

Gerenciador Acadêmico

Declaração de Escopo do Produto

Versão [\[1.2\]](#)

Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor(es)
23/10/2023	1.0	Criação do documento Declaração de escopo do produto	Equipe Kepler
10/11/2023	1.1	Correção do documento Declaração de escopo do produto de acordo com recomendações do professor	Equipe Kepler
22/11/2023	1.2	Correção nas sprints previstas e tecnologias usadas	Johnny da Ponte

Sumário

1	<i>Problema / Sistema de software.....</i>	<i>4</i>
2	<i>Backlog do produto.....</i>	<i>5</i>
2.1	<i>Perfis.....</i>	<i>5</i>
2.2	<i>Cenários.....</i>	<i>5</i>
2.3	<i>Backlog do produto.....</i>	<i>6</i>
2.4	<i>Sprints previstas.....</i>	<i>7</i>
3	<i>Definição de Ready /Done.....</i>	<i>7</i>
4	<i>US – User Histories.....</i>	<i>7</i>
5	<i>Diagrama de casos de uso.....</i>	<i>7</i>
6	<i>MVP.....</i>	<i>7</i>
7	<i>Referências.....</i>	<i>7</i>

1 Problema / Sistema de software

→ *Definição da equipe:*

Papel	Responsável
Front-end	Gabriel Fenelon Igor de Souza
Back-end	Gustavo Alves Vitor Gabriel
Banco de dados	Johnny da ponte Vitor Bessa

Quadro 1: Equipe

→ **Resumo do problema:** O problema central identificado é a falta de uma ferramenta de gerenciamento acadêmico que personalize e gere uma grade para os estudantes da FGA. Atualmente, os estudantes precisam lidar manualmente com o processo de matrícula em disciplinas e o acompanhamento de seu progresso acadêmico. Isso resulta em:

- ❖ Ineficiência na Matrícula: Os estudantes muitas vezes têm dificuldade em encontrar disciplinas compatíveis com seus horários e suas necessidades curriculares.
 - ❖ Desconhecimento do Progresso: O acompanhamento do progresso acadêmico, incluindo disciplinas concluídas e horas concluídas, é desafiador e propenso a erros.
- **Sistema de Software.** Para abordar esse problema, propomos o desenvolvimento de um Sistema de Gerenciamento Acadêmico específico para a FGA. Essa solução de software será uma plataforma completa que oferecerá as seguintes funcionalidades:
 - ❖ Gerador de grade: O sistema fornecerá sugestões de disciplinas com base no curso escolhido pelo estudante, evitando conflitos de horários e garantindo uma grade mais eficiente.
 - ❖ Progresso de grade: Os estudantes poderão acompanhar facilmente seu progresso acadêmico, visualizando as disciplinas concluídas
 - ❖ Gerenciador de Falta: Os estudantes poderão acompanhar a frequência das faltas de forma manual.

