

## PROJETO DASHBOARD INSTITUTO CRIATIVO

Requisitos da disciplina Modelagem de Software e Arquitetura de Sistemas

### INTEGRANTES DO PROJETO e RA'S

Kauã Daniel – 24026846  
Saulo Santos – 24026911  
Caio Dantas - 24026710

São Paulo  
2025

## Sumário

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>3</b>
<b>2. DOCUMENTO DE ABERTURA DO PROJETO.....</b>	<b>3</b>
<b>3. REQUISITOS DE SISTEMA.....</b>	<b>5</b>
3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS DE SOFTWARE .....	5
3.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS DE SOFTWARE .....	6
<b>4. CASOS DE USO .....</b>	<b>7</b>
<b>5. DIAGRAMA DE CLASSE.....</b>	<b>7</b>
<b>6. ARQUITETURA DO SISTEMA .....</b>	<b>8</b>
<b>7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>8</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Tendo.....

## 2. DOCUMENTO DE ABERTURA DO PROJETOS

### Prefácio

O painel facilitará a comunicação entre os gestores, administradores, educadores, parceiros e colaboradores externos, promovendo maior colaboração e visibilidade dos resultados alcançados, assim, o dashboard fortalecerá a gestão do Instituto Criativo, impactando positivamente suas iniciativas e sua missão. O Instituto Criativo busca, constantemente, otimizar a gestão de suas iniciativas e projetos. Com o objetivo de centralizar e organizar as atividades da instituição, o dashboard para gestão foi desenvolvido para permitir o acompanhamento em tempo real do progresso das ações, com relatórios consolidados, a ferramenta auxiliará na análise de desempenho e na tomada de decisões estratégicas, aumentando a eficiência, clareza e transparência.

### Introdução

Gerir atividades e projetos educacionais de forma centralizada, gerando facilidade no acompanhamento do progresso e na medição de impacto. Uma plataforma que reúne informações em um só lugar facilitando a avaliação de resultados e a comunicação entre as partes interessadas. Centralizar estas informações é uma solução estratégica para lidar com os desafios de gestão, pois oferece uma visão clara e prática das operações e do impacto gerado. Uma integração com APIs de redes sociais facilitará ainda mais o processo de publicação de notícias. Será desenvolvido com as seguintes tecnologias: .NET (back-end), React (interface do usuário) e MySQL para o armazenamento de dados.

### Glossário

**Dashboard:** Dashboard é um painel visual que contém informações, métricas e indicadores da empresa.

**Usabilidade:** Usabilidade é a implementação de recursos focando no usuário final.

**APIs:** APIs são mecanismos que permitem que dois componentes de software se comuniquem usando um conjunto de definições e protocolos.

**Manutenibilidade:** é a capacidade de realizar a manutenção em uma determinada máquina ou equipamento.

**KPIs:** São métricas que medem o desempenho de uma empresa ou organização.

**RESTful:** É um estilo arquitetural que permite que sistemas de computador troquem informações de forma segura pela internet.



### Definição de requisitos de usuário

Alguns dos serviços oferecidos ao usuário são a usabilidade que vem de forma interativa para facilitar a utilização pelo usuário, outro é a manutenibilidade que traz um sistema sempre atualizado e muito mais fácil de corrigir bugs.

### Arquitetura do sistema

O dashboard do Instituto Criativo seguirá uma arquitetura modular baseada em .NET, React e MySQL.

- React: Interface intuitiva, permitindo visualização de KPIs, relatórios e notificações, comunicação via APIs RESTful.
- .NET: Processa regras de negócio, autenticação e controle de acesso, gera relatórios e envia notificações automáticas.
- MySQL: Armazena usuários, projetos, progresso das iniciativas e doações.

Irá trazer alguns componentes reutilizáveis como o módulo de autenticação para login e controle de acesso, sistema de relatórios dinâmicos personalizável por gestores, módulo de Notificações para eventos, prazos e atualizações e integração com redes sociais para divulgação automática.

### Especificação de requisitos do sistema

O sistema irá trazer alguns requisitos funcionais como o Dashboard de estatísticas que irá trazer gráficos e métricas sobre as doações feitas e sobre as crianças ajudadas trazendo a relatórios ao usuário, outro requisito funcional é a Gestão de eventos, que irá facilitar ao usuário a cadastrar novos eventos além de enviar lembretes e permissão de inscrição.

