

**Joel dos Passos Moraes Júnior**

**Lucas Schüler Costa**

**Otávio Muck Schein**

**Pedro Henrique Marques**

## **1. [Produto]**

Assumindo um dos membros do grupo como cliente e usuário final para a solução em software, elabore um documento de escopo do software, determinado como possível solução para o problema definido pela equipe, contendo pelo menos:

**1.1. Contexto** - como o software a ser desenvolvido se enquadra em outros sistemas, produtos ou contexto de negócio maior e quais as restrições impostas como resultado do contexto;

**O software a ser desenvolvido, colabora com a experiência de seus usuários, que tem uma sensação de segurança melhorada, lendo uma informação e considerando-a verdadeira. A principal limitação dessa solução, é que ela é uma busca por informações, não um gerador de informações. Logo, há um risco de obter-se informações erradas, que deve ser mitigado. (Lucas Costa)**

**Portanto, para que os usuários possam organizar o itinerário de sua viagem de forma segura, visível e ordenada, o software possibilitará a montagem de roteiros a partir de variáveis como horário, destino, custo e data. Auxiliará no controle de gastos e a lembrar sobre tópicos relevantes em relação a viagem, como horários de voos por exemplo. (Joel)**

**1.2. Objetivos da informação** - quais objetos de dados visíveis ao cliente são produzidos como saída do software e quais objetos de dados são necessários como entradas;

**Como objetos de saída do software, consideram-se custos aproximados, itinerário de viagem, horários de funcionamento dos destinos a serem visitados (Restaurantes, museus, hotéis). Além disso, pontuam-se os horários de voos e meios de locomoção (e.g. Trem) e detalhes de atrações e tours a serem feitos. Alertas de voos agendados e informações sobre reserva de hotéis também são considerados como objetos de saída.**

**Já para os objetos de entrada, pode-se destacar pontos de partida e de parada, data de chegada e saída, pontos de interesse a serem visitados e um custo desejado aproximado. Também consideram-se locais de estadia, horários de voos agendados e a entrada dos diversos custos tidos durante a viagem (Joel).**

**1.3. Funcionalidades e desempenho** - Uma lista das funcionalidades que o software deve executar para receber os dados de entrada, transformar os dados de entrada em dados de saída e fornecer os dados de saída para o cliente, incluindo uma explicação breve de cada funcionalidade e eventuais características de desempenho, segurança, usabilidade devem ser consideradas e levadas em consideração na solução a ser desenvolvida.

Acrescentar outros itens ou informações que julgarem relevantes.

**A partir de pontos de partida e de parada, data de chegada e saída e destino, o sistema irá montar um itinerário básico de viagem.**

**Divide-se então alguns tipos de atrações e faz uma busca no seu próprio histórico de outros usuários ou em motores de busca convencionais, como o do Google, com o objetivo de sugerir atrações turísticas e verificar horários.**

**Considerando os pontos de interesse, o sistema faz a montagem de um filtro de atrações e uma lista para roteirizar em um tempo médio as atrações com o objetivo de definir um roteiro ideal, encaixando as atividades e lugares. Além de detalhar essas atrações mostrando os seus principais/mais conhecidos pontos de visita. (Otávio Schein)**

**Tendo como base os dados de horários de voos, meios de transporte, horário de funcionamento de destinos, o sistema ajuda a organizar o itinerário para que o viajante possa desfrutar de todas as atrações desejadas.**

**Calcula a média de custo desejado através dos dados de custos desejados aproximados;**

**Calcula os gastos tidos durante a viagem a partir da entrada de dados relacionados a esses custos gerados.**

**Permite a edição dos dados de entrada por parte do usuário, como horários, custos e atrações para que ele possa organizar os dados de sua viagem.**

**A partir dos horários de voos agendados e informações inseridas sobre a reserva de hotéis, o sistema emitirá alertas de lembrete em relação a esses pontos e brevemente notificará o usuário com essas informações. (Joel, Otávio)**

## **2. [Processo]**

Escolha um processo de software que considere adequado para se construir a solução do problema, justificando a escolha.