- **Resumo de tecnologias usadas:**

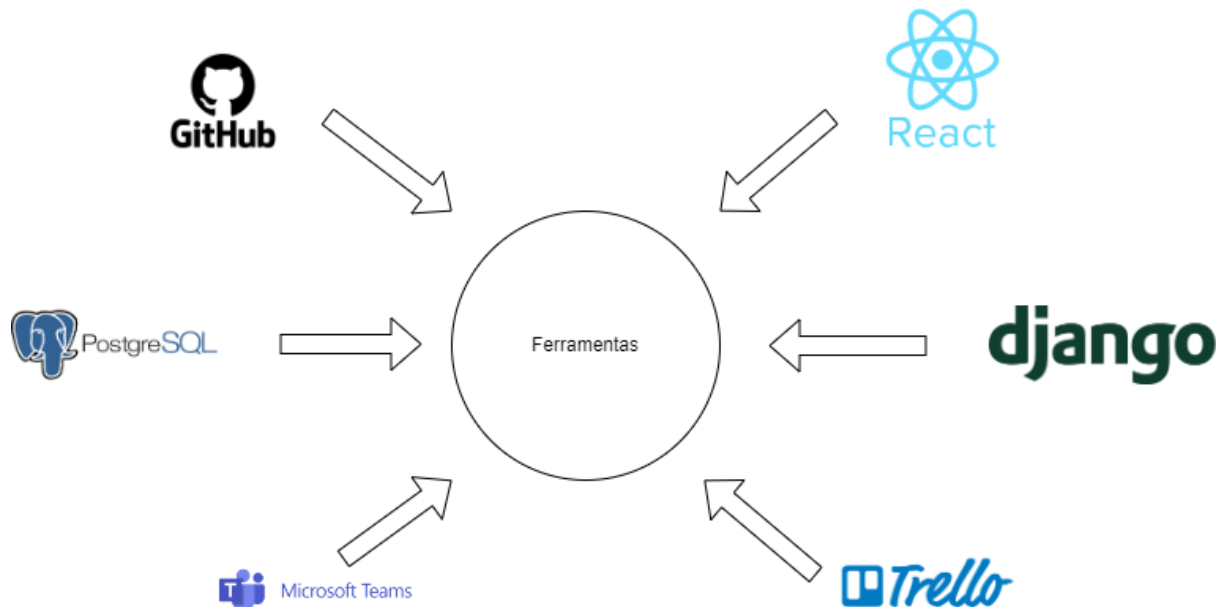


Figura 1 : Tecnologias

Área	Tecnologia
Front-end	React
Back-end	Django
Banco de dados	PostgreSQL
Controle de versão	Github
Comunicação	Microsoft Teams
Gestão	Trello

Quadro: 2: Tecnologias

→ **Motivos das tecnologias usadas:**

React: Rápido, flexível e fácil de usar e aprender.

Django: Rápido, Conteúdo diverso e familiaridade da equipe.

PostgreSQL: Fácil integração.

GitHub: Conteúdo diverso, Armazenamento e proteção de dados.

Teams: Comunicação e familiaridade da equipe

Trello: Tarefas e organizações semanais.

→ **Resumo da metodologia de desenvolvimento usada:** A metodologia Ágil, com foco em Scrum e o uso da metodologia XP foram adotadas para permitir uma resposta ágil às mudanças nas necessidades acadêmicas e aos feedbacks dos estudantes e para ter uma melhora na performance da equipe ao utilizar das práticas

→ do XP.

→ **Outras informações sobre o ciclo de vida:**

◆ **Métodos, técnicas:**

- **Scrum Master:**

Um membro da equipe Scrum que atua como facilitador e ajuda a equipe a seguir as práticas do Scrum.

- **Programação em Pares:**

Dois desenvolvedores trabalham juntos em uma única tarefa. Promove a revisão contínua do código, resolução de problemas e compartilhamento de conhecimento.

- **Sprints:**

O desenvolvimento é dividido em iterações de curta duração, geralmente de 1 semana cada. As Sprints têm um objetivo claro e um incremento entregável e isso ajuda na gestão do projeto e adaptação às mudanças.

- **Product Backlog:**

Uma lista priorizada de todos os requisitos do projeto.

- **Integração Contínua:**

As alterações no código são integradas continuamente ao repositório principal, permitindo a detecção precoce de conflitos e a manutenção de um código sempre funcional.

- **Programação em Pares:**

Os desenvolvedores trabalham em pares, onde um escreve o código enquanto o outro revisa. Isso promove a colaboração, compartilhamento de conhecimento e melhoria da qualidade do código.

- **Padronização do código:**

Ao adotar práticas de padronização de código, a equipe na XP fortalece sua coesão, favorece a eficiência colaborativa e sustenta a manutenção de um código fonte que é coeso e claro, mesmo quando produzido por diversos membros da equipe.

◆ **Métricas usadas no desenvolvimento:**

As métricas de teste incluem:

1. Cobertura de Código: Mede a porcentagem de código testado.
2. Taxa de Falhas por Sprint: Registra o número de falhas encontradas em cada Sprint.

◆ **Testes de software:**

A abordagem de testes adotada é baseada na metodologia ágil. Os níveis de teste incluem:

1. Testes Unitários: Realizados pelos desenvolvedores para garantir que partes individuais do código funcionem conforme o esperado.
2. Testes de Integração: Testam a integração entre diferentes módulos ou componentes.

Todas as evidências de execução de testes, métricas e resultados serão registradas e atualizadas no repositório do projeto no Github, garantindo a transparência e rastreabilidade.

2 Backlog do produto

2.1 Perfis

Quadro 3: Perfis de acesso

#	Nome do perfil	Características do perfil	Permissões de acesso
1	Aluno	Estudante da instituição com acesso a informações acadêmicas. Pode visualizar faltas, horários de aula e informações sobre cursos e disciplinas.	- Visualizar faltas. - Acessar informações sobre cursos e disciplinas. - Verificar horários de aula. - Acessar informações pessoais.

