

Universidade de Brasília

Faculdade do Gama

VISÃO DO PRODUTO E DO PROJETO:

UnBuscas

MEMBROS

211061402 - ANDRE JOAO CORDEIRO GOMES

211061574 - DANIELLE RODRIGUES SILVA

211041132 - FELIPE GUIMARAES FERNANDES

202023805 - JOAO PAULO BARROS DE CRISTO

211062230 - MARIANA LETICIA SANTOS DA CRUZ

200059980 - PEDRO MIGUEL MARTINS DE OLIVEIRA DOS SANTOS

211062446 - RENAN ARAUJO DE SOUZA

211062526 - THOMAS QUEIROZ SOUZA ALVES

Brasília, DF

2023

Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
08/10/2023	1	Criação do documento de escopo	
24/10/2023	2	Atualizando o documento de visão para ficar correspondente ao de escopo	

Sumário

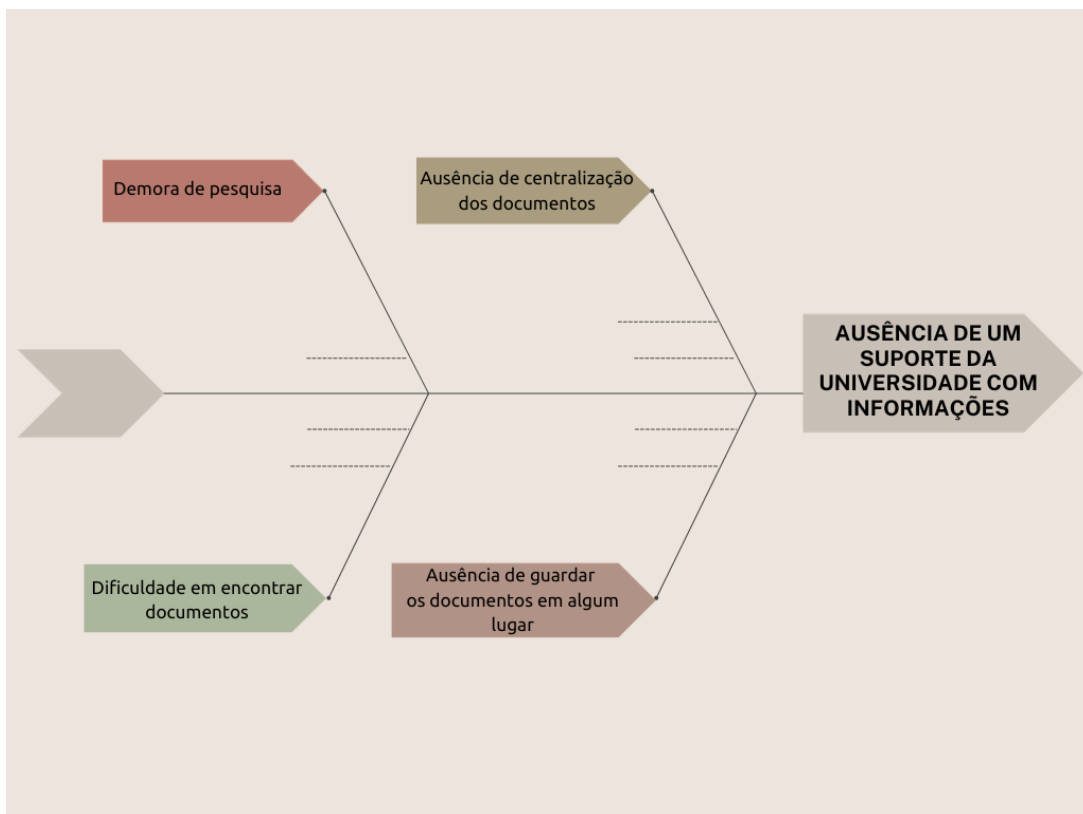
1	VISÃO GERAL DO PRODUTO. 4
1.1	Problema. 4
1.2	Declaração de Posição do Produto. 4
1.3	Objetivos do Produto. 5
1.4	Tecnologias a Serem Utilizadas. 5
2	VISÃO GERAL DO PROJETO. 5
2.1	Ciclo de vida do projeto de desenvolvimento de software. 5
2.2	Organização do Projeto. 5
2.3	Planejamento das Fases e/ou Iterações do Projeto. 5
2.4	Matriz de Comunicação. 6
2.5	Gerenciamento de Riscos. 6
2.6	Critérios de Replanejamento. 6
3	PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE. 6
4	DETALHAMENTO DE ATIVIDADES DO PROJETO. 7
4.1	Atividade 1. 8
4.2	Atividade 2. 8
4.3	Atividade 3. 8
4.4	Atividade 'N' 8
5	LIÇÕES APRENDIDAS. 9
5.1	Unidade 1. 9
5.2	Unidade 2. 9
5.3	Unidade 3. 9
5.4	Unidade 4. 9
6	PRÓXIMOS PASSOS. 9
7	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS. 9

VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

1 VISÃO GERAL DO PRODUTO

1.1 PROBLEMA

Uma das dificuldades que os alunos da Universidade de Brasília enfrentam é a dificuldade de encontrar documentos importantes e de interesse (demora pela procura, documentos espalhados ou desatualizados), onde isso pode afetar nas oportunidades dos alunos podem ter, encontrando esses documentos, impactando negativamente os estudantes pela falta de informação.



1.2 DECLARAÇÃO DE POSIÇÃO DO PRODUTO

1. Qual é o produto que o grupo se propõe a desenvolver?

É um motor de pesquisa, com o principal objetivo buscar documentos oficiais da Universidade de Brasília de uma maneira rápida e com eles centralizados, para facilitar o usuário encontrar o que deseja.

2. O que torna este produto diferente dos seus concorrentes (se existirem concorrentes)?
3. Quem são os usuários-alvo e clientes do produto? Quais suas características e por que o produto é importante para eles.

Os usuários-alvo são alunos da Universidade de Brasília, o produto é importante para eles porque eles podem encontrar documentos da faculdade com facilidade.

4. Por que os clientes deveriam utilizar / comprar este produto?

Eles devem usar esse produto, porque muitas vezes um aluno pode demorar para achar algum documento importante que esteja procurando, e a aplicação além de deixar todos eles centralizados, a busca é feita de maneira rápida.

Para:	estudantes da Universidade de Brasília
Necessidade:	encontrar documentos importantes e interessantes da faculdade
O (UnBuscas):	é uma aplicação WEB
Que:	busca documentos oficiais da Universidade de Brasília
Ao contrário:	de outros motores de busca que demoram mais para pesquisar
Nosso produto:	tem uma alta eficiência e rapidez na hora de buscar

1.3 OBJETIVOS DO PRODUTO

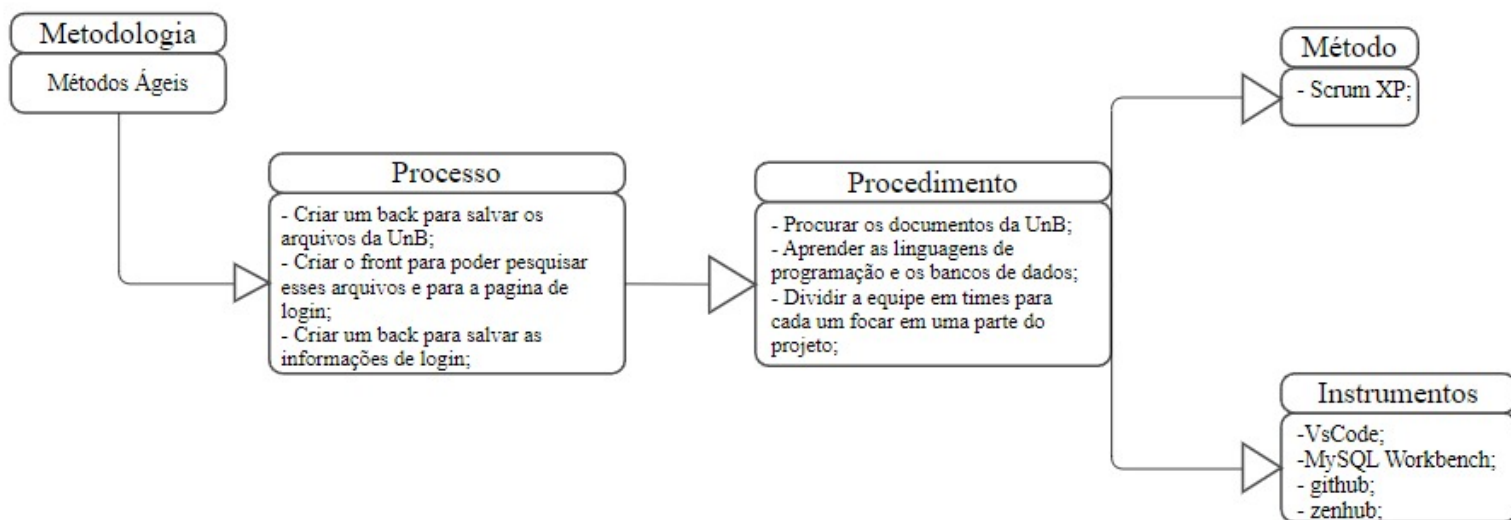
O objetivo do projeto é desenvolver um software que simplifica e padroniza a busca por documentos da Universidade de Brasília (UnB). A intenção é criar uma experiência de busca mais intuitiva e amigável, diminuindo a quantidade de obstáculos que o usuário possa enfrentar devido à diversidade de formatos e estruturas de arquivos que a UnB apresenta. Ao proporcionar uma ferramenta que torna isso mais acessível para o público.

