

Luiz Felipe  
Maria Paula Felix  
Martin Romão  
Mateus De Moraes Weinert  
Vitor Quadros

## RELAÇÃO DE ARTEFATOS ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

Update Donate

Trabalho apresentado como requisito parcial para a disciplina de **Experiência Criativa – Projetando Soluções Computacionais**, do curso de Bacharelado em Engenharia de Software, da PUCPR.

Orientadoras:  
Prof<sup>a</sup>. Cristina Verçosa P. B. de Souza  
Prof<sup>a</sup>. Rosilene Fernandes

Curitiba

2022

## SUMÁRIO

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	3
ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”	4
ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”.	5
ARTEFATO 4: Canvas PBB	6
ARTEFATO 5: Relação de User Stories	7
ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)	8
ARTEFATO 7: Diagrama de Classes	9
ARTEFATO 8: Demais Diagramas	10
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS	11

## ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”.	3
Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.	4
Figura 3 – Quadro "Visão de Produto". Fonte: AGUIAR, F. 2018.	5
Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018.	6
Figura 5 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.	7
Figura 6 – Exemplo: DER construído com de engenharia reversa (MySQL Workbench).	8
Figura 7 – Exemplo: Diagrama de Classes.	9
Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Atividades.	10
Figura 9 – Exemplo: Diagrama de Máquina de Estados.	11

## ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	
NOME DO PRODUTO: Update Donate	
OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
1	Facilitar o contato entre doador e donatário, para que este possa adquirir peças de hardware por meio de doações online;
2	Permitir a troca de informações relacionadas a hardware.
3	Promover a conscientização sobre formas de reutilizar peças de hardware, tanto para uso pessoal ou acadêmico.

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”.

## ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”

ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”	
NOME DO PRODUTO: Update Donate	
<b>É</b>  Comunidade online para sanar dúvidas sobre computação;	<b>Não é</b>  Uma plataforma para vendas;  Uma rede social para descarte de peças;
<b>Faz</b>  Cria anúncios para permitir a comunicação entre usuários interessados em doar ou receber uma peça de hardware;	<b>Não faz</b>  Realiza pagamentos;  Entra em contato com empresas de reciclagem;  Realiza a entrega das peças;

Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.

### ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”.

<b>ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”</b>	
<b>NOME DO PRODUTO:</b> Update Donate	
<b>CLIENTE-ALVO</b>	Estudantes Entusiastas de computação
<b>CATEGORIA-SEGMENTO</b>	É uma plataforma Web, que facilita o contato entre doadores e donatários
<b>BENEFÍCIO-CHAVE</b>	Impactar tanto o meio social, quanto o meio ecológico, procurando reciclar peças de hardware
<b>DIFERENCIADO-CHAVE</b>	Não existe uma plataforma para doação de peças de hardware
<b>META-VALOR.</b>	Democratizar o acesso a peças de Hardware

Figura 3 – Quadro “Visão de Produto”. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

## ARTEFATO 4: Canvas PBB

Link:

