

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^a. Cristina Verçosa P. B. de Souza
Prof^a. 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	
É Comunidade online para sanar dúvidas sobre computação;	Não é Uma plataforma para vendas; Uma rede social para descarte de peças;
Faz Cria anúncios para permitir a comunicação entre usuários interessados em doar ou receber uma peça de hardware;	Não faz 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”.

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

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

ARTEFATO 4: Canvas PBB

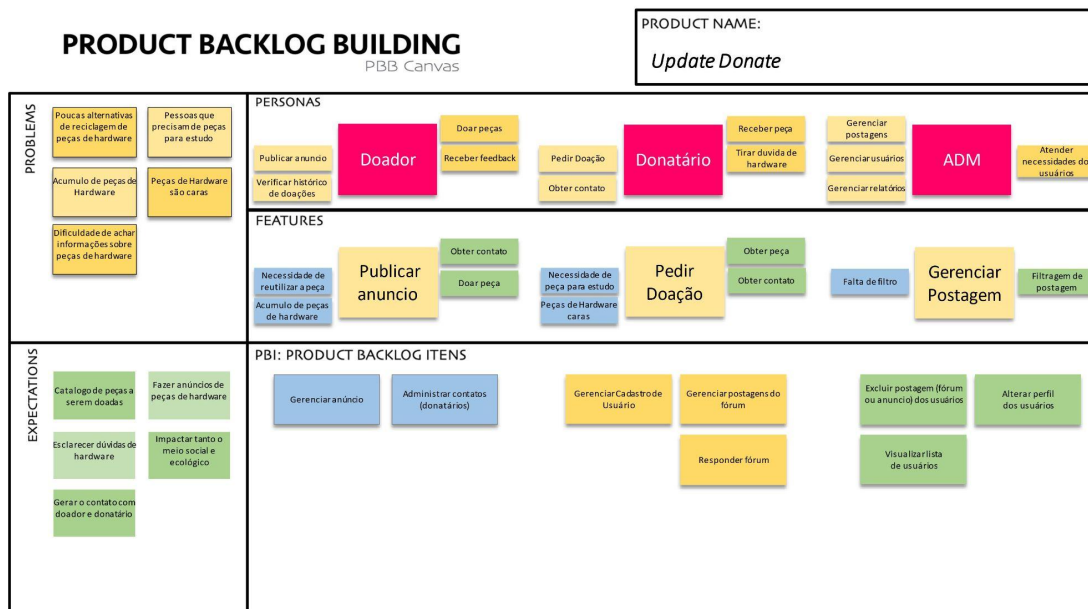


Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

ARTEFATO 5: Relação de User Stories

ARTEFATO 5: Relação de User Stories		
FEATURE PBI: Gerenciar cadastro do donatário		
USER STORY 1	COMO: Donatário POSSO: Gerenciar perfil donatário PARA: Obter contato	
	CRITÉRIO DE ACEITE 1	DADO QUE: O donatário clicar em criar conta QUANDO: O sistema valida os campos, verifica que não existe CPF e e-mail igual no banco. ENTÃO: O sistema retorna uma mensagem dizendo "Conta criada"
	CRITÉRIO DE ACEITE 2	DADO QUE: O donatário clicar em criar conta QUANDO: O sistema valida os campos, verifica que existe CPF ou e-mail igual. ENTÃO: O sistema retorna uma mensagem dizendo "Conta já existente"

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

ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)

