

Universidade de Brasília - UnB

Faculdade do Gama - FGA

Centauri - Onde é o Jogo?

VISÃO DO PRODUTO E DO PROJETO

Versão 2.0

Gama - DF

2024

Quadro 1 - Integrantes do Grupo

Matrícula	Nome	Função (responsabilidade)
202016248	Gabriel Ferreira de Freitas Dutra	Product Owner
221031111	Anne de Capdeville	Analista de Qualidade/Desenvolvedora
222006712	Fábio Gabriel da Silva Barbosa	Desenvolvedor
211031566	Ana Joyce Guedes Amorim da Silva	Product Owner/Desenvolvedora
211062277	Matheus Duarte da Silva	Desenvolvedor
221008211	José Felipe Oliveira	Desenvolvedor
211030792	Hauedy Wegener Soares	Product Owner/Desenvolvedor
222007012	Matheus Rodrigues da Silva	Analista de Qualidade/Desenvolvedor

Quadro 2 - Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
01/05/2024	1.0	Versão inicial e provisória do documento e produto	Grupo Centauri
01/07/2024	2.0	Versão final e definitiva do documento e deploy do produto.	Grupo Centauri

Sumário

1	<i>VISÃO GERAL DO PRODUTO</i>	3
1.1	Problema	3
1.2	Declaração de Posição do Produto	3
1.3	Objetivos do Produto	4
1.4	Tecnologias a Serem Utilizadas	4
2	<i>VISÃO GERAL DO PROJETO</i>	4
2.1	Ciclo de vida do projeto de desenvolvimento de software	4
2.2	Organização do Projeto	4
2.3	Planejamento das Fases e/ou Iterações do Projeto	4
2.4	Matriz de Comunicação	5
2.5	Gerenciamento de Riscos	5
2.6	Critérios de Replanejamento	5
3	<i>PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE</i>	6
4	<i>DECLARAÇÃO DE ESCOPO DO PROJETO</i>	6
4.1	Backlog do produto	6
4.2	Perfis	6
4.3	Cenários	6
4.4	Tabela de Backlog do produto	7
5	<i>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i>	8

VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

1 VISÃO GERAL DO PRODUTO

1.1 Problema

- **Contexto:** Com a chegada dos serviços de streaming, as tradicionais emissoras assistiram os direitos de transmissão das partidas de futebol serem distribuídos entre diversos serviços, logo a simples tarefa de se sentar no sofá e contemplar uma partida do seu time favorito tornou-se uma tarefa árdua e nada convencional.
- **Problema:** Encontrar onde será transmitida a partida de futebol (escopo: Brasileirão e Libertadores) entre tantas possibilidades, destaca-se pessoas com dificuldade a lidar com a tecnologia.
- **Oportunidade e Solução:** Um software acessível, onde no momento do cadastro de usuário é selecionado o time favorito, o que possibilita uma home page personalizada com as partidas dos campeonatos Brasileirão e Libertadores (se houver) cujo time irá disputar, com data, horário e plataforma.

1.2 Declaração de Posição do Produto

Sabendo da dificuldade em se encontrar onde será transmitido as partidas de futebol, tendo em vista que existe um número expressivo de plataformas diferentes de streaming e canais de TV disputando pelos direitos de transmissão de um campeonato, o grupo Centauri identificou a possibilidade de desenvolver um software acessível e visualmente intuitivo que fornecesse informações cruciais das partidas, como em qual canal/plataforma será transmitida, o horário e o placar, caso essa partida esteja em andamento. Este software seria direcionado principalmente à um público alvo que possa ter dificuldades em utilizar ferramentas de pesquisa e sofra com o sobrecarregamento de informação, não consiga obter informações de rede sociais e etc, como indivíduos de idade mais avançada, indivíduos sem proficiência no uso de tecnologia, dentre outros, e também alcançaria um público que simplesmente deseja ter acesso a tais informações de modo mais prático e rápido.

