



Projeto Residência:

Nova funcionalidade no aplicativo

Lovecrypto

SQUAD:

Caroline Barros

João Gabriel

Lucas Araújo

Mark Daniel

Miguel Moraes

Nathalia Moraes

Pedro Dias

Talita Pinheiro



1 - Links dos arquivos do MVP

1.1 - Código Fonte do Projeto

<https://github.com/joaogrbm/projeto-residencia-unit>

1.2 - Versão Online do MVP

<https://lovecrypto.netlify.app>

2 - Link do Pitch

<https://docs.google.com/presentation/d/1to03ITUfSjkJUUF3NNOt64HKhGbmDgnJtXTKlK9nnpnY/edit?usp=sharing>

2.1 - Problemática do desafio

O problema apresentado pela empresa **Lovecrypto** é a busca de outros tipos de atividades que poderiam ser disponibilizadas para os usuários fazerem pelo celular, de forma fácil e que as empresas estejam dispostas a pagar por elas.

Manter os clientes satisfeitos é um desafio diário para qualquer empresa que deseja se destacar no mercado. Os clientes querem ter suas expectativas superadas, logo, oferecer um produto de qualidade já não é mais suficiente para ter esse destaque. Uma empresa que não tem noção da importância da satisfação do cliente e não se preocupa com isso, tende a estar com os dias contados, pois o cliente insatisfeito tem uma grande chance de não voltar.

Por esse motivo, muitas empresas têm investido em diversas maneiras de mensurar e monitorar os índices de satisfação do cliente, através de feedbacks de campanhas, para traçar planos e estratégias de fidelização, identificar determinados problemas, promover melhorias, e adquirir importantes insights corporativos. Essas empresas buscam novas formas de ter um melhor entendimento sobre as expectativas dos clientes e sua experiência com a marca, e de ter um maior engajamento por parte de seus clientes.



2.2 - Solução Proposta

A nova ferramenta a ser desenvolvida, consiste em um site responsivo, que demonstra a interação entre o usuário empresa e a ferramenta web **Lovecrypto**, possibilitando que as empresas postem suas campanhas em formato de vídeo. As empresas escolhem o tema a ser abordado; a duração máxima do vídeo da campanha, será de até 2 minutos, para não fugir da praticidade proposta pelo aplicativo. A empresa também previamente estabelece quantos feedbacks por vídeo eles querem que sejam coletados pela plataforma e quanto tempo a campanha ficará disponível. O vídeo de campanha, pode conter até 5 perguntas por campanha no vídeo demonstrativo da empresa, não podendo ultrapassar esse limite.

A **Lovecrypto** recebe o pagamento da empresa, pela campanha, e então é feita a conversão para criptomoedas, que serão pagas aos usuários que realizarem os feedbacks.

2.2.1 - Ferramentas e tecnologias utilizadas

Para o desenvolvimento do sistema web, nosso squad utilizou o **VSCode (Visual Studio Code)** como ferramenta, sendo nossa principal IDE, por ser um editor de código-fonte popular, de fácil utilização e por utilizar pouca memória das máquinas utilizadas para o desenvolvimento da solução. Nosso squad, negociou junto com nosso cliente (**Lovecrypto**) por desenvolver apenas a interface gráfica (front-end), para o desenvolvimento de um site responsivo, por hora não sendo necessário o desenvolvimento back-end. No front-end, foram utilizadas as linguagens de marcação HTML, o CSS como linguagem de estilização e Javascript como linguagem de programação para a função de abrir a câmera. Utilizamos também o framework web com código-fonte aberto para a criação do site responsivo, chamado Bootstrap, melhorando a experiência do usuário em um site amigável e responsivo.

Utilizamos a ferramenta de versionamento de arquivos **Git**, para hospedar o código-fonte do site, criando um repositório no **GitHub**.

Para hospedagem do site na nuvem utilizamos uma ferramenta chamada netlify, que puxa do repositório do GitHub e hospeda o site na nuvem facilitando a visualização da interface gráfica.



2.2.2 - Diferencial da solução

O diferencial da solução, o site responsivo, que permite ao usuário empresa a criação de campanha por meio de vídeo, é que ele atende as necessidades das empresas, de obter insights corporativos, e fidelização de clientes, a partir das suas pesquisas (campanhas) de vídeo, de forma mais interativa, e de receber feedbacks por vídeo também. Os clientes (usuários pessoas) são incentivados a visualizarem campanhas e gerarem feedbacks para as mesmas, em troca de remuneração em criptomoedas.

