

# FORTALEZA 2024

## SUMÁRIO

<b><i>VISÃO GERAL</i></b>	<b>3</b>
Introdução	3
Objetivo	3
Justificativa	3
Benchmark	3
<b><i>METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE</i></b>	<b>4</b>
Descrição da Metodologia	4
Processo da Metodologia	4
<b><i>ARTEFATOS DO PRODUTO</i></b>	<b>5</b>
Atores	5
Requisitos Funcionais	5
Requisitos Não-funcionais	5
Protótipo de Baixa Fidelidade	6
Diagrama de Caso de Uso	7

# VISÃO GERAL

## Introdução

As redes sociais desempenham um papel crucial na sociedade moderna, facilitando a comunicação e a conexão entre pessoas de diferentes partes do mundo. Elas permitem a troca rápida de informações, ideias e experiências, promovendo a colaboração e o aprendizado coletivo. Nesse sentido, nosso aplicativo será uma rede social desenvolvida para o ambiente cultural da UNIFOR, permitindo que os usuários possam ter sua visita ao espaço mencionado de forma otimizada e acessível. Assim, essas funcionalidades visam enriquecer a experiência cultural e educativa dos usuários, promovendo maior engajamento e interação com o espaço cultural da universidade.

## Objetivo

O objetivo será desenvolver uma plataforma interativa que conecta administradores e visitantes de maneira eficiente. Os administradores terão acesso a um sistema de login que permite realizar operações de CRUD (criar, ler, atualizar e deletar) em obras de arte e outros conteúdos. Os visitantes, por sua vez, poderão explorar as obras através de QR codes, ouvir descrições detalhadas, salvar suas obras favoritas em uma biblioteca pessoal, e interagir com o conteúdo por meio de comentários e curtidas. Além disso, o aplicativo oferecerá funcionalidades avançadas como busca de obras similares, visualização de perfis de artistas, inscrição para visitas guiadas, e acessibilidade para todos os usuários. Os visitantes também poderão consultar horários de funcionamento, acessar guias virtuais, utilizar um mini mapa para navegação e buscar obras por gênero.

## Justificativa

Existe uma necessidade de integrar e dinamizar a interação entre a comunidade acadêmica e o patrimônio cultural da instituição. A falta de uma plataforma digital específica para esse fim limita a visibilidade e o engajamento com as obras de arte e eventos culturais disponíveis. Este trabalho visa preencher essa lacuna, proporcionando uma ferramenta que facilita o acesso, a apreciação e a interação com o acervo cultural da Unifor. Na prática, espera-se que o aplicativo aumente a participação dos estudantes e visitantes, promovendo um maior envolvimento com as atividades culturais e artísticas da universidade.

Benchmark

Através de nossa pesquisa foi encontrado algumas soluções similares para ver obras de arte, sendo elas a ARTIC (Art Institute Chicago) e a coleção do Louvre, que compartilhavam de funcionalidades principais na exibição de obras de arte e algumas outras soluções similares, então as principais diferenciações foram unir funções que tinham em ambos e adicionar a funcionalidade de álbuns.

	UniCultura	ARTIC ( <a href="#">Link</a> )	Louvre ( <a href="#">Link</a> )
Listagem de obra de artes	X	X	X
Buscar artes similares	X	X	X
Favoritar artes	X		X
Salvar em álbuns	X		
Ouvir descrição da obra por áudio	X	X	
Local da obra	X		X

METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

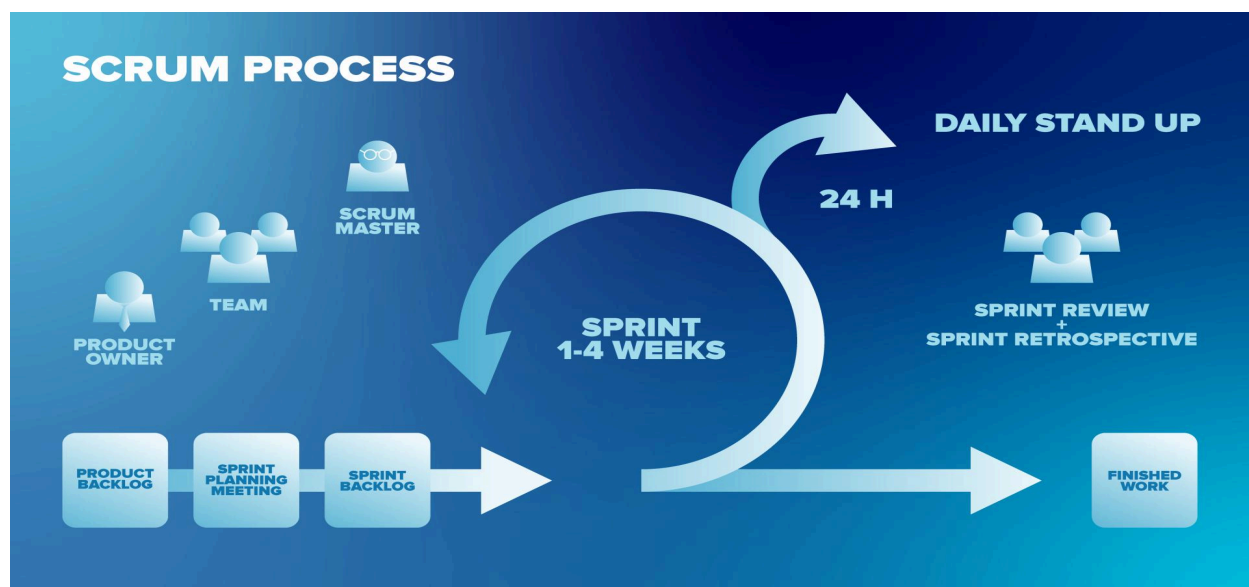
Descrição da Metodologia

A metodologia escolhida foi o Scrum, tendo em vista sua base em princípios do manifesto ágil. Ele proporciona uma estrutura que facilita a gestão de projetos. Os papéis envolvidos no Scrum são constituídos pelo Product Owner que é responsável por definir e priorizar o backlog do produto. Outro envolvido é o Scrum Master que atua como facilitador dessa metodologia. Além disso, a equipe de desenvolvimento também contribui para esse processo codifica a solução conforme os requisitos solicitados no sistema(Scrum Alliance, 2024).

Processo da Metodologia

Os passos de execução do Scrum podem ser resumidos em 4 etapas. O primeiro a ser realizado é o planejamento de sprint, onde ocorre a reunião inicial que marca o início de um

novo sprint, em que é definido o que pode ser entregue no sprint e como esse trabalho vai ser alcançado. Em seguida, é realizada a Daily Scrum que é uma reunião organizada diariamente entre as equipes para avaliar o andamento das ações, propor novas estratégias e traçar novos rumos para determinado projeto. Após isso, ocorre a revisão da sprint que possui a função de coletar feedback e garantir a transparência nas próximas etapas do processo de desenvolvimento. Por fim, acontece a retrospectiva da sprint que visa a determinar o que correu bem e onde aconteceram problemas, bem como a identificar áreas em que você pode melhorar (Atlassian, 2024).



## ARTEFATOS DO PRODUTO

### Atores

Funcionário - funcionário do espaço cultural responsável por administrar a aplicação

Visitante - usuário visitante ao espaço cultural

Usuários - ambos usuários do sistema funcionário e visitante

### Requisitos Funcionais

Cod	Requisito	Prioridade
RF01	O sistema deve ser capaz de cadastrar funcionários do espaço cultural (Em conversa com o professor foi notado que o cadastro dos funcionários pode ser flexibilizado para ser feito por fora do aplicativo)	3

RF02	O visitante deve ser capaz de fazer cadastro de visitante (Em conversa com o professor ele informou que seria interessante adicionar cadastro pelo google)	1
	Os usuários deve ser capaz de fazer login	1
RF03	O funcionário deve ser capaz de criar, ler e atualizar de uma obra de arte Os campos de uma de obra de arte são <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagem da obra</li> <li>• Nome da obra</li> <li>• Data de publicação</li> <li>• Descrição da obra</li> <li>• Genero</li> <li>• Autor</li> <li>• Se está ativo</li> <li>• local da obra de arte</li> </ul> Sendo possível acessar pelos funcionários.	1
RF04	O funcionário deveria ser capaz de informar o local da obra de arte	2
RF05	O visitante deve ter listagem de obras de arte Podendo ser filtrado por artista, gênero e pesquisa por nome da obra.	1
RF06	O usuário deve ser capaz de conseguir visualizar a obra de arte e sua descrição	1
RF07	O visitante deveria conseguir favoritar uma obra de arte	2
RF08	O usuário deveria ser capaz de visualizar as obras recomendadas com base em suas similaridades com a obra atual	2
RF09	O visitante deve ser capaz de fazer um comentário em uma obra de arte	1
RF10	O funcionário deve ser capaz de remover um comentário (Sendo possível apenas por funcionários)	2
RF11	O usuário deveria conseguir ouvir a descrição da obra de arte em forma de áudio	2
RF12	O usuário deveria ser capaz de visualizar em que ala do museu a obra de arte escolhida está	2
RF13	O usuário deve poder fazer um Criar, atualizar e listar albums	1
RF14	O usuário deve ser capaz de compartilhar nas redes sociais uma obra na aba de álbuns	1
RF15	O usuário deve ser capaz de realizar o agendamento através da aba de calendário (Em conversa com o professor, ele informou que é interessante o usuário marcar uma hora em que deseja realizar a visita ao museu)	1

