

## Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição da Atualização	Autor/Responsável	Revisor
06/02/2021	0.1	Criando a estrutura do documento de visão	Luciano Paiva Eufrázio	Luciano Paiva Eufrázio
10/02/2021	0.2	Definindo a Introdução e o posicionamento	Luciano Paiva Eufrázio	Luciano Paiva Eufrázio
12/02/2021	0.3	Definindo a descrição do projeto	Luciano Paiva Eufrázio	Luciano Paiva Eufrázio
15/02/2021	0.4	Definindo as principais necessidades e funcionalidades	Luciano Paiva Eufrázio	Luciano Paiva Eufrázio
18/02/2021	0.5	Revisão do documento	Luciano Paiva Eufrázio	Luciano Paiva Eufrázio
22/02/2021	0.6	Definindo a visão geral do produto e as restrições técnicas e tecnológicas	Luciano Paiva Eufrázio	Luciano Paiva Eufrázio
25/02/2021	0.7	Definindo os critérios de aceitação do sistema, e as premissas e restrições	Luciano Paiva Eufrázio	Luciano Paiva Eufrázio
02/03/2021	0.8	Definindo a aprovação	Luciano Paiva Eufrázio	Luciano Paiva Eufrázio
15/03/2021	0.9	Revisão do documento de visão	Luciano Paiva Eufrázio	Luciano Paiva Eufrázio
//2021	1.0	Homologação e validação deste documento	Luciano Paiva Eufrázio	

	<b>Documento de Visão</b>	
--	---------------------------	--

## Índice

1 - Introdução	3
1.1 - Objetivo	3
1.2 - Escopo	3
1.3 - Não Escopo	3
1.4 - Visão Geral	3
2 - Posicionamento	4
2.1 - Descrição do Problema	4
3 - Descrição do Projeto	4
3.1 - Abrangência	5
3.2 - Papel das Partes Interessadas	6
3.2.1 - Equipe de Desenvolvimento do Projeto - Programação	6
3.2.2 - Equipe de Desenvolvimento do Projeto - Gerente de Projeto	6
3.2.3 - Equipe de Desenvolvimento do Projeto - Empreendimento	7
3.3 - Papel dos Atores do Sistema	8
3.4 - Ambiente do Usuário	9
4 - Principais Necessidades e Funcionalidades	9
5 - Visão Geral do Produto	11
5.1 - Interfaces do Produto	11
5.2 - Resumo das Capacidades	11
6 - Restrições Técnicas e Tecnológicas	11
7 - Critérios de Aceitação do Sistema	11
8 - Premissas e Restrições	11
9 - Aprovação	12

	<b>Documento de Visão</b>	
--	---------------------------	--

## Documento de Visão

### 1. Introdução

#### 1.1 Objetivo

O documento de visão tem por finalidade coletar, analisar e definir necessidades e características gerais do aplicativo. Concentrar-se nas necessidades apontadas pelos usuários, nas razões que levam a essas necessidades e como elas serão atendidas pelo sistema. Tem por propósito expor as necessidades e funcionalidades gerais do sistema, definindo os níveis de requisitos em termos de necessidades dos usuários finais. Os detalhes de como o Sistema Mobile de Loja Virtual atingem essas necessidades, são descritos nesse documento. Assim, são apresentados os recursos necessários aos envolvidos e usuários, e as razões que levam a essas necessidades das versões do projeto, com um sistema escalável para futuros updates e upgrades.

#### 1.2 Escopo

O escopo deste documento se limita a fornecer a todos os envolvidos uma descrição técnica e compreensível das funcionalidades que serão atendidas no projeto do software. Quando necessário este documento pode ser atualizado durante todo o ciclo da versão em desenvolvimento da solução mobile.

