

Documento de Visão

CodeMenu

Versão 0.4



Histórico de Mudança

Data	Versão	Descrição	Autor
03/03/2020	0.1	Elaboração do documento	Ana Paula Arruda/ Dhemeson Siqueira/Thais Brito
18/03/2020	0.2	Revisão do documento	Dhemeson Siqueira
03/06/2020	0.3	Revisão do documento	Thais Brito
10/06/2020	0.4	Revisão do documento	Ana Paula Arruda

Sumário

Introdução	4
Objetivo	4
Escopo	4
Escopo negativo	4
Premissas do Projeto	4
Problema	4
Levantamento do Problema	5
Descrição do Produto	5
Stakeholders	6
Usuários	6
Ambiente do Usuário	6
História de Usuário	7
Requisitos Não-Funcionais	9
Papéis das partes interessadas	
Fábrica Virtual Services	10
Modelo de História de Usuário	11

Documento de Visão

1. Introdução

O objetivo deste documento é coletar, analisar e definir as características e necessidades de alto nível do aplicativo CodeMenu focando nas potencialidades requeridas pelos afetados e usuários-alvo, e como estes requisitos serão abordados no projeto.

A visão do projeto documenta o ambiente geral a ser desenvolvido para a solução durante o projeto, fornecendo a todos os envolvidos uma descrição compreensível deste e de seus macros funcionalidades.

1.1. Objetivo

CodeMenu é um aplicativo com o objetivo de acabar com a necessidade de um garçom intermediando o processo de pedido Cliente >>> Cozinha, tornando acessível a utilização de um cardápio digital para bares, restaurantes, pizzarias etc.

1.2. Escopo

A aplicação mobile e web CodeMenu permite estabelecimentos disponibilizarem todos os produtos vendidos em um cardápio digital no app, onde será possível seus clientes realizarem pedidos e pagamentos.

1.3. Escopo negativo

Estão fora do escopo do projeto:

Chat de comunicação direta;

Agendamento de horário;

Suporte para Delivery;

1.4. Premissas do Projeto

Disponibilidade de pessoal dos estabelecimentos para cadastrar os produtos no aplicativo;

Estabelecimentos com Smartphone ou Computador e acesso à internet;

Usuários com Smartphone e acesso à internet;

Projeto: CodeMenu	Emissão: 30/04/2020 11:13	Versão: 1.0	Pág.: 4/11
-------------------	---------------------------	-------------	------------

2. Problema

2.1. Levantamento do Problema

O problema de	Atualmente se tem a necessidade de ter um garçom para intermediar o processo de pedido do cliente. Tendo que levar o cardápio até o cliente, anotar o pedido e levar até o local de produção como a cozinha ou bar.
Afeta	Clientes, estabelecimentos como bares, restaurantes, pizzarias etc.
Cujo impacto é	Clientes precisam chamar um garçom sempre que desejarem fazer um pedido. O processo acaba sendo um pouco demorado principalmente em momentos onde o estabelecimento está com muitos clientes, tornando necessário em algumas situações garçons extras em horários de pico.
Benefícios de uma solução seriam	Melhoria da experiência dos clientes nos estabelecimentos, possibilitando que eles façam pedidos e pagamentos através do app. Para os estabelecimentos se torna fácil a disponibilização de um cardápio sempre atualizado, além da redução de custos operacionais e aumento de lucro.

2.2. Descrição do Produto

Para	Clientes, estabelecimentos como bares, restaurantes, pizzarias etc.
Que	Buscam uma forma rápida e fácil serem atendidas em estabelecimentos.
O CodeMenu	É uma aplicação para clientes de estabelecimentos como bares, restaurantes etc, realizarem os pedidos.
Que	Através do app os estabelecimentos poderão cadastrar seus produtos em um cardápio digital e os clientes poderão realizar seus pedidos nos estabelecimentos.
Diferente de	não se aplica
Nosso produto	Fácil de usar, permite disponibilizar um cardápio digital para que clientes realizem pedidos de forma prática.

Projeto: CodeMenu	Emissão: 30/04/2020 11:13	Versão: 1.0	Pág.: 5/11
-------------------	---------------------------	-------------	------------

3. Stakeholders

3.1. Usuários

TIPO	DESCRIÇÃO	RESPONSABILIDADES
Cliente	Pessoas que frequentam estabelecimentos como bares, restaurantes etc.	Realizar pedido, cancelar pedido, efetuar pagamento.
Estabelecimento	Estabelecimentos como bares, restaurantes etc, que disponibilizaram seus produtos na plataforma.	Cadastrar seus produtos no cardápio digital, manter cardápio atualizado, receber pedidos dos clientes.