### Requisitos Não-funcionais

Cod	Requisito	Prioridade
RNF01	O sistema deve rodar em sistema Android utilizando a linguagem kotlin	1
RNF02	O sistema não deveria permitir mais de 20 tentativas de login do mesmo cliente no intervalo de 1 minuto.	2

Classificação para Prioridade dos requisitos:

- 1 - (Deve ter): São os requisitos essenciais e de alta prioridade, considerados fundamentais para o sucesso do sistema. São os requisitos que devem ser implementados obrigatoriamente, pois sem eles o sistema não atenderia às necessidades básicas dos usuários finais ou não cumpriria os objetivos do projeto.
- 2 - (Deveria ter): São os requisitos importantes, mas não tão críticos quanto os de prioridade 1. Esses requisitos devem ser implementados se possível, mas podem ser adiados caso haja restrições de tempo ou recursos.
- 3 - (Poderia ter): São os requisitos desejáveis, mas não essenciais. São requisitos que podem trazer benefícios adicionais ao sistema, mas sua ausência não afetaria significativamente a funcionalidade principal.

## Protótipo de Baixa Fidelidade

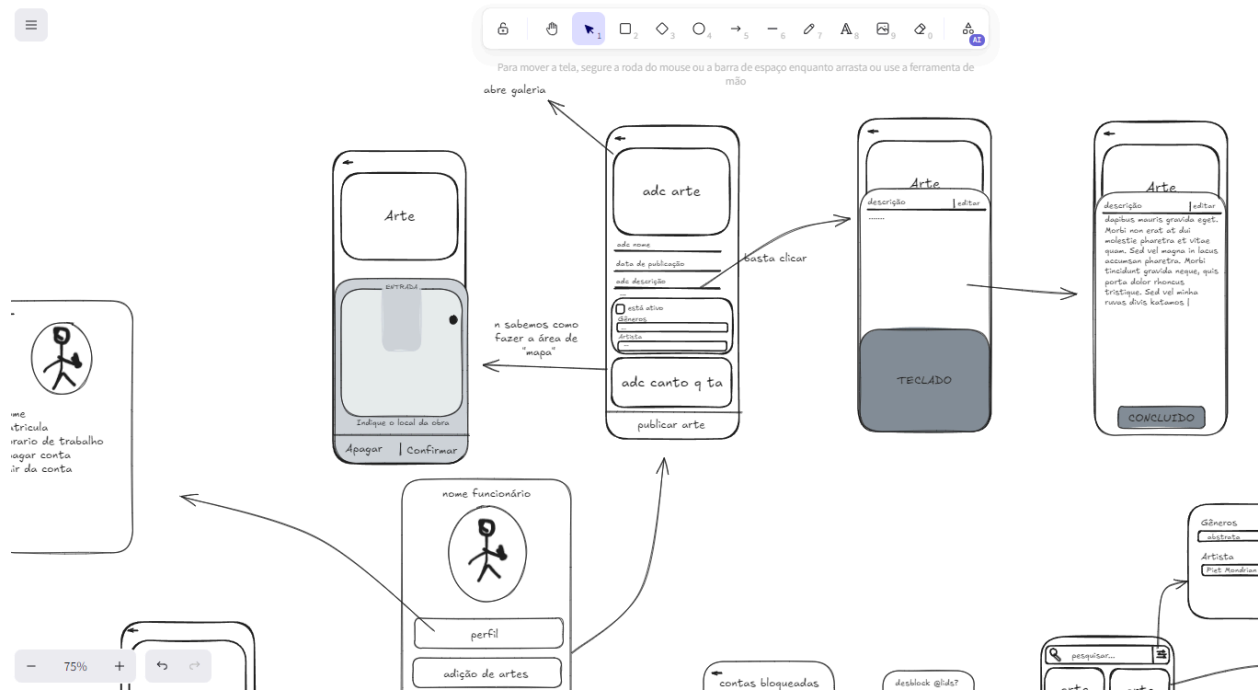
Será dividido em administrador e usuário final.