O sistema também trará requisitos não funcionais como a usabilidade, ela permite ter uma interface mais intuitiva e simples para a fácil compreensão do usuário que tenha pouca experiência técnica, outro benefício é Manutenibilidade, que traz benefícios tanto para a equipe de desenvolvimento, pois fica mais fácil de fazer a manutenção do sistema, quanto para o usuário, pois ele sempre terá um dashboard constantemente atualizado.

### Modelos do sistema

O modelo do sistema do dashboard centraliza informações sobre atividades e projetos, permitindo o acompanhamento por gestores, educadores e parceiros, o fluxo de dados conecta usuários a interface, que interage com o back-end e o banco de dados, o sistema gera relatórios automáticos, rastreia o progresso e integra APIs externas para otimizar a gestão e a transparência.

### Evolução do sistema

O dashboard irá trazer transparência e personalização de relatórios, mudanças futuras podem incluir suporte a dispositivos móveis, inteligência artificial para análise de dados, maior segurança e integração

com outras ferramentas educacionais, garantindo flexibilidade e evolução conforme as necessidades institucionais e tecnológicas.

### Apêndices

O dashboard contará com tecnologias modernas para o seu sistema como o MySQL que é um sistema de gerenciamento de banco de dados de código aberto, que será utilizado para o armazenamento de dados, também contará com .NET que é uma plataforma de código aberto para a criação de aplicações de desktop que será utilizado para a parte de back-end e irá trazer o React que é uma biblioteca JavaScript usada para criar interfaces de usuário para aplicações web.

## 3. REQUISITOS DE SISTEMA

### 3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS DE SOFTWARE

Necessários 6 requisitos

RFS01	
<b>Função</b>	Dashboard de Estatísticas.
<b>Descrição</b>	Exibir gráficos e métricas sobre doações e crianças atendidas.
<b>Entradas</b>	Dados do sistema.
<b>Fonte</b>	Banco de dados.
<b>Saídas</b>	Gráficos de impacto e evolução.
<b>Ação</b>	Gerar visualizações interativas e relatórios.

RFS02	
<b>Função</b>	Gestão de eventos.
<b>Descrição</b>	Criar e divulgar eventos.
<b>Entradas</b>	Nome, data, descrição e público-alvo.
<b>Fonte</b>	Administradores.
<b>Saídas</b>	Lista de eventos disponíveis.
<b>Ação</b>	Permitir inscrição, envio de lembretes e ver eventos passados.

## 3.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS DE SOFTWARE

Necessários 6 requisitos

RFS01	
<b>Função</b>	Usabilidade.
<b>Descrição</b>	Interface intuitiva e acessível para administradores com pouca experiência técnica.
<b>Entradas</b>	
<b>Fonte</b>	Administradores.
<b>Saídas</b>	
<b>Ação</b>	Implementar um design responsivo e padrões de acessibilidade.

RFS02	
<b>Função</b>	Manutenibilidade
<b>Descrição</b>	Facilidade na correção de bugs e implementação de melhorias.
<b>Entradas</b>	
<b>Fonte</b>	Equipe de desenvolvimento.
<b>Saídas</b>	
<b>Ação</b>	Seguir boas práticas de codificação.



## 4. CASOS DE USO

Caso de uso 1 – Gerar relatórios de doações

Ator: Administrador.

Sistema: Exibe a opção "Relatórios Financeiros " no dashboard.

Ator: Acessa a opção e seleciona o período desejado para o relatório.

Sistema: Recupera os dados de doações do banco de dados e gera um relatório.

Caso de uso 2 – Agendamento de eventos

Ator: Administrador.

Sistema: Exibe a opção "Eventos" no menu do dashboard.

Ator: Clica na opção e preenche os detalhes do evento (nome, data, descrição, local).

Sistema: Valida os dados e exibe a opção de confirmação.