1.4 TECNOLOGIAS A SEREM UTILIZADAS

- Linguagens de Programação: Rust, React
 - Framework - Actix-web: criar o aplicativo web, tratando solicitações HTTP.
 - Biblioteca - Actix-rt, Rayon: Criar iteradores que usam processamento paralelo, Serde: Facilitar a manipulação dos documentos, transformando os vetores com os documentos em JSON e vice-versa, jQuery:
- API - Meili Search-SDK: Acesso ao banco de dados do motor de busca, NodeJs - acesso ao banco de dados dos usuários
- MySQL: Criar e gerenciar o banco de dados.
- Ambiente - Figma: Criação de designs da interface para o usuário, Github: Hospedar o projeto e salvar todo tipo de mudança do código-fonte , Zenhub: Gerenciamento e acompanhamento do progresso do projeto
- Método Ágil: ScrumXP
- VsCode: Ferramenta usada para programar em Rust.

2 VISÃO GERAL DO PROJETO

2.1 CICLO DE VIDA DO PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE



2.2 ORGANIZAÇÃO DO PROJETO

Papel	Atribuições	Responsável
Desenvolvedor do Front	Codificar e arrumar o front, bem como documentar ele e fazer os testes unitários necessários.	- Danielle; - Felipe; - Renan;
Desenvolvedor do back de pesquisas	Codificar e arrumar o back de pesquisa, arrumar os arquivos da UnB, conectar com o front, documentar o que for necessário e fazer os testes unitários.	- Thomas; - João Paulo; - Pedro Miguel;
Desenvolvedor do back de Cadastro	Codificar e arrumar o back de cadastro, arrumar uma forma de conectar ao front, documentar o que for necessário e fazer os testes unitários.	- André João; - Mariana;
Cliente	Testar o produto, ver se é aquilo que foi desejado, e caso necessário, falar se quer alguma mudança.	- Estudantes; - Professores;
Monitor	Dá algumas dicas aos desenvolvedores, dando um base do que seria bom adicionar ou tirar do trabalho, e tirar duvidas em relação ao projeto	- Gustavo

2.3 PLANEJAMENTO DAS FASES E/OU ITERAÇÕES DO PROJETO

Sprint	Produto (Entrega)	Data Início	Data Fim	Entregável(eis)	Responsáveis	% conclusão
Sprint 1	Planejamento do projeto	28/08/2023	25/09/2023	Levantamento de issues e US's Levantamento de requisitos Definição de ferramentas	Time de desenvolvimento Product owner Scrum master	100%

Sprint 2	[US] 1 e 2	25/09/2023	02/10/2023	Popular banco de dados Criar parser de textos	Time de desenvolvimento	100%
Sprint 3	[US] 3 e 4	02/10/2023	09/10/2023	Carregar dados do parser Visualizar documentos na interface	Time de desenvolvimento	100%
Sprint 4	[US] 5	16/10/2023	23/10/2023	Mostrar os dados de pesquisa	Time de desenvolvimento	100%
Sprint 5	[US] 6 e 7	23/10/2023	30/10/2023	Visualizar erro Entrar pela minha conta na página	Time de desenvolvimento	Em andamento
Sprint 6	[US] 8 e 9	30/10/2023	06/11/2023	Armazenar dados de usuário Filtrar dados de pesquisa	Time de desenvolvimento	A fazer
Sprint 7	[US] 10	06/11/2023	13/11/2023	Favoritar documentos	Time de desenvolvimento	A fazer
Sprint 8	[US] 12	13/11/2023	20/11/2023	Visualizar miniatura dos documentos favoritos	Time de desenvolvimento	A fazer