O objetivo do projeto é desenvolver uma aplicação mobile que permita ao decorrer de suas versões, implementar um sistema de loja virtual que pode ser adaptado a vários ramos de atividade comercial. O sistema deve possuir 2 tipos de usuários, Administradores e Clientes, uma aplicação mobile será desenvolvida para cada dos usuários. Onde os administradores podem gerenciar todas as funções do sistema de loja em um aplicativo, e os clientes podem visualizar os produtos e lojas disponíveis, e realizar pedidos de produtos. O aplicativo funciona como um catalogo, vendas não são feitas, apenas pedidos. Este documento de visão, se refere a primeira etapa do projeto de criação do aplicativo que será utilizado pelos clientes.

#### 1.3 Não Escopo

Esta seção destina-se a esclarecer os módulos e possíveis funcionalidades que não estarão nessa versão, mas podem ser implementadas em futuros upgrades do sistema, são elas:

- Integração com outros sistemas que não estejam explicitamente identificados neste documento;
- Sistema de compra direta, por meio de cartão de credito, boletos, pix, transferência bancaria e outros;
- Login com outras plataformas (Facebook, Gmail, entre outros);
- Sistema biométrico de autenticação;
- Funcionalidades que envolvam sistema de compra e vendas com loja virtual;
- Compatibilidade com sistemas Desktop.
- Quaisquer outros módulos e funcionalidades não descritos na seção 4 - *Principais Necessidades e Funcionalidades*.

	<h1>Documento de Visão</h1>	
--	-----------------------------	--

## 1.4 Visão Geral

Este documento de visão está organizado de forma a fornecer uma ampla visão sobre o escopo do aplicativo foi idealizado. Seu conteúdo está organizado de forma a fornecer uma visão dos envolvidos no projeto, das necessidades apontadas por estes envolvidos, dos benefícios esperados pelos envolvidos, e das funcionalidades e suas características para atender a estes benefícios, e das tecnologias envolvidas no processo de desenvolvimento. Também são apresentados aqui requisitos importantes para o produto, não sendo, porém, realizado o detalhamento de cada funcionalidade do sistema, nem de cada sistema envolvido, deixando isso a disposição de outros insumos que possam ser elaborados.

## 2. **Posicionamento**

### 2.1 Descrição do Problema

Em toda a cidade de Santarém (PA) e regiões próximas, existem diversas empresas engajadas em seu marketing visando uma boa identidade visual que possa atrair os olhos de seus clientes. Há algumas plataformas que permitem facilitar este processo, como redes sociais, sites de anúncios, divulgações em carros de som, panfletagens, mídias populares como TV e rádio, entre outros. Entretanto, nota-se a carência de uma plataforma anunciar precisamente seus produtos e centralize tarefas como anunciar produtos, lojas e receber pedidos dos clientes em uma plataforma Mobile.

Com o advento da tecnologia mobile, pode-se perceber cada vez mais grandes empresas investindo em tecnologia, uma dessas tecnologias são as aplicações mobile, visto que, abrange um grande público de potenciais clientes. Entretanto apesar de existir diversos meios de divulgação como os citados, uma aplicação mobile representa baixíssimo custo de utilização comparado aos demais exemplos, uma plataforma mobile, tem a vantagem de estar sempre na palma da mão do cliente permitindo que ele obtenha a informação necessária mais rápido e com comodidade, além de ser um baixo custo de investimento para a empresa e um retorno satisfatório se devidamente alinhada com as estratégias de marketing da empresa.

Ao pesquisar em plataformas como o Google, Facebook, Instagram, e outros, nota-se uma grande variedade de empresas e serviços anunciados, mas essas plataformas pecam em um ponto, o usuário estará cercado por distrações plataforma, que podem tirar o foco do possível cliente da empresa, como exemplo, o Marketplace do Facebook, o potencial cliente está rodeado de notificações. O que muitas das vezes é uma barreira para micro e pequenas empresas anunciarem seus produtos. Outro fator é a diversidade gigantesca de concorrentes que estão anunciando os mesmos produtos. Além da concorrência já ser grande, perder a atenção do cliente é um grande problema. Vários fatores, também podem explicar a ausência de pequenas e micro empresas possuírem suas próprias plataformas mobile, falta de conhecimento dos empresários e colaboradores sobre esta opção ser viável ao negócio, falta de interesse por desconhecer as possibilidades e vantagens de uma aplicação mobile ou até mesmo descrença que uma plataforma mobile possa trazer algum benefício.

