**Projeto Integrador 1º Semestre - DSM**

**Disciplinas:**

Design Digital

Desenvolvimento Web I

Engenharia de Software I

**Professores:**

Bruno

Leonardo

Orlando

**Grupo(n) / Nome da Empresa:**

Sistema:

|  |
| --- |
| **Integrantes** |
| Kauê Oliveira |
| Davi Samuel |
| João Vitor |
| Rafael Botezelli |
| Hugo França |
| Alef Batista |

Fatec Araras

2024

**FICHA DE CONTROLE - PROJETO INTERDISCIPLINAR**

**DISCIPLINA CHAVE: Engenharia de Software I - PI I**

**PROFESSOR: Orlando Saraiva do Nascimento Júnior**

**GRUPO:** Nome do grupo **SEMESTRE: 1SEM/2024**

**TÍTULO DO PROJETO:**

**DATA DA APRESENTAÇÃO: 19/06/2024**

**NOTA:**

**INTEGRANTES DO GRUPO:** Nome grupo

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Nota Individual** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Araras, 19 de junho de 2024**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Professor Orlando Saraiva do Nascimento Júnior**

Sumário

* Sumário

**Índice**

Apresentação do contexto 4

Escopo do sistema 5

Técnica de levantamento de requisitos 5

Requisitos não funcionais 5

Documentação do Sistema 6

Diagramas UML 6

Diagrama de caso de uso 6

Diagrama de sequência 6

Interface do usuário 6

Funcionalidades Implementadas 6

Considerações Finais 7

* Apresentação do contexto

Apresentação da proposta de sistema e contexto do projeto

Para o projeto interdisciplinar, nosso grupo busca uma forma de combater a falta de inclusão na educação. Propomos a criação de um website de apoio à educação onde o foco será o auxílio a alunos com deficiências auditivas. O website permitirá que alunos enviem videoaulas de seu interesse, gerando videoaulas com acessibilidade especializada (Legendas e LIBRAS).

<https://github.com/KauePO/Projeto-Interdisciplinar-01-2024/tree/main>

* Escopo do sistema

O escopo de um sistema refere-se ao conjunto de funcionalidades, características e requisitos que definem o que o sistema irá realizar e como ele irá operar para atender às necessidades dos usuários e stakeholders. Ele delimita os limites do projeto, determinando o que está dentro e o que está fora do âmbito do sistema.

**Objetivos do projeto**

*Lista dos resultados específicos que o projeto visa alcançar.*  
Uma plataforma que sirva de apoio a educação para pessoas com deficiências auditivas através de:  
Criação de acessibilidade para videoaulas de escolha dos usuários (Geração de Legendas e Libras);

**Técnica de levantamento de requisitos**

Descrever qual(is) técnicas de levantamento foram utilizadas e detalhar o processo.  
Brainstorming

**Requisitos funcionais**

Geração de Legendas;

Tradução para Libras;

Interface intuitiva;

Upload de Videoaulas;

Download de Videoaulas;

**Requisitos não funcionais**

Limite de 30 minutos de duração para cada videoaula;

Acesso à internet;

**Cronograma**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarefas** | **05/03** | **12/03 a**  **19/03** | **26/03 a**  **02/04** | **03/11 a 9/11** | **10/11 a 16/11** | **17/11 a 23/11** | **25/06** |
| Definição Grupos | X |  |  |  |  |  |  |
| Criação Empresa |  | X |  |  |  |  |  |
| Escopo Sistema |  |  | X |  |  |  |  |
| Requisitos |  |  | X | X | X |  |  |
| Diagramas |  |  | X | X | X |  |  |
| Protótipo |  |  |  |  | X | X |  |
| Documentação |  | X | X | X | X | X |  |
| Entrega |  |  |  |  |  | X |  |
| Apresentação |  |  |  |  |  |  | X |

* Documentação do Sistema

Neste capítulo, são apresentados os documentos técnicos que descrevem os aspectos fundamentais do sistema desenvolvido, fornecendo uma base sólida para compreensão e manutenção futura. A documentação é uma parte essencial do processo de desenvolvimento de software, pois oferece um registro detalhado das decisões tomadas e das características do sistema.

**Metodologia de Desenvolvimento**

*Conjunto de processos, práticas e diretrizes que guiam o ciclo de vida do desenvolvimento de software, desde a concepção até a entrega e manutenção do produto final. Ela define como o trabalho é organizado, como as decisões são tomadas e como as atividades são realizadas ao longo do projeto. Uma metodologia pode ser ágil, como o Scrum ou o Kanban, ou tradicional, como o modelo em cascata.*

O modelo em cascata será o usado, dado as funções do site, é difícil a incrementação parcial pois todas estão entrelaçadas umas às outras.

**Diagramas UML**

**Diagrama de caso de uso**



**Diagrama de sequência**



**Diagrama de contexto**



**Interface do usuário**

**Funcionalidades Implementadas**

* Considerações Finais

Conclusão: Concluir o trabalho e destacar aprendizados

Contribuições Individuais: Descrever as contribuições individuais de cada membro da equipe

Referências: Listar todas as fontes consultadas durante o trabalho