2.4 MATRIZ DE COMUNICAÇÃO

Descrição	Área/Envolvidos	Periodicidade	Produtos Gerados
<ul style="list-style-type: none"> Acompanhamento das Atividades em Andamento Acompanhamento dos Riscos, Compromissos, Ações Pendentes, Indicadores 	<ul style="list-style-type: none"> Equipe do Projeto 	<ul style="list-style-type: none"> Semanal 	<ul style="list-style-type: none"> Transcrição da reunião Sprint Review pelo Microsoft Teams da Equipe Sprint Planning pelo Microsoft Teams da Equipe
		<ul style="list-style-type: none"> Quinzenal 	
<ul style="list-style-type: none"> Comunicar situação do projeto 	<ul style="list-style-type: none"> Equipe 	<ul style="list-style-type: none"> Diariamente 	<ul style="list-style-type: none"> Transcrição das reuniões disponibilizado no Microsoft Teams Documento de Visão Mensagens pelo grupo da equipe no Whatsapp
<ul style="list-style-type: none"> Gerenciar e supervisionar fases do Projeto 	<ul style="list-style-type: none"> Equipe 	<ul style="list-style-type: none"> Diariamente 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicativo voltado para gerência de projetos: Trello

Descrição	Área/ Envolvidos	Periodicidade	Produtos Gerados
<ul style="list-style-type: none"> Relacionar desenvolvimento do software e seu versionamento 			<ul style="list-style-type: none"> Github

2.5 GERENCIAMENTO DE RISCOS

RISCO	GRAU DE EXPOSIÇÃO	MITIGAÇÃO
Aumento do Escopo do Projeto	Baixo	Reunião de planejamento de sprint semanal Backlog documento acompanhamento do projeto pelo Zenhub
Não entrega das sprints completas	Baixo	Reajuste de entregas por sprint e tamanho da sprint para o nível de energia do time
Trancamento da disciplina por parte da equipe	Médio	Reajuste das sprints de todo projeto Diminuição parcial do escopo
Mudança de Backlog para entregar releases	Médio	Revisão de backlog constante Rotação de conhecimento na equipe
Falta de conhecimento para trabalhar US	Alto	Divisão de conhecimentos Equilibrar pares de programadores nas issues Recomendações com o monitor
Criações de issues durante o projeto	Alto	Promover clean code Sempre ter dois revisadores para os PRs

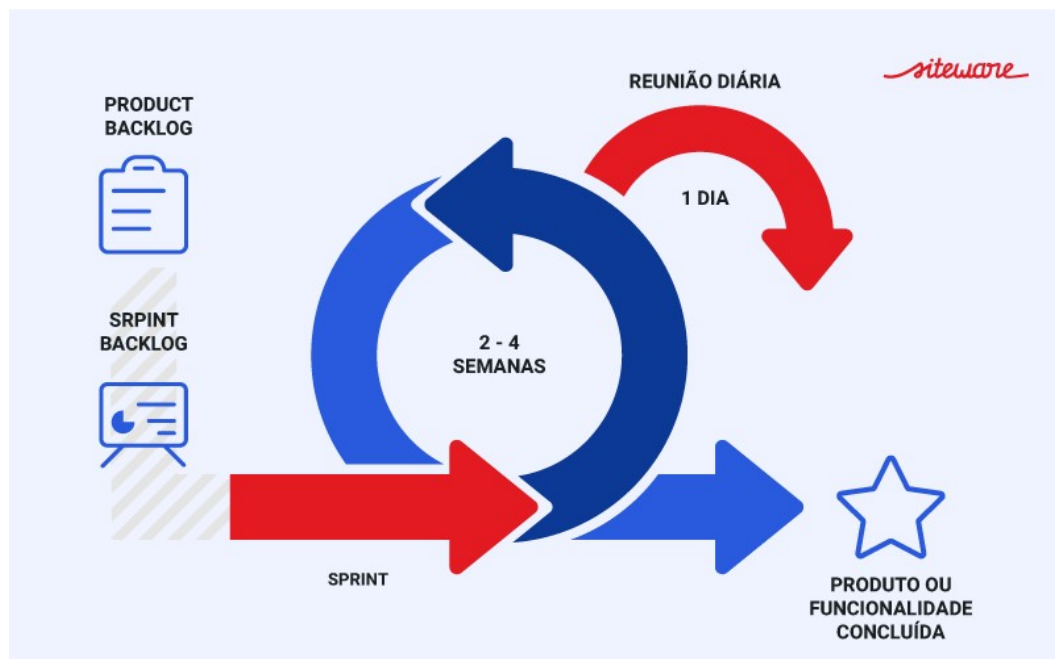
2.6 CRITÉRIOS DE REPLANEJAMENTO

- Mudança no número de membros da equipe;
- Mudança de funções entre os membros;
- Alteração de prazo de entrega;
- Utilização de tecnologias diferentes do previsto;
- Novos requisitos para o projeto.

