



ALUNO TUTOR

Lucas Malheiros
Lara Rodrigues Dantas
Nelson Antonio Neto Toneze
Vanderson Oliveira

CONTEXTO E JUSTIFICATIVA

O que leva à idealização de uma
nova aplicação?

01

PROPOSTA E OBJETIVO

A ideia do grupo para uma
aplicação social entre alunos

02

TÉCNOLOGIAS

Tudo sujeita a mudanças!

03

TABLE OF CONTENTS

04

METODOLOGIA E CRONOGRAMA

Um clássico moderno

05

REQUISITOS

O que é esperado desse sistema

06

CASOS DE USO



01

CONTEXTO E JUSTIFICATIVA

O que leva à idealização de uma nova aplicação?

1. Contexto e Justificativa

- Contexto



Monitoria

1. Contexto e Justificativa

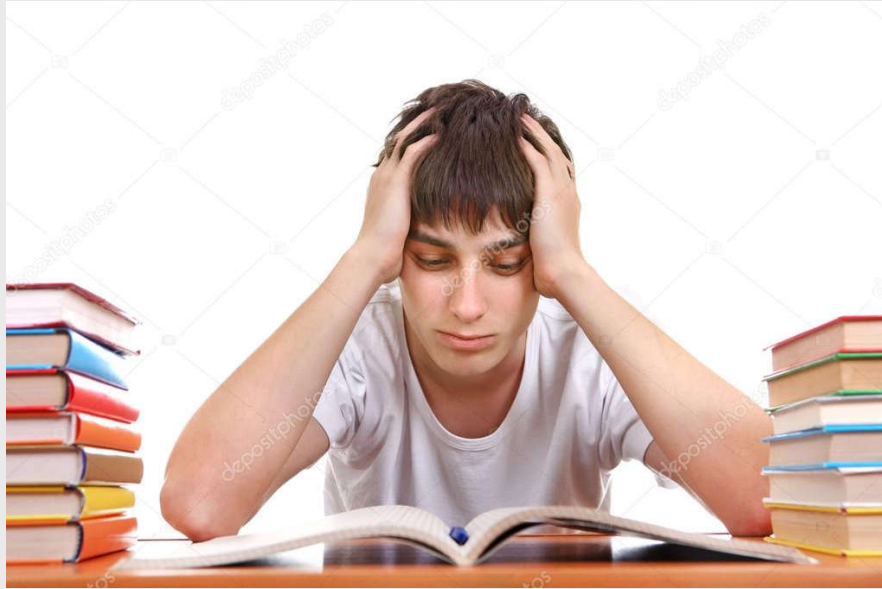
- Contexto



Público não participante

1. Contexto e Justificativa

- Justificativa



Dificuldades encontradas pelos alunos
não participantes

1. Contexto e Justificativa

- Justificativa



Unindo interesses



02

PROPOSTA E OBJETIVO

A ideia do grupo para uma aplicação social entre
alunos

2. Proposta e Objetivo

- Proposta



Plataforma web para facilitar os estudos dos discentes

2. Proposta e Objetivo

- Objetivo



Proporcionar um serviço eficiente

OBJETIVOS

**SER CAPAZ DE
CADASTRAR
ALUNOS**

ESPECÍFICOS

**PERMITIR
OFERTA DE
AULA EM
MATÉRIAS**

**PERMITIR
PEDIDO DE
AULA EM
MATÉRIAS**

**PERMITIR
INTERAÇÃO
ENTRE ALUNO
E TUTOR**



03

TECNOLOGIAS

Tudo sujeito a mudanças!

