

Prática 1: Solicitação de Sistema

Solicitação de Sistema - AR Pampa
Patrocinador do projeto: Rodrigo Mansilha
Necessidade do negócio: Este projeto foi criado para garantir requisitos de acessibilidade em implementações imersivas como a Realidade Aumentada (RA).
Requisitos do negócio: Usando um celular o usuário, independente de suas capacidades, deve por meio da RA verificar espaços e serviços do campus Alegrete da Unipampa.
Valor do negócio: sem custos iniciais estimados.
Questões especiais e restrições: Utilização de tecnologias assistivas e diretrizes e padrões pré-estabelecidos no desenvolvimento da aplicação.

Lean Canvas

The Lean Canvas		Designed for: Sistemas da Informação	Designed by: Larissa Cardoso Xavier	On: 24/09/2024 Iteration #0
Problem Garantir requisitos, de acessibilidade em implementações imersivas como a Realidade Aumentada (RA) para descrever espaços e serviços do campus Alegrete	Solution A partir de diretrizes e recomendações de acessibilidade como WCAG aplicá-las no desenvolvimento	Unique Value Proposition Questões de acessibilidade como requisitos obrigatórios e não apenas desejáveis	Distinct/Unfair Advantage O mapeamento e compilação das diretrizes pré-determinadas	Customer Segments Os principais usuários serão estudantes e visitantes do campus Alegrete, também são os principais clientes. Questões de acessibilidade garantem um público diversificado.
Existing Alternatives Temos tecnologias assistivas, porém há necessidade de validá-las com implementações imersivas. Também se utiliza diretrizes como WCAG, mas o foco é para web	Key metrics Mapeamento dos espaços e serviços mais significativos, Escolha da ferramenta de implementação, Implementação do aplicativo.		Channels Através de divulgação nas redes sociais, participação em eventos do campus	
Cost Structure Custos com a testagem, divulgação em eventos, e curva de aprendizado no desenvolvimento da ferramenta.		Revenue Streams As receitas se darão a longo prazo, com aperfeiçoamentos no aplicativo		

Adapted from Ash Maurya's lean canvas adaptation of the original google draw template by scrumology.net based on the work of Alexander Osterwalder (businessmodelgeneration.com) - Lucas Carvers (lucaservers.com)

Prática 2: Metodologia

A metodologia que será utilizada, conforme as apresentadas no livro, será a do Desenvolvimento Iterativo. Essa metodologia foi escolhida considerando as etapas que levam em consideração após o Planejamento as etapas de Análise, Projeto e Implementação com versões até o final do desenvolvimento. Essa abordagem leva em consideração a utilização de uma ferramenta para o desenvolvimento do aplicativo que ainda está sendo estudada, a complexidade desse desenvolvimento e a questão do prazo curto.

Prática 3:

Requisitos

Requisitos Funcionais

RF1 - Cadastro

Realizar o cadastro de espaços e objetos a serem descritos, bem como fazer o levantamento de seus serviços.

RF2 - Visualização de Espaços:

O aplicativo terá a capacidade de sobrepor informações e detalhes sobre espaços físicos através de um dispositivo móvel.

RF3 - Informações sobre Serviços:

Exibir dados relevantes sobre espaços disponíveis (ex: horários de funcionamento, serviços).

RF4 - Interatividade:

Permitir que os usuários interajam com os objetos virtuais (ex: clique para mais informações de serviços).

RF5 - Acessibilidade:

O aplicativo será implementado levando em consideração diretrizes e padrões pré-estabelecidos de acessibilidade como WCAG do W3C e XRA.

Requisitos Não Funcionais

Operacional

RNF1 - Interação com os elementos virtuais de forma acessível, com interface responsiva.

RNF2 - O aplicativo poderá ser utilizado em dispositivos móveis: celular, tablet.

Desempenho

RNF3 - O sistema deve ter tempo de resposta não superior a 10 segundos.

Prática 4: **Casos de Uso**

Aplicativo de Realidade Aumentada (RA) para descrever espaços e serviços do campus Alegrete da Unipampa de forma acessível.

Nome do Caso de Uso: Cadastro de Espaços e Serviços	ID: UC-1	Prioridade: Alta
Ator: Administrador		
Descrição: Permite que o administrador faça o cadastro e atualização de informações sobre espaços e serviços no campus, incluindo detalhes como horários de funcionamento e descrição dos serviços.		
Deflagrador (Acionador): Usuário utilizando seu dispositivo móvel.		
Condições Prévias: Levantamento dos espaços e serviços que estarão no aplicativo.		

Nome do Caso de Uso: Navegação e exploração do Campus	ID: UC-2	Prioridade: Alta
Ator: Usuários		
Descrição: Os usuários podem explorar o campus usando a câmera do dispositivo móvel, com informações sobre espaços físicos e serviços sendo exibidos em tempo real na tela, sobrepostas aos locais detectados.		
Deflagrador (Acionador): Usuário		
Condições Prévias: Cadastro de espaços e serviços.		

Nome do Caso de Uso: Consulta de Horários e Serviços	ID: UC-3	Prioridade: Alta
Ator: Usuários		
Descrição: Permite que os usuários acessem informações adequadas sobre horários de funcionamento, localização e serviços oferecidos em cada espaço ao interagir com objetos ou marcadores virtuais.		
Deflagrador (Acionador): Usuário		
Condições Prévias: Cadastro de espaços e serviços.		

Nome do Caso de Uso: Interatividade com Objetos Virtuais	ID: UC-4	Prioridade: Média
Ator: Usuários		
Descrição: Permite que os usuários interajam com elementos no RA tocando em ícones ou objetos dispostos para obter mais informações, como descrição detalhada de serviços e alertas sobre horários de funcionamento.		
Deflagrador (Acionador): Usuário		
Condições Prévias: Cadastro de espaços e serviços.		

Nome do Caso de Uso: Navegação Acessível	ID: UC-5	Prioridade: Alta
Ator: Usuários		
Descrição: Garantir que o aplicativo funcione de forma acessível e responsiva, com compatibilidade para dispositivos móveis, e com elementos de navegação e interação pensados para usuários com deficiências visuais ou motoras.		
Deflagrador (Acionador): Usuário		
Condições Prévias: Levantamento de diretrizes de acessibilidade e cadastro de espaços e serviços.		

Prática 5:

Modelagem de processos

O sistema é um aplicativo de Realidade Aumentada (RA) que visa descrever espaços e serviços do campus Alegrete da Unipampa de forma acessível, fornecendo informações fornecidas sobre cada local como horário de funcionamento e informações de contato. Ele facilitando a navegação.

Para melhor representação dos processos de negócio do Aplicativo de Realidade Aumentada (RA) foi utilizado BPMN (Business Process Model and Notation). O seguinte diagrama ilustra o acesso do usuário ao aplicativo.

