



**UNIME – UNIÃO METROPOLITANA DE EDUCAÇÃO E CULTURA
FACULDADE DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS
CURSO DE BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**ALEX ALVES DA PAIXAO
ANCHIETA CRUZ COSTA
GEORGE COSTA
JANDER CERQUEIRA
JEFTER DÓREA
OLIVIA GOMES
SAMIA CAPISTRANO**

VISÃO 1: SISTEMA DE TROCA DE MENSAGEM

**Lauro de Freitas
2013**

**UNIME – UNIÃO METROPOLITANA DE EDUCAÇÃO E CULTURA
FACULDADE DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS
CURSO DE BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**ALEX ALVES DA PAIXAO
ANCHIETA CRUZ COSTA
GEORGE COSTA
JANDER CERQUEIRA
JEFTER DÓREA
OLIVIA GOMES
SAMIA CAPISTRANO**

VISÃO 1: SISTEMA DE TROCA DE MENSAGEM

Trabalho da Disciplina Tópicos Avançados II,
curso de Bacharelado em Sistemas de
Informação da UNIME.

Professores: Carlos Fábio e Carlos Eugênio

**Lauro de Freitas
2013**

Revisão Histórica

Data	Versão	Descrição	Autor
25/03/2013	1.0	Visão inicial para discurso	Grupo do projeto
08/04/2013	2.0	Visão corrigida para análise	Grupo do projeto

SUMÁRIO

1	Introdução	6
1.1	Finalidade	6
1.2	Fatores influentes	6
1.3	Escopo	6
1.4	Definições, siglas e abreviações	7
1.5	Referências Externas	7
1.6	Resumo da Visão	7
2	Posicionamento do Projeto	7
2.1	Oportunidade de Negócio	7
2.2	Definição do Problema e Solução do Problema	8
2.3	Definição da Posição do Produto	7
3	Descrição dos Interessados e Usuários	8
3.1	Visão Estratégica do mercado e usuários	8
3.2	Sumário dos Representantes de Grupos de Interessados	9
3.3	Sumário dos Usuários	9
3.4	Ambiente de Trabalho	10
3.5	Perfil dos Representantes de Grupos de Interessados	10
3.5.1	Func [Jorge Farias]	10
3.5.2	Func [Carlos Fábio e Carlos Eugênio]	11
3.6	Perfil dos Usuários	11
3.6.1	Func [Analista de desenvolvimento]	11
3.6.2	Func [Analista de modelagem]	12
3.6.3	Func [Gerente de projeto]	12
3.7	Necessidades chaves dos Representantes e Usuários	13
3.8	Alternativas e Competição	13
4	Visão Geral do Produto	13
4.1	Perspectiva do Produto	13

4.2	Sumário de Funcionalidades	14
4.3	Suposições e Dependências	14
4.4	Custo e Preço	14
4.5	Licenças e Instalação do Software	14
5	Funcionalidades do Sistema	14
6	Restrições	15
7	Requisitos de Qualidade	15
8	Precedências e Prioridade	15
9	Outros Requisitos do Produto	15
9.1	Padrões	15
9.2	Requisitos para a instalação e qualidade	15
9.3	Requisitos de Performance	15
9.4	Requisitos do Ambiente	16
10	Requisitos de Documentos do Software	16
10.1	Manual do Usuário	16
10.2	Ajuda On-line	16
10.3	Guia de Instalação, Configuração e Arquivo README	16
10.4	Rótulos, Etiquetas, ícones gráficos e logos	16
11	Apêndice	16
12	Status	16

1. Introdução

Este documento busca definir a visão que os *stakeholders* têm do produto, em termos de suas necessidades e das funcionalidades para atendê-las. O documento contém uma visão geral dos requisitos mais importantes do projeto.

O propósito desse documento é coletar, definir e analisar as necessidades e características e nível superior do *Troca de Mensagem*. Com foco nos recursos que os envolvidos e usuários-alvo necessitam e mostrar por que essas necessidades existem. Detalhes de como o *Troca de Mensagem* atenderá essas necessidades estão analisados nas especificações e de caso de uso.