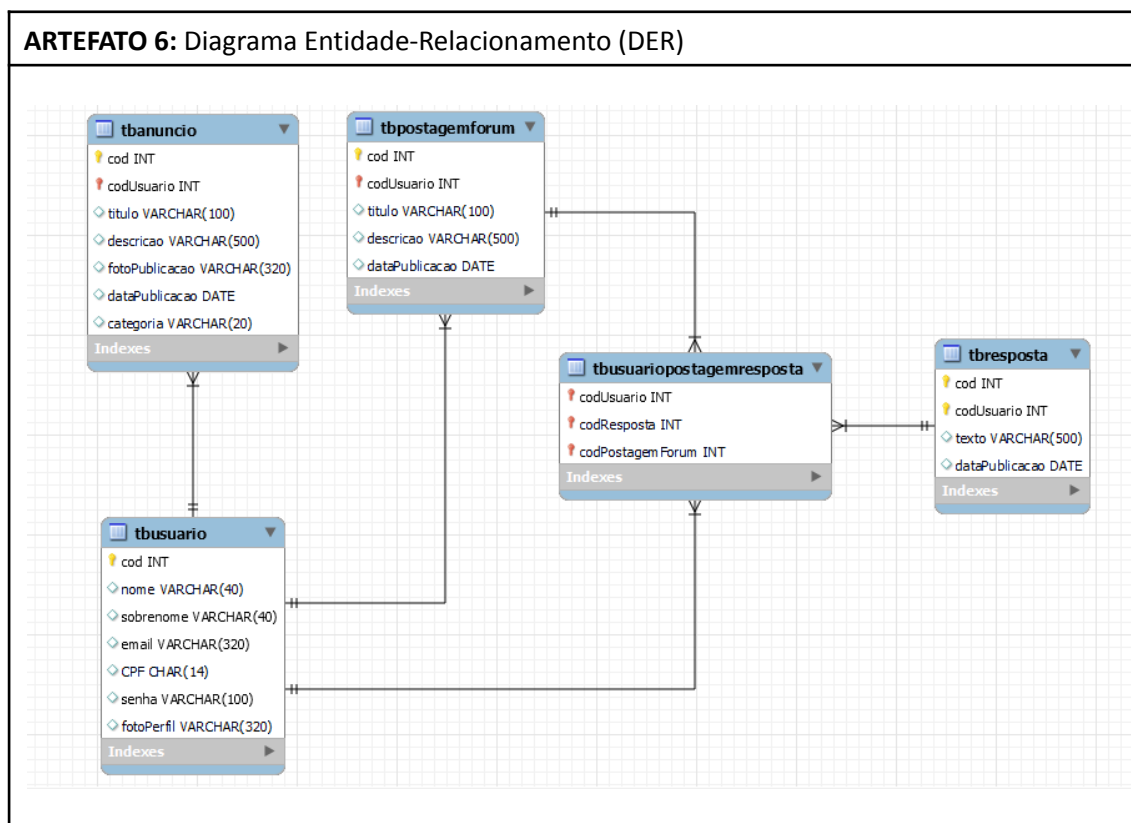


Figura 6 – Exemplo: DER construído com de engenharia reversa (MySQL Workbench).

