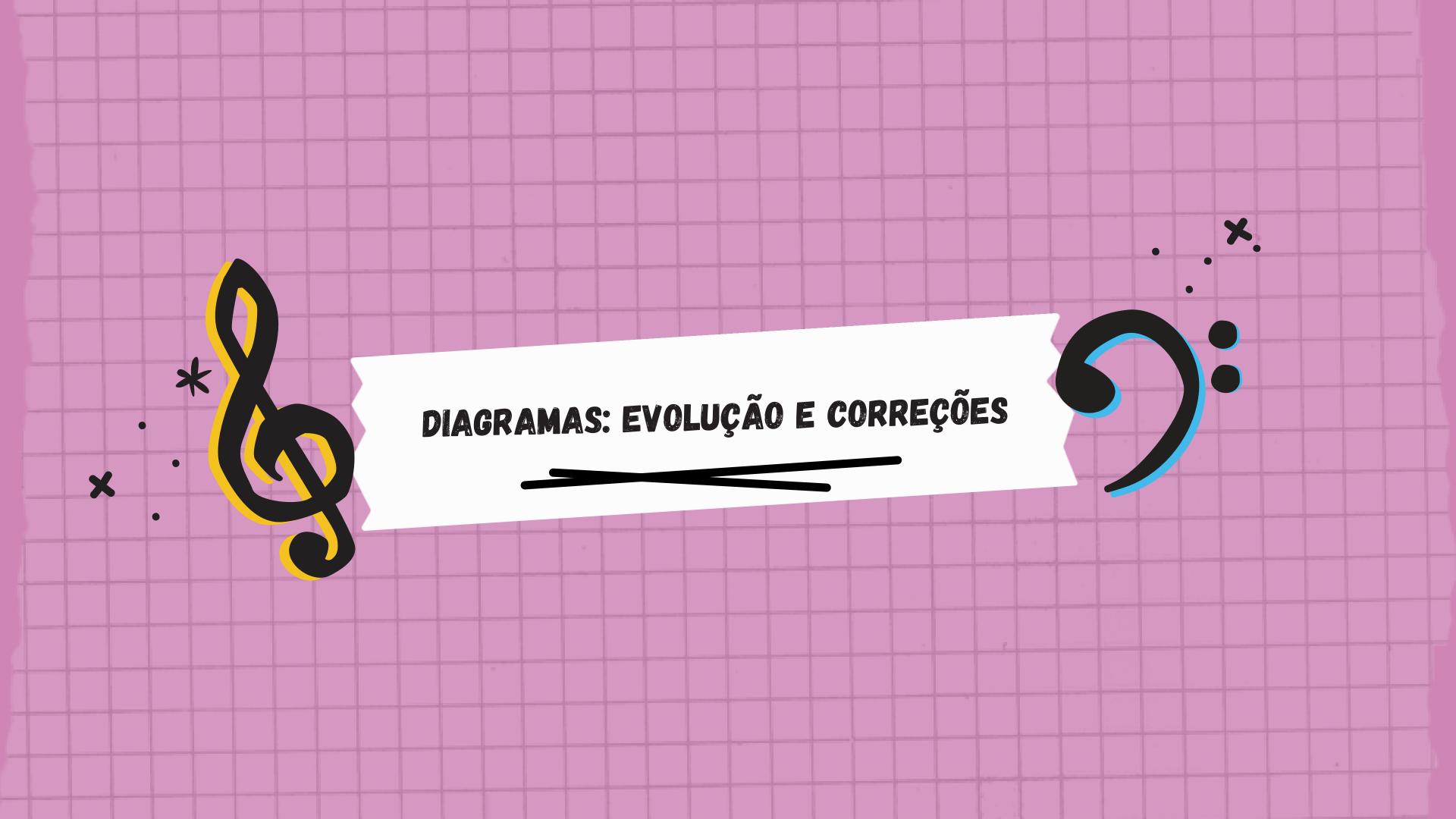


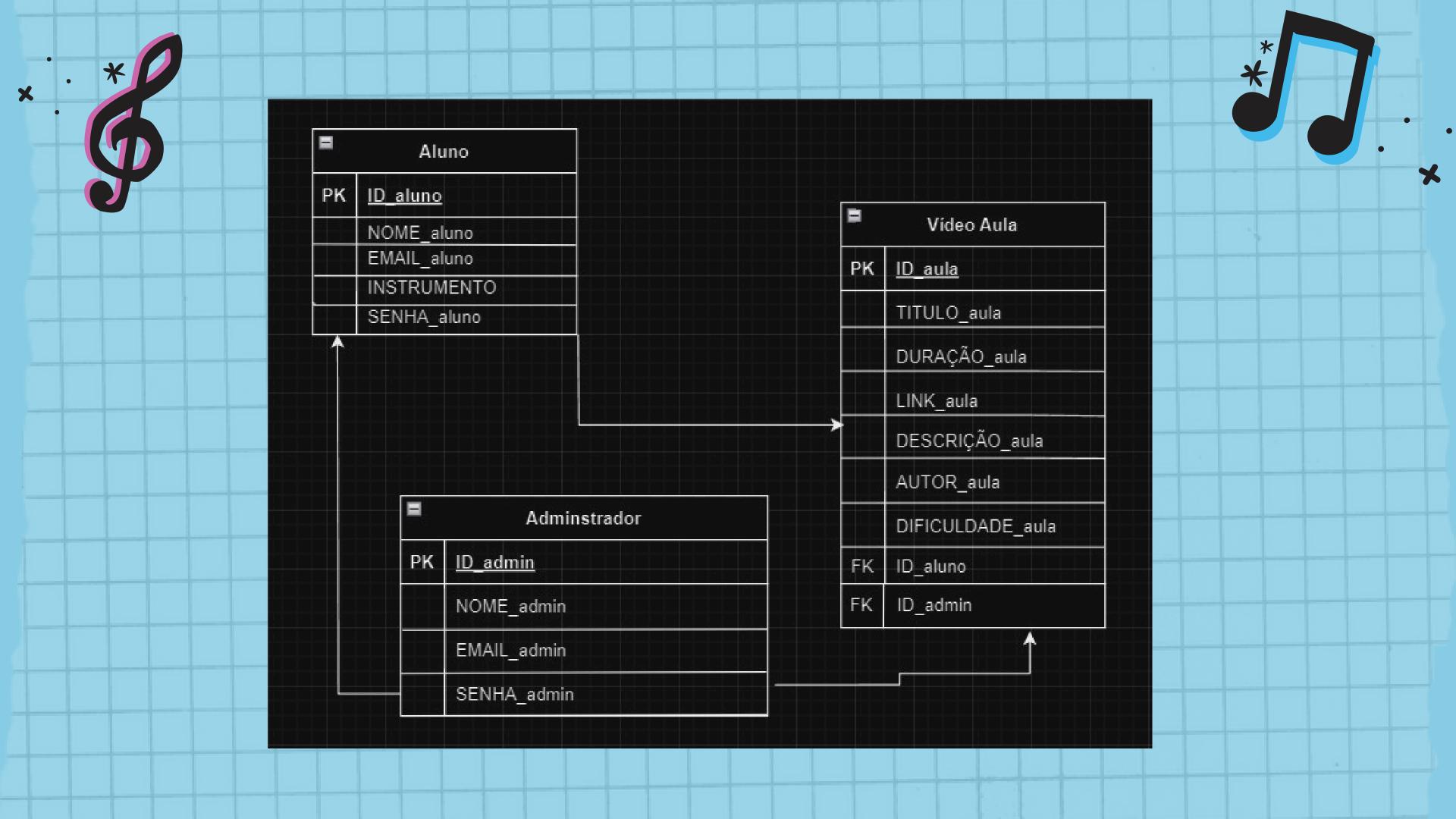
SPRINT 3

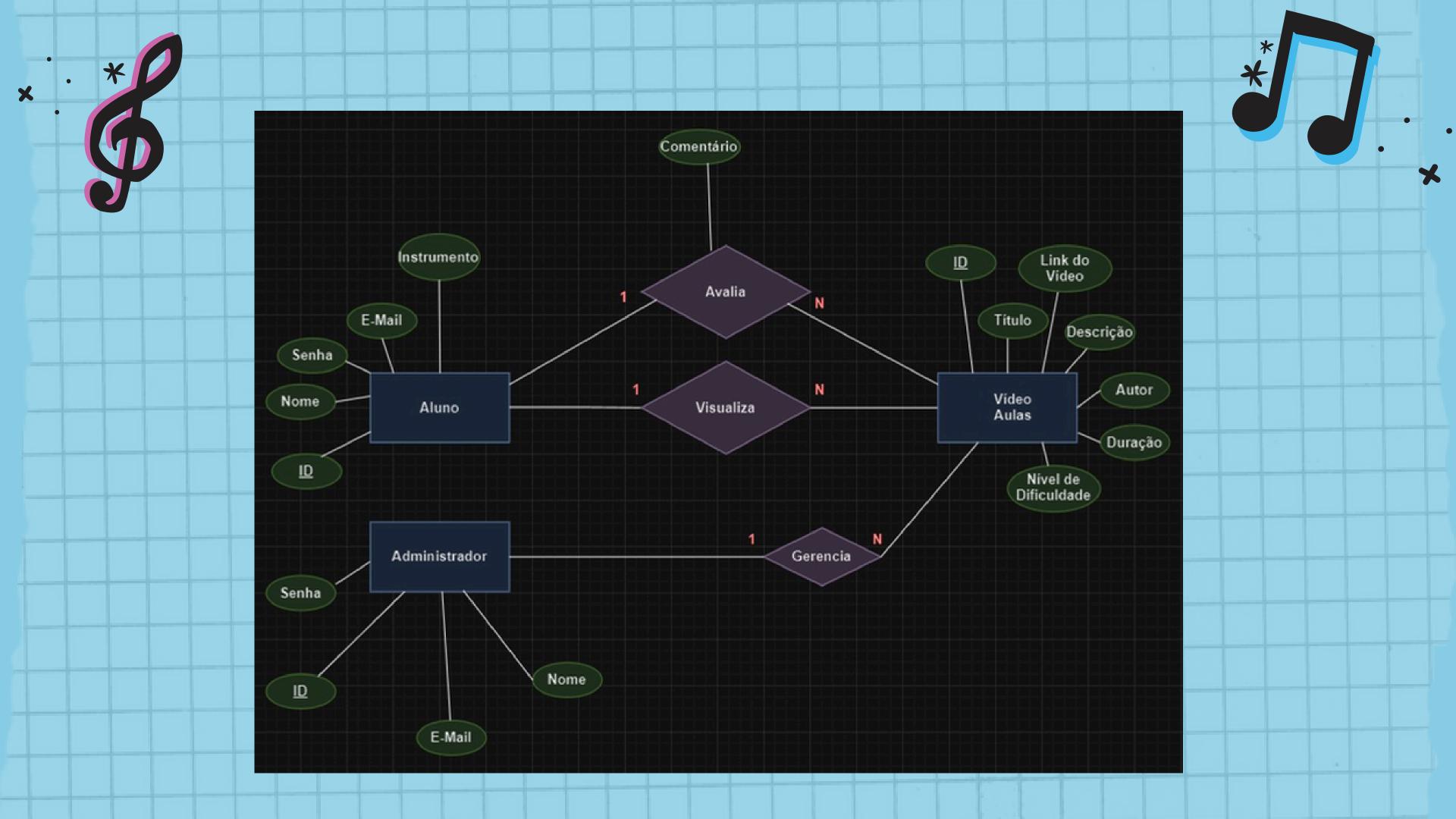
RHYTHMICITY

PLATAFORMA DE APRENDIZAGEM MUSICAL

Luan Barbosa
Arthur Clemente
Diego Moreira
Lucas Hauck
Gustavo Sales



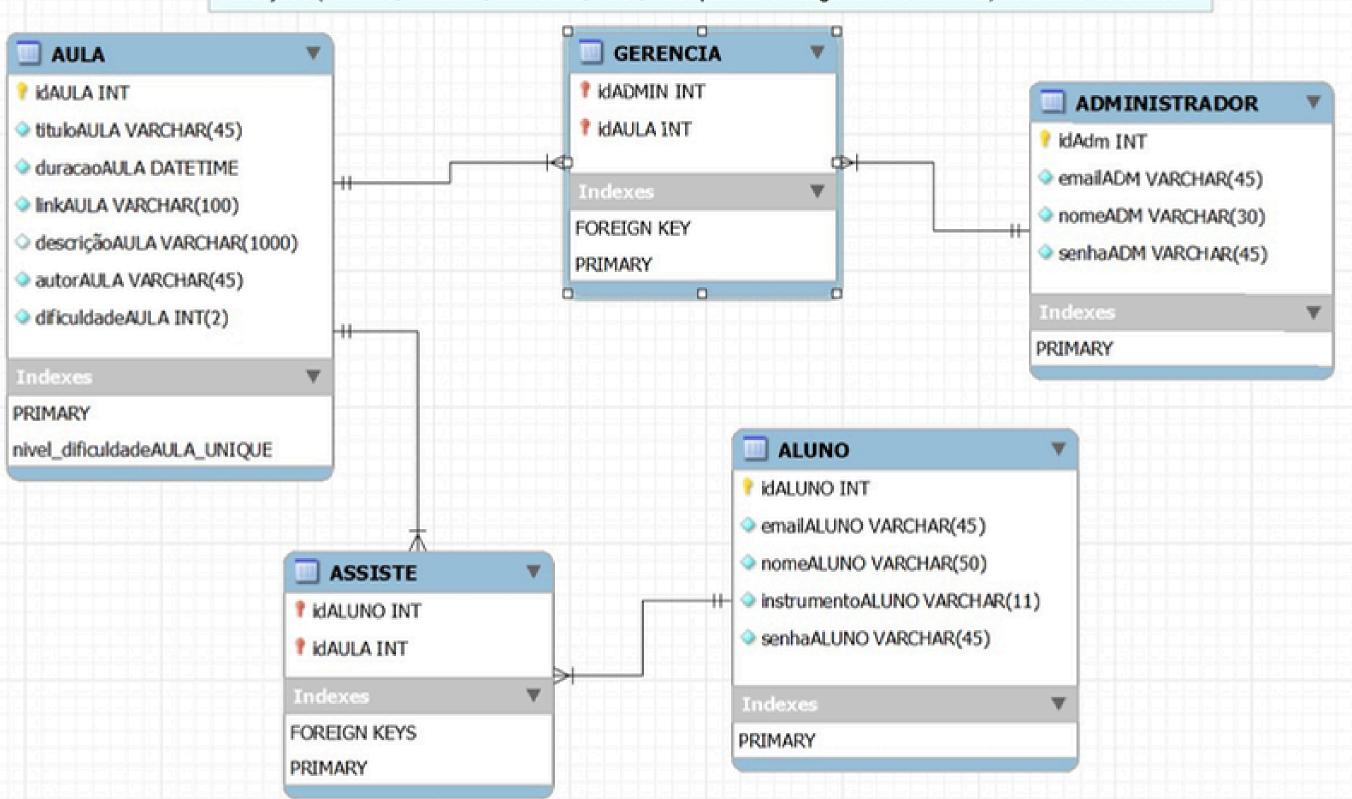




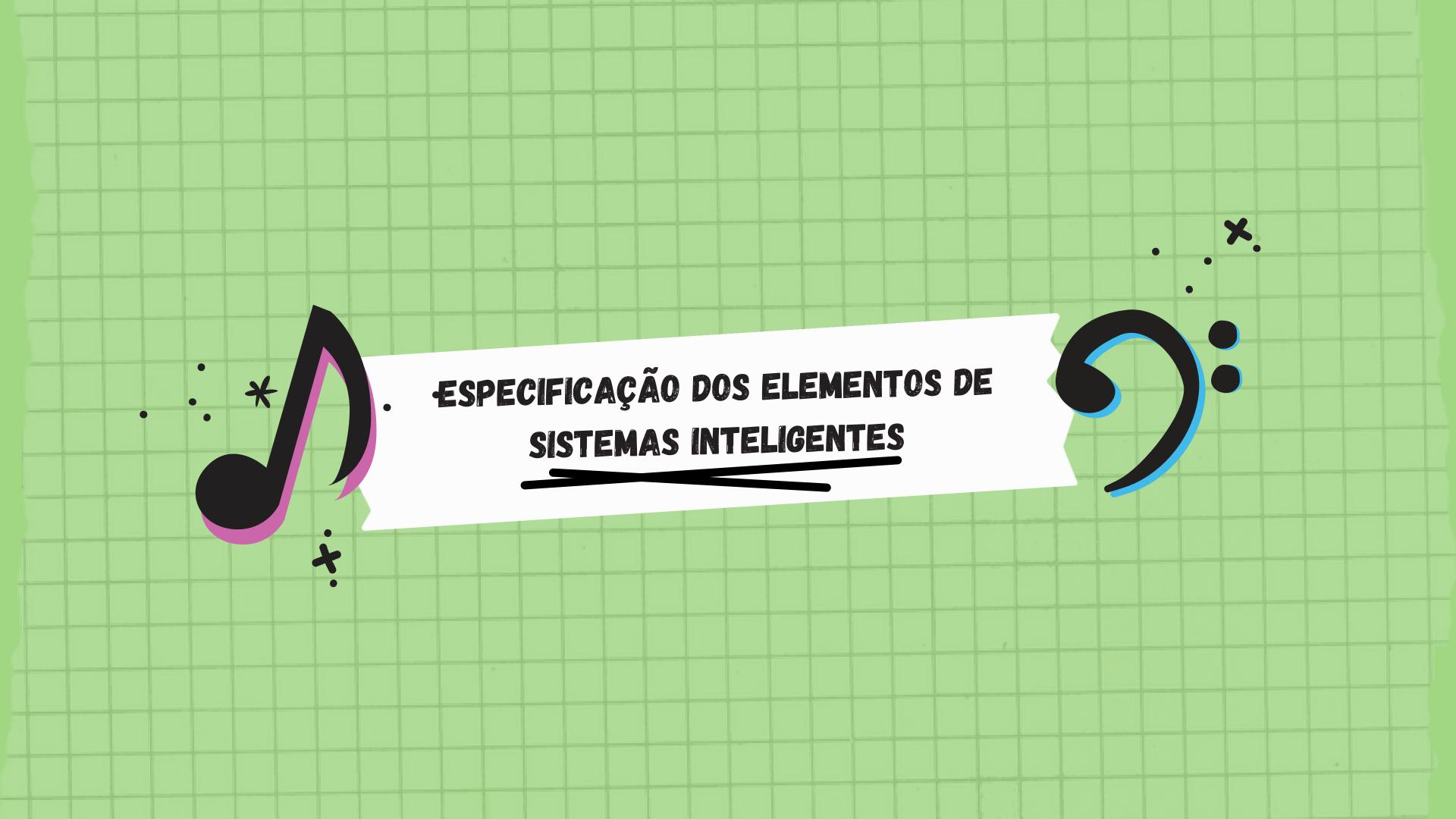


Modelo de Implementação do Banco de Dados