A concorrência seria justamente as diversas outras opções de se conseguir essas informações, que para os desacostumados a lidar com meios digitais, como o Google, pode se tornar maçante e até mesmo excessivo. Propomos nosso software para ser algo conveniente e de simples acesso, e que também seria útil para aqueles que simplesmente querem poupar esforços. Estes usuários poderiam simplesmente acessar o nosso website, fazer o login do seu usuário, que filtra os times de escolha do cliente e mostra as partidas de acordo com suas escolhas, oferecendo uma experiência intuitiva, rápida e personalizada de acordo com o cliente.

Quadro 3 - Descrição do produto

Para:	Amantes de futebol desabitutados a lidar com o mundo tecnológico ou que simplesmente queiram poupar esforços.
Necessidade:	Saber onde a partida do Brasileirão e Libertadores do time que você ama (ou odeia) será transmitida de forma rápida e conveniente.
O (nome do produto):	Onde é o jogo? é uma aplicação WEB que apresenta em que plataforma será transmitido às partidas do Brasileirão e Libertadores de acordo com o time favorito do usuário, escolhido durante o cadastro.
Que:	Mostra em qual plataforma está sendo transmitida a partida do seu time brasileiro favorito, horário da partida e qual campeonato (o escopo é limitado ao Brasileirão e a Libertadores).
Ao contrário:	As pessoas terão de encontrar na internet, por meio de inúmeros outros sites, onde a partida serão transmitidas entre mais de 3 canais de televisão diferentes e 3 plataformas de streaming, desperdiçando tempo e causando muita dor de cabeça pros desabitutados com o uso de plataformas de busca como o Google e também pros simplesmente preguiçosos.
Nosso produto:	Apresenta as informações necessárias de forma rápida, personalizada, intuitiva e acessível de acordo com o usuário e o seu cadastro.

Fonte: Grupo Centauri

1.3 Objetivos do Produto

- Oferecer uma experiência personalizada, rápida e acessível de acordo com o usuário, onde após o cadastro e escolha de seu time, mostra as partidas do Brasileirão e Libertadores com data, horário e transmissão.
- Ser de fácil uso e acesso para um público alvo desabitinado com o uso da tecnologia, como pessoas de idade mais avançada, e também para aqueles que simplesmente querem conveniência.

