

Henrycke Schenberk

Thiago Aoyama

Bell Jamyle

João Vitor Siqueira

Victor Silveira

RELAÇÃO DE ARTEFATOS  
ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO  
- KANDYNESS -

## ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

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

### ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

Relaciona os 3 grandes objetivos de negócio que o produto de software deve atender.

Padrão para entrega na figura a seguir.

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	
NOME DO PRODUTO:	
OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
1	Oferecer uma plataforma única para a compra e venda de produtos alimentícios artesanais voltada exclusivamente para a comunidade universitária.
2	Ajudar estudantes universitários a divulgarem seus produtos alimentícios artesanais de forma eficaz para a comunidade universitária.
3	Garantir a qualidade dos produtos oferecidos na plataforma por meio de um sistema de avaliação e moderação.

--	--

Figura – Quadro “3 Objetivos”.

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

Define um conceito, um produto ou uma ideia e seus limites. Seu objetivo é auxiliar a construção da **Visão do Produto**.

Padrão para entrega na figura a seguir.

ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”	
NOME DO PRODUTO:	
<b>É</b>  Uma plataforma de E-commerce para a comunidade universitária Voltada para a venda de produtos alimentícios e artesanais  Uma plataforma que oferece flexibilidade para os vendedores escolherem horários e locais de retirada dos produtos  Uma plataforma que conta com moderadores para manter a qualidade dos produtos e avaliações na plataforma	<b>Não é</b>  Uma plataforma para venda de produtos de grandes marcas ou de larga escala  Voltada para a venda de produtos que não sejam alimentícios e artesanais  Uma plataforma sem nenhum controle de qualidade ou segurança  Um serviço de delivery como Ifood, James ou Uber Eats
<b>Faz</b>  Possibilita que qualquer usuário da comunidade universitária crie sua	<b>Não faz</b>  Controla os preços dos produtos ou interfere nas negociações entre vendedores e compradores

própria loja virtual	
Oferece como opção de pagamento nativa o Pix ou demais formas a combinar com o vendedor.	Realiza a entrega dos produtos, ficando a cargo do comprador retirar-los no local combinado junto ao vendedor.
Permite que os vendedores gerenciem seus negócios de forma flexível	Garante a disponibilidade dos produtos na plataforma, já que isso é responsabilidade exclusiva dos vendedores.
Garante a qualidade dos produtos e avaliações na plataforma por meio de moderadores	

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

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

A **Visão de um Produto** é “fixa”, por toda a sua construção. Se em algum momento houver alguma mudança na visão já definida, o produto muda, e então toda a sua construção deverá ser revista.

Padrão para entrega na figura a seguir.

ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”	
NOME DO PRODUTO:	
<b>CLIENTE-ALVO</b>	A plataforma é voltada para comunidade universitária que deseja comprar ou vender produtos alimentícios artesanais com praticidade e segurança
<b>CATEGORIA-SEGMENTO</b>	A plataforma atua no segmento de E-commerce de alimentos, com um nicho voltado para a comunidade universitária.
<b>BENEFÍCIO-CHAVE</b>	Centralização e divulgação dos produtos alimentícios artesanais disponíveis no campus, facilitando a compra e venda para a comunidade

	universitária.
<b>DIFERENCIADO-CHAVE</b>	O diferencial da plataforma é o nicho de clientes, exclusivo para a comunidade universitária, o que incentiva o networking e a interação entre os membros da comunidade.
<b>META-VALOR.</b>	Se tornar a principal opção de compra e venda de produtos alimentícios artesanais para estudantes universitários, oferecendo praticidade, segurança e qualidade.  Incentivar o empreendedorismo e a geração de renda para os estudantes, tornando-se referência nesse aspecto.

Figura – Quadro "Visão de Produto". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

## ARTEFATO 4: Canvas PBB

A **Visão do Produto** tem por objetivo facilitar a criação do BACKLOG, o que é realizado por meio de um processo denominado de **PBB – Product Backlog Building**.

Padrão para entrega na figura a seguir.

Para uma melhor leitura, entregue, em separado, uma **imagem com boa resolução** do canvas PBB.

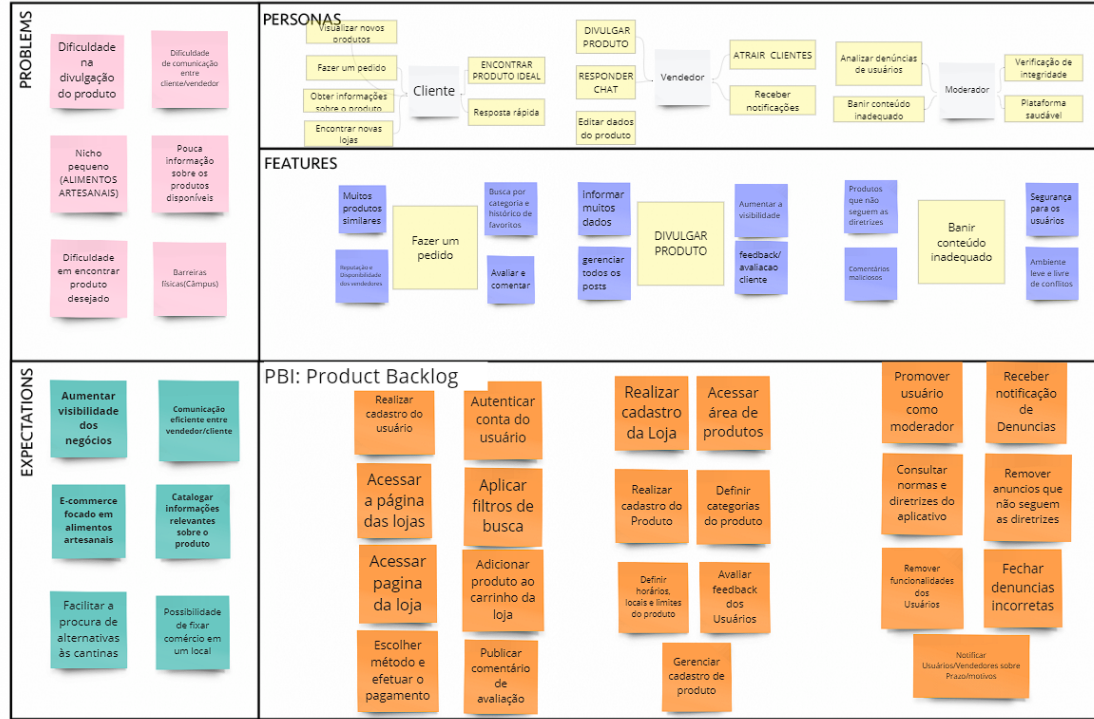
Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

# PRODUCT BACKLOG BUILDING