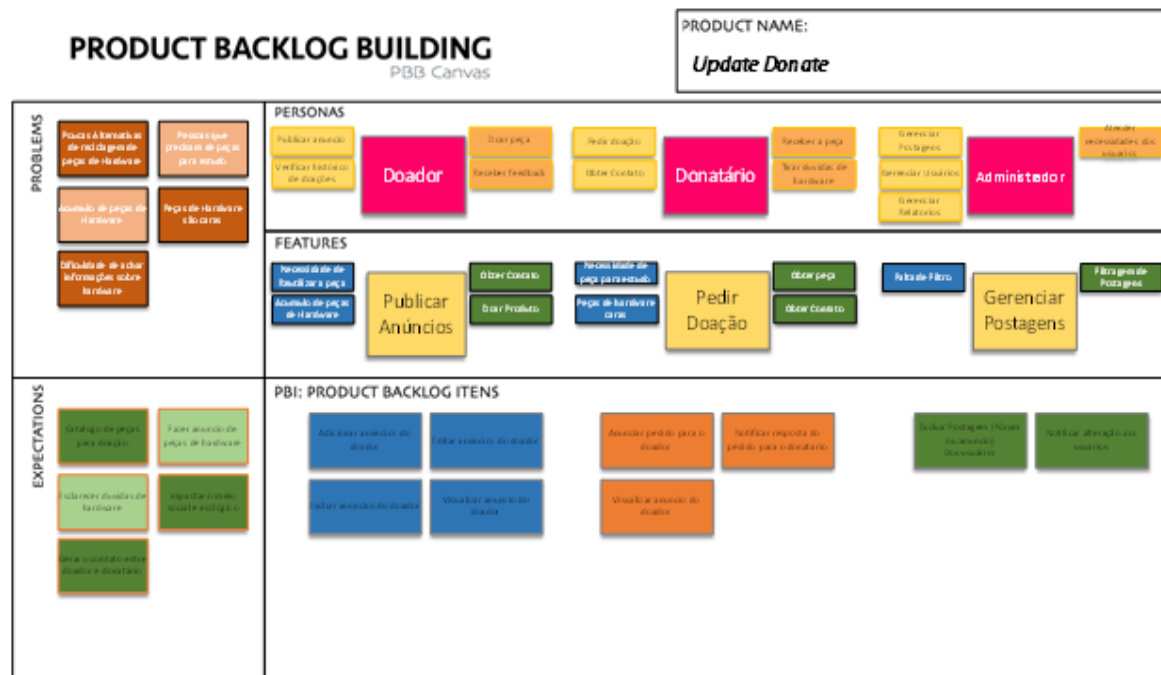


Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

## ARTEFATO 5: Relação de User Stories

Uma **User Story**, ou História de Usuário, é construída a partir do seu **PBI**, definido para o canvas **PBB**.

Padrão para entrega na figura a seguir.

ARTEFATO 5: Relação de User Stories		
FEATURE PBI: <a href="#">completar ...</a>		
USER STORY 1	COMO: <a href="#">completar ...</a> POSSO: <a href="#">completar ...</a> PARA: <a href="#">completar ...</a>	
	CRITÉRIO DE ACEITE 1	DADO QUE: <a href="#">completar ...</a> QUANDO: <a href="#">completar ...</a> ENTÃO: <a href="#">completar ...</a>
	CRITÉRIO DE ACEITE 2	DADO QUE: <a href="#">completar ...</a> QUANDO: <a href="#">completar ...</a> ENTÃO: <a href="#">completar ...</a>
USER STORY 2	COMO: <a href="#">completar ...</a> POSSO: <a href="#">completar ...</a> PARA: <a href="#">completar ...</a>	
	CRITÉRIO DE ACEITE 1	DADO QUE: <a href="#">completar ...</a> QUANDO: <a href="#">completar ...</a> ENTÃO: <a href="#">completar ...</a>
	CRITÉRIO DE ACEITE 2	DADO QUE: <a href="#">completar ...</a> QUANDO: <a href="#">completar ...</a> ENTÃO: <a href="#">completar ...</a>

Figura 5 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

## ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)

Um Diagrama Entidade-Relacionamento (**DER**) ilustra como “entidades” (como p. ex.: pessoas, objetos ou conceitos), se relacionam dentro de um sistema.

A figura a seguir apresenta uma instância exemplo, como padrão para entrega.

### ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)

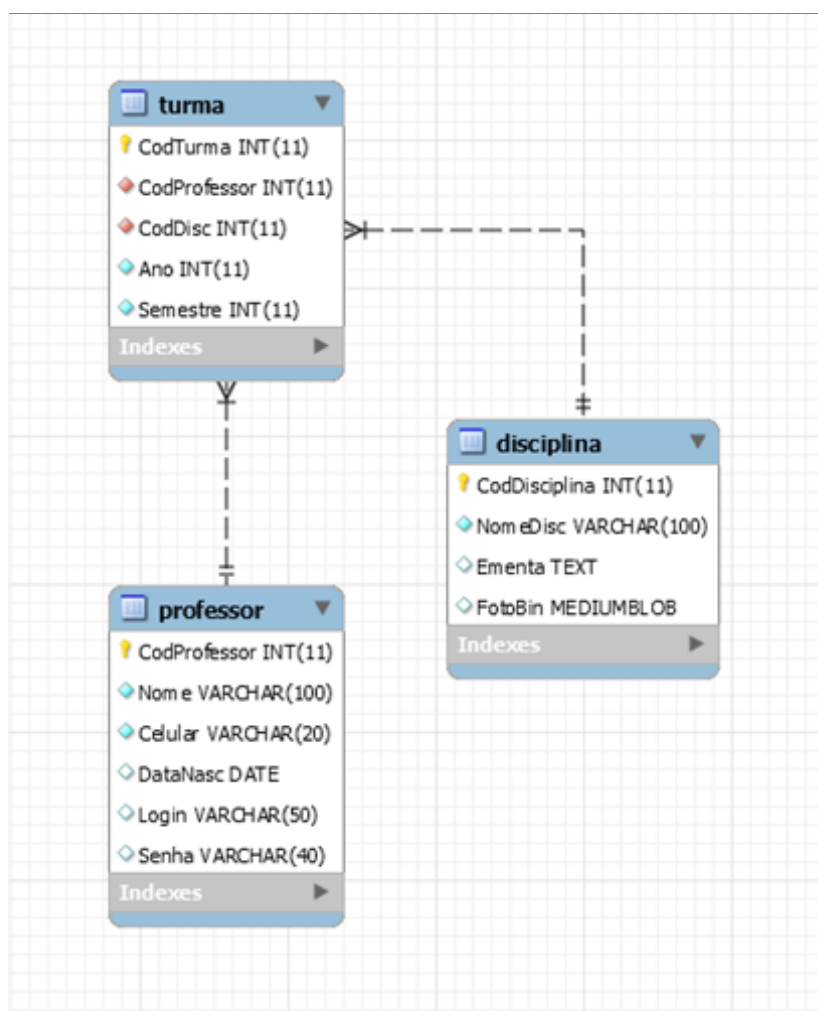


Figura 6 – Exemplo: DER construído com de engenharia reversa (MySQL Workbench).



## ARTEFATO 7: Diagrama de Classes

O Diagrama de Classes da UML representa a estrutura e relações entre as classes de um produto de software orientado a objetos.

### Importante:

- Esta seção é opcional apenas se o produto de software não for orientado a objetos.
- A equipe deve combinar com a banca de professores todos os artefatos de especificação.

A figura a seguir apresenta uma instância exemplo, como padrão para entrega.