2.2 Cenários

Tabela 4: Cenários funcionais

Sistema: GradeWeb – Cenários funcionais		
Numeração do cenário	Nome do cenário	Sprints
1	Cadastro de Usuários	Sprint 1
2	Autenticação de Usuários	Sprint 2
3	Gerenciamento de Cursos	Sprint 3
4	Inscrição em Disciplinas	Sprint 4
5	Visualização de Faltas	Sprint 5
6	Acesso a Informações de Cursos	Sprint 6
7	Configurações do Perfil do Administrador	Sprint 7
8	Atualização de Informações Pessoais (Aluno)	Sprint 8

2.3 Backlog do produto

Tabela 5: Backlog do produto

Sistema: GradeWeb – Backlog do produto						
Numeração (Cenário / requisito)	Sprint	Nome do requisito	Tipo de requisito (Funcional / não funcional)	Priorização do requisito Must, Should, Could	Descrição sucinta do requisito	User histories (U.S.) associadas Identifique as U.S. associadas ao requisito
1	1	Cadastro de usuário	Funcional	Must	Permite o cadastro de novos usuários no sistema.	US-001, US-002
2	2	Autenticação de Usuários	Funcional	Must	Permite que os usuários autentiquem-se no sistema.	US-003, US-004
3	3	Gerenciamento de curso	Funcional	Must	Permite a escolha de curso.	US-005, US-006
4	4	Alterar status da Disciplinas	Funcional	Must	Permite que os alunos alterem o status das disciplinas.	US-007, US-008
5	5	Visualização de Faltas	Funcional	Must	Permite aos alunos visualizarem e atualizarem as faltas.	US-009

6	6	Acesso a Informações de Cursos	Funcional	Must	Permite acessar informações de cursos e disciplinas.	US-010
7	7	Configurações do Perfil do Administrador	Funcional	Should	Permite ao administrador configurar perfis de usuários.	US-011, US-012
8	8	Atualização de Informações Pessoais (Aluno)	Funcional	Must	Permite aos alunos atualizarem informações pessoais.	US-013, US-014

2.4 Sprints previstas

Tabela 6: Sprints previstas

Sistema: GradeWeb – Sprints previstas			
# Sprint	Descrição	Objetivos	Composição de itens do backlog (Lista conforme tabela Backlog do produto)
1	A primeira sprint visa implementar o registro de novos usuários, um passo crucial para assegurar a funcionalidade básica do sistema, possibilitando que novos estudantes se cadastrem e utilizem a plataforma.	Implementação do procedimento de registro de novos usuários no sistema.	Cadastro de usuário
2	A segunda sprint implementa a verificação de credenciais de acesso para garantir a segurança do sistema e a autenticação confiável dos usuários.	Implementar a verificação de credenciais de acesso.	Autenticação de Usuários
3	A terceira sprint visa capacitar os estudantes a escolher o curso conforme suas preferências, promovendo a autonomia dos usuários na personalização de sua grade curricular de acordo com seu curso..	Habilitar a seleção do curso pelos estudantes.	Gerenciamento de Curso
4	A quarta sprint visa implementar a funcionalidade que permite aos estudantes marcar as disciplinas já concluídas. Isso oferecerá aos usuários uma visão organizada de seu progresso acadêmico.	Implementar a marcação de disciplinas já realizadas.	Inscrição em Disciplinas

5	A quinta sprint concentra-se no desenvolvimento da funcionalidade que permite aos estudantes visualizar detalhes das disciplinas, com ênfase nas faltas registradas. Isso oferecerá aos usuários uma visão atualizada e clara de sua frequência acadêmica.	Desenvolver a funcionalidade de visualização de faltas nas disciplinas.	Visualização de Faltas
6	A sexta sprint visa implementar a funcionalidade que permite aos usuários acessar detalhes sobre os cursos e disciplinas oferecidos. Isso proporcionará aos estudantes uma visão completa das opções disponíveis, auxiliando na tomada de decisões sobre a grade curricular.	Permite acessar informações de cursos e disciplinas.	Acesso a Informações de Cursos
7	A sétima sprint foca no desenvolvimento de configurações exclusivas para administradores, proporcionando a eles controle avançado sobre funcionalidades e permissões do sistema. Isso amplia a capacidade dos administradores de personalizar o sistema de acordo com as necessidades específicas.	Desenvolver configurações específicas para administradores do sistema	Configurações do Perfil do Administrador
8	A oitava sprint foca na implementação da funcionalidade que permite aos alunos atualizarem suas informações pessoais de forma independente. Isso dá aos usuários a	Implementar a capacidade dos alunos atualizarem suas informações	Atualização de Informações Pessoais (Aluno)

	capacidade de manter seus dados atualizados de maneira autônoma.		
--	--	--	--

Fonte: (Desenvolvedores, 2023)