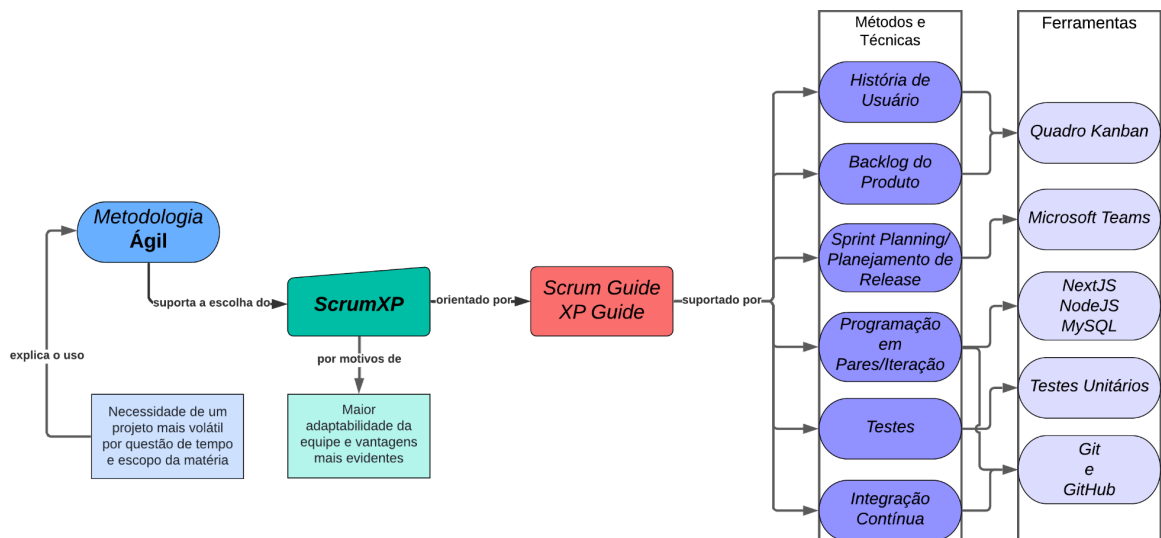
1.4 Tecnologias a Serem Utilizadas

As tecnologias a serem utilizadas serão:

- Node.js (back-end);
- Figma para o design da UI;
- Next.js e Tailwind (front-end);
- Banco de Dados Relacional (MySQL);
- JSDOM para Web Scraping (Typescript).

2 VISÃO GERAL DO PROJETO

2.1 Ciclo de vida do projeto de desenvolvimento de software



2.2 Organização do Projeto

Papel	Atribuições	Responsável	Participantes
Desenvolvedor	Codificar o produto, codificar testes unitários, realizar refatoração, codificar web scraping, codificar interface de usuário, codificar página de login	Fábio Gabriel	Todos os membros do grupo
Dono do Produto	Atualizar o escopo do produto, organizar o escopo das sprints, validar as entregas, organizar atribuições	Ana Joyce	Ana Joyce, Huedy e Gabriel Ferreira
Analista de Qualidade	Garantir a qualidade do produto, garantir o cumprimento do conceito de pronto, realizar	Matheus Rodrigues	Anne de Capdeville e

	inspeções de código, garantir que o produto está de acordo com o esperado pelo cliente, garantir o funcionamento do produto		Matheus Rodrigues
Cliente	Receber o produto conforme contratado, especificar necessidades para o produto	Torcedores, fãs, entusiastas de times de futebol	Torcedores, fãs, entusiastas de times de futebol

2.3 Planejamento das Fases e/ou Iterações do Projeto

Sprint	Produto (Entrega)	Data Início	Data Fim	Entregável(eis)	Responsáveis	%conclusão
Sprint 1	Definição do Produto, organização do projeto e planejamento de processos	24/03/2024	07/05/2024	Formulação do projeto, organização das sprints e divisão de funções	Toda a equipe	10%
Sprint 2	Configuração do Ambiente de desenvolvimento , Desenvolvimento do Backend, Desenvolvimento do Frontend	08/05/2024	21/05/2024	Configurar o ambiente de desenvolvimento com as ferramentas necessárias, criar o esquema de banco de dados, desenvolver APIs para cadastro, criar estrutura básica da página.	Toda a equipe	25%
Sprint 3	Personalização da página inicial, melhorias no Frontend, teste e correções	22/05/2024	04/06/2024	Lógica para personalização da página inicial, aprimorar o design da página inicial, realizar teste de integração e aceitação para garantir funcionalidades	Toda a equipe	25%
Sprint 4	Refinamento do frontend, implementação	05/06/2024	18/06/2024	Ajustar o layout e o estilo, adicionar animações e efeitos	Toda a equipe	20%

	de recursos extras, documentação e finalização			visuais, adicionar filtros de busca e ordenação, documentar o código fonte e as funcionalidades implementadas. Preparar o software para deploy.		
Sprint 5	Testes e ajustes finais	19/06/2024	25/06/2024	Realização de teste, simulação de casos de usuário, ajustes.	Toda a equipe	10%

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"> Ata de reunião Relatório de situação do projeto
	<ul style="list-style-type: none"> Equipe do Projeto 	<ul style="list-style-type: none"> Quinzenal 	
<ul style="list-style-type: none"> Comunicar situação do projeto 	<ul style="list-style-type: none"> Equipe Prof/Monitor 	<ul style="list-style-type: none"> Semanal 	<ul style="list-style-type: none"> Ata de reunião, e Relatório de situação do projeto