TECNOLOGIAS



DRIVE



WhatsApp



VS CODE



Moqups.com



ASTAH



PostgreSQL

TECNOLOGIAS



HTML



JavaScript



CSS



Node.js



Bootstrap



Express.js

04

METODOLOGIA E CRONOGRAMA

Um clássico moderno

Scrum

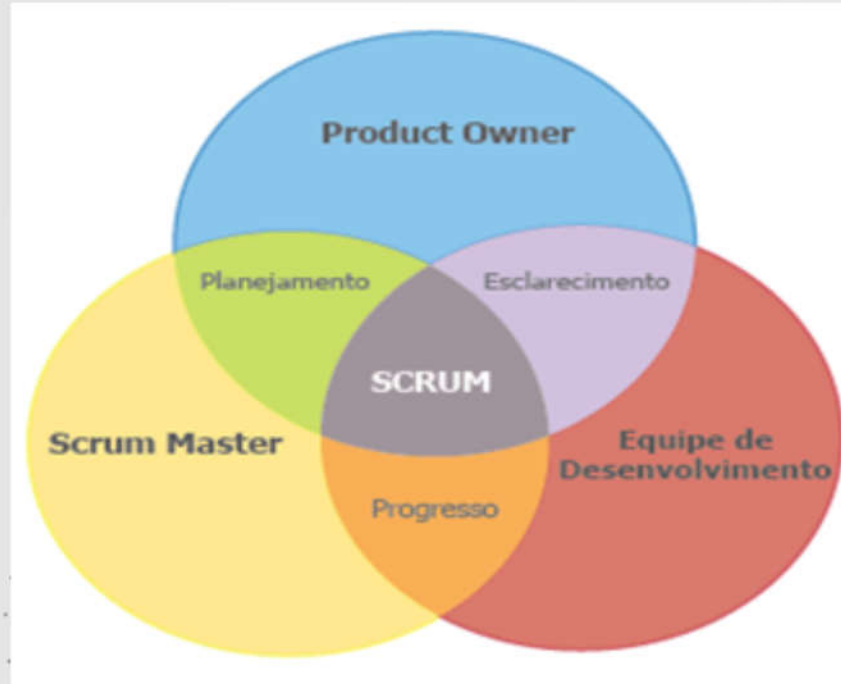
O modelo SCRUM é conhecido por ser uma metodologia ágil, no qual ajuda a equipe monitorar, planejar e organizar para que o objetivo seja alcançado e cumprido no prazo estabelecido

Product Owner: Lucas Malheiro responsável por criar a visão do produto. Gerenciar o Backlog do Produto, priorizar as necessidades e compreender expectativas. É a voz dos possíveis clientes.

Scrum Master: Vanderson Oliveira, líder servidor, facilitador, removedor de impedimentos do Time Scrum e demais stakeholders. Garante que os eventos Scrum sejam executados. Responsável por manter o Scrum fluindo na organização.