2.2.3 Prints da Solução



2.3 - Evoluções Futuras:

A primeira evolução futura será o botão de visualização de feedbacks, para que a empresa possa visualizar feedbacks por vídeo dos usuários que visualizaram e responderam a campanha/pesquisa. Após a campanha ser postada no site, os usuários (pessoas que utilizam o aplicativo, consumidores ou não) visualizam o vídeo, e realizam o feedback por vídeo, recebendo então, uma recompensa em forma de pontos. Tais pontos ficarão na carteira do usuário, que poderá a qualquer momento os converter em Celo, cUSD, sendo cada 1.000 pontos equivalentes a 1 Celo, cUSD.



A segunda evolução futura será a criação de um banco de dados em nuvem, para armazenar os vídeos de feedbacks, relacionados diretamente à campanha, a que se referem tais feedbacks. Assim, o parceiro poderá acessar esses feedbacks a qualquer momento pela ferramenta web.

Outra evolução futura pensada pela equipe foi a implementação de um botão de denúncia de feedbacks, pensamos em implementá-lo pois é necessário que o usuário da empresa, ao visualizar os feedbacks, possa denunciar feedbacks impróprios ou inadequados ao tema proposto pelo vídeo da campanha.

2.4 - Superações e aprendizados da equipe durante o processo de desenvolvimento da solução:

No início do processo de desenvolvimento da solução, nossa equipe apresentou dificuldades em desenvolver o projeto. Nosso maior desafio foi a grande dificuldade do grupo como um todo em desenvolver um site responsivo, pela ausência de domínio em **JavaScript**, **HTML**, **CSS**, e no framework **Bootstrap**. Nossa solução foi buscar conhecimentos externos, através de cursos e vídeo-aulas pelo youtube e até mesmo cursos em plataformas online, já que o grupo não teve contato com essas tecnologias nos dois primeiros semestres da faculdade. Dentre essas dificuldades o conseguir conciliar os trabalhos de faculdade e residência também foram difíceis, no início imaginávamos que não conseguiríamos entregar a tempo, nem mesmo conseguir desenvolver. Mas graças ao esforço de toda equipe, mesmo com os contratemplos durante todo esse processo, conseguimos concluir até mais do que imaginávamos.

2.5 Apresentação dos membros da equipe



Caroline Barros

[linkedin.com/in/caroline-barros-965664207/](https://www.linkedin.com/in/caroline-barros-965664207/)
github.com/carollinebarros



João Gabriel

linkedin.com/in/joão-gabriel-melo-001/
github.com/joaogrbm



Lucas Araújo

linkedin.com/in/lucas-araujo-75a0321b7/



Mark Daniel

linkedin.com/in/mark-daniel-fox-proano-37b48189
github.com/markdaniel2021



Miguel Morais

linkedin.com/in/miguel-morais-04a9ab1b0/
github.com/miguelmoraisdev



Nathalia Moraes

[linkedin.com/in/nathalia-moraes-da-silva-073aa8213/](https://www.linkedin.com/in/nathalia-moraes-da-silva-073aa8213/)



Pedro Dias

github.com/diazpedro



Talita Pinheiro

[linkedin.com/in/talita-pinheiro-338801213](https://www.linkedin.com/in/talita-pinheiro-338801213)

2.5.1 - Responsabilidades de cada membro

A estratégia utilizada por nossa equipe foi dividir o grupo em duas partes, uma responsável pelo desenvolvimento do código do site responsivo, e outra responsável pela organização do trabalho escrito, e dos slides para a apresentação do pitch. Isso foi feito para otimizar a produtividade da equipe, tendo sido feita a divisão de atribuições entre os membros da equipe de acordo com as suas competências, ou preferências. Ficaram responsáveis pela elaboração do código: Caroline Barros, Miguel Morais, João Gabriel e Mark Daniel. Os demais membros, Lucas Araújo, Nathalia Moraes, Pedro Dias e Talita Pinheiro, ficaram responsáveis pela elaboração deste documento e do ppt. Utilizamos a ferramenta para gerenciamento de projetos Trello para o prazo de entrega das atividades semanais, e também reuniões duas vezes por semana para ajustes do trabalho.



3 - Passo a passo para a execução do MVP

Para execução do MVP só precisa de acesso a internet, da instalação de um navegador(Google Chrome, Firefox, Opera...) e desse link para acessá-lo: <https://lovecrypto.netlify.app>. Acessando este link você irá clicar no botão cadastrar, sem precisar cadastrar de fato, logo após no botão entrar, daí você será redirecionado para a página de perfil de usuário, onde você vai encontrar algumas opções e lá você irá clicar no botão criar campanha. Após clicar no botão criar campanha, estarão as descrições da campanha junto com o botão de acesso a sua câmera, onde irá gravar um vídeo de até no máximo 2 minutos. Pronto, sua Campanha será futuramente criada com sucesso. Lembramos que neste MVP você só verá a interface gráfica (Frontend) de como será esta funcionalidade, em breve faremos tudo juntamente com a parte do backend.

"Trabalhar em equipe é reunir várias maneiras de pensar em um único objetivo"