

PROJETO PICMONEY**PENSAFY****Requisitos da disciplina Modelagem de Software e Arquitetura de Sistemas**

Fátima Eduarda Gomes Balbino 25028242

Guilherme Gabriel Andrade Muniz 25028182

Kauã Renne Barros Pereira 25028240

Nicollas Mendes O L da Mota 25028004

São Paulo

2025

Sumário

1 INTRODUÇÃO	3
2. DOCUMENTO DE ABERTURA DO PROJETOS	3
2.1 – Project Charter	3
2.2 – Histórias do Usuário	5
3. DESIGN SPRINT – Ideação e prototipação do desafio	6
3.1 Desafio	6
3.2 Entender Mapear	6
3.3 Ideação – desenho da solução (trilha do usuário)	7
4. REQUISITOS DE SISTEMA	7
4.1 REQUISITOS FUNCIONAIS DE SOFTWARE	7
4.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS DE SOFTWARE	8
5. CASOS DE USO	9
6. DIAGRAMA DE CLASSE	9
7. ARQUITETURA DO SISTEMA	9
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	9

1 INTRODUÇÃO

Nome da Instituição: Pensafy

Objetivo da Aplicação:

ADS1 O objetivo do projeto é criar uma gamificação interativa para a empresa PicMoney que use do aprendizado e diversão para disponibilizar cupons virtuais de desconto e que mantenha o usuário ativo continuamente na plataforma.

Este desafio tem como finalidade apresentar uma ideia de plataforma que use a aprendizagem, dados, elementos sensoriais e simulações através de conquistas dentro de um jogo interativo, baseado no kahoot, com perguntas e recompensas através de cupons de descontos de empresas parceiras da PicMoney.

Desafio:

Desenvolver uma aplicação desktop com foco em gamificação, que permita aos usuários interagir com dicas sobre a localização e tipos de cupons da PicMoney, utilizando os conhecimentos adquiridos nas disciplinas do semestre.

Personas a Serem Atendidas:

- **Usuário final:** Público-alvo da empresa PicMoney/Jogadores
Pessoas que buscam jogos interativos com recompensas.
- **Empresa:** PicMoney
A empresa procura inovar através de jogos interativos com o objetivo de aumentar o engajamento e atrair o público-alvo.

Recursos:

<https://www.picmoney.shop>

<https://kahoot.com/what-is-kahoot/>

2. DOCUMENTO DE ABERTURA DO PROJETOS

2.1 – Project Charter

Prefácio

Instituição da Fecap e CEO da PicMoney.

Histórico de Versões

Versão 1: Criação inicial, 13/10/2025.

Introdução

O projeto Pensafy está sendo desenvolvido para criar um hub de jogos, principalmente focado em perguntas e respostas com ranqueamento com certos períodos. Visando uma competitividade entre os jogadores.

Glossário

Username: É o nome de usuário único que identifica um jogador no sistema.

Login: Permite ao usuário acessar o sistema com seu nome de usuário e senha.

Ranking Global: Mostra a pontuação e a colocação dos jogadores, com base no seu nome de usuário e localidade.

Missões: Tarefas específicas que os jogadores devem cumprir para ganhar recompensas.

Conquistas: Armazena uma sequência de conquistas e missões que podem ser alcançadas no jogo.

Conexões: Interação Social.

Recompensas: Sistema de prêmios que o jogo oferece aos jogadores.

Definição de requisitos de usuário

Requisitos Funcionais: Cadastro e autenticação de usuários; Sistema de pontuação; Banco de dados para armazenar: Dicas ou enigmas; Localizações fictícias de cupons; Estatísticas de desempenho dos usuários; Mecânica de jogo (quiz, perguntas e respostas, força ou outro); Ranking dos usuários com melhor desempenho; Interface amigável com feedback ao usuário após cada interação; Possibilidade de visualizar histórico de acertos e erros.