3.2. Ambiente do Usuário

Descrição do ambiente	Por meio do aplicativo, o usuário poderá acessar o cardápio do estabelecimento em que se encontra e realizar seus pedidos desejados.
Número de usuários	Indeterminado
Acessos Simultâneos	Indeterminado

4. História de Usuário

Identificação	Descrição
HU001	REALIZAR LOGIN COMO Cliente e estabelecimento QUERO informar o meu email e senha. PARA QUE EU POSSA autenticar os dados e acessar as funcionalidades da aplicação.
HU002	REALIZAR CADASTRO COMO Cliente e estabelecimento QUERO informar meu Nome, sobrenome, email, telefone e senha. PARA QUE EU POSSA autenticar os dados e ter acesso a aplicação.
HU003	ACESSAR CARDÁPIO COMO Cliente QUERO Escanear o QR Code do estabelecimento PARA QUE EU POSSA acessar o cardápio digital.
HU004	REALIZAR PEDIDO COMO Cliente QUERO adicionar item do cardápio ao carrinho PARA QUE EU POSSA efetuar o meu pedido.
HU005	VIZUALIZAR CONTA COMO Cliente QUERO ter acesso a minha conta PARA QUE EU visualizar o valor da conta
HU006	CANCELAR PEDIDO COMO Cliente QUERO cancelar pedido PARA QUE EU POSSA retirar um pedido que não desejo efetuar
HU007	FECHAR CONTA COMO Cliente QUERO Fechar minha conta PARA QUE EU POSSA realizar o pagamento da conta

HU008	RELATÓRIOS COMO Estabelecimento QUERO Ter acesso aos relatórios PARA QUE EU POSSA fazer avaliações e comparações
HU009	COMANDAS COMO Estabelecimento QUERO visualizar os pedidos PARA QUE EU POSSA produzir as refeições e visualizar minhas vendas
HU010	CADASTRAR CARDÁPIO COMO Estabelecimento QUERO informar dados dos produtos PARA QUE EU POSSA disponibilizar os produtos no cardápio digital
HU011	EXCLUIR PRODUTO DO CARDÁPIO COMO Estabelecimento QUERO excluir produto do cardápio PARA QUE EU POSSA deixar cardápio atualizado com produtos que comercializo.
HU012	ALTERAR PRODUTO DO CARDÁPIO COMO Estabelecimento QUERO alterar produto do cardápio PARA QUE EU POSSA deixar os produtos com dados corretos
HU013	CADASTRAR MESAS COMO Estabelecimentos QUERO informar número e descrição da mesa PARA QUE EU POSSA disponibilizar um QR Code relacionado a ela.
HU014	GERAR QR CODE COMO Estabelecimentos QUERO gerar QR code PARA QUE EU POSSA disponibilizá-los nas mesas para acesso ao cardápio

5. Requisitos Não-Funcionais

Identificação	Descrição
[RNF.01]	O aplicativo deve possuir o manual do usuário on-line; [USABILIDADE]
[RNF.02]	O aplicativo deve apresentar retorno visual ao usuário para toda e qualquer ação de validação, consulta, inclusão, alteração e exclusão; [USABILIDADE]
[RNF.03]	O aplicativo deve realizar o tratamento de dados inválidos com apresentação de mensagem ao usuário. Estes tratamentos serão feitos na perda de foco do campo; [USABILIDADE]
[RNF.04]	O aplicativo deve realizar o tratamento de dados obrigatórios não informados, para orientar o usuário quanto ao preenchimento dos dados; [USABILIDADE]
[RNF.05]	O aplicativo não deve apresentar mensagens de falha sistêmica de forma técnica ao usuário tais como falhas de conexão com o banco, SQL, erros de código, entre outras possíveis falhas sistêmicas. Tais mensagens deverão ser sempre de cunho explicativo e orientando o usuário a reportar a falha à equipe gestora do aplicativo; [USABILIDADE]
[RNF.06]	O aplicativo deve apresentar a data sempre no formato brasileiro dd/mm/aaaa; [USABILIDADE]
[RNF.7]	O aplicativo deve oferecer máxima disponibilidade: 24 horas por dia, 7 dias na semana e 12 meses do ano; [DISPONIBILIDADE]
[RNF.8]	O aplicativo deve garantir que as informações visualizadas não tenham sido adulteradas; [INTEGRIDADE]
[RNF.9]	O aplicativo deve garantir a eficiência no uso de recursos do servidor onde será hospedado; [DESEMPENHO]
[RNF.10]	O aplicativo deve retornar o tempo de resposta esperada para a pesquisa de no máximo 1 segundo; [PERFORMANCE]
[RNF.11]	O aplicativo deve ser escalável não perdendo performance com o aumento de usuários e dados manipulados pelo mesmo; [ESCALABILIDADE]
[RNF.12]	O aplicativo deve possuir um controle de acesso de acordo com o perfil definido para cada usuário; [AUTENTICAÇÃO]
[RNF.13]	O aplicativo deve ser escalável, a fim de permitir adaptação de diferentes tamanhos e complexidades; [DESEMPENHO E ESCALABILIDADE]
[RNF.14]	O aplicativo deve processar pagamentos realizados 24 horas por dia; [DISPONIBILIDADE]
[RNF.15]	O aplicativo deve disponibilizar o histórico de pedidos para o usuário; [DISPONIBILIDADE]