	<b>Documento de Visão</b>	
--	---------------------------	--

### 3. Descrição do Projeto

Dentro deste cenário descrito na seção 2.1 *Descrição do Problema*, a proposta de desenvolvimento de um aplicativo que possa servir de catálogo de pedidos e loja virtual passa a ser idealizado, podendo ser escalável e adaptável a vários tipos de modelos de negócio, como loja de vestuário em geral, alimentos, joias e bijuterias, cursos e ensino em geral entre outros. Se o negócio possui produtos que possam ser anunciados e pedidos possam ser feitos, a loja virtual descrita neste documento pode ser adaptada a ela. Como exemplo inicial, uma loja de vestuário será utilizada.

O diferencial do aplicativo é justamente a versatilidade de poder ser adaptável a vários modelos de negócio, tornando ele uma matriz que pode se encaixar nas necessidades de diversas empresas.

Partindo dessa ideia, o projeto será desenvolvido por etapas, cada etapa possui um conjunto de funcionalidades que devem ser implementadas e descritas na seção 2.2 *Abrangência*, um escopo deve ser definido e um documento de visão novo deve ser gerado para cada etapa planejada ao decorrer do desenvolvimento total do projeto. Cada nova versão do aplicativo será um upgrade, este upgrade será tratado como um novo projeto para ser implementado dentro da Loja virtual e adicionado a versão em funcionamento estável, as futuras versões devem passar pelo mesmo processo de desenvolvimento, coleta e análise de requisitos, definição do escopo, definição das funcionalidades, implementação e testes, validação das partes envolvidas. Todo projeto, de toda nova versão (upgrade) irá gerar um documento de visão como artefato, referente a versão, ambos os sistemas mobilem, administrador e cliente, deverão passar por este mesmo processo de documentação e implementação.

#### 3.1 Abrangência

O aplicativo estará disponível em um ambiente mobile online. Nesse tópico será descrito os módulos desta versão, elas serão descritas em três módulos: um modulo para cadastro e login de usuários, um modulo para visualização e seleção de produtos e suas características e um modulo de pedidos.

Esses módulos são caracterizados como:

- Login e cadastro de usuário – O login e o cadastro de cliente pode ser feito pelo próprio cliente, preenchendo um pequeno formulário. Este formulário ainda será detalhado solicitando mais informações caso seja necessário. Clientes logados no sistema, podem pesquisar produtos por categorias, podem selecionar produtos e características, e podem realizar pedidos.
- Seleção de produtos e características – Todas as categorias solicitadas pelo negocio devem estar cadastradas no sistema para que o cliente possa selecionar a categoria de produtos que deseja, a categoria deve contar os respectivos produtos, contendo cada produto, um título, uma descrição, um valor e uma seleção de característica. A empresa e suas respectivas filiais devem ter suas respectivas geolocalizações disponíveis e um telefone para contato. Esse cadastro de empresa e essas informações serão abordadas no projeto do aplicativo de administrador.
- Pedidos – Todos os produtos após confirmação de desejo de adquirir, devem ser enviados para um carrinho onde podem ter suas quantidades de pedido alteradas, e onde o usuário pode

	<b>Documento de Visão</b>	
--	---------------------------	--

visualizar um resumo do pedido, onde consta o valor total. Nessa etapa cupons de desconto podem ser adicionados e o frete pode ser calculado. O pedido é enviado ao aplicativo do administrador.

### 3.2 Papel das Partes Interessadas

Fica estipulado por meio deste tópico as funções das partes interessadas no projeto e no produto final do projeto. Os programadores e gestores de projeto se comprometem a desenvolver e implementar toda documentação básica necessária, programação com logica computacional referente a implementação do projeto, realizando a coleta e análise de requisitos, definição do escopo, definição das funcionalidades, implementação e testes, validação das partes envolvidas e a geração de artefatos para a compreensão do produto final.

