 Unifor	UNIVERSIDADE DE FORTALEZA	
Curso: Ciência da Computação	Turma: T197 - 20/21	
Disciplina: Desenv Plataformas Móveis		
Aluno(s): Fillipe Freitas Kaylany Andrade Rebeca Laila		
Turno: Manhã	Data: 11/04/2024	Período Letivo: 2024.1
TRABALHO		

TÍTULO DO TRABALHO

**FORTALEZA
2024**

SUMÁRIO

<i>VISÃO GERAL</i>	3
Introdução	3
Objetivo	3
Justificativa	3
Benchmark	3
<i>METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE</i>	4
Descrição da Metodologia	4
Processo da Metodologia	4
<i>ARTEFATOS DO PRODUTO</i>	5
Atores	5
Requisitos Funcionais	5
Requisitos Não-funcionais	5
Protótipo de Baixa Fidelidade	6
Diagrama de Caso de Uso	7

VISÃO GERAL

Introdução

‘Espaço Cultural’ é um aplicativo de uso geral envolvendo assuntos do Espaço Cultural da Unifor. Com ele o usuário é capaz de ver detalhes das obras que estão, ou já estiveram expostas dentro do Espaço Cultural, onde os usuários poderão debater em si sobre o que acharam da obra, aumentando assim a imersão com a obra, além disso através do aplicativo também é possível realizar agendamentos para visitas guiadas ao Espaço Cultural e caso você não queira marcar uma visita privada, o aplicativo irá possibilitar que você possa participar de visitas coletivas, agendadas previamente pela administração do Espaço Cultural. O aplicativo também está integrado com um sistema capaz de detectar quando o usuário estiver perto de uma obra, podendo abrir esta obra de forma autônoma no seu celular.

Objetivo

O desenvolvimento do aplicativo ‘Espaço Cultural’, tem como principais objetivos aumentar o interesse dos alunos da Unifor no Espaço Cultural, além de facilitar o acesso a suas obras, aumentar a interatividade com as obras e ajudar os funcionários do Espaço Cultural a gerenciar de forma fácil o agendamento de visitas guiadas. Além disso, o aplicativo também busca ser atingir um nível de acessibilidade na qual ele seja fácil de utilização para todos os possíveis usuários.

Justificativa

Atualmente é bastante perceptível que grande parte dos alunos da Unifor, não sabem da existência do Espaço Cultural, além disso, aqueles que sabem de sua existência dificilmente irão fazer uma visita a ele, por não terem interesse nisso, isso se dá muito pela cultura de grande parte da população brasileira de não dar o devido valor a arte e a cultura local, porém outro fator que também influencia a falta de alcance do Espaço Cultural é o difícil acesso ao seu conteúdo, devido a pouca divulgação do espaço e as limitações físicas, onde para as pessoas poderem observar as obras ou agendar uma visita elas precisam ir obrigatoriamente nele. Um outro problema que também está presente no Espaço Cultural é o fato das obras não terem informações complementares para os visitantes conhecerem o contexto na qual aquela obra foi criada, a menos que você esteja participando de uma visita guiada, onde o seu guia poderá lhe explicar com mais detalhes cada obra. O aplicativo ‘Espaço Cultural’ foi feito desde o início, visando resolver estes problemas apresentados, para que assim mais pessoas tomem consciência sobre o Espaço Cultural, além de poder levar cultura para mais pessoas.

Benchmark

	Nosso aplicativo	Espaçolaser	ClickBus	Google Arts & Culture	Artefact
Agendamento de horário	X	X	X		
Avaliação do local	X		X		
Realidade virtual				X	
Descrição da obra	X			X	X
Área de discussão	X				
Divisão por movimentos				X	X

METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Descrição da Metodologia

O Scrum é um framework de gerenciamento que as equipes usam para se auto-organizar e trabalhar em direção a um objetivo em comum. A estrutura descreve um conjunto de reuniões, ferramentas e funções para uma entrega eficiente de projetos. Assim como um time esportivo treina para um jogo importante, as práticas do Scrum permitem que as equipes promovam o autogerenciamento, aprendam com base nas experiências e se adaptem às mudanças. As equipes de software usam o Scrum para solucionar problemas complexos de maneira econômica e sustentável.

Referencia:

[O que é o Scrum? | Explicação sobre a metodologia Scrum | AWS \(amazon.com\)](#)

Processo da Metodologia

Planejamento de Sprint

Nesse evento, a equipe estima o trabalho a ser concluído no próximo Sprint. Os membros definem metas de Sprint que sejam específicas, mensuráveis e atingíveis. Ao final da reunião de planejamento, cada membro Scrum sabe como cada incremento pode ser apresentado no Sprint.

Sprint

O Sprint é o período de tempo real em que a equipe Scrum trabalhará em conjunto para concluir um incremento. Normalmente, um Sprint dura duas semanas, mas pode variar de acordo com as necessidades do projeto e da equipe. Quanto mais complexo for o trabalho e mais incógnitas houver, mais curto deve ser o Sprint.

Scrum diário ou stand-up

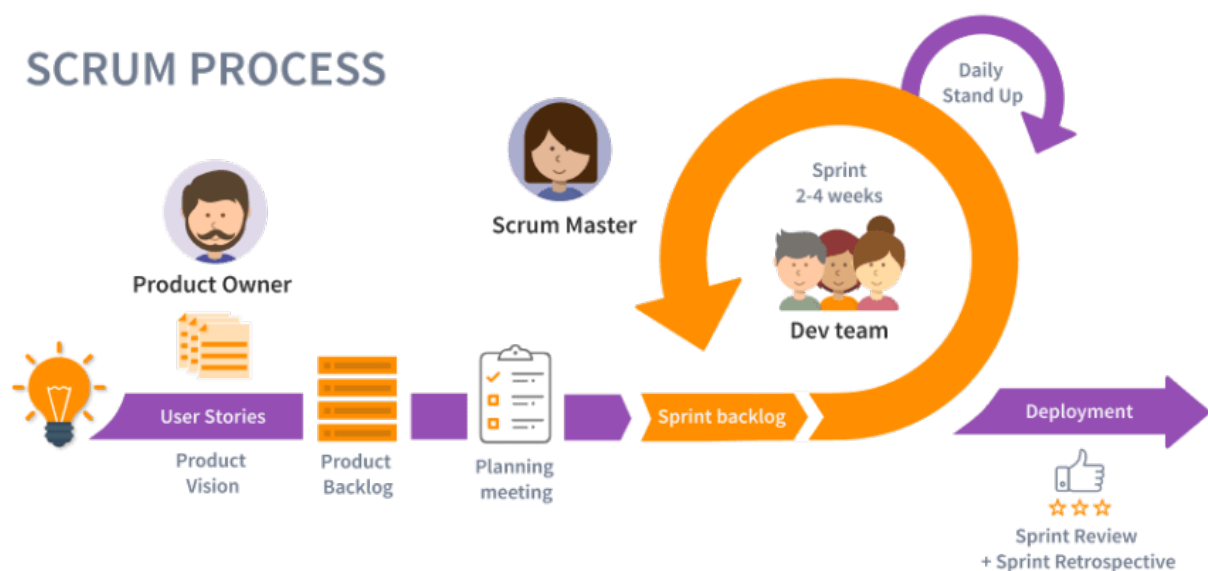
O Scrum diário é uma reunião curta em que os membros da equipe se apresentam e planejam o dia. Eles relatam o trabalho concluído e expressam os desafios no cumprimento das metas do Sprint. Chama-se stand-up porque o objetivo é fazer a reunião o mais breve possível, como quando todos estão de pé.

Revisão de Sprint

Ao final do Sprint, a equipe se reúne para uma sessão informal para revisar o trabalho concluído e apresentá-lo às partes interessadas. O responsável pelo produto também pode retrabalhar o product backlog com base no Sprint atual.

Retrospectiva do Sprint

A equipe se reúne para documentar e discutir o que funcionou e o que não funcionou durante o Sprint. As ideias geradas são usadas para melhorar Sprints futuros.