Diagrama Entidade-Relacionamento Estendido em notação Pé de Galinha contendo as tabelas, atributos e restrições (domínio, nulidade, unicidade, valor, valor padrão e integridade referencial) do Banco de Dados.









INTELLIGENT SYSTEM CANVAS



Ferramenta de IA

O recurso inteligente do sistema se trata de um classificador de instrumentos. O usuário envia uma foto de um instrumento e o sistema diz qual é o instrumento.

Entrada

A entrada consiste em uma imagem do instrumento a ser classificado.

Saida

A saida consiste no nome do instrumento que o sistema classificou.

Proposta de valor

O recurso inteligente auxilia na escolha e no aprendizado do usuário a medida que ele conhece mais instrumentos com o auxílio do sistema.

Equipe

Arthur Clemente Diego Moreira Gustavo Sales Luan Barbosa Lucas Hauck

StakeHolders Chaves

Aluno

Administrador

Fonte de dados e coleta

Os dados para treinamento do sistema inteligente são coletados do google imagens e de datasets gratuitos abertos. O sistema é treinado previamente com a base

Custo

Plano F0 free Azure custom vision = \$0,00 (Limitado na questão de treinamento, porém continua adequado ao sistema) ou Plano S0 Standard Azure custom vision = \$2,00 USD p/mês

Funcionalidades auxiliares

O sistema possui funcionalidade de upload de imagens para possibilitar o uso do recurso inteligente



SCRIPTS SQL



```
CREATE TABLE usuario (
         id SERIAL PRIMARY KEY,
         email VARCHAR(255) NOT NULL,
         senha VARCHAR(255) NOT NULL,
         data_cadastro TIMESTAMP NOT NULL
     );
     CREATE TABLE video (
         id serial PRIMARY KEY,
         descricao VARCHAR(100) NOT NULL,
         titulo VARCHAR(255) NOT NULL,
         dataPublicacao DATE
14
```