Caso de uso 3 – Monitoramento de impacto

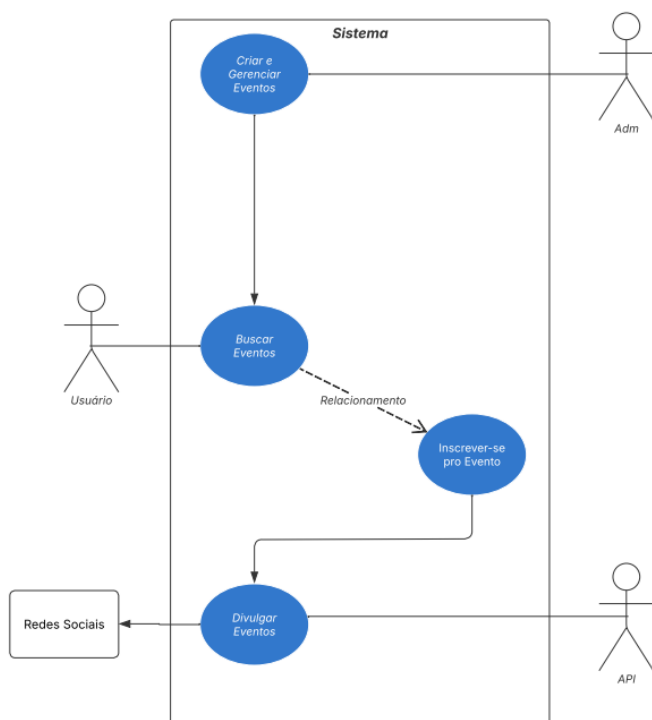
Ator: Administrador.

Sistema: Exibe gráficos e métricas sobre crianças atendidas e impacto das ações.

Ator: Filtra os dados por período ou tipo de atividade.

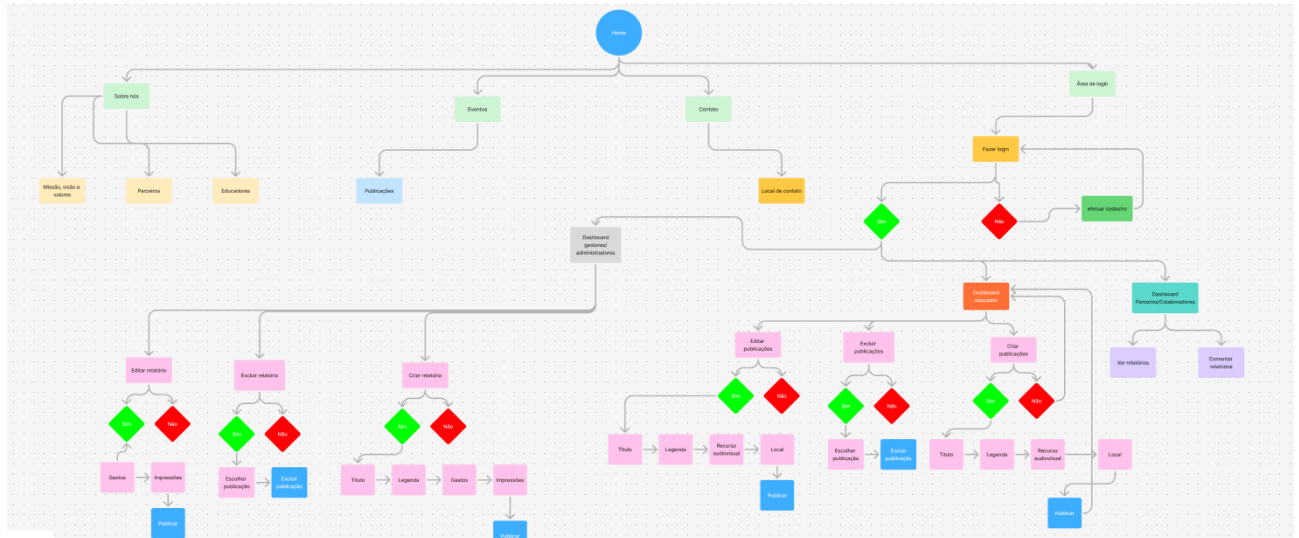
Sistema: Atualiza os gráficos e exibe os números correspondentes.

## 5. DIAGRAMA DE CLASSE



## 6. ARQUITETURA DO SISTEMA

<https://www.figma.com/board/7i5mtUnrDQFvZNR8OKJt39/Untitled?node-id=0-1&t=kAWm7V8rBXp15ewv-1>



## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS