notificações e configurações personalizadas para cada usuário.	1.3		
Design e interface do usuário.	2		
Projetar a interface do usuário do aplicativo, incluindo layouts de tela, fluxos de navegação e elementos visuais.	2.1		
Criar os wireframes (esqueleto para ilustrar) ou protótipos para validar a usabilidade e a experiência do usuário.	2.2		
Desenvolvimento do banco de dados local	3		
Projetar a estrutura do banco de dados local para armazenar informações sobre medicamentos, horários e usuários.	3.1		
Implementar as funcionalidades de persistência de dados, como a criação, leitura, atualização e exclusão (CRUD) dos registros.	3.2		
Implementação dos recursos de lembrete.	4		
Configurar o sistema de notificação para exibir lembretes nos horários agendados.	4.1		
Permitir a personalização dos lembretes, como a escolha de toques, vibrações ou outros tipos de alerta.	4.2		
Implementar a funcionalidade de compartilhamento de lembretes entre diferentes usuários.	4.3		
Polimento e aprimoramento	5		
Realizar melhorias na interface do usuário com base no feedback dos usuários e testes de usabilidade	5.1		
Otimizar o desempenho do aplicativo e corrigir eventuais problemas de velocidade ou consumo de recursos.	5.2		

DAILY SCRUM

Sprint 1	Identificar os requisitos funcionais do aplicativo, como a capacidade de registrar medicamentos, horários e doses.	1.1
Responsável:	Brian	
Impedimento:	Falta de envolvimento adequado dos stakeholder na definição dos requisitos funcionais.	
Plano de Ação:	Estabelecer reuniões regulares com os stakeholders, fornecendo informações claras sobre os objetivos do projeto.	
Sprint 1	Identificar os requisitos não funcionais, como segurança dos dados, usabilidade e desempenho.	1.2
Responsável:	Desireé	
Impedimento:	Restrições de tempo insuficientes para realizar uma análise aprofundada dos requisitos não funcionais.	
Plano de Ação:	Alocar tempo específico para análise detalhada dos requisitos não funcionais, e realizar revisões contínuas para garantir sua qualidade.	
Sprint 1	Definir os requisitos relacionados aos lembretes, como notificações e configurações personalizadas para cada usuário.	1.3
Responsável:	Paulo	
Impedimento:	Dificuldade em obter feedback direto dos usuários finais dificulta definição precisa dos requisitos dos lembretes.	
Plano de Ação:	Estabelecer um canal de comunicação direta com os usuários finais, para obter feedback e validar os requisitos relacionados aos lembretes.	
Sprint 2	Projetar a interface do usuário do aplicativo, incluindo layouts de tela, fluxos de navegação e elementos visuais.	2.1
Responsável:	Desireé	
Impedimento:	Falta de um designer de interface dedicado no time, comprometendo a qualidade e consistência da interface do usuário projetada.	
Plano de Ação:	Capacitar e envolver os membros da equipe em princípios básicos de design de interface.	
Sprint 2	Criar os wireframes (esqueleto para ilustrar) ou protótipos para validar a usabilidade e a experiência do usuário.	2.2
Responsável:	Daniela	
Impedimento:	Limitada compreensão dos requisitos do usuário e falta de alinhamento com as expectativas do cliente.	
Plano de Ação:	Realizar reuniões frequentes com o cliente e stakeholders para compreender e alinhar de forma contínua os requisitos do usuário.	
Sprint 3	Desenvolvimento do banco de dados local.	3.1
Responsável:	Brian	
Impedimento:	Restrições de segurança e conformidade que dificultam o desenvolvimento do banco de dados local, exigindo medidas adicionais de proteção.	

Plano de Ação:	Implementar medidas de segurança e processos eficientes para superar as restrições, assegurando a proteção e eficiência do banco de dados local.	
Sprint 3	Implementar as funcionalidades de persistência de dados, como a criação, leitura, atualização e exclusão (CRUD) dos registros.	3.2
Responsável:	Fernando	
Impedimento:	Incompatibilidade de tecnologias, dificultando a implementação eficiente do CRUD nas funcionalidades de persistência de dados.	
Plano de Ação:	Identificar incompatibilidades e integrar tecnologias para viabilizar a implementação eficiente do CRUD nas funcionalidades de persistência de dados.	
Sprint 4	Configurar o sistema de notificação para exibir lembretes nos horários agendados.	4.1
Responsável:	Daniela	
Impedimento:	Falta de acesso às permissões necessárias nos dispositivos dos usuários para configurar o sistema de notificação e exibir lembretes nos horários agendados de forma efetiva.	
Plano de Ação:	Fornecer orientações claras sobre como conceder permissões adequadas para o sistema de notificação, garantindo o funcionamento dos lembretes.	
Sprint 4	Permitir a personalização dos lembretes, como a escolha de toques, vibrações ou outros tipos de alerta.	4.2
Responsável:	Desireé	
Impedimento:	Limitações técnicas da plataforma que impedem a implementação eficiente da personalização dos lembretes.	
Plano de Ação:	Explorar alternativas técnicas viáveis na plataforma e desenvolver soluções customizadas para permitir a personalização dos lembretes.	
Sprint 4	Implementar a funcionalidade de compartilhamento de lembretes entre diferentes usuários.	4.3
Responsável:	Brian	
Impedimento:	Desafios de sincronização dificultam a implementação eficiente da funcionalidade de compartilhamento de lembretes entre diferentes usuários.	
Plano de Ação:	Analisar desafios técnicos e implementar estratégia de sincronização eficiente para viabilizar o compartilhamento de lembretes entre usuários.	
Sprint 5	Realizar melhorias na interface do usuário com base no feedback dos usuários e testes de usabilidade	5.1
Responsável:	Paulo	
Impedimento:	Falta de alinhamento entre o feedback dos usuários e as restrições técnicas ou de design da equipe, tornando desafiador implementar melhorias efetivas.	
Plano de Ação:	Se basear em um alinhamento cuidadoso entre o feedback dos usuários e as restrições técnicas e de design da equipe.	
Sprint 5	Otimizar o desempenho do aplicativo e corrigir eventuais problemas de velocidade ou consumo de recursos.	5.2
Responsável:	Desireé	
Impedimento:	Limitações na identificação e diagnóstico de problemas de desempenho e consumo de recursos do aplicativo, dificultando a otimização dessas áreas.	

Plano de Ação:	Realizar análises detalhadas de desempenho e consumo de recursos para identificar e otimizar problemas no aplicativo.
----------------	---