1.1 Finalidade

Será desenvolvido pela equipe o sistema Troca de Mensagem para atender a demanda de comunicação que inicialmente será utilizado para troca de mensagens entre os professores, coordenadores e alunos da Instituição UNIME do curso de Sistema de Informação, localizada na cidade de Lauro de Freitas – Bahia.

O sistema tem como finalidade facilitar a comunicação entre professoras, alunos e coordenadores com envio de mensagens curtas e/ou predefinidas. Desta forma, em situações como atrasos, problemas de saúde, reuniões, lembretes de atividades e trabalhos, a comunicação será realizada de forma rápida e eficaz.

1.2 Fatores de Influentes

O sistema é uma exigência da disciplina Trópicos Avançados II. Ele tem finalidade acadêmica, e foi escolhido em meio a outros sugeridos pelo corpo docente.

1.3 Escopo

O programa deve ser flexível, de forma a possibilitando a utilização através de diversos tipos de plataformas e aplicativos distintos (e-mail, SMS, aplicativos de smartphones, etc.). O sistema irá utilizar a linguagem de programação Groovy, o framework Grails e o banco de dados não relacional NoSQL.

1.4 Definições, Siglas e Abreviações

Termo	Descrição
Stakeholders	Refere-se a todos os envolvidos num processo, por exemplo, alunos, coordenadores, professores, etc.
UML	Unified Modeling Language – linguagem de modelagem unificada.
SMS	Short Message Service. Tecnologia utilizada em telefonia celular para transmissão de mensagens de texto curta.
Smartphones	É um celular com tecnologias avançadas, o que inclui programas executados um sistema operacional, equivalente aos computadores.
E-mail	É uma ferramenta que permite compor, enviar e receber mensagens, textos, figuras e outros arquivos através da Internet.
Groovy	Linguagem de programação baseada na jvm, totalmente integrado com Java.
NoSQL	Banco de dados relacional de código aberto
Android	Sistema operacional para dispositivos móveis.
Framework	É uma concepção ou desing de uma parte, ou de todo o software.
Grails	Framework para construção de aplicações para web através da linguagem de programação Groovy.
Tomcat	Servidor web Java, um container de servlets.
Container	Em programação orientada a objetos, é um delimitador abstrato, "um objeto que contém outros objetos"

1.5 Referências Externas

Não há referências externas.

1.6 Resumo da Visão

No resto deste documento de visão busca-se demonstrar as influências dos *stakeholders* suas funções e interesses no desenvolvimento do projeto. Os custos e preços, dependências, funcionalidades, restrições e requisitos de qualidades de projetos e seu status atual.

2. Posicionamento do Projeto

2.1. Oportunidades de Negócio

O projeto poderá ser implementado em todos os cursos da UNIME e pode ser expandido para todo grupo KROTON. Com a implantação do sistema espera-se que ele sirva

como um ponto único de apoio à comunicação entre o corpo docente e discente sanando assim os problemas frequentes de comunicação.

2.2. Definição do Problema e Solução do Problema

Problema: Existem barreiras que dificultam a comunicação entre os professores, coordenadores e alunos de um curso. Isso ocorre porque comunicados urgentes ocorrem no início das aulas que é considerado um dos piores horários, pois o fluxo de usuários nas centrais de apoio é intenso o que ocasiona geralmente em falhas de comunicação, ou grande atraso dos mesmos. Como por exemplo nas seguintes situações: o professor está em um engarrafamento e precisa informar aos alunos que chegará atrasado para a aula; ou uma aula ocorrerá em uma sala diferente da que havia sido programada anteriormente ; ou o professor, por questões pessoais, precisará se ausentar na aula, mas deseja enviar uma atividade para os alunos; ou uma comunicação do coordenador para tratar de alguma atividade ou evento e etc. Nestes casos, a solução proposta servirá como um sistema de apoio à comunicação online, que possa ser usado nos mais diversos meios de comunicação (SMS, E-mail, aplicativos de smartphones, etc.) para tornar rápida a comunicação.