3 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

ScrumXP: O ScrumXP combina as metodologias Scrum e Extreme Programming(XP). Scrum é uma abordagem ágil de desenvolvimento de software que enfatiza a entrega em ciclos curtos de tempo, chamados de sprints. Valoriza também a colaboração e trabalho em equipe a partir de times que conseguem ser auto-organizáveis e adaptáveis. O XP (extreme programming) é uma metodologia com foco em agilidade de equipes e qualidade de projetos, apoiada em valores como simplicidade, comunicação, feedback e coragem. O XP é uma metodologia baseada em comportamentos e atitudes.

Scrum:



Cerimônias do Scrum:

Sprint	é um período predefinido em que uma equipe trabalhará para atingir um objetivo específico.
Sprint Planning	É uma reunião onde toda a equipe trabalha em conjunto para identificar o objetivo da sprint e definir o objetivo e o planejamento da sprint.
Daily	Na daily, todos os dias do sprint, a equipe de desenvolvimento se reúne para revisar o progresso na sprint.
Retrospectiva da sprint	A retrospectiva é uma reunião onde a equipe analisa o que deu certo e onde há espaço para melhorias durante uma retrospectiva do sprint

Práticas Utilizadas do XP:

Refatoração	Realizaremos manutenções periódicas no código, a fim de melhorar o design e a estrutura do código.
Projeto Simples	Implementaremos o Projeto simples, significando que o código será eficiente, e atenderá aos requisitos e que seja fácil de testar, refatorar e adicionar novas funcionalidades.
Integração Contínua	O código irá ser frequentemente integrado (versionado) ajudando tanto na questão da transparência como no aumento da segurança do código a partir do controle de versões, evitando perda do código por modificações.
Posse Coletiva	A equipe passa a ser responsável por cada arquivo de código, não sendo necessário solicitar autorização para fazer alterações.
Padronização de código	Para que o desenvolvimento do código seja bem definido, consistente e de fácil leitura e interpretação Utilizaremos padrões de código. Essa prática melhora a qualidade geral do código produzido.
Small Releases (Pequenas versões)	Permite entregar o valor de forma incremental e iterativa.
Testes Unitários	Adotaremos os testes unitários a fim de garantir a qualidade do código e a sua aderência aos requisitos.

4 Detalhamento de atividades do projeto

4.1 Atividade 1

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>	<i>Entrega</i>
<i>Criação do Protótipo de Baixa Fidelidade</i>	...	<i>Figma</i>	<i>25/09</i>

4.2 Atividade 2

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>	<i>Entrega</i>
------------------	---------------	-------------------	----------------

<i>Levantamento de Issues e US</i>	...	<i>Google docs</i>	<i>25/09</i>
------------------------------------	-----	--------------------	--------------

4.3 Atividade 3

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>	<i>Entrega</i>
<i>Levantamento de requisitos</i>	...	<i>Google docs</i>	<i>25/09</i>

4.4 Atividade 4

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>	<i>Entrega</i>
<i>Definição de ferramentas</i>	...	<i>Teams</i>	<i>25/09</i>

4.5 Atividade 5

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>	<i>Entrega</i>
<i>Protótipo de alta fidelidade</i>	...	<i>Figma</i>	<i>02/10</i>

4.6 Atividade 6

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>	<i>Entrega</i>
<i>Organizar o repositório da disciplina</i>	...	<i>Github</i>	<i>09/10</i>

4.7 Atividade 7

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>	<i>Entrega</i>
<i>Sugestão de busca</i>	...	<i>a decidir</i>	<i>06/11</i>

5 LIÇÕES APRENDIDAS

5.1 UNIDADE 1

Durante a unidade 1, as atitudes tomadas, levando em consenso com a opinião da maioria do grupo, consistiram em separar os melhores frameworks para lidar com a nossa proposta de projeto, seja na parte do back-end, como na do front-end, também prestando atenção no nível de conhecimento da maioria das pessoas, e suas disponibilidades de poder aprender elementos novos.

