Grupo: Julia Luciana da Silva, Fábio Pedro Jr, Marina Cesconeto dos Santos, Nicolas Pires, Raphael Augusto dos Santos

### APP DE ECONOMIA DOMÉSTICA.

- Desenvolver as histórias de usuário
- Fazer o mapa da história do usuário
- Modelo:

Eu, como usuário,

Gostaria de: [O que o usuário quer realizar]

Para que: [Razão ou objetivo]

**Usuário 1:** Eu, como usuário, gostaria de cadastrar mantimentos e produtos de limpeza, para otimizar tempo e recurso ao ir ao supermercado.

**Usuário 2:** Eu, como usuário, gostaria de um software que tenha uma aba onde exiba os produtos faltantes, para que eu não precisasse conferir todos os itens da dispensa antes de ir ao supermercado.

**Usuário 3:** Eu, como usuário, gostaria de poder editar e excluir os produtos já cadastrados, para não precisar preencher o formulário várias vezes para um mesmo produto.

**Usuário 4:** Eu, como usuário, gostaria que o formulário de cadastro do item pudesse ser preenchido em até 30 segundos, para que eu não perca tanto tempo durante esta função.

**Usuário 5:** Eu, como usuário, gostaria de saber quanto tempo em média dura determinado produto para que eu consiga prever meus gastos e me organizar financeiramente.

**Usuário 6:** Eu, como usuário, gostaria que os itens faltantes fossem incluídos automaticamente em uma lista para que eu enviasse diretamente para o mercado e comprasse pelo whatsapp.

**Usuário 7:** Eu, como usuário, gostaria que fosse possível compartilhar os produtos cadastrados com os membros familiares.

Gerenciamento de produtos	Itens faltantes	Controle de estoque	Compartilhamento de dados
Duração de no máximo 30 segundos de cadastro por item	Aba que exiba os produtos que estão em falta.	Relatório que apresente quanto tempo em média o usuário leva para consumir o produto	Sistema de login para que várias pessoas tenham acesso ao mesmo estoque
Cadastro de mantimentos e produtos de limpeza	Criação de mensagem para compra via whatsapp de maneira automática		
Possibilidade de editar e excluir produtos cadastrados			

A partir dos elementos criados no mapa de histórias de usuário, criar um Backlog do produto. Liste as tarefas que necessitam ser realizadas e/ou elementos que precisam ser construídos para a produção do software e coloque-os em ordem de prioridade. Em seguida, o grupo deve escolher e listar um conjunto das primeiras tarefas que serão realizadas primeiro (backlog da sprint), na próxima semana (sprint).

# BACKLOG DO PRODUTO:

1° Modelagem de negócios utilizando estratégia de modelo de negócios "Canvas";

- Parcerias principais
- Atividades principais
- Recursos principais
- Proposta de valor
- Relacionamento com clientes
- Segmento de clientes
- Canais
- Estruturas de custos
- Fonte de receita

# 2° Levantamento de requisitos;

Documentação de Requisitos - Software de Compras de Mercado

Descrição Detalhada do Problema

Gerenciar a lista de compras domésticas e manter o controle dos produtos que estão acabando pode ser uma tarefa desafiadora e propensa a esquecimentos. Os consumidores precisam de uma solução que simplifique o processo de compra e os ajude a manter seus estoques em dia.

Descrição Resumida da Solução

A solução proposta envolve o desenvolvimento de um software de compras de mercado que permite aos usuários criar listas de compras, monitorar os níveis de estoque de itens e receber notificações quando os produtos estão acabando ou quando é hora de fazer compras.

Objetivos da Solução

Facilitar o gerenciamento de listas de compras e estoques de produtos domésticos. Reduzir o desperdício de alimentos e outros produtos devido a compras excessivas ou esquecimentos. Economizar tempo e dinheiro dos consumidores, tornando o processo de compras mais eficiente.

Requisitos

Requisitos Funcionais

Cadastro de Itens: Os usuários devem poder adicionar itens à lista de compras, incluindo nome, quantidade, categoria e data de validade (se aplicável).

Monitoramento de Estoque: O software deve rastrear a quantidade de cada item na lista de compras e notificar os usuários quando a quantidade atingir um limite definido.

Notificações: Os usuários devem receber notificações por e-mail, mensagem de texto ou notificação push quando os itens estiverem prestes a acabar ou quando for hora de fazer compras com base no estoque e nas preferências configuradas.

Listas Personalizadas: Os usuários devem poder criar listas de compras personalizadas para ocasiões específicas (por exemplo, festas, feriados).

Histórico de Compras: O software deve manter um registro do histórico de compras para que os usuários possam revisar compras anteriores. Classificação em Ordem de Importância.

Requisitos Não Funcionais

Segurança: Os dados dos usuários, incluindo informações sobre itens domésticos, devem ser protegidos com medidas de segurança robustas.

Usabilidade: A interface do usuário deve ser intuitiva e fácil de usar, mesmo para usuários não técnicos.

Conectividade: O software deve ser capaz de se conectar à internet para enviar notificações

aos usuários.

Plataformas: O software deve ser compatível com dispositivos móveis (iOS e Android) e computadores.

Limitações da Solução: O software não fará compras automaticamente, mas notificará os usuários quando for hora de fazê-las. O software não fornecerá informações de preços de produtos em tempo real. Este documento de requisitos servirá como base para o desenvolvimento do software de compras de mercado, garantindo que ele atenda às necessidades dos consumidores e simplifique o processo de compras domésticas.

# 3° Análise e Design:

- Definir a interface do software
- Definir estratégias de interação com o usuário
- Definir as telas do software
- Definir objetivos de Marketing

### 4° Implementação:

- Desenvolver a interface do software
- Desenvolver interação com o usuário
- Desenvolver as telas do software
- Desenvolver estratégias de Marketing

#### 5° Testes

- Iniciar a fase de testes (interação) com o usuário
- Analisar e interpretar os resultados
- Resolução e aprimoramento de bugs e falhas
- Segunda fase de testes

### 6° Implantação:

- Aplicar estratégias de Marketing
- Lançamento do software
- Fim do desenvolvimento