6. Papéis das partes interessadas

A seguir são identificados os principais envolvidos, representantes das áreas diretamente envolvidas e sua participação no projeto do aplicativo CodeMenu, como a equipe de desenvolvimento.

6.1. Fábrica Virtual Services

A equipe da Fábrica de Software Virtual Services se dispõe a projetar e implementar o protótipo CodeMenu, baseado em papéis, responsabilidades e atividades, que tem como objetivo garantir as entregas das funcionalidades.

NOME	DESCRIÇÃO	RESPONSABILIDADES
Thais Brito	Product Owner	Exerce o papel de proprietário do produto, uma das suas atribuições é expressar de forma clara, simples e objetiva sua visão para a solução a ser desenvolvida, ele é uma das partes mais interessadas no projeto. Atividades: Demandar funcionalidades do aplicativo a ser desenvolvido; Validar as atividades planejadas; Priorizar as atividades por Sprint; Realizar o aceite das Sprints entregues.
Ana Paula	Gerente de Projeto	Essa atribuição durante a execução do projeto define papéis, atribui tarefas, controla e acompanha as atividades executadas pelo PO, time e Scrum Master. Atividades: Acompanha as atividades do projeto com base no triângulo de ferro tempo, custo e prazo; Gerencia conflitos entre a equipe Scrum Master / time e o cliente; Realiza a análise de riscos do projeto.
Dhemeson Siqueira	Scrum Master	Responsável por gerenciar a equipe de desenvolvimento, durante a Sprint, ajudando todos a entender e implementar as práticas do SCRUM, também é responsabilidade dele ajudar a resolver impedimentos e conflitos que impedem o andamento das atividades. Atividades: Facilitador: elo entre o P.O. gerente de projetos

Projeto: CodeMenu	Emissão: 30/04/2020 11:13	Versão: 1.0	Pág.: 10/11
-------------------	---------------------------	-------------	-------------

		<p>e time de desenvolvimento;</p> <p>Treinador: desenvolver ao máximo o potencial da equipe. Deve detectar gaps de competência e providenciar capacitações para elevar a performance da equipe;</p> <p>Articulador: manter essas expectativas alinhadas entre os envolvidos na execução de um projeto e conquistar a ajuda de todos para que o projeto seja desenvolvido com excelência;</p> <p>Comunicador: é papel do Scrum Master construir canais e formas de comunicação que contribuam para interação e compartilhamento do conhecimento de maneira compreensível a todos;</p> <p>Orientador: avalia contextos e situações e direciona a equipe para caminhos mais assertivos.</p>
Thais Brito	Analista de Sistemas	<p>Analista de sistemas</p> <p>Responsável por especificar as funcionalidades (especificação) do projeto de TI; propondo soluções para os processos, documentação técnica na gestão de projetos de software. Também será responsável por traduzir o entendimento do negócio e no auxílio do na integração entre o negócio e a tecnologia.</p>
Dhemeson Siqueria	Engenheiro de Software	<p>Responsável pelo desenvolvimento do aplicativo, manutenção, eventuais correções necessárias e integrações entre as versões já desenvolvidas e entregues ao PO visando atender as demandas do cliente.</p> <p>Atividades:</p> <p>Definição da arquitetura do software;</p> <p>Implementação e manutenção do código-fonte;</p> <p>Definição e realização de testes;</p> <p>Definição das ferramentas de desenvolvimento;</p> <p>Modelagem de dados.</p>
	Analista de Qualidade	<p>Responsável pela análise e criação prévia e posterior dos testes funcionais e de integração contínua das funcionalidades desenvolvidas durante a Sprint, também é responsável por elaborar e reportar os resultados de testes</p> <p>Atividades:</p> <p>Criação e execução dos testes funcionais;</p> <p>Criação e execução dos testes de integração contínua;</p> <p>Criação do plano de testes;</p> <p>Criação dos relatórios de testes;</p>

Projeto: CodeMenu	Emissão: 30/04/2020 11:13	Versão: 1.0	Pág.: 11/11
-------------------	---------------------------	-------------	-------------