3 Definição de Ready /Done

Definição de Ready (DoR):

Descrição Completa: A user story deve ter uma descrição clara e completa que descreve o que precisa ser feito e o motivo.

Crterios de Aceitaço Claros: Todos os crterios de aceitaço devem estar especificados e compreensveis.

Priorizaço de Requisitos: O requisito deve estar devidamente priorizado como Must, Should ou Could.

Estimativa de Complexidade: A user story deve ter uma estimativa de complexidade, como pontos de histria ou outra unidade de medida de esforço.

Dependncias Identificadas: Todas as dependncias devem ser identificadas, e se possvel, tratadas antes do inccio da sprint.

Definição de Done (DoD):

Crterios de Aceitaço Satisfeitos: Todos os crterios de aceitaço da user story devem ser atendidos.

Testes de Aceitaço Passados: Todas as funcionalidades relacionadas à user story devem passar nos testes de aceitaço.

Code Review Concludido: O cdigo relacionado à user story deve ter passado por uma reviso de cdigo.

Documentaço Atualizada: Toda a documentaço relevante deve estar atualizada, incluindo documentaço tcnica, se aplicvel.

Integraço Contnua/Entrega Contnua (CI/CD): A user stories deve ser integrada ao sistema de forma contnua e pronta para entrega.

Sem Defeitos Conhecidos: No deve haver defeitos conhecidos relacionados à user story.

4 US – User Histories

Requisito 1: Cadastro de Usuário

US-001: Como um novo usuário, eu quero poder preencher um formulrio com meu nome, e-mail, senha e curso para criar uma conta no sistema.

US-002: Como um novo usuário, eu quero receber uma confirmaço de que minha conta foi criada com sucesso e est automaticamente logado no sistema aps o cadastro.

Requisito 2: Autenticaço de Usuários

US-003: Como um usuário registrado, eu quero ser capaz de inserir meu nome de usuário (e-mail) e senha na tela de login para ter acesso ao sistema.

US-004: Como um usuário registrado, eu quero receber uma mensagem de erro se inserir credenciais inválidas durante o processo de autenticação.

Requisito 3: Gerenciamento de Disciplinas

US-005: Como administrador, eu quero ter a capacidade de adicionar, editar e excluir disciplinas, para manter a lista de cursos atualizada.

US-006: Como um administrador, eu quero ser notificado sobre qualquer ação de edição ou exclusão de um curso, para garantir a precisão das informações.

Requisito 4: Inscrição em Disciplinas

US-007: Como aluno, eu quero ser capaz de visualizar uma lista de disciplinas disponíveis para matrícula com base nas informações fornecidas.

US-008: Como um aluno, eu quero receber uma confirmação de que qualquer alteração no status de uma disciplina foi bem-sucedida.

Requisito 5: Visualização de Faltas

US-009: Como aluno, eu quero ser capaz de visualizar e atualizar faltas para cada disciplina em que está com o status “Cursando”.

Requisito 6: Acesso a Informações de Cursos

US-010: Como aluno, eu quero ser capaz de acessar informações detalhadas sobre os cursos oferecidos e as disciplinas incluídas em cada curso.

Requisito 7: Configurações do Perfil do Administrador

US-011: Como um administrador, eu quero poder configurar diferentes tipos de perfis de usuários, como Administrador diferentes níveis de acesso e permissões.

US-012: Como um administrador, eu quero poder editar as configurações de perfil dos usuários, se necessário.

