Trabalho Interdisciplinar – Aplicações Web - Planejamento da Sprint 2

## **DADOS GERAIS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Código da Equipe** |  | **Nome da Equipe** | ti-1-pmg-cc-t-20231-dificuldade-em-aprender-musica – Projeto Rhythmicity |
| **Público-Alvo (Personas | Stakeholders)** | Interessados em aprender, de forma rápida e prática, um instrumento novo | | |
| **Proposta de Solução** | O projeto RHYTHMICITY tem como principais objetivos oferecer uma plataforma e comunidade de ensino de música mais atrativa e rápida, além de disponibilizar aluguéis de instrumentos musicais. Com o intuito de proporcionar uma experiência mais interativa e personalizada aos usuários, a plataforma conta com diversas funcionalidades que permitem o aprendizado de forma dinâmica e divertida. Além disso, a disponibilidade de aluguéis de instrumentos oferece uma solução prática e acessível para quem deseja aprender a tocar um instrumento sem precisar investir em um equipamento logo no início. | | |

## **PLANEJAMENTO DE TRABALHO**

Preencha a tabela informando os requisitos funcionais / artefatos a serem criados para identificando o membro da equipe responsável pela implementação.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Requisito Funcional / Artefato** | **Tipo** | | | **Membro** |
| **CI** | **AI** | **DJ** |
| 1 | Viabilização da mudança de aparência cromatica do HTML (*dark/light mode)* |  | x | x | Gabriel Apocalypse |
| 2 | Barra de navegação e funcionalidades de pesquisa/menu. |  | x |  | Felipe Vilhena |
| 3 | Integração das vídeo-aulas. |  | x | x | Felipe Vilhena |
| 4 | Incorporação de ferramenta para filtragem de produtos | x | x |  | Luiz Segolin |
| 5 | Habilitar botões que mudem de página. (para que apareçam mais produtos) |  | x | x | Gabriel Apocalypse |
| 6 | Criar a função de adicionar itens ao carrinho. | x |  | x | Luiz Segolin |
| 7 | Perfil com *Streak* que registra seu progresso no aprendizado. |  | x | x | Lucas Hauck |
| 8 | Página para cadastro de novas vídeo aulas. | x |  | x | Lucas Hauck |
| 9 |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |  |

**TIPOS DE REQUISITOS / ARTEFATOS: CI – Cadastro de Informações | AI – Apresentação de Informação | DJ – Dinâmica de JavaScript**

## **PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO**

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | Gabriel Apocalypse | | **Artefato** | Viabilização da mudança de aparência cromatica do HTML (*dark/light mode)* | |
| **Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)** | Graphical user interface, website  Description automatically generated | | | | |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | Elementos descritos no esboço | **Estrutura(s) de dados  (Exemplo em JSON)** | | |  |

## **PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO**

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | Felipe Vilhena | | **Artefato** | Barra de navegação e funcionalidades de pesquisa/menu | |
| **Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)** | C:\Users\michele\Desktop\Material PUC 1º sem\T.I Front-End\Sprint 2\WireFrame_Barra_de_Pesquisa.png | | | | |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | A barra de navegação ira contar com um resumo de tudo que será oferecido no site:  Os cursos, cadastro/login e link para a parte  De aluguel de instrumentos. Além de possuir uma barra de pesquisa para filtrar mais o que o usuário procura. | **Estrutura(s) de dados  (Exemplo em JSON)** | | |  |

## **PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO**

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | Felipe Vilhena | | **Artefato** | Integração das vídeo-aulas | |
| **Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)** | C:\Users\michele\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\WireFrame_VideoAula.png | | | | |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | A integração das vídeo-aulas visa ser algo  Rápido, intuitivo e fácil de entender para o usuário que entre pela primeira vez no site.  Contando com :  - descrição da aula  - botão de like e dislike, para ter um feedback dos alunos para professor  - e uma barra com as próximas vídeos aulas do curso ‘ | **Estrutura(s) de dados  (Exemplo em JSON)** | | |  |

## **PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO**

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | Luiz Segolin | | **Artefato** | Incorporação de ferramenta para filtragem de produtos | |
| **Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)** |  | | | | |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | Barra de pesquisa para filtragem exata por nome do instrumento. / Janela de pesquisa interativa para busca de instrumentos. / Adiçao do carrinho para coleta de itens desejados em um só lugar, facilitando a venda e aluguel de produtos. | **Estrutura(s) de dados  (Exemplo em JSON)** | | |  |

## **PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO**

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | Gabriel Apocalypse | | **Artefato** | Habilitar botões que mudem de página. (para que apareçam mais produtos) | |
| **Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)** | C:\Users\PC\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Meu Wireframe Rythmicity Sprint2-1 botões.jpg | | | | |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | Elementos descritos no esboço | **Estrutura(s) de dados  (Exemplo em JSON)** | | | C:\Users\michele\Downloads\garibel.jpg |

## **PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO**

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | Luiz Segolin | | **Artefato** | Adicionar a função de aluguel de instrumentos. | |
| **Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)** | C:\Users\michele\Downloads\Capture1203i1023912313.PNG | | | | |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | Funcionalidades descrita na imagem do WireFrame acima | **Estrutura(s) de dados  (Exemplo em JSON)** | | |  |

## **PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO**

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | Lucas Hauck | | **Artefato** | Perfil com *Streak* que registra seu progresso no aprendizado. | |
| **Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)** |  | | | | |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | Elementos descritos no esboço | **Estrutura(s) de dados  (Exemplo em JSON)** | | |  |

## **PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO**

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nome do Membro** | Lucas Hauck | | **Artefato** | Página para cadastro de novas vídeo aulas. | |
| **Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)** |  | | | | |
| **Funcionalidades dos elementos da tela** | Elementos descritos no esboço | **Estrutura(s) de dados  (Exemplo em JSON)** | | |  |