ARTEFATOS DO PRODUTO

Atores

Usuário normal – O usuário normal é por exemplo um aluno da unifor, que fara login utilizando sua matricula e senha. Um usuário normal pode ver as obras, comentar nas obras, agendar uma visitação privada e se inscrever para participar de uma inscrição publica

Usuário admin – O usuário admin é por exemplo um funcionario do Espaço Cultural. Um usuário admin pode fazer tudo que um usuário normal pode fazer, alem disso ele também pode gerenciar as obras, exposições e agendamentos

Requisitos Funcionais

Cod	Requisito	Prioridade
RF01	O sistema deve ter campos para o usuário informar matricula e senha na tela de login	1
RF02	O sistema deve ter um botão para o usuário realizar o login na tela de login	1
RF03	O sistema deve exibir uma mensagem de erro caso as informações inseridas forem incorretas na tela de login	2
RF04	O sistema deve exibir uma lista de obras mais relevantes na tela inicial	1
RF05	O sistema deve exibir as exposições em ordem de mais recente quando o usuário scrollar a tela inicial	1
RF06	O sistema deve ter um botão para o usuário abrir uma aba de comentario para uma obra	1
RF07	A tela inicial deve ter uma SearchView para pesquisar por uma determinada obra	2
RF08	A tela inicial deve ter um FAB para o usuário ir para tela de visitas rapidamente	3
RF09	O sistema deve possuir um ViewDrawer com as seguintes opções: 'Pagina inicial', 'Visitas', 'Configurações', 'Sair' e um botão para voltar para tela anterior	1
RF10	O card da obra deve exibir nome, autor, imagem e uma descrição	1
RF11	O card da obra deve ter um botão para abrir a tela de comentario	1
RF12	A tela de configurações deve exibir a foto e o nome do usuário no topo	3

RF13	A tela de configurações deve ter duas secções: 'Segurança' e 'Notificações'	1
RF14	A secção de segurança da tela de configurações deve ter um switch 'Exibir senha'	1
RF15	A secção de notificações da tela de configurações deve ter dois switch: 'Novas exposições' e 'Interações'	1
RF16	A tela de visitas deve exibir um conjunto de horarios disponiveis para visitaçao	1
RF17	A tela de visitas deve ter um botão para o usuário agendar uma visitaçao	1

Requisitos Não-funcionais

Cod	Requisito	Prioridade
RNF01	O aplicativo deve ter as cores da unifor Azul/Branco	1
RNF02	Na tela de login, o campo da senha deve ser exibido em baixo do campo de matricula e o botão de login em baixo do campo de senha	1
RNF03	O sistema deve carregar as obras que vão ser exibidas em ate 1 segundo	2
RNF04	O sistema deve exibir um ShimmerLayout enquanto as obras não forem carregadas	3
RNF05	As informações da obra devem ser exibidas logo em baixo da imagem da obra	1
RNF06	A descrição da obra deve estar localizada em baixo da imagem da obra	1
RNF07	O ViewDrawer deve estar disponivel na tela inicial, na tela de obras e na tela de visitas	2
RNF08	O sistema deve ser aberto automaticamente quando o Android detectar que uma tag RFID compativel com app foi localizada	2

Classificação para Prioridade dos requisitos:

1 - (Deve ter): São os requisitos essenciais e de alta prioridade, considerados fundamentais para o sucesso do sistema. São os requisitos que devem ser implementados obrigatoriamente, pois sem eles o sistema não atenderia às necessidades básicas dos usuários finais ou não cumpriria os objetivos do projeto.

2 - (Deveria ter): São os requisitos importantes, mas não tão críticos quanto os de prioridade 1. Esses requisitos devem ser implementados se possível, mas podem ser adiados caso haja restrições de tempo ou recursos.

3 - (Poderia ter): São os requisitos desejáveis, mas não essenciais. São requisitos que podem trazer benefícios adicionais ao sistema, mas sua ausência não afetaria significativamente a funcionalidade principal.

Protótipo de Baixa Fidelidade



Diagrama de Caso de Uso