2.3. Definição da Posição do Produto

É um produto que tem como diferencial facilitar a comunicação, e irá auxiliar a tomada de decisões de maneira eficaz e eficiente.

Inicialmente o publico são instituições educacionais, mas nada impede que o sistema possa ser estendido para todo tipo de empresa que necessita de uma comunicação rápida e eficaz.

3. Descrição os Interessados e Usuários

3.1. Visão Estratégica do Mercado e Usuário

Barreiras na comunicação podem ser decisivas no sucesso ou fracasso de uma organização. O software de troca de mensagens proposto pela equipe da disciplina de tópicos avançados II, visa preencher a lacuna existente na comunicação dentro da unidade UNIME.

3.2. Sumário dos Representantes de Grupos de Interessados

Nome	Representa	Atribuições
Professor Jorge Farias	Representa a direção da instituição de ensino Unime Lauro de Freitas. Este é o solicitante do sistema, sendo suas indicações de alta importância.	Responsável pelo fornecimento dos requisitos do sistema e validação do sistema apresentado, se este está de acordo com o proposto.
Carlos Fábio e Carlos Eugênio	Coordenadores de suporte ao projeto e <i>stakeholder</i> .	Eles dão suporte a equipe do projeto, além validar etapas de criação do projeto, verificando se o sistema está de acordo com os requisitos propostos.

3.3. Sumário dos Usuários

Identificação	Responsabilidades	<i>Stakeholders</i>
Gerente do Projeto	Realizar planejamento e acompanhamento das atividades. Aloca recursos, dimensiona tarefas e interage com o cliente.	George
Analistas de Requisitos	Definir, criar e aprovar os requisitos e especificações de negócio do sistema, documentar o sistema.	Alex, Olivia, Samia
Arquiteto do Projeto	Definir a arquitetura a ser utilizada no sistema.	Alex, Anchieta, Jefer
Engenheiro de Testes	Definir do ambiente de testes e planejamento dos casos de testes.	Jander , Olivia, Samia
Projetista de Interfaces do Projeto	Definir e prover recursos das interfaces do sistema.	Jander
Projetista de Banco de Dados	Realizar o levantamento do banco de dados da aplicação.	Jefer
Programadores	Implementar o sistema conforme as especificações.	Alex, Anchieta, Jefer
Projetista de WebServer	Realizar o levantamento da aplicação Webserver da aplicação.	Anchieta

3.4. Ambiente de Trabalho

São sete componentes que integram a equipe de desenvolvimento do projeto, não possuímos local físico destinada ao desenvolvimento. São realizadas duas reuniões semanalmente presenciais em todas as segundas e sextas feiras na UNIME com orientação dos coordenadores do projeto Carlos Eugenio e Carlos Fabio que realizam validações das etapas realizadas.

Para comunicação da equipe é o utilizado o grupo do *Gmail*, como repositório de documentação, à conta de email trocademensagem@gmail.com.

3.5. Perfil dos Representantes de Grupos de Interessados

3.5.1. Func[Jorge Farias]

Representa	Direção da Unime Lauro de Freitas
Descrição	Este representa o grupo UNIME, é o mais importante no cenário atual do projeto, pois é o que define como o sistema deverá parecer para ser considerado um sucesso.
Tipo de experiência	Possui alto grau de experiência tanto do desenvolvimento como na definição de requisitos.
Responsabilidades	Deve acompanhar todo processo do desenvolvimento, verificar a adequação ao que foi solicitado.
Critério de sucesso	Para este interessado o sistema será considerado com sucesso em seu desenvolvimento se tiver as características que ele próprio definiu.
Produtos	Sistema de comunicação via sms, aplicativos smartphones e via email.
Comentários e problemas	Este é o solicitante do sistema e pagador, como tal, todas as suas considerações devem estar implementadas.