#### 3.2.1 Equipe de Desenvolvimento - Programação

<b>Descrição</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsável pela implementação dos requisitos funcionais e não funcionais do sistema.</li> <li>• Responsável pelos testes do sistema para homologação do projeto.</li> </ul>
<b>Papel no desenvolvimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atuar como facilitador e especificação dos requisitos sistêmicos perante a equipe de desenvolvimento.</li> <li>• Validar e aprovar os requisitos.</li> <li>• Fornecer os parâmetros operacionais do sistema.</li> <li>• Acompanhar o desenvolvimento do sistema.</li> <li>• Decidir sobre a realização de reuniões com os colaboradores.</li> <li>• Participar da homologação das decisões relacionadas aos sistemas.</li> <li>• Participar da Homologação do produto final.</li> </ul>
<b>Insumos ao projeto de software</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar os requisitos.</li> <li>• Consultas diversas para validação do sistema.</li> <li>• Homologação das aplicações.</li> </ul>
<b>Representantes</b>	Luciano Paiva Eufrázio

#### 3.2.2 Equipe de Desenvolvimento – Gerente de Projeto

<b>Descrição</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsável pela identificação e análise dos requisitos coletados do software.</li> </ul>
------------------	--

	<b>Documento de Visão</b>	
--	---------------------------	--

<b>Papel no desenvolvimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e descrever as necessidades do usuário, especificando as funcionalidades do software que irão atendê-las.</li> <li>• Levantar os requisitos funcionais e não funcionais do projeto.</li> <li>• Definir o quem irá interagir com o sistema.</li> <li>• Identificar dentro da visão lógica do sistema, a melhor forma de acomodar as necessidades do usuário, e o impacto da solução adotada sobre os requisitos do sistema.</li> <li>• Decidir sobre a realização de reuniões com os colaboradores.</li> <li>• Em suma, responsável pela geração de um produto que atenda aos requisitos que foram identificados junto ao usuário.</li> </ul>
<b>Insumos ao projeto de software</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento de visão, Fluxograma, Readme, Projeto devidamente acolhido em uma plataforma de versionamento.</li> <li>• Aplicação desenvolvida de acordo com o especificado (artefatos do projeto).</li> </ul>
<b>Representante</b>	Luciano Paiva Eufrázio

### 3.2.3 Equipe de Desenvolvimento - Empreendimento

<b>Descrição</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsável pela coleta de requisitos dos clientes finais.</li> <li>• Responsável por garantir que as regras de negócio sejam suportadas pela base legal.</li> <li>• Responsável pela solução de quaisquer conflitos e problemas legais sobre a utilização do produto.</li> <li>• Responsável por monitorar quem e como utilizam o aplicativo.</li> </ul>
<b>Papel no desenvolvimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e descrever as necessidades dos usuários em primeira instância, repassando essas informações para a equipe de desenvolvimento e gerencia do projeto.</li> <li>• Fazer os estudos e levantamentos necessários para a tomada de decisões das melhores de formas de aplicação da ferramenta desenvolvida.</li> </ul>

	<b>Documento de Visão</b>	
--	---------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Decidir sobre a realização de reuniões com os colaboradores.</li> <li>• Definir quem irá interagir com o sistema final.</li> <li>• Identificar dentro da visão conceitual do sistema, a melhor forma de acomodar as necessidades do usuário, e o impacto da solução adotada sobre os requisitos do sistema.</li> <li>• Em suma, responsável pela ideia inicial de um produto que atenda aos requisitos que foram identificados junto ao usuário, para entregar um produto que satisfaça o usuário final.</li> </ul>
<b>Insumos ao projeto de software</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coleta de sugestões de usuários, de clientes e terceiros que possam agregar valor ao desenvolvimento do projeto.</li> <li>• Validação da versão do produto e possíveis updates.</li> </ul>
<b>Representante</b>	Luciano Paiva Eufrazio