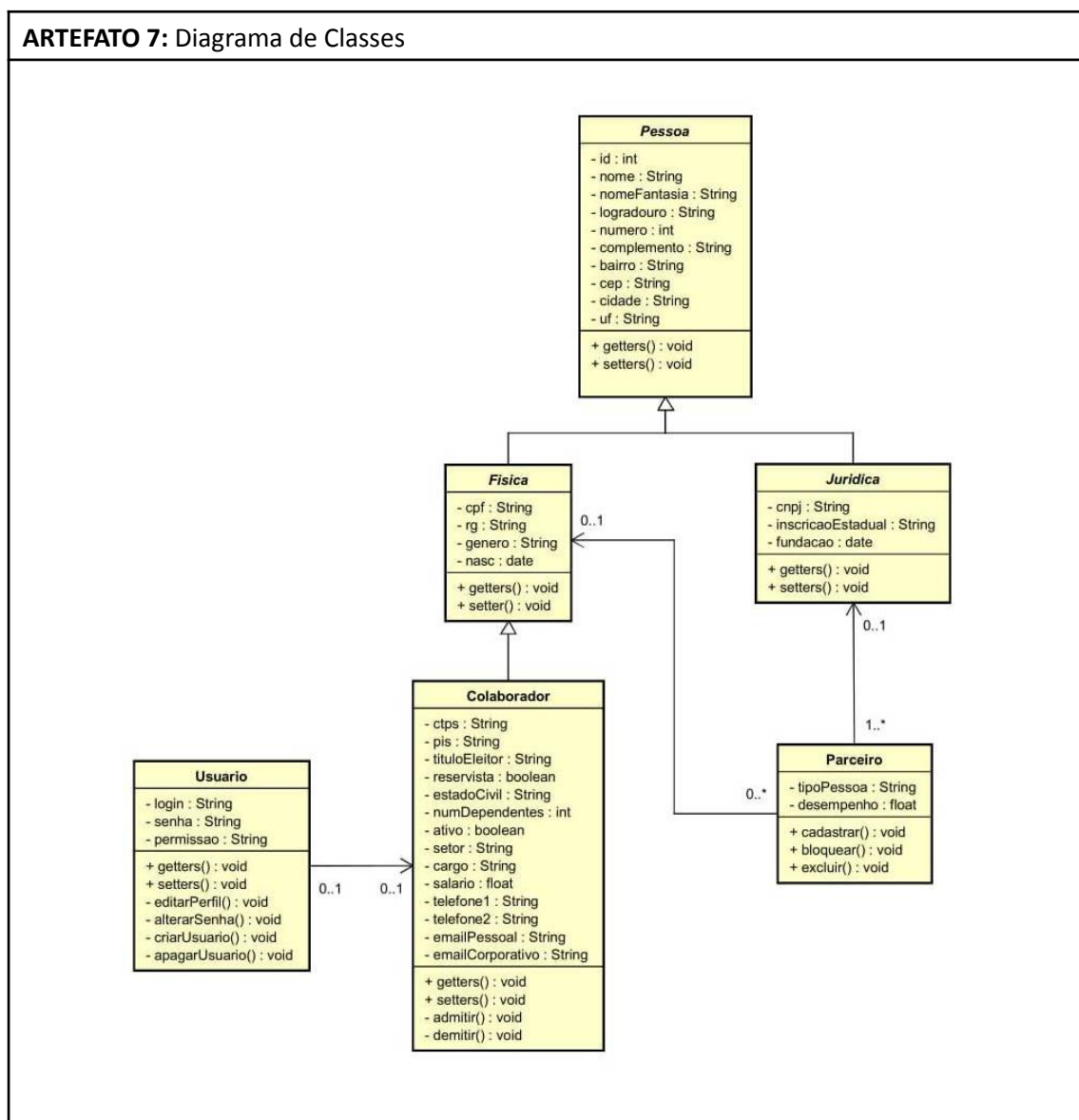


Figura 7 – Exemplo: Diagrama de Classes.