3.5.2. Func [Carlos Fábio e Carlos Eugênio]

Representa	Professores da UNIME Lauro de Freitas
Descrição	Estes representam o grupo de professores da UNIME, são importantes no cenário atual, pois são os que definem as especificações técnicas e auxilia no desenvolvimento do projeto.
Tipo de experiência	São grandes possuidores de conhecimento na área de gestão e desenvolvimento.
Responsabilidades	Deve acompanhar todo processo do desenvolvimento, verificar a adequação ao que foi pedido.
Critério de sucesso	Para este interessado o sistema teve sucesso em seu desenvolvimento estiverem de acordo com as normas técnicas que eles estipularam.
Produtos	Integração com os diagramas providos da modelagem UML fazendo com que o desenvolvimento preencha os modelos de regras de negócio para a aplicação funcionar.
Comentários e problemas	São orientadores da equipe.

3.6. Perfil dos Usuários

Faculdade UNIME, uma instituição do grupo KROTON.

3.6.1. Func [Analista de desenvolvimento]

Representa	Alex Paixão
Descrição	Este representa o grupo de desenvolvedores, é responsável pela criação manutenção e desenvolvimento do sistema.
Tipo	É um usuário novato. Mais tem habilidades em cria e desenvolvimento de projetos.
Responsabilidades	Deve apresentar lista de teste, tempo para finalização de tarefas e apresentar status do desenvolvimento.
Critério de sucesso	Respeitar todos os requisitos, apresentação das atividades no tempo determinado e teste dos produtos para o sistema.
Produtos	O usuário produz parte dos requisitos do sistema para o gerente do projeto
Comentários e problemas	Tempo para desenvolvimento do sistema curto.

3.6.2. Func [Analista de modelagem]

Representa	Samia Capistrano
Descrição	Este representa os desenvolvedores dos casos de uso UML.
Tipo	É um usuário médio. Mais tem habilidades em criar e desenvolver projetos.
Responsabilidades	Deve apresentar modelos UML.
Critério de sucesso	Respeitar todos os requisitos do sistema nos modelos UML, apresentação das atividades no tempo determinado.
Produtos	O usuário produz modelos UML para os desenvolvedores do sistema.
Comentários e problemas	Tempo para desenvolvimento do sistema curto.

3.6.3. Func [Gerente de projeto]

Representa	George Abreu
Descrição	Este representa o grupo de gerentes do sistema, é responsável pela criação de modelos gerenciáveis do projeto, manutenção e desenvolvimento da gerência do sistema.
Tipo	É um usuário novato. Mais tem habilidades em gerenciar projetos.
Responsabilidades	Deve apresentar cronograma do sistema divisão do trabalho dentro do projeto e gerenciar tempo, custo e atividades do projeto.
Critério de sucesso	Respeitar todos os requisitos do sistema, apresentação das atividades no tempo determinado e atender a necessidade do cliente.
Produtos	O usuário é responsável pela lista de atividades e relatórios. Para a equipe do projeto e clientes.
Comentários e problemas	Tempo para desenvolvimento do sistema curto.

3.7. Necessidades chaves dos Representantes e Usuários

Manter uma comunicação efetiva para validação dos requisitos. Definição e aprovação de tecnologias utilizadas para o desenvolvimento.

3.7.1. Func [Padronização dos modelos]

A equipe de gerencia pretende adotar a modelagem baseada em orientação a objeto e a UML para descrever os modelos como padrão para todo o projeto. Além disto, a padronização deve englobar novas tecnologias, bancos desnormalizados e padrões de projeto.

3.7.2. Func [Dificuldades na criação de objetos e classes baseados em modelos]

Como resultado do diferente grau de conhecimento dos analistas existe a dificuldade de alguns em criar classes utilizando os padrões estabelecidos.

Assim, é necessário que exista uma ferramenta que automatize o processo de desenvolvimento, permitindo que a partir de modelos criados em uma ferramenta de design de classes, seja gerada a estrutura das classes padronizadas e que os analistas tenham o mínimo de trabalho.

3.8. Alternativas e Competição

Nenhuma pesquisa foi realizada no sentido de alternativas e competidores.

4. Visão Geral do Produto

Sistema de troca de mensagem acadêmico, com intuito principal de realizar comunicações curtas para comunicados expressos.