### 3.3 Papel dos Atores do Sistema

<b>Descrição</b>	<b>Administrador</b>
<b>Papel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuário com características de parametrização do sistema</li> </ul>
<b>Insumos ao sistema</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadastro, alterações e exclusões das informações necessárias</li> </ul>
<b>Representante</b>	Administradores validados pelo cliente

<b>Descrição</b>	<b>Clientes</b>
<b>Papel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perfil de usuário para visualizar produtos</li> </ul>
<b>Insumos ao sistema</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permissão de realizar pedidos, gerando informações de quais e quantos produtos deseja pedir</li> </ul>
<b>Representante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clientes</li> </ul>



## Documento de Visão

### 3.4 Ambiente do Usuário

A solução de ambiente proposta é a utilização de uma plataforma mobile baseada na arquitetura Firebase que é composta de vários componentes, que trabalham juntos para fornecer uma estrutura e infraestrutura para o desenvolvimento e hospedagem de aplicativos, obedecendo padrões de controle de acesso. Para esta solução, deverá ser avaliada a disponibilidade dos servidores que disponibilizam acesso a esta arquitetura e a disponibilidade de recursos humanos para a implementação. Devido a pandemia do Coronavírus iniciada em 2020 e que perdura até o presente momento, o ano de 2021, todo o desenvolvimento, reuniões e quaisquer atividades que necessitem da interação entre a equipe de desenvolvimento, será realizado de forma remota com interações síncronas ou assíncronas, caracterizando o trabalho dos desenvolvedores do aplicativo como HOME OFFICE. Quaisquer recursos físicos e lógicos necessários para o desenvolvimento como computadores, internet e ambiente de trabalho, devem ser de responsabilidades dos próprios responsáveis por suas partes.

Algumas didáticas de usabilidade como Affordance, serão utilizadas através do Framework Flutter que utiliza layouts baseados em material design. Ficando para implementações futuras nas fases de estilização os critérios e técnicas a serem utilizados.

## 4. Principais Necessidades e Funcionalidades

Necessidade 1		Benefício
Administrar usuário		<Crítico>
Id Func.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F1.1	Adicionar usuário	
	Administrador	
F1.2	Excluir usuário	
	Administrador	
F1.3	Alterar usuário	
	Administrador	
F1.4	Visualizar usuário	
	Administrador	
F1.5	Efetuar Login - Administrador	
	Administrador	
F1.6	Efetuar Logout – Administrador	
	Administrador	

<h2>Documento de Visão</h2>		
-----------------------------	--	--

Necessidade 2		Benefício
Manter Produto		<Crítico>
Id Func.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F2.1	Adicionar Produto	
	Administrador	
F2.2	Excluir Produto	
	Administrador	
F2.3	Alterar Produto	
	Administrador	
F2.4	Visualizar Produto	
	Administrador, Cliente	

Necessidade 3		Benefício
Manter Cliente		<Crítico>
Id Func.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F3.1	Adicionar Cadastro de cliente	
	Administrador, Cliente	
F3.2	Excluir Cadastro de Cliente	
	Administrador	
F3.3	Alterar Cadastro de Cliente	
	Administrador	
F3.4	Visualizar Cadastro de Cliente	
	Administrador	
F3.5	Login - Cliente	
	Cliente	
F3.6	Logout - Cliente	
	Cliente	
F3.7	Recuperar senha	
	Cliente	

Necessidade 4		Benefício
Manter Pedido		<Crítico>
Id Func.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F4.1	Adicionar Pedido	
	Administrador, Cliente	

	<b>Documento de Visão</b>	
--	---------------------------	--

<b>F4.2</b>	Excluir Pedido
	<b>Administrador, Cliente</b>
<b>F4.3</b>	Alterar Pedido
	<b>Administrador, Cliente</b>
<b>F4.4</b>	Visualizar Pedido
	<b>Administrador, Cliente</b>
<b>F4.5</b>	Finalizar Pedido
	<b>Cliente</b>

## 5. Visão Geral do Produto

### 5.1 Interfaces do Produto

O aplicativo terá inicialmente interface baseada em Material design e seus respectivos padrões seguindo diádicas de usabilidade. Mais especificações serão aplicadas em versões futuras.