Sendo assim, conseguimos concluir que fazer um back-end em rust, utilizando o MeilliSearch, MeilliSearch - SDK, Actix-web e Actix-rt.

Por fim, tivemos a escolha do front o qual seria feito através do React junto a CSS, JavaScript e html.

No começo do projeto, nosso objetivo era focar em fazer o motor de busca, e uma interface bem simples, então tomamos essa decisão - sobre quais ferramentas iríamos utilizar - visando a isso.

Em relação aos ciclos de vida de um produto, foi nos apresentado dois: o Scrum e o XP. Ambos são metodologias ágeis que acreditamos beneficiar nosso projeto. Portanto, a metodologia dele será ScrumXP com Kanban.

6 PRÓXIMOS PASSOS

6.1. PRODUCT BACKLOG

6.1.1 Requisitos funcionais

- Login por meio da autenticação do Google
- Possibilidade de favoritar documentos

6.1.2 Requisitos não funcionais

- Edição de conta do usuário
- Login por email
- Filtrar dados da pesquisa

6.2. SPRINT E RELEASES.

6.2.1 Sprint

SPRINT Nº	DATA	METAS
1	28/08/2023 - 25/09/2023	Levantamento de issues e US's Levantamento de requisitos Definição de ferramentas
2	25/09/2023 - 02/10/2023	<ul style="list-style-type: none">• Popular banco de dados• Criar parser de textos
3	02/10/2023 - 09/10/2023	<ul style="list-style-type: none">• Carregar dados do parser• Visualizar documentos na interface

4	09/10/2023 - 16/10/2023	<ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar os dados de pesquisa
5	16/10/2023 - 23/10/2023	<ul style="list-style-type: none"> ● Visualizar erro ● Entrar pela minha conta na página
6	23/10/2023 - 30/10/2023	<ul style="list-style-type: none"> ● Armazenar dados de usuário ● Filtrar dados de pesquisa
7	30/10/2023 - 06/11/2023	<ul style="list-style-type: none"> ● Favoritar documentos
8	13/10/2023 - 20/11/2023	<ul style="list-style-type: none"> ● Visualizar miniatura dos documentos favoritos

6.2.2. Releases

Releases são na visão geral são as versões específicas de um software disponibilizadas ao público ou a um grupo seletivo de usuários. Cada release pode conter novos recursos, correções de bugs, melhorias de desempenho e outras mudanças.

RELEASE Nº	DATA	ENTREGAS		
1	25/09/2023 - 30/10/2023	Entrega do Back-end responsável pelo funcionamento motor de busca	Entrega do Layout Básico de Interfaces relacionadas ao motor de busca	Entrega funcional esquêmica do Back-end responsável pelo gerenciamento de usuários
2	30/10/2023 - 13/11/2023	Entrega do Back-end responsável pelo gerenciamento de usuários	Entrega do Front-End mostrando acesso pelo usuário ao	Entrega da filtragem de documentos otimizada

			site	
3	13/10/2023 - 27/11/2023	Entrega do funcionamento da ação de favoritar documentos	Entrega dos testes unitários e de integração	Entrega da documentação do projeto

Tabela - 1 Tabela de Releases que serão feitas pelo grupo

6.3 MINIMUM VIABLE PRODUCT (MVP)

Versão mais simples e enxuta de um produto, empregando o mínimo possível de recursos para entregar a principal proposta de valor da ideia com apenas o fundamental para o funcionamento da aplicação.

Considerando a UnBuscas como plataforma, temos como objetivo mínimo prover um mecanismo para busca que retorne resultados relevantes para o público alvo, os estudantes da universidade. Além disso, a experiência de busca deve ser intuitiva, e o processo eficiente, o que pode ser definido de diferentes formas. A definição escolhida pela equipe foi a de haver uma variedade de formas para o usuário filtrar e encontrar o conteúdo mais relevante. Isso será feito com o uso de filtros e ferramentas de ordenação.

7 REFERÊNCIAS

LETÍCIA, M.; PEDRO MIGUEL. MDS Centauri - Backlog e Critérios de Aceitação. 2023. Disponível em: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/18qN3aizmMQCIOUuCEOiuYvgYZNmI8NbCw8UrxjjkHck/edit#gid=600013620>.