2.5 Gerenciamento de Riscos

Riscos	Descrição	Mitigação
Falta de Tempo	<i>O tempo e como o gerenciamos pode acarretar a falta de tempo para finalização do projeto.</i>	<i>Dedicar mais esforços a atividades que consumam mais tempo</i>
Impasses Técnicos	<i>Possíveis funcionalidades podem exigir um conhecimento técnico que o dev que está desenvolvendo não tem.</i>	<i>Realizar o treinamento necessário através de monitores, pair programming e em casos extremos colocar como débito técnico</i>

<i>Comunicação de equipe ineficiente</i>	<i>Os membros da equipe não conseguem se organizar para decretar metas e realizar as features da sprint .</i>	<i>Incentivar a comunicação diária no progresso das funções e informar dificuldades a equipe</i>
--	---	--

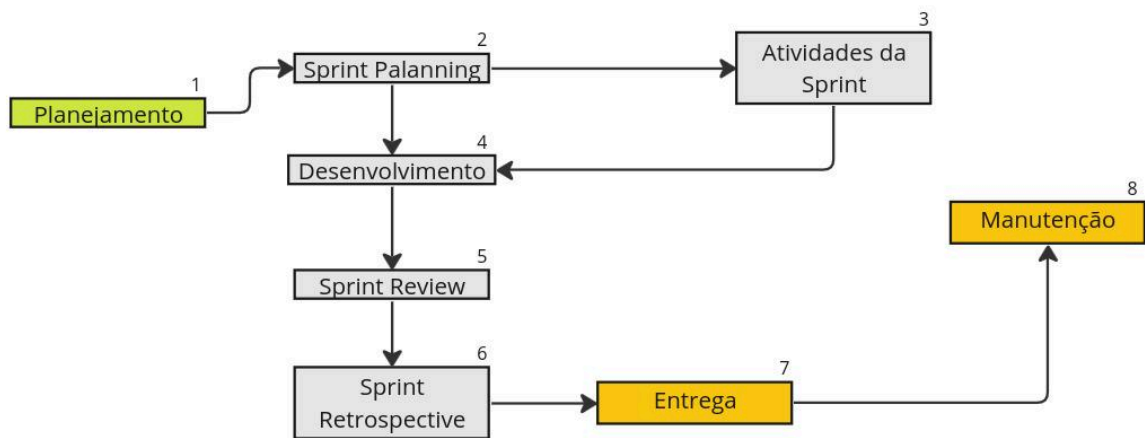
2.6 Critérios de Replanejamento

- Atraso em entregas
- Necessidade em alterar o código
- Fatores conflitantes que atrasem o desenvolvimento

3 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Conforme apresentado na seção 2.1, a equipe decidiu adotar uma metodologia de desenvolvimento de software baseada no SCRUM e XP. Esta escolha foi feita devido à sua flexibilidade e capacidade de se adaptar a mudanças durante o desenvolvimento do projeto. A seguir, são apresentadas as principais características do processo de desenvolvimento, alinhadas com o que foi descrito na seção 2.1.

Diagrama do fluxo de trabalho



Legenda

- | | |
|--|--|
| 1 - Definição dos requisitos do projeto e criação do backlog do produto. | 5 - Demonstrar o trabalho realizado ao final da sprint e obter feedback da equipe. |
| 2 - Seleção de itens do backlog para a sprint e definição das metas. | 6 - Avaliar o desempenho da equipe e identificar áreas de melhoria para futuras sprints. |
| 3 - Indica a ordem em que as atividades serão realizadas. | 7 - Entregar o produto ou parte dele ao cliente, se aplicável. |
| 4 - Implementação dos recursos e funcionalidades definidas na sprint. | 8 - Correção de bugs e atualizações conforme necessário. |

Práticas de XP Incorporadas

- ~ **Programação em Pares:** Durante toda a semana de implementação, os desenvolvedores trabalham em pares para desenvolver as funcionalidades.
- ~ **Integração Contínua:** Após a implementação de cada funcionalidade, é feita uma integração contínua para garantir que o código esteja funcionando corretamente.