### 5.2 Resumo das Capacidades

<b>Benefícios para o Cliente</b>	<b>Característica (s) que suporta o benefício</b>
<i>Possibilidade de poder anunciar os produtos da empresa em um sistema de catálogos onde os clientes podem fazer pedidos</i>	<i>O sistema será mobile, com 2 aplicativos distintos, um para cada tipo do usuário, possibilitando cada usuário poder usufruir de funcionalidades específicas para suas necessidades.</i>

## 6. Restrições Técnicas e Tecnológicas

- Padrões de codificação com a linguagem de programação Dart, utilizando o Framework Flutter para no Front-End da aplicação. Utilização da plataforma de auxílio ao desenvolvimento Firebase e seus conceitos de arquitetura de dados, utilizando funções como storage, autenticação e recuperação de senhas de usuário, e permitir a criação de coleções de dados para armazenar e organizar o banco de dados, o Firebase é o responsável pela conexão entre o Banco de Dados criado no mesmo, e a aplicação Mobile. Quaisquer outras tecnologias de codificação, devem ser definidas pela Equipe de Desenvolvimento e Gerencia do Projeto;
- O projeto deve ser focado em desenvolver os módulos citados no tópico 3.1 Abrangência, quaisquer outras funcionalidades, devem ser discutidas em um possível upgrade;
- Nesta versão, o aplicativo será um produto disponível em formato APK, para instalação manual, e será disponibilizado para sistemas Android 4.1+, recomenda-se sistemas Android acima da versão 10.0;
- Editor de código utilizado VS Code;

## Documento de Visão

- Projeto testado e emulado em um Virtual Device do Android Studio, emulador do tipo Pixel XL 29, com resolução de 1440 x 2560:560 dpi. Sistema Android API 29, Android 10.0 x86;
- Github utilizado como plataforma de gerencia de versionamento. O projeto pode ser acessado através do link [https://github.com/Luty123/nayra\\_modas](https://github.com/Luty123/nayra_modas).

### 7. Critérios de Aceitação do Sistema

Para que o sistema seja aceito ele deve atender aos requisitos dos usuários em geral, sistema ainda não testado em um grupo de testes, testes mais técnicos tanto de usabilidade, quanto performance e desempenho, serão realizados em verões futuras, de forma que possua as características de funcionalidade, confiabilidade, usabilidade, eficiência, manutenibilidade e portabilidade, assim como seus respectivos atributos de qualidade. O aplicativo deve permitir escalabilidade para futuros upgrades. O Sistema da versão baseada nesse documento de visão, deve ser avaliado e aprovado pelo Me. Rennan José Maia da Silva,

### 8. Premissas e Restrições

Premissas	Restrições
<ul style="list-style-type: none"><li>• O sistema será desenvolvido de acordo com o tópico <i>3.1 Abrangência</i>.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Todas e quaisquer ideias, sugestões e funcionalidades excedentes ao escopo desta versão do projeto, devem ser discutidas e analisadas para elaboração de uma futura versão como um upgrade.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• O sistema deve ser acessível a partir de 30/04/ 2021</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A previsão é que esta versão do aplicativo para clientes da loja virtual fique disponível como uma loja virtual ate 30/04/2021.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ligação com aplicativo de administrador</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• O aplicativo será vinculado ao aplicativo de loja virtual para administradores.</li></ul>

### 9. Aprovação

Por meio deste documento de visão, a equipe de desenvolvimento, constituída exclusivamente pelo integrante Luciano Paiva Eufrázio e o avaliador Me. Rennan Jose Maia Da Silva, aprovam que os requisitos do documento de visão estão de acordo com a implementação do sistema

Santarém \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021.