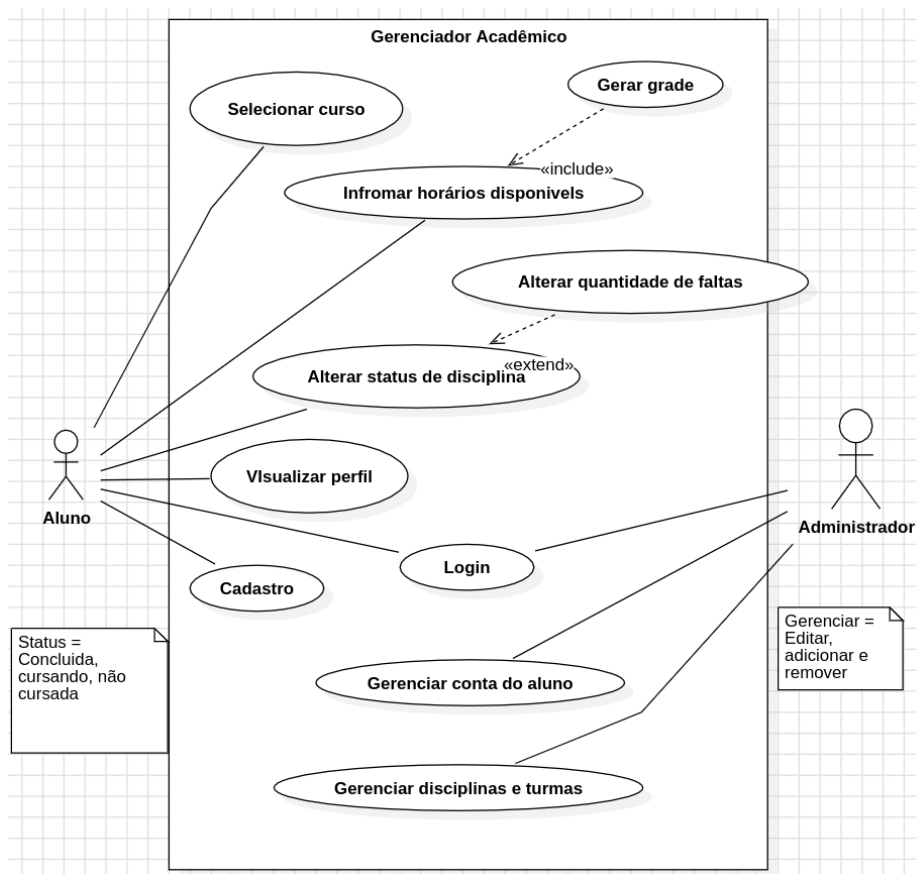
Requisito 8: Atualização de Informações Pessoais

US-013: Como um aluno, eu quero poder atualizar minhas informações pessoais, como endereço, número de telefone, etc.

US-014: Como um aluno, eu quero receber uma confirmação de que minhas informações pessoais foram atualizadas com sucesso.

5 Diagrama de casos de uso

Figura 2: Diagrama de caso de uso



6 MVP

O Gerenciador Acadêmico é uma aplicação web cujo principal objetivo é fornecer uma grade personalizada para os alunos da FGA, considerando critérios estabelecidos por cada usuário. Este software abrange funcionalidades cruciais que permitem aos estudantes realizar o seguinte:

- **Cadastro e Autenticação:** Os alunos podem se cadastrar e fazer login de forma segura, garantindo a proteção de suas informações pessoais.
- **Atualização do Status das Disciplinas:** Os alunos podem atualizar o status de suas disciplinas, indicando se já as concluíram com êxito, se estão atualmente matriculados ou se ainda não cursaram a disciplina.
- **Acompanhamento do Progresso Acadêmico:** Os alunos têm à disposição uma ferramenta que lhes permite acompanhar seu progresso acadêmico, visualizando as disciplinas já finalizadas e aquelas que ainda precisam ser cursadas.
- **Gerador de Grades:** O sistema inclui um gerador de grades que com base em informações fornecidas pelo aluno, como sua disponibilidade de horários e as disciplinas já concluídas, irá gerar uma grade com opções de disciplinas disponíveis para o aluno realizar a matrícula.
- **Gerenciador de faltas:** Os alunos poderão realizar o acompanhamento e atualização de suas faltas nas disciplinas que estejam cursando.

Este Gerenciador Acadêmico é uma ferramenta valiosa que permite aos estudantes da FGA planejar e gerenciar seus horários de forma eficiente, levando em consideração suas preferências e necessidades individuais.

7 Referências

BOOCH, G. et al. **UML guia do usuário**. [s.l.] Rio De Janeiro Elsevier Campus, 2006.

SCRUM.ORG. **Home**. Disponível em: <<https://www.scrum.org/>>.