Diagrama Fluxo de Trabalho Scrum Xp

Dentro do framework Scrum, há três papéis principais:

1. Scrum Master:

- O Scrum Master é responsável por garantir que a equipe compreenda e siga os princípios e práticas do Scrum.
- Ele atua como um facilitador, removendo obstáculos que possam impedir o progresso da equipe.
- O Scrum Master também ajuda a equipe a melhorar continuamente, facilitando reuniões de retrospectiva para identificar e implementar melhorias.

2. Product Owner:

- O Product Owner é responsável por representar os interesses dos stakeholders, incluindo clientes e usuários finais.

- Ele é responsável por gerenciar o backlog do produto, priorizando os itens com base nas necessidades do negócio e dos usuários.
- O Product Owner toma decisões sobre o que deve ser desenvolvido em cada sprint, garantindo que o produto seja entregue de forma eficaz e com valor agregado.

3. Equipe de Desenvolvimento:

- A equipe de desenvolvimento é responsável por transformar os itens do backlog do produto em incrementos de funcionalidade potencialmente entregáveis.
- Eles são auto-organizados e multifuncionais, o que significa que têm a autonomia para decidir como realizar o trabalho e são capazes de realizar diversas tarefas relacionadas ao desenvolvimento do produto.

4 DECLARAÇÃO DE ESCOPO DO PROJETO

4.1 Backlog do Produto

Perfis	Cenários	Requisitos	Prioridade	Elicitação
Usuário	Cadastrar um novo usuário	Deve permitir o cadastro personalizado	MUST	Brainstorm
Usuário	Pesquisar outros jogos	Deve permitir que o usuário também obtenha informações de outros times	MUST	Brainstorm
Admin	Add transmissões	Deve permitir ser adicionado o streaming/canal do jogo	MUST	Brainstorm
Admin	Add jogos/times/campeonatos	Deve permitir ser adicionado os jogos/e time escolhidos pelo usuário	MUST	Brainstorm
Admin	Add tabela de jogos	Deve mostrar os jogos do time escolhido pelo usuário no site	MUST	Brainstorm

4.2 Perfis

Tabela : Perfis de acesso

#	Nome do perfil	Características do perfil	Permissões de acesso
<1>	Administrador	Responsável, por manter os dados das transmissões, adicionar novos campeonatos, adicionar ou excluir usuários, manter a página home personalizada para cada usuário	Adicionar, excluir, alterar usuário/transmissão/campeonato/jogo
<2>	Usuário	Responsável, pelo cadastro, escolha do time para a página home personalizada, pesquisa de outros jogos/campeonatos/transmissões	Criar/alterar/excluir conta

4.3 Cenários

Tabela : Cenários funcionais

Sistema: Onde é o jogo – Cenários funcionais		
Numeração do cenário	Nome do cenário	Sprints
CF01	Cadastro de Usuário	Sprint 2
CF02	Login de Usuário	Sprint 2
CF03	Escolha do time de futebol pelo Usuário	Sprint 3
CF04	Personalização home page	Sprint 3
CF05	Filtro de busca de partidas	Sprint 3
CF06	Teste de integração	Sprint 4 e 5
CF07	Correções de bugs Identificados	Sprint 4 e 5