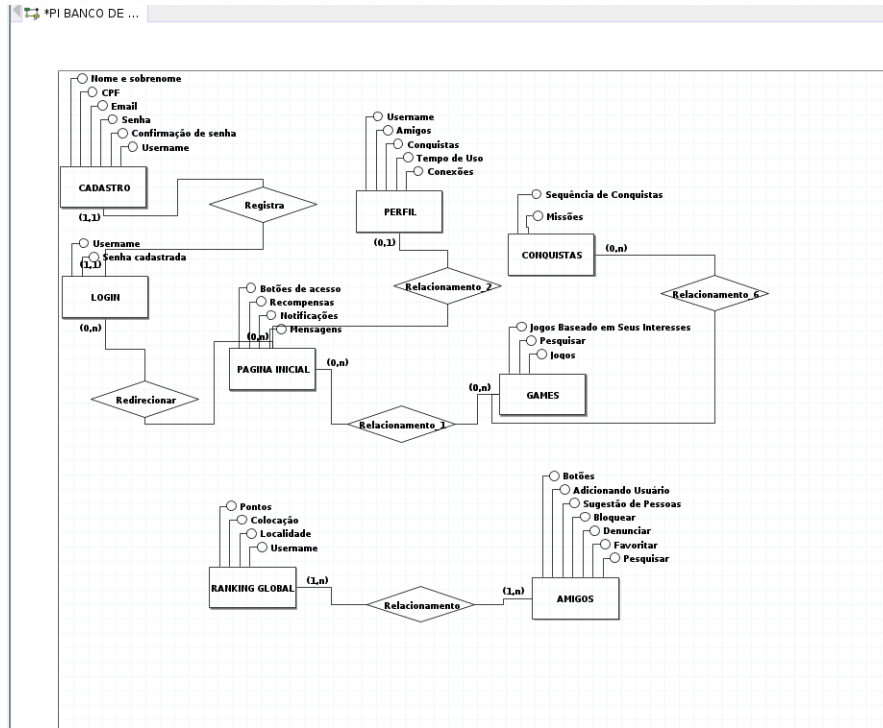
Requisitos não Funcionais: A aplicação deve funcionar offline; Interface intuitiva e compatível com desktop (Windows); Tempo de resposta das interações deve ser inferior a 1 segundo; Estrutura de código modular para facilitar manutenção e extensões futuras; Persistência de dados utilizando banco relacional; Documentação clara e padronizada do projeto e código.

Arquitetura do sistema

A arquitetura do sistema será baseada no Kahoot, com mudanças significativas e autênticas nas perguntas, navegação, jogabilidade e progressão, interação social, ranking e competitividade e no perfil do jogador.

Especificação de requisitos do sistema

Modelos do sistema



Evolução do sistema

Podemos evoluir com a adição de novos sistemas, ideias e funcionalidades, que aumentariam o engajamento, a complexidade e a autenticidade.

Apêndices

2.2 – Histórias do Usuário

Usuário 1: Novato que busca explorar e conhecer o jogo.

Usuário 2: Ativo que busca conquistas e interações.

Usuário 3: Competidor que busca subir no ranking global.

Usuário 4: Social que valoriza a interação mais do que a jogabilidade.

3. DESIGN SPRINT – Ideação e prototipação do desafio

3.1 Desafio

Uma gamificação interativa que mantenha o usuário ativo continuamente na plataforma PicMoney.

3.2 Entender Mapear

Pensamos em fazer ações de marketing sazonais como a da Netflix, colocando os cupons em locais estratégicos que traga interesse para o usuário, utilizando dados, elementos sensoriais e simulações através de conquistas dentro de jogos interativos, com o objetivo de aumentar o engajamento na plataforma.

Como podemos?

Fazer ações promocionais em locais de alta visibilidade que aproximem a plataforma ao público.

Como podemos aproximar a plataforma do público?

Através de parcerias para divulgar a plataforma, trocando as informações dos interesses de um usuário e em troca, impulsionar

Como podemos fazer essas trocas de informações?

Coletando dados no cadastramento do usuário e pesquisas quantitativas.

Como podemos fazer o jogo funcionar offline?