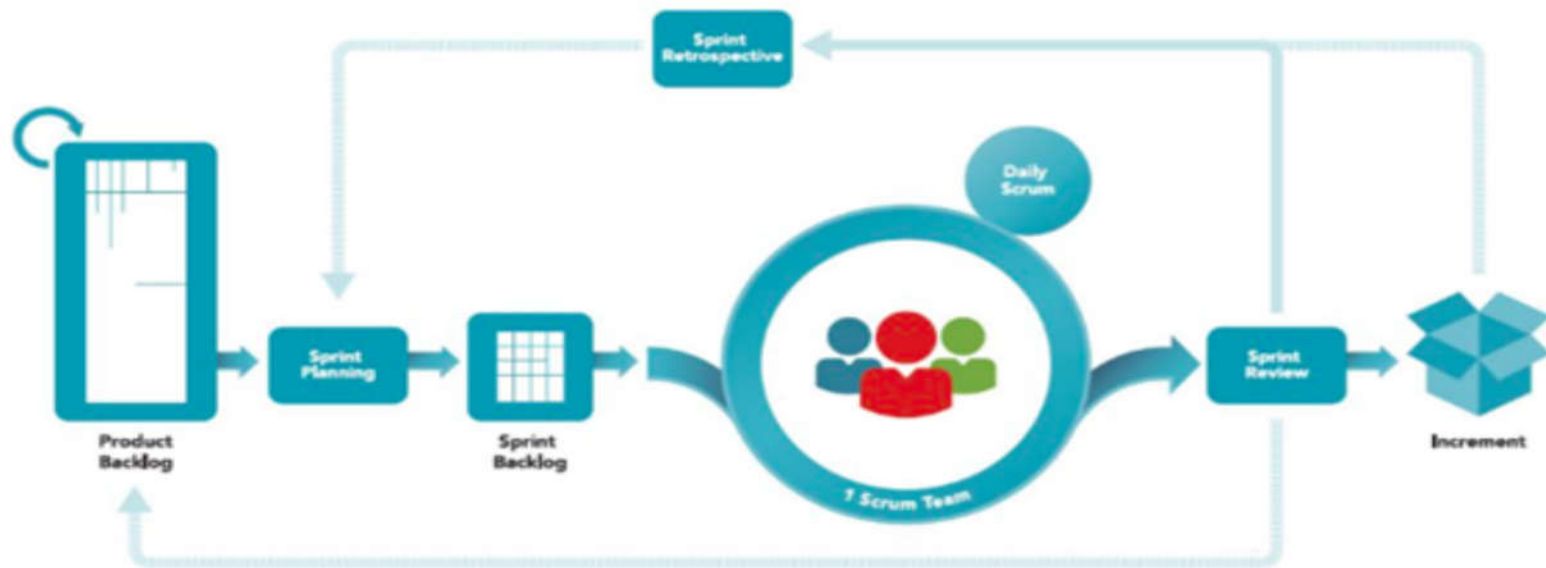
Time de Desenvolvimento: Formado por equipe auto-organizada, responsável por realizar o trabalho que irá gerar a entrega da Sprint, possivelmente resultando em uma versão usável do produto. Seu tamanho será composto por quatro (4) integrantes sendo que o Product Owner e Scrum Master irá assumir papel no Time de Desenvolvimento. Nelson Antonio, responsável por orientar a equipe com relação às UML; Lucas Malheiros, responsável por orientar a equipe com relação ao desenvolvimento backend do sistema; Lara Dantas, responsável por orientar a equipe com relação ao desenvolvimento frontend; Vanderson Oliveira, responsável por orientar a equipe em relação ao banco de dados.

Diagrama de VENN dos Stakeholders



Papéis, Eventos e Artefatos

SCRUM



AGOSTO 2019						
D	S	T	Q	Q	S	S
-	-	-	-	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
-	3	3	3	3	3	3

Documentação

Tópico 1: Definição do Projeto, Contexto, Justificativa, Organização. Data 15/08 á : 21/08

Tópico 2: Objetivos, Limites, Restrições, Descrição do Usuário, Desenvolvimento do Projeto. Data : 22/08 á 29/08

Início do tópico 3 : 29/08

SETEMBRO 2019						
D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	-	-	-	-	-
-	5	4	4	4	4	3

Documentação

Tópico 3: Tecnologia, Ferramentas, Desenvolvimento do Projeto, Metodologia de Desenvolvimento. Data: 29/08 á: 04/09

Tópico 4: RNF, RNF, Diagrama Caso de uso, Diagrama de Sequência, Análise de Caso de Uso, Diagrama de Atividades, Análise de Atividades. Data: 05/09 á 18/09

Tópico 5: modelo conceitual, Lógico, Físico do Banco de Dados, Documentação de Banco de Dados, Diagrama de Classe. Data: 19/09 á 02/10

OUTUBRO						2019
D	S	T	Q	Q	S	S
-	-	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	-	-
-	2	4	4	4	3	3

Elaboração do Tópico 6, Análise de Sistema, Implementação II, Banco de Dados, Prototipação da Tela, Desenvolvimento, Backend, Desenvolvimento Frontend. Data 03/10 a 07/11

NOVEMBRO						2019
D	S	T	Q	Q	S	S
-	-	-	-	-	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
-	4	4	4	4	4	3

Implementação do Sistema IV, Desenvolvimento Frontend, Desenvolvimento Backend, Implementação da Tela, Testes. Data: 07/11 á 13/11

Implementação do Sistema V, Desenvolvimento Frontend, Desenvolvimento Backend, Ajustes da Tela Testes. Data: 14/11 á 20/11

Implementação do Sistema VI, Finalização Front End, Finalização Backend, Finalização da Tela, Testes. Data 21/11 á 27/11

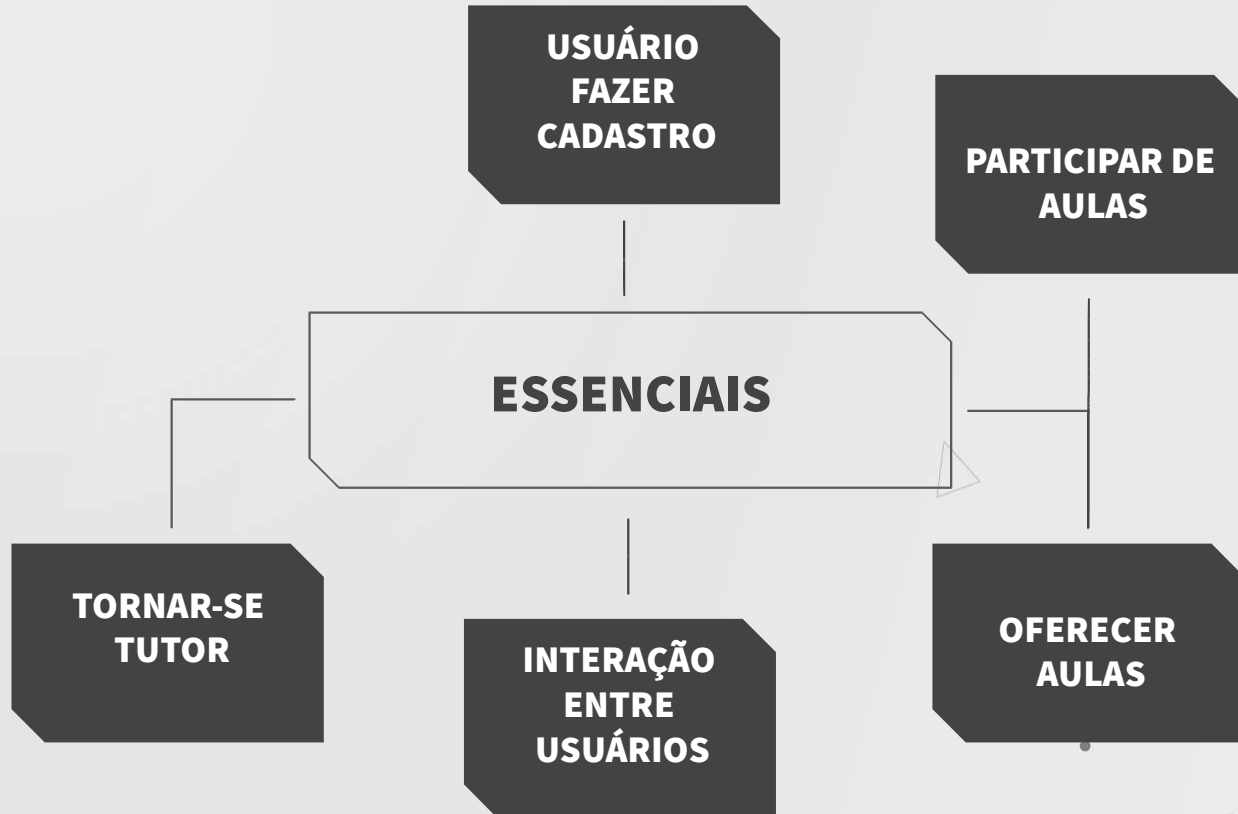
The background features a complex network of thin grey lines connecting various-sized dark grey circular nodes. These nodes are scattered across the slide, with a higher concentration on the right side, creating a web-like or molecular structure. The overall aesthetic is minimalist and technical.

05

REQUISITOS

O que é esperado desse sistema?

REQUISITOS FUNCIONAIS



REQUISITOS FUNCIONAIS

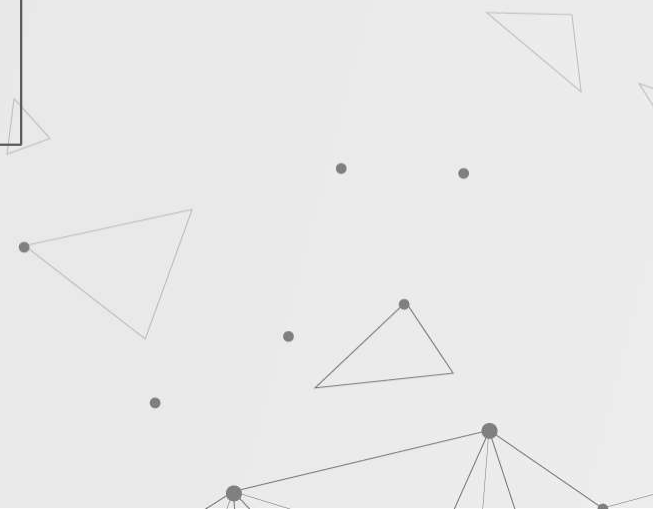


REQUISITOS FUNCIONAIS

**SISTEMA DE
HISTÓRICO**

IMPORTANTES

**CANCELAR
AULAS**

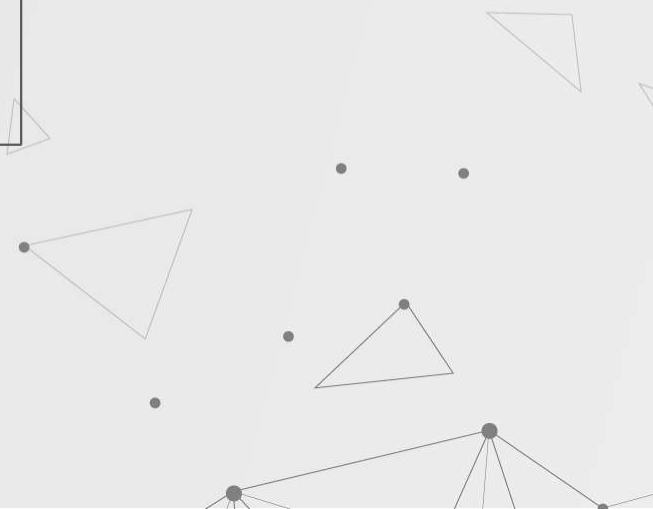


REQUISITOS FUNCIONAIS

**ABRIR PEDIDO
DE AULAS**

DESEJÁVEL

**DENÚNCIA DE
USUÁRIOS**





REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

**CADASTRO ATRAVÉS DE
REGISTRO ACADÊMICO**

**PADRONIZAÇÃO DAS
SENHAS**

**COMUNICAÇÃO APENAS
TEXTUAL**





REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

APLICAÇÃO WEB

**TEMPO LIMITE PARA
CANCELAMENTO**

**FILTROS POR MATÉRIA,
DATA E AVALIAÇÃO**





REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS



GRUPO

**HISTÓRICO COM
INFORMAÇÕES GERAIS**

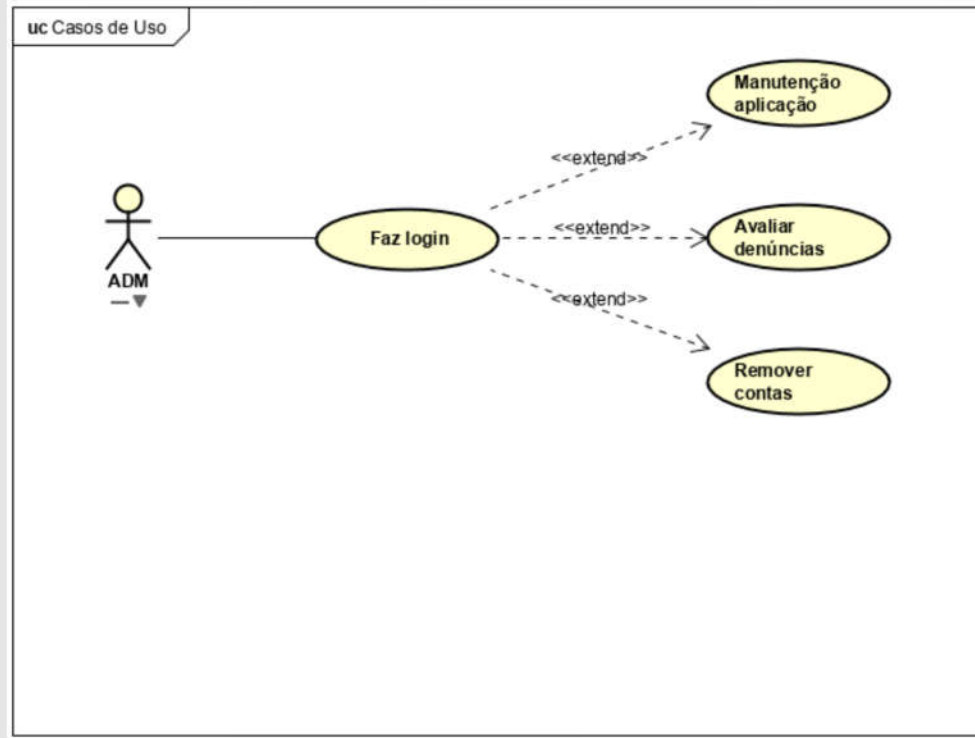
**TECNOLOGIAS BEM
DEFINIDAS**



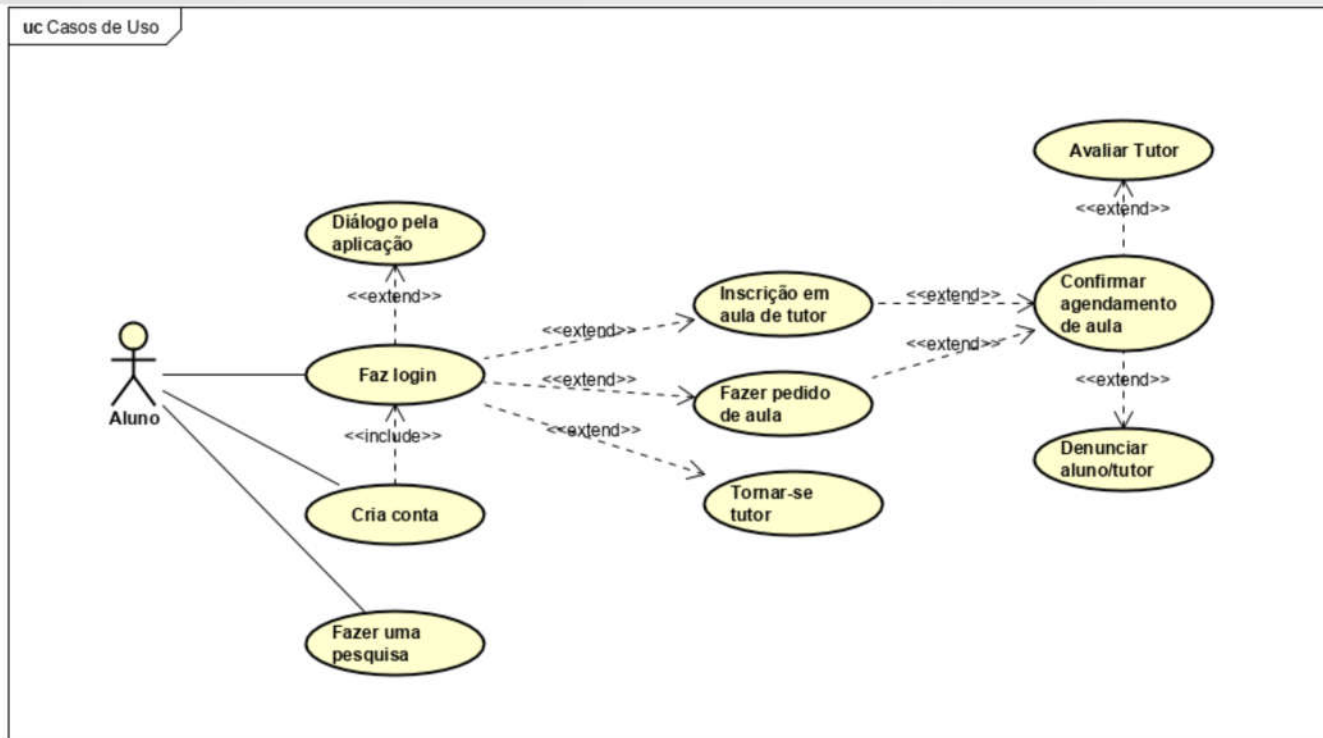
06

CASOS DE USO

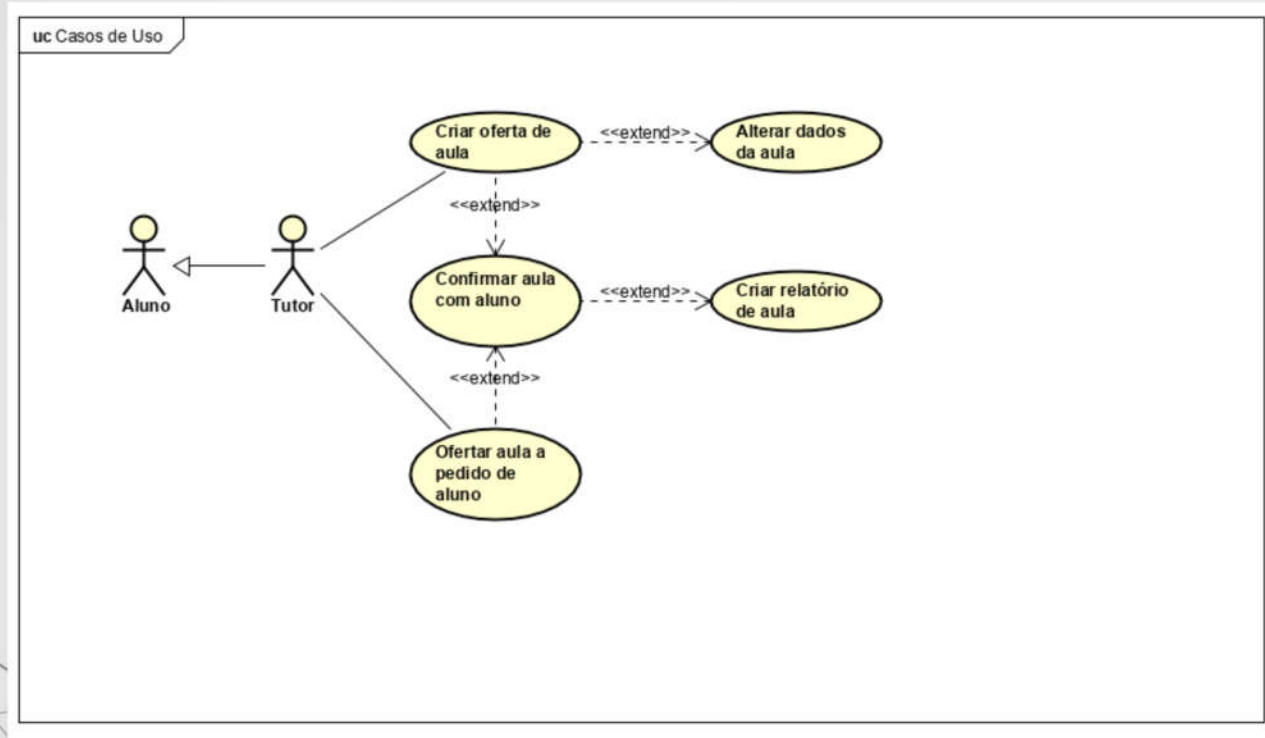
Geral administrador



Geral aluno



Geral tutor



OBRIGADO!