4.4 Tabela de Backlog do Produto

Tabela : Backlog do Produto

Sistema: xxxx – Backlog do produto						User histories (U.S.) associadas
Numeração (Cenário / requisito)	Sprint	Nome do requisito	Tipo de requisito (Funcional / não funcional)	Priorização do requisito Must, Should, Could	Descrição sucinta do requisito	Identifique as U.S. associadas ao requisito
BR01	Sprint 2	Cadastro de Usuário	Funcional	MUST	Permitir que os usuários se cadastrem no sistema	US01: Como um novo usuário, desejo me cadastrar no sistema para acessar seus recursos
BR02	Sprint 2	Login do Usuário	Funcional	MUST	Permitir que os usuários façam login no sistema	US02: Como um usuário registrado, desejo fazer login no sistema para acessar minha conta
BR03	Sprint 3	Escolha do time de Futebol	Funcional	MUST	Permitir que os usuários escolham seu time de futebol favorito	US03: Como um usuário, desejo escolher meu time de futebol favorito para personalizar minha experiência no sistema
BR04	Sprint 3	Personalização da página Inicial do Cliente	Funcional	MUST	Personalizar a página inicial do cliente com base no time de futebol escolhido	US05: Como um usuário, desejo ver minha página inicial personalizada com informações relevantes sobre meu time de futebol favorito
BR05	Sprint 3	Destaque da primeira partida do	Funcional	SHOULD	Destacar a primeira partida do time do cliente na página inicial	US06: Como um usuário, desejo ver a primeira partida do meu time de futebol destacada na página inicial

Sistema: xxxx – 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
BR01	Sprint 2	Cadastro de Usuário	Funcional	MUST	Permitir que os usuários se cadastrem no sistema	US01: Como um novo usuário, desejo me cadastrar no sistema para acessar seus recursos
BR02	Sprint 2	Login do Usuário	Funcional	MUST	Permitir que os usuários façam login no sistema	US02: Como um usuário registrado, desejo fazer login no sistema para acessar minha conta
BR03	Sprint 3	Escolha do time de Futebol	Funcional	MUST	Permitir que os usuários escolham seu time de futebol favorito	US03: Como um usuário, desejo escolher meu time de futebol favorito para personalizar minha experiência no sistema
BR04	Sprint 3	Personalização da página Inicial do Cliente	Funcional	MUST	Personalizar a página inicial do cliente com base no time de futebol escolhido	US05: Como um usuário, desejo ver minha página inicial personalizada com informações relevantes sobre meu time de futebol favorito
		time escolhido				
BR06	Sprint 4	Filtro de busca de Partidas	Funcional	SHOULD	Adicionar um filtro de busca para ajudar os usuários a encontrar partidas específicas	US08: Como um usuário, desejo filtrar as partidas por equipe, data ou competição
BR07	Sprint 4 e 5	Testes de Integração	Não funcional	MUST	Realizar testes de integração para garantir o funcionamento correto do sistema	-

Sistema: xxxx – 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
BR01	Sprint 2	Cadastro de Usuário	Funcional	MUST	Permitir que os usuários se cadastrem no sistema	US01: Como um novo usuário, desejo me cadastrar no sistema para acessar seus recursos
BR02	Sprint 2	Login do Usuário	Funcional	MUST	Permitir que os usuários façam login no sistema	US02: Como um usuário registrado, desejo fazer login no sistema para acessar minha conta
BR03	Sprint 3	Escolha do time de Futebol	Funcional	MUST	Permitir que os usuários escolham seu time de futebol favorito	US03: Como um usuário, desejo escolher meu time de futebol favorito para personalizar minha experiência no sistema
BR04	Sprint 3	Personalização da página Inicial do Cliente	Funcional	MUST	Personalizar a página inicial do cliente com base no time de futebol escolhido	US05: Como um usuário, desejo ver minha página inicial personalizada com informações relevantes sobre meu time de futebol favorito
BR08	Sprint 4 e 5	Correção de Bugs Identificados	Não funcional	MUST	Corrigir quaisquer bugs identificados durante os testes	-

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. SCHWABER, K; SUTHERLAND, J . Scrum Guide: O Guia Definitivo para o Scrum: As Regras do Jogo. Novembro, 2020.
2. BECK, K. Programação Extrema (XP) Explicada, 1ª edição. Bookman, 2004.