### 1º Administrador.

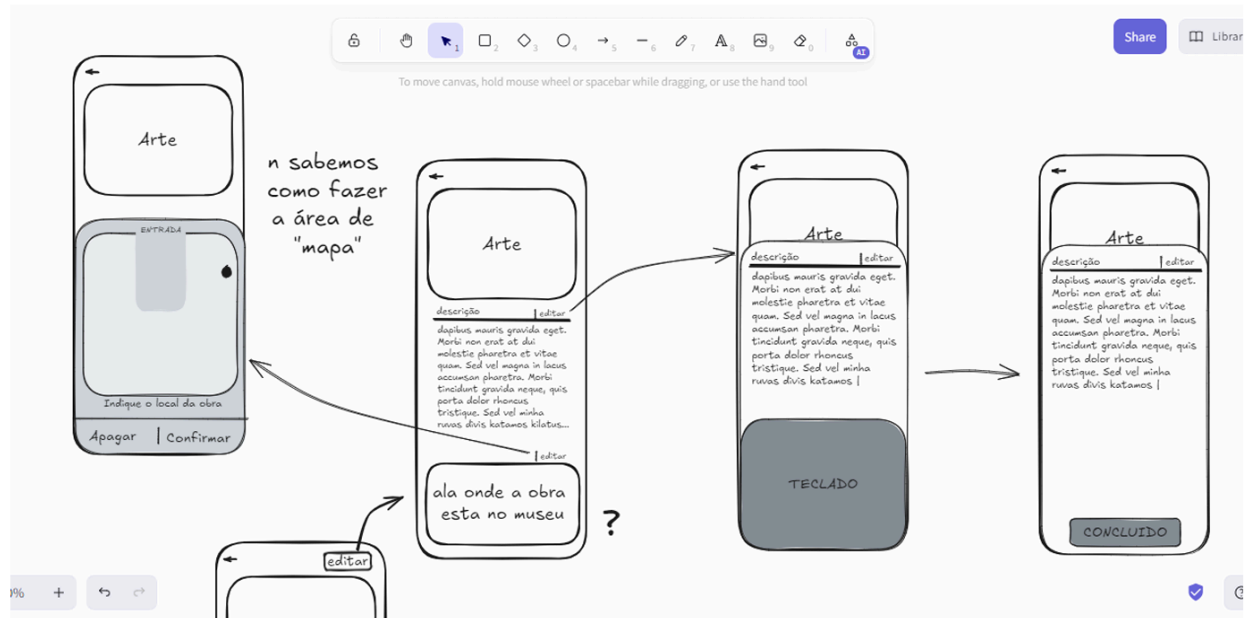
Telas de comentários e inicial com suas respectivas funcionalidades.