## ARTEFATO 8: Demais Diagramas

### 1. Diagrama de Atividades (da disciplina de Criação de Modelos Computacionais)

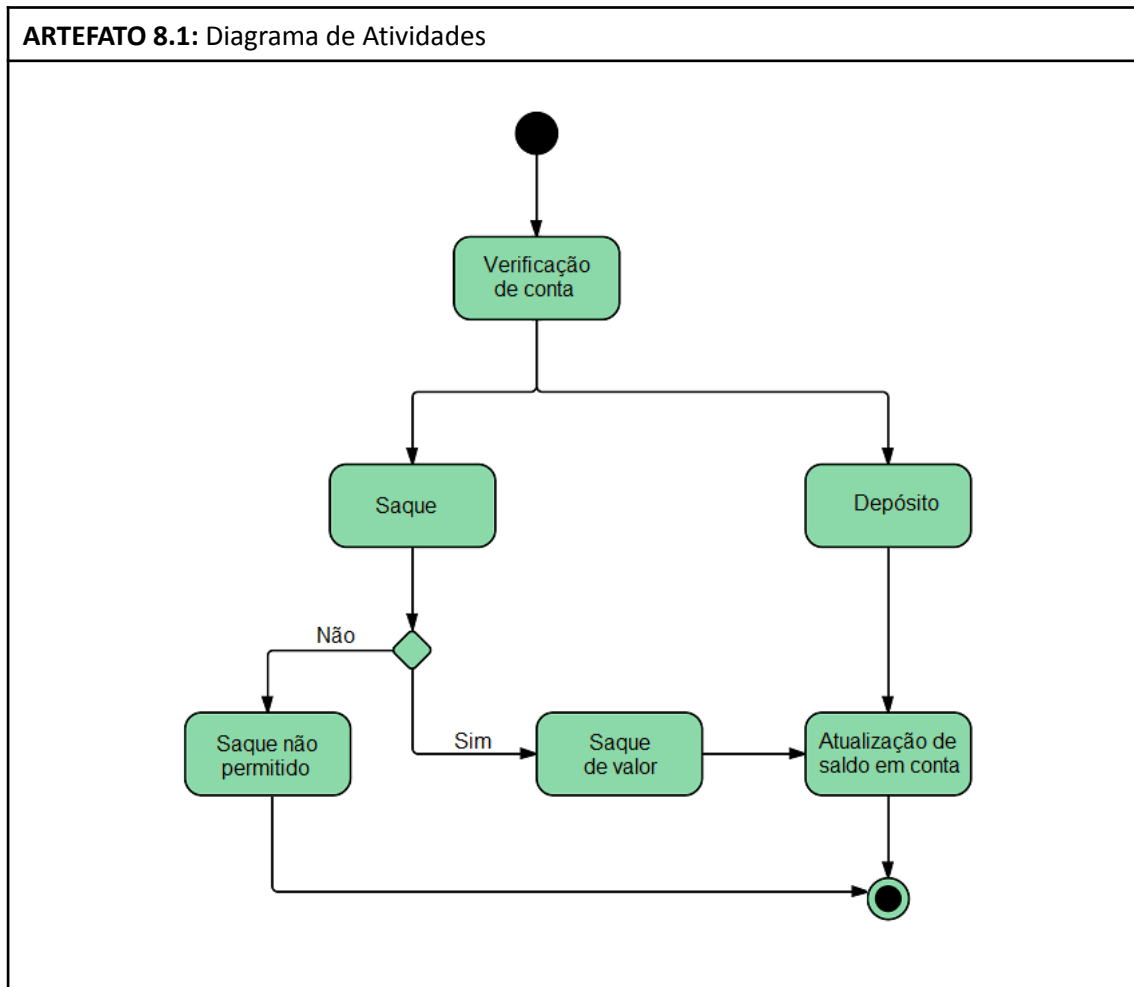


Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Atividades.

## 2. Diagrama de Máquina de Estado (da disciplina de Criação de Modelos Computacionais)

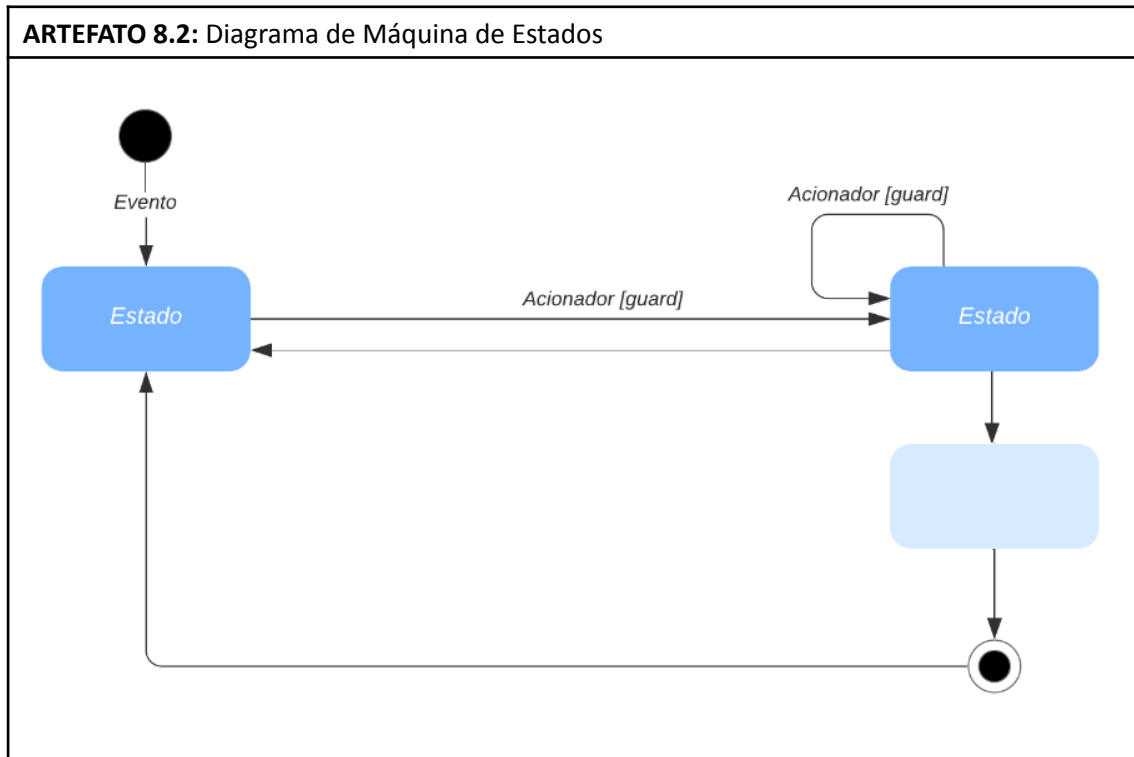


Figura 9 – Exemplo: Diagrama de Máquina de Estados.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

- AGUIAR, F. **Product backlog building: concepção de um product backlog efetivo**. 2018. Disponível em: <https://speakerdeck.com/fabiogr/product-backlog-building>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.
- AGUIAR, F. **PBB\_Canvas Template**. 2018. Disponível em: [http://www.productbacklogbuilding.com/canvas/PBB\\_Canvas.pdf](http://www.productbacklogbuilding.com/canvas/PBB_Canvas.pdf). Acesso em 10 de fevereiro de 2022.
- SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do SCRUM - o guia definitivo para o Scrum: as regras do jogo**. 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>



f. Acesso em: 10 fevereiro 2022.