ARTEFATO 7: Diagrama de Classes

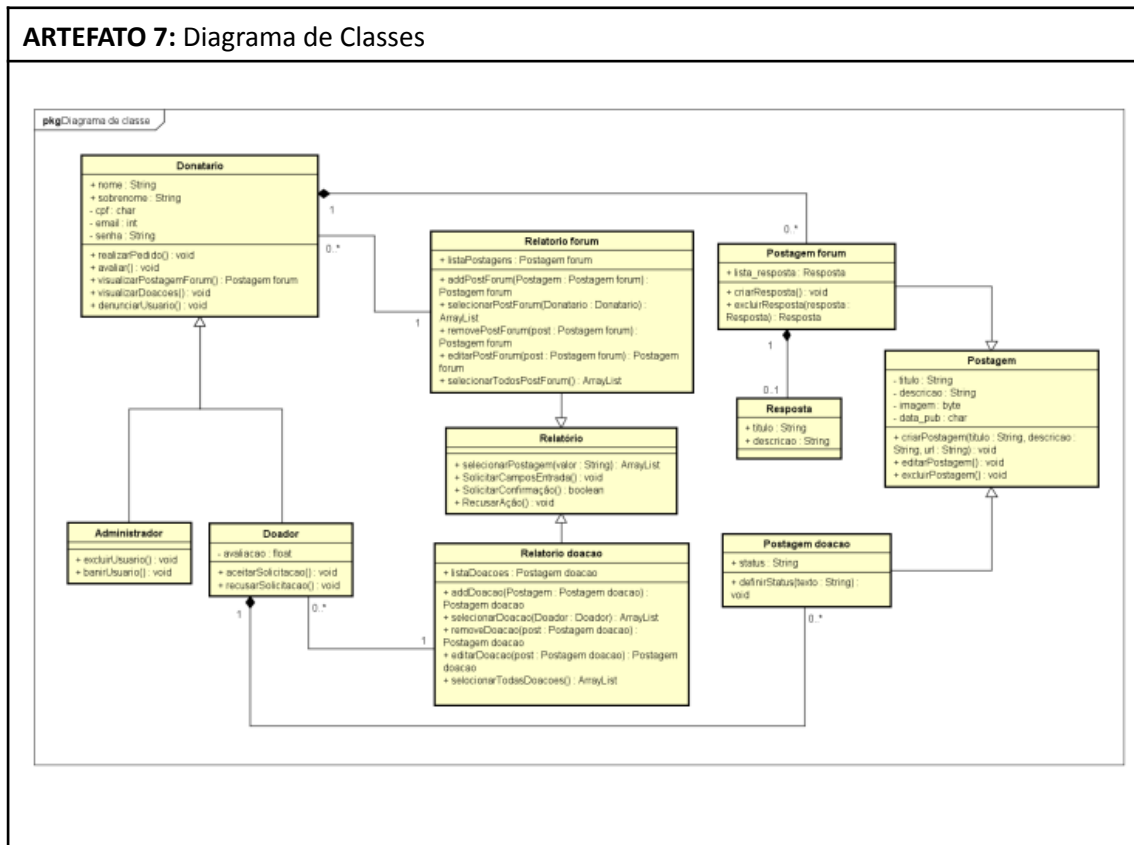


Figura 7 – Exemplo: Diagrama de Classes.