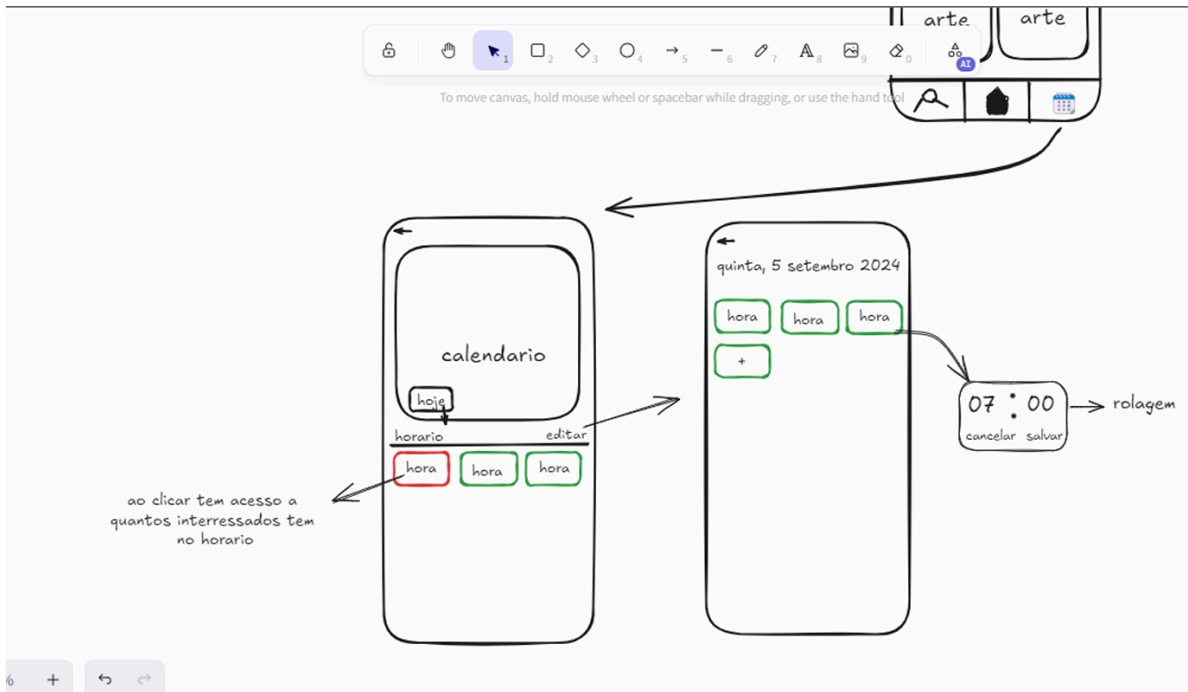
## Telas de cadastro de artes



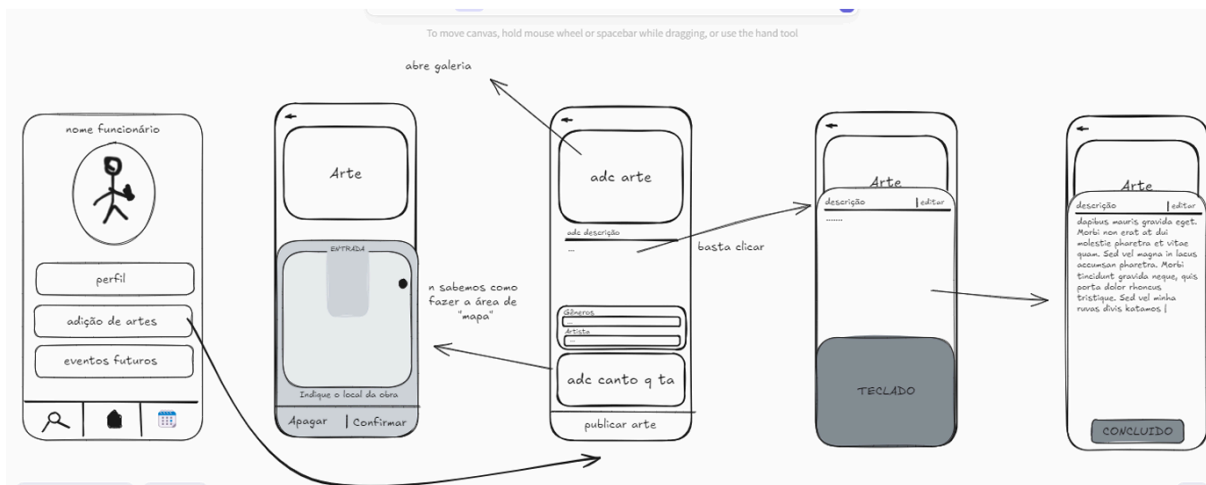
## Telas de edição de artes(postagens)