**Iremos utilizar como processo de software, o processo evolucionário. O principal ponto que justifica essa escolha, é o fato que o sistema a ser desenvolvido, tem como alvo o público geral. Isto é, não é feito para um cliente específico com o qual seja fácil interagir constantemente. Portanto, são necessárias *releases* constantes de maior porte, para atender a feedbacks generalizados sobre as versões anteriores. (Lucas Costa)**

## **3. [Pessoas]**

Assumindo que existem pessoas para serem alocadas no papel de gerente senior, gerente de projeto, desenvolvedores de software (analistas, projetistas, programadores, testadores e outros que o grupo considerar necessários), cliente (neste trabalho, um membro específico do grupo eleito pelos demais) e usuário final (neste trabalho, o mesmo membro do grupo eleito), escolha qual o paradigma organizacional da equipe (fechado, randômico, aberto, sincronizado)

e os profissionais, que o grupo considera adequado, justificando a escolha em termos das características do problema e da solução a ser construída.

**O paradigma a ser utilizado será o aberto, pois a equipe irá trabalhar separando cada tarefa entre os membros, mas contando com a troca de ideias e comunicação para tomar qualquer decisão. A equipe terá uma mínima hierarquia para ter uma figura que lida com gestão de projeto.**

- **Gerente de projeto** - para tomar decisões maiores para o grupo, gerenciar os recursos humanos, materiais e financeiros, além de assegurar que o escopo do projeto fique no custo e prazo estimado.
- **Analista** - Levante os requisitos para deixar o produto final completo, ele diz "o que" deve ser feito no projeto.
- **UI** - Coletar os requisitos do software e realizar um protótipo para que seja autorizado e desenvolvido pelos programadores.
- **Programadores** - desenvolver o software seguindo o protótipo e as regras declaradas para o produto, eles dizem "como" deve ser feito o projeto.
- **Usuário final** - A pessoa na qual irá usufruir do produto final. (Pedro, Otávio)

#### **4. [Produto]**

Realize o levantamento de requisitos funcionais e não funcionais para a solução a ser construída e produza um artefato que documente o resultado desta atividade.

- **Requisitos funcionais:**
  - Permitir login identificando cada usuário de maneira independente;
  - Sugere atrações turísticas, baseadas em uma média de custo desejada;
  - Mantém o controle, do que tem sido gasto até então; (Otávio)
  - Consulta os pontos de partida e de parada;
  - Consulta os meios de transporte e horários com destino à atração desejada;
  - Emite alertas de voos agendados e reserva de hotéis/estadia;
  - Calcula uma média aproximada de custo desejado; (Joel)
- **Requisitos não funcionais**
  - Permitir o login através de diversas redes sociais;
  - Montar base de dados com informações sobre atrações turísticas, pontos de interesse, transporte, etc;
  - Realizar acesso aos bancos de dados; (Lucas)
  - Possuir uma interface intuitiva, que resuma os dados de maneira clara;
  - Ser um aplicativo mobile e de navegador; (Pedro)

### 5. [Produto e Processo]

Construa uma planilha similar a mostrada no slide 16 da apresentação "Cap31-Gestão de Projetos", disponível na página da disciplina, a partir das atividades previstas no processo de software escolhido no item 2. acima e nos requisitos levantados no item 4. acima. **(Lucas costa, Joel)**

<b>Atividades comuns</b>	<b>Comunicação</b>	<b>Planejamento</b>	<b>Modelagem</b>	<b>Construção /codificação</b>	
Login personalizado					
Sugestões de atrações turísticas					
Controle de gastos					
Itinerário					
Alerta de voos					
Reajuste do roteiro					
Média de custos					
Cadastramento de pontos de partida/destino					
Detalhes de pontos turísticos/de interesse					