O sistema visa à comunicação dos usuários via sms, aplicativos smartphones e emails.

Deve ser integrado com o sistema KROTON.

4.1. Perspectiva do Produto

O sistema troca de mensagem está inserida no contexto de programas desenvolvidos para o curso de Sistemas de Informação da UNIME. Possui a mesma fonte de repositório de

dados do sistema PBL também produzido pela mesma turma da disciplina de Tópicos Especiais II no período letivo 2013.1.

4.2. Sumário de Funcionalidades

Sistema

Benefícios para os usuários	Funcionalidades previstas
Os usuários poderão em curto espaço de tempo enviar mensagens.	Em sete passos será possível enviar mensagens.
Selecionar destinatários específicos	O sistema possibilitara a criação de grupos para que o envio seja restrito a um ou vários destinatários.
Envio de mensagens pré-definidas.	O sistema possui mensagem pré-definidas

4.3. Suposições e Dependências

Necessidade de conexão com internet.

4.4. Custo e Preço

O desenvolvimento será realizado para auxiliar no aprendizado, por isto o projeto não terá custos já que todos os seus participantes desenvolveram gratuitamente e com recursos sem custo. Além de não ser necessária a instalação dispensando assim custos com dispositivos de instalação.

4.5. Licenças e Instalação do Software

Serão utilizados softwares livres, que dispensam licenças.

5. Funcionalidades do Sistema

- ✓ Cadastro de usuários
- ✓ Cadastro de disciplinas
- ✓ Atribuir perfil (tipo) aos usuários
- ✓ Associar usuários a disciplina
- ✓ Criar grupo de usuários
- ✓ Envio de mensagem

6. Restrições

Durante a definição dos cadastros serão definidos perfis e somente o coordenador poderá ter a permissão de cadastro no sistema e de vinculação de disciplinas a professores e alunos.

O sistema de mensagens deve ser desenvolvido utilizando softwares livres. O ambiente em que deve ser executado e normalmente WEB.

7. Requisitos de Qualidade

O sistema de comunicação é voltado para comunicações expressas, por isso são predeterminadas algumas mensagens para que este torne mais rápido o envio.

O sistema deve ter uma interface simplificada.

O sistema não possui muitas telas, definimos um grau de profundidade mínima de até quatro telas para que este seja considerado com boa usabilidade.

Deve poder enviar uma mensagem pré-programada em quatro clicadas.

8. Precedências e Prioridade

9. Outros Requisitos do Produto

Nada foi encontrado ainda.

9.1. Padrões

O sistema de troca de mensagens deve conter ferramentas que possam ser executadas tanto no sistema operacional Linux, Windows, Android. O container web deve ser o tomcat, e o container para enterprise Java beans deve ser o jboss.

9.2. Requisitos para a instalação e qualidade

Será necessário que os dispositivos estejam conectados a internet.

9.3. Requisitos de Performance

9.4. Requisitos do Ambiente

Por ser um sistema web não existem restrições para ambientes.

10. Requisitos de Documentos do Software

- Atas de acompanhamento.
- Relatórios de status.
- Registro dos casos de uso.
- Registro dos relatórios desenvolvimento do sistema.
- Termo de Abertura
- EAP

10.1. Manual do Usuário

Para uso eficaz do sistema é necessário que o navegador esteja atualizado. O sistema de troca de mensagens deve ser acompanhado de um manual do usuário.

10.2. Ajuda On-line

Será disponibilizado uma documentação de instruções básicas de utilização do sistema em forma de PDF para download no próprio sistema.

10.3. Guia de Instalação, Configuração e Arquivo README.

Como o sistema é web não á necessidade de instalação.

10.4. Rótulos, Etiquetas, ícones gráficos e logos

11. Apêndice

12. Status

A fase de levantamento de requisitos já foi realizada, estamos validados os requisitos.

A fase de implementação começou a ser realizada.

Os protótipos já foram criados, falta somente à validação.

Referências

PURIFICAÇÃO ,Carlos Eugênio. Visão, 2003.