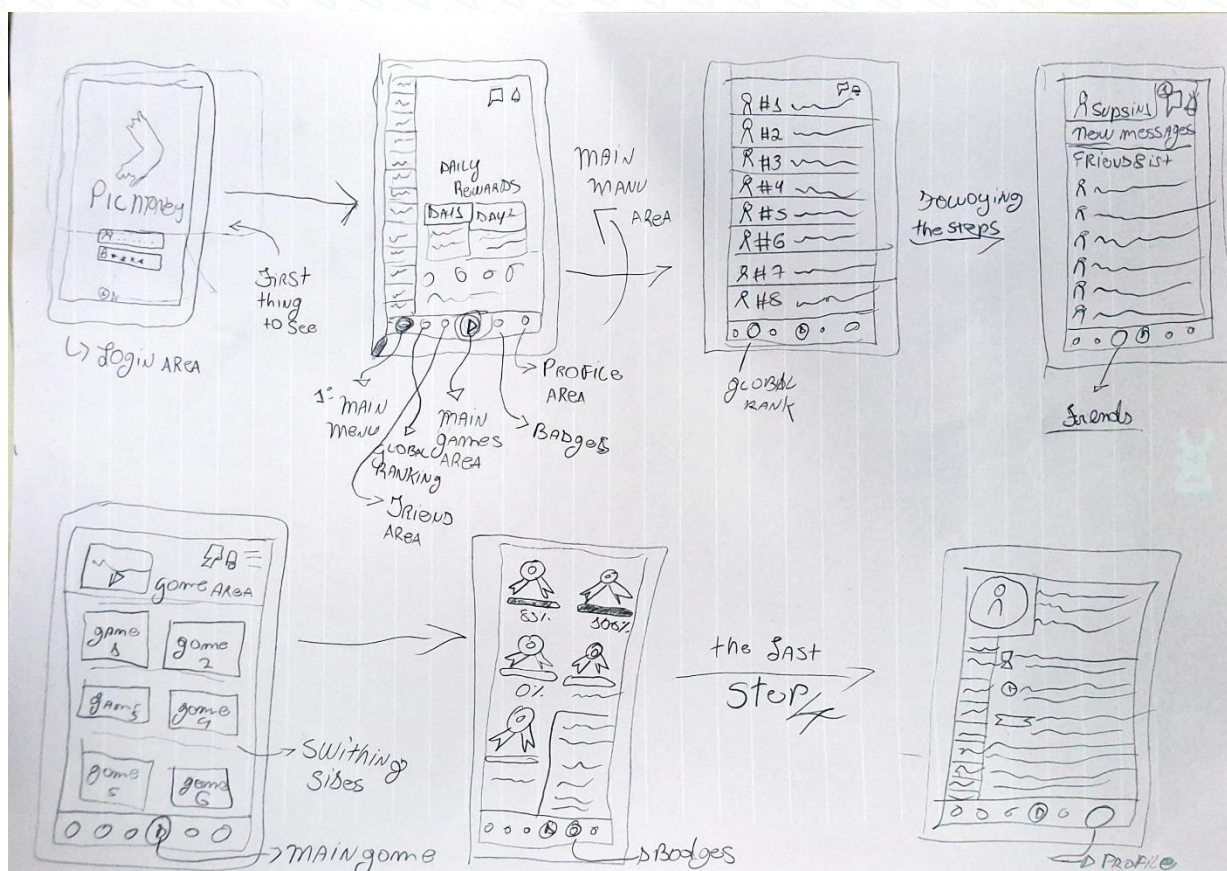
E se?

- Conseguíssemos todos os dados dos usuários?
Conseguir uma base de dados maiores e consequentemente o valor da plataforma perante o mercado?

Redefinição do desafio

Pesquisa desk

3.3 Ideação – desenho da solução (trilha do usuário)



4.REQUISITOS DE SISTEMA

4.1 REQUISITOS FUNCIONAIS DE SOFTWARE

RFS01	
Função	Cadastro de usuário.
Descrição	Realizar um CRUD (Create, Read, Update e Delete). Alguns são obrigatórios.
Entradas	CPF, nome, endereço, telefone, e-mail, senha.
Fonte	Do usuário.
Saídas	Informar que o cadastro foi realizado, que usuário foi removido e alterações realizadas com sucesso. Indicar os erros possíveis.
Ação	<ul style="list-style-type: none"> - O usuário informa dados de login (e-mail / CPF e senha), apresentar a tela para inserir as informações, exigir que todos os campos sejam preenchidos e gravar o registro. - Para deletar um usuário, exigir confirmação. - Sempre que o usuário confirmar uma transação de CRUD, retornar uma mensagem de sucesso ou falha.

RFS02	
Função	Mecânica do jogo
Descrição	
Entradas	
Fonte	
Saídas	
Ação	

4.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS DE SOFTWARE

RFS01	
Função	Acesso Offline.
Descrição	
Entradas	
Fonte	
Saídas	
Ação	

RFS02	
Função	Acesso Continuo
Descrição	
Entradas	
Fonte	
Saídas	
Ação	

5. CASOS DE USO

Apresentar 3 casos de uso do sistema.

6. DIAGRAMA DE CLASSE

7. ARQUITETURA DO SISTEMA

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de Software**. 11ª Edição. São Paulo: Pearson Addison-Wesley, 2017.