## Telas de calendário.

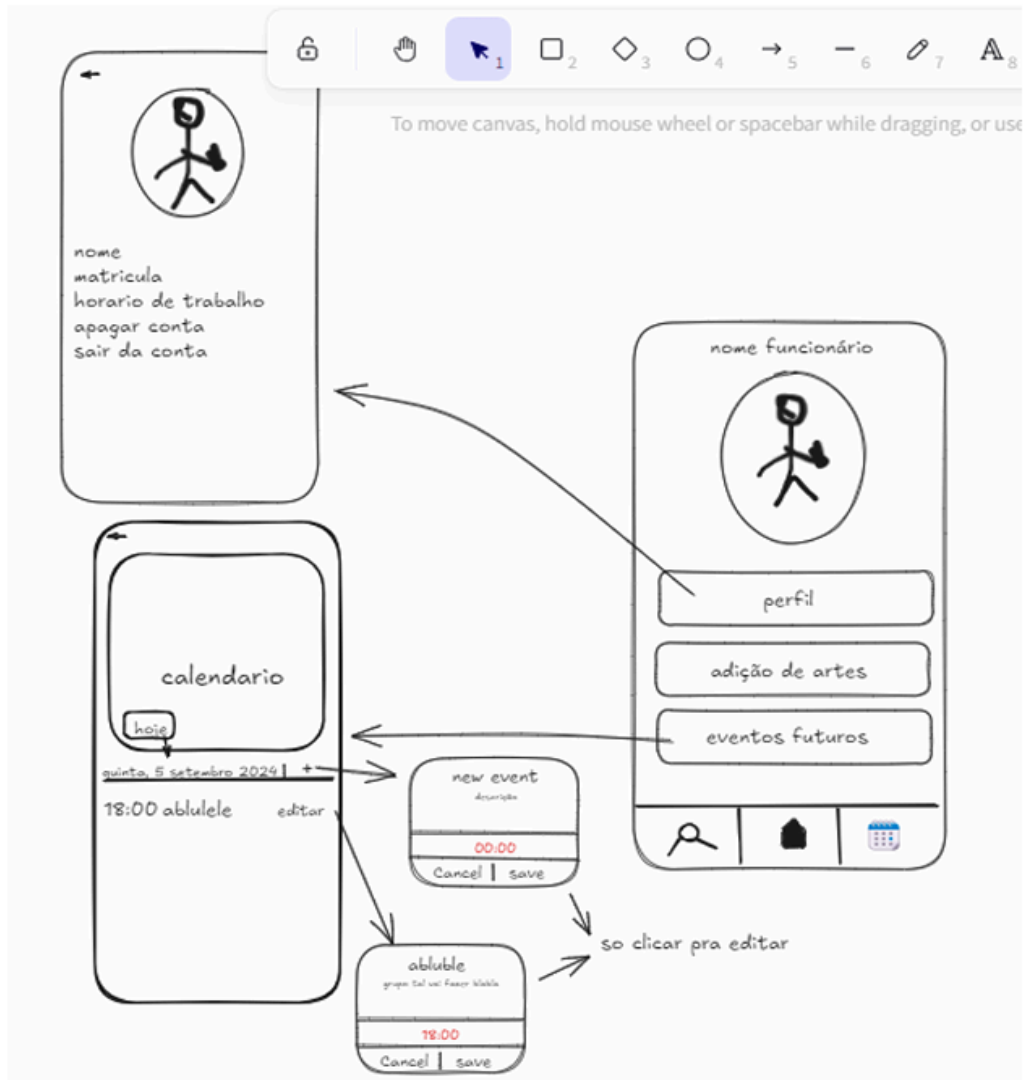


## Criação de postagens



## Perfil





## 2º Usuário final

### Cadastro de funcionário e visitante

Para mover a tela, segure a roda do mouse ou a barra de espaço enquanto arrasta ou use a ferramenta de mão

#### cadastro func

Login cadastro

Nome

Email

Matricula

Senha

☐ lembrar de mim

#### cadastro visit

Login cadastro

Nome

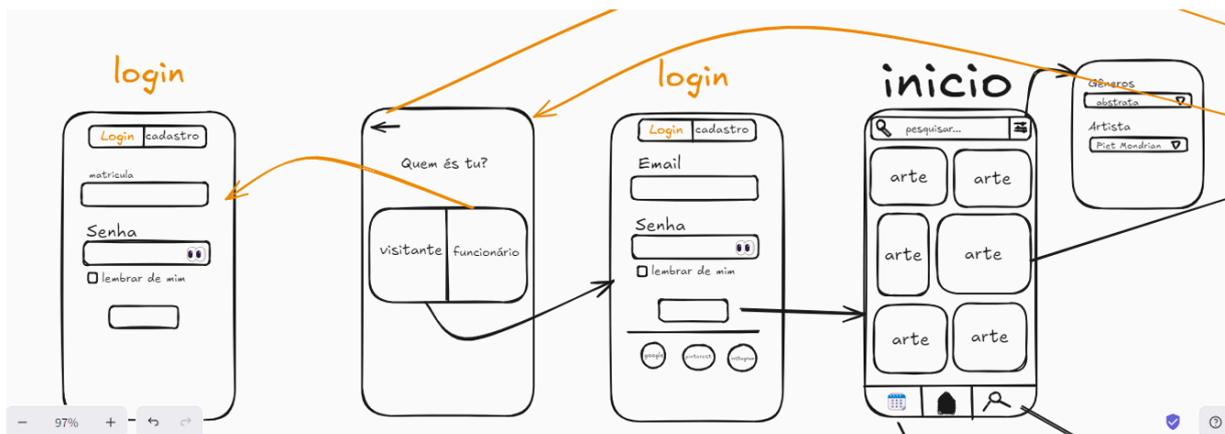
Email

Senha

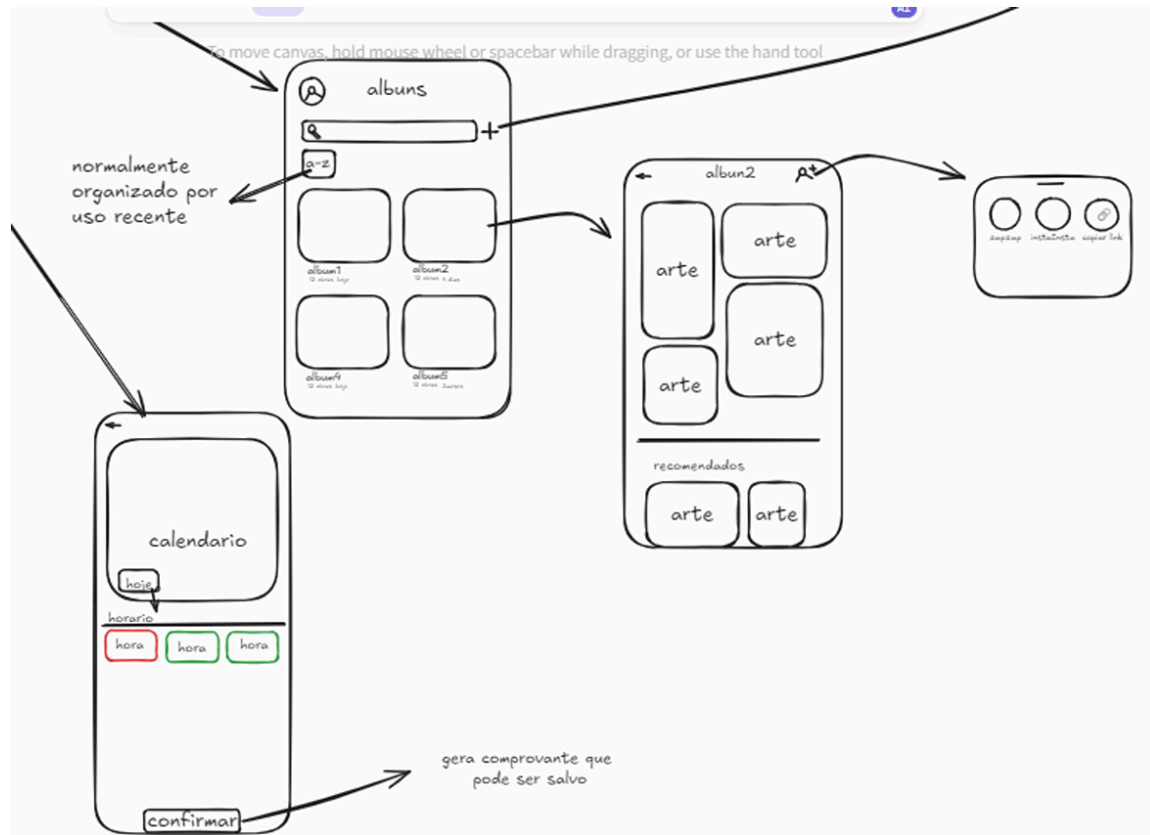
☐ lembrar de mim

google pinterest instagram

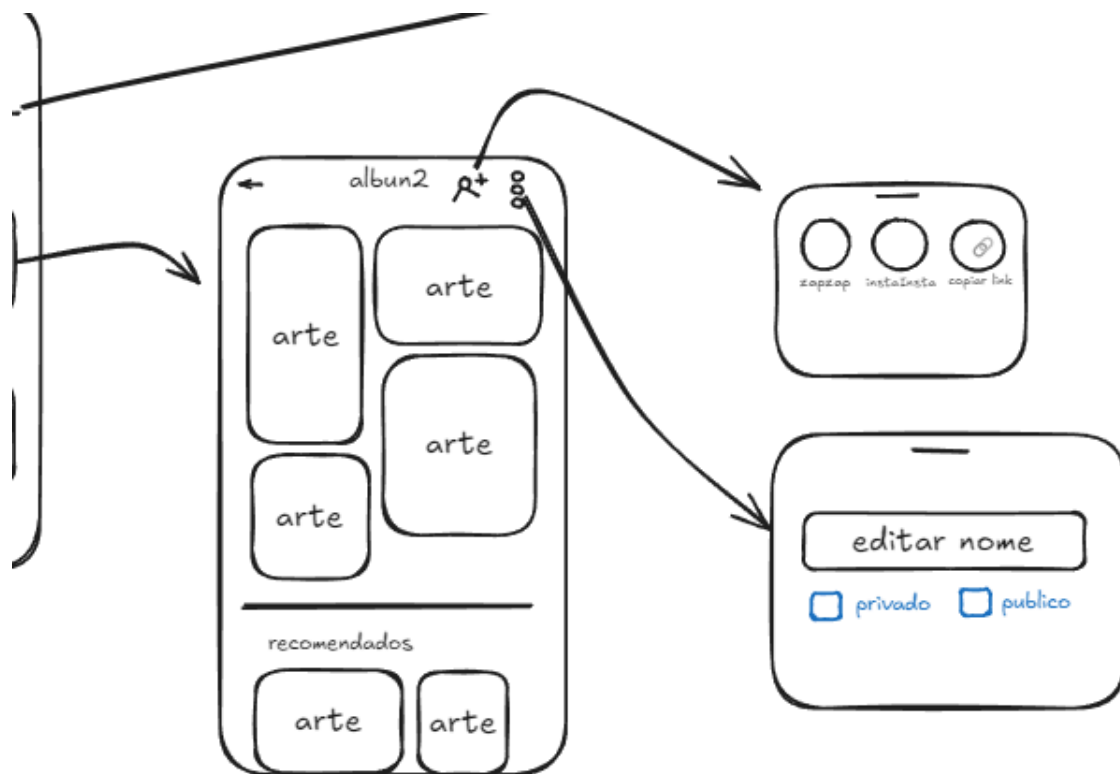
### Login e início



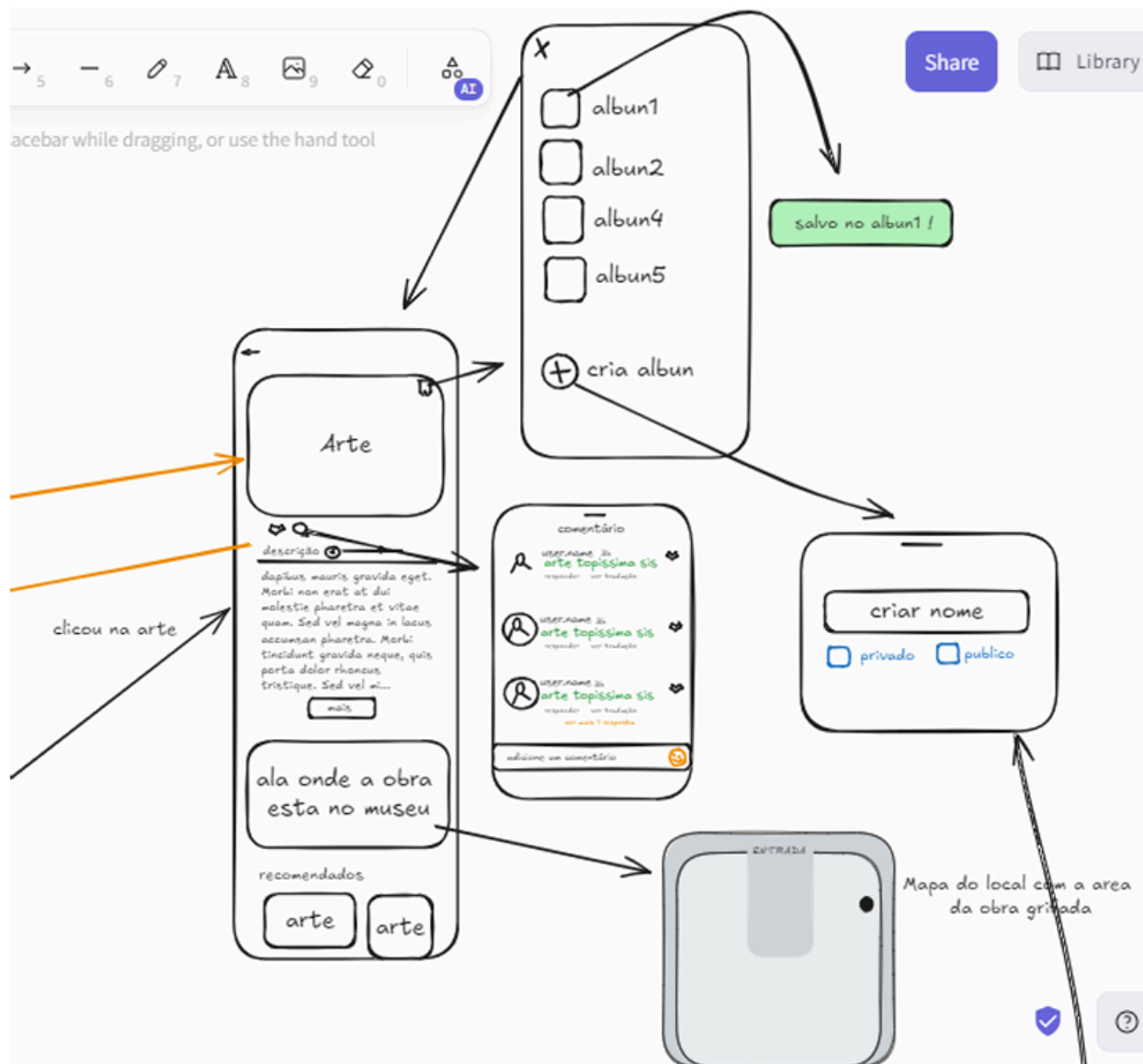
## Álbuns e calendário



## Editar album



Funcionalidades ao clicar na arte



Se tiver interesse de ver as telas no próprio site que elas foram feitas, segue o link

[https://excalidraw.com/#json=SADPIFPqyz7eO0hhcd8HM,BGYABQC\\_ZffWbgiLrnje1g](https://excalidraw.com/#json=SADPIFPqyz7eO0hhcd8HM,BGYABQC_ZffWbgiLrnje1g)

## Diagrama de Caso de Uso