ARTEFATO 8: Demais Diagramas

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

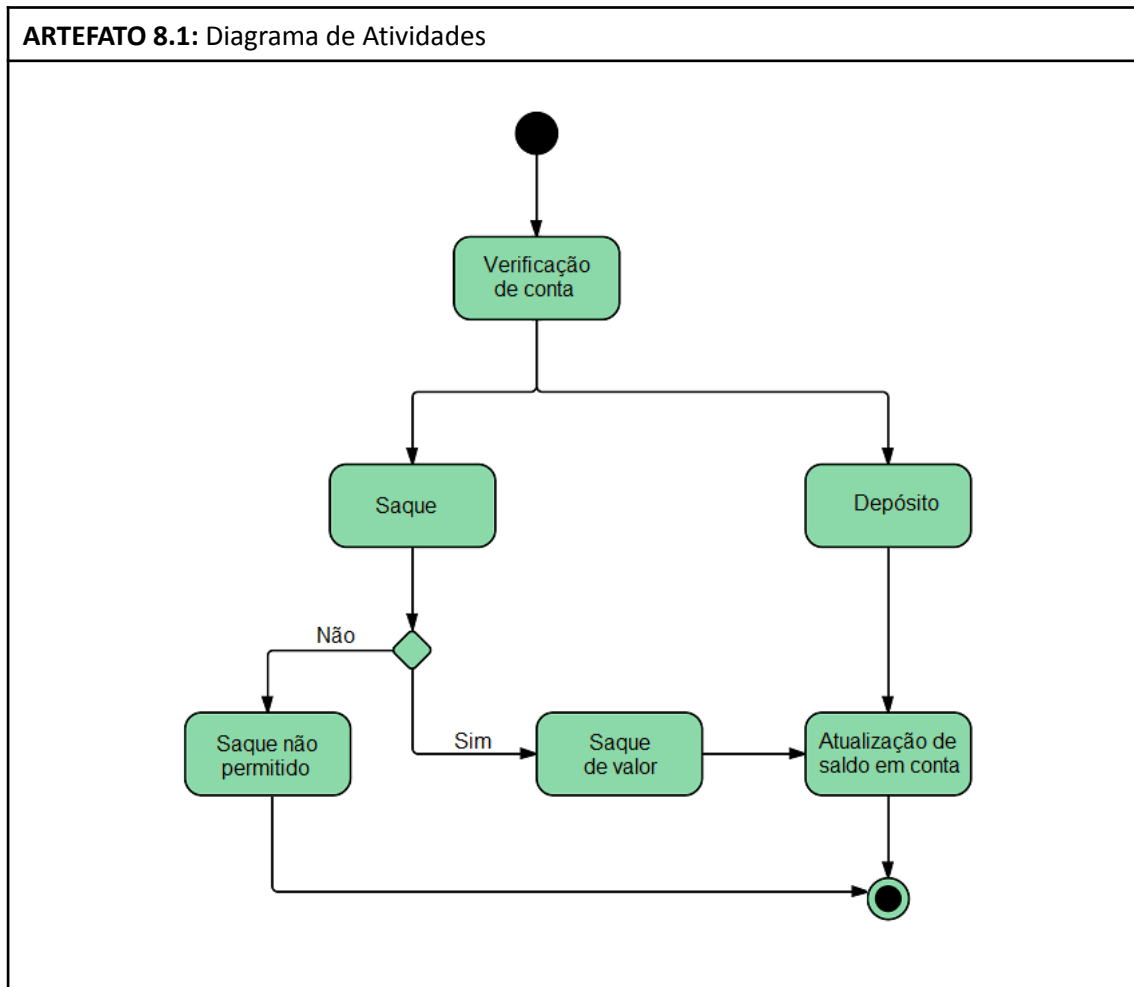


Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Atividades.

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

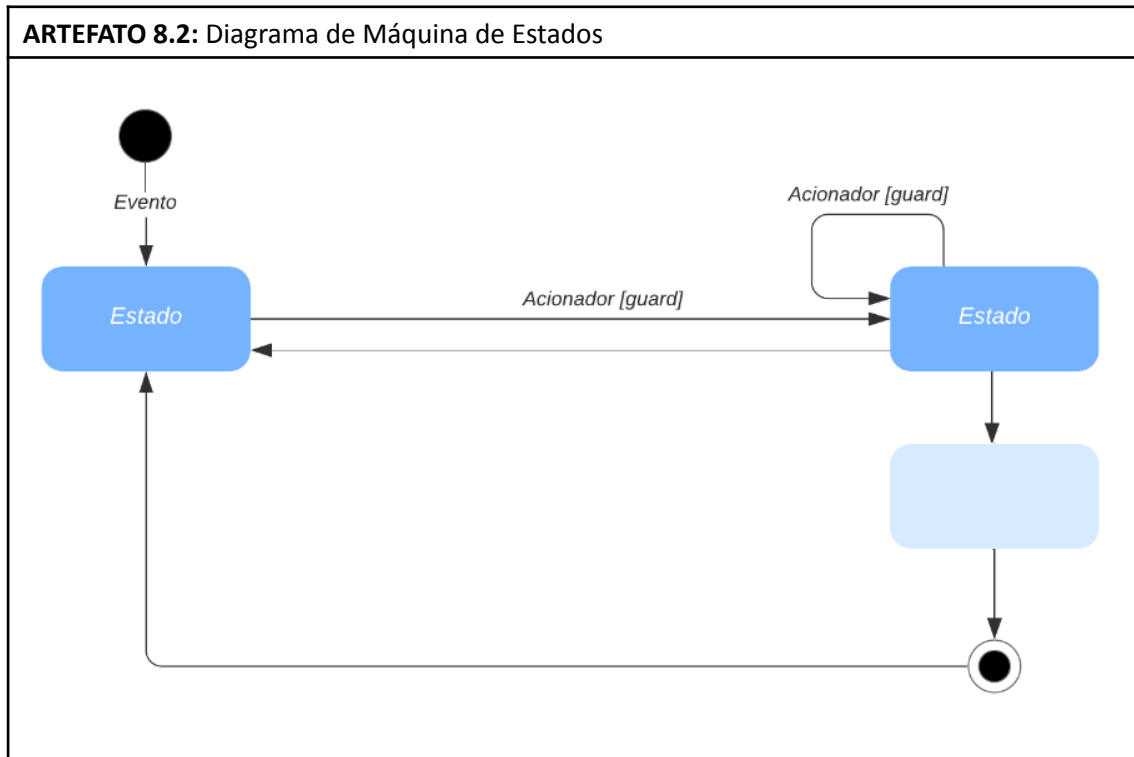


Figura 9 – Exemplo: Diagrama de Máquina de Estados.

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. 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.