

FATEC, São José dos Campos, Prof. Jessen Vidal
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

REQUISITOS DO PROJETO

*Gustavo Kenji Ando, Júlia Rafaela Teixeira Andrade Silva,
Kauã Gustavo Rodrigues Reno, Lucas Rodrigo Leite Fonseca Moreira,
Luciana Bezerra da Silva, Maria Eduarda Macedo Braga,
Rafaela Parente Carvalho Medeiros Silva, Tainara da Silva Santos.*

São José dos Campos, 05 de março de 2021

Requisitos Funcionais:

Tratam das funcionalidades que o sistema deve ter:

1. Cadastro de participantes a partir de dados do usuário (nome completo, nome do responsável, telefone, CPF, e-mail e senha);
2. Cadastro de voluntários específicos, a partir dos dados das habilidades (currículo, certificado, experiência, objetivos, horários disponíveis e endereço);
3. Cadastro de voluntários de apoio, a partir dos dados básicos (horários disponíveis, objetivo e endereço);
4. Cadastro de projetos, somente para os usuários cadastrados, a partir das informações dos possíveis projetos (público-alvo, metas, como será a realização, objetivo, características, quem estará diretamente e indiretamente envolvido e no que o projeto trará de melhoria);
5. Controle do administrador em validar novos usuários e projetos.

Requisitos Não Funcionais:

Recursos que não são funcionalidades, mas sim características do sistema, como:

1. Portabilidade (onde o sistema deverá ser executado);
2. Éticos (o sistema não apresentará aos usuários quaisquer dados de cunho privativo e, não propagará o desrespeito de forma alguma);
3. Legais (o sistema deverá atender às normas legais, tais como padrões, leis, etc);
4. Eficiência (o sistema deverá processar “n” requisições por um determinado tempo que for necessário);
5. Usabilidade (facilidade no uso e no acesso);
6. Segurança (o sistema só poderá ser acessado através da senha de usuários cadastrados, e deverá manter esta segurança tanto aos usuários quanto aos administradores – Confidencialidade);
7. Validações (o administrador receberá solicitações sobre novos usuários e projetos, que após serem confirmados, notificará a pessoa que está se cadastrando, através do email);
8. Velocidade (o sistema deve fazer as execuções de forma rápida);
9. Implementação (o sistema deverá ser desenvolvido na linguagem JavaScript);
10. Interoperabilidade (o sistema deverá se comunicar com o banco de dados MySQL);
11. Desempenho (um melhor aproveitamento do tempo, unido ao espaço/memória);
12. Confiabilidade (disponibilidade e taxa de falha);

- 13.Reusabilidade (principais subsistemas de uma aplicação poderiam ser reutilizados);
- 14.Site de caráter institucional;
- 15.Todos os conteúdos serão de autoria própria.

Dados Relevantes a Serem Levantados:

Dados bancários para realizar os depósitos da doação:

CNPJ da empresa:

Endereço: R. Carlos Nunes de Paula, 1172 - Jardim Colonial, São José dos Campos - SP, 12234-000.

4. Telefone para contato: (12) 3966-2823

5. Horário de atendimento: de segunda a sexta, das 07:00 às 17:00.

6. E-mail da ONG:

Dúvidas e Validações com o Cliente:

Em conversas diretas com o cliente, chegamos à conclusão de que:

1. O cliente comentou sobre acrescentar um espaço para digitar características que podem ajudar, no cadastro;
2. Os usuários do site serão: voluntários, alunos/responsáveis, e os próprios administradores;
3. Dois principais propósitos do site são: cadastrar mais crianças e ter facilidade em ajudar;
4. Não devemos focar na criação de outras redes sociais, somente em recursos para o site;
5. Podemos nos basear no site da AAMU (Associação de Apoio e Assistência a Mulher), onde contém textos e informações sobre o site , mas não podemos copiar esses textos. O cliente mencionou a famosa frase: “Nada se cria, tudo se transforma”;
6. A escola não pretende fazer vendas de arrecadações pelo site, e deseja espaço apenas para doações;
7. O cliente gostou muito da ideia sobre adicionar vídeos/jogos educativos;
8. O cliente gostaria de receber já na primeira entrega, espaço para incluir pessoas e administrar o site.

Pontos Importantíssimos Para a Execução da Primeira Sprint:

1. Deixar os objetivos claros ao cliente;
2. Uso da linguagem formal, e direta nas apresentações;

3. Levantamento do Burndown, tanto para uma divisão bem feita da equipe em cada função, como também um cronograma, para um maior controle do tempo e das tarefas;
4. Organização é fundamental, por isso, é importante separar um tempo para se dedicar ao GitHub, ressaltando que toda a entrega será feita por lá;
5. A comunicação entre o grupo é de extrema importância, seguido da boa convivência;
6. Empenho e dedicação de todos os integrantes da equipe;
7. Identificação de problemas e empecilhos para a execução, junto da capacidade de ouvir, entender e se propor a ajudar na dificuldade do outro;

PITCH - Apresentação (tempo: 4 a 5 min)

Estrutura:

1. Apresentação da Equipe com foto;
2. Objetivo do Projeto (temática e problema fornecido);
3. Backlog total (e sua evolução);
4. Backlog da Sprint (Funcionalidades e Wireframes/Mockup), Wireframes são fundamentais no projeto na web, por conta do planejamento. Devemos gerar nossos próprios mockups com modelos;
5. Burndown da Sprint (um gráfico de burndown é uma representação gráfica do trabalho a ser feito versus tempo);
6. Modelo de dados da Sprint;
7. Tecnologias + Artefatos empregados na Sprint;
8. Vídeo ou Gif animado do software rodando são obrigatórios (features da Sprint);
9. Agradecimentos finais.

Orientação: use linguagem formal, um aluno somente conduzindo com boa conexão com internet, ensaie antes. Mantenha um outro aluno com notebook ligado e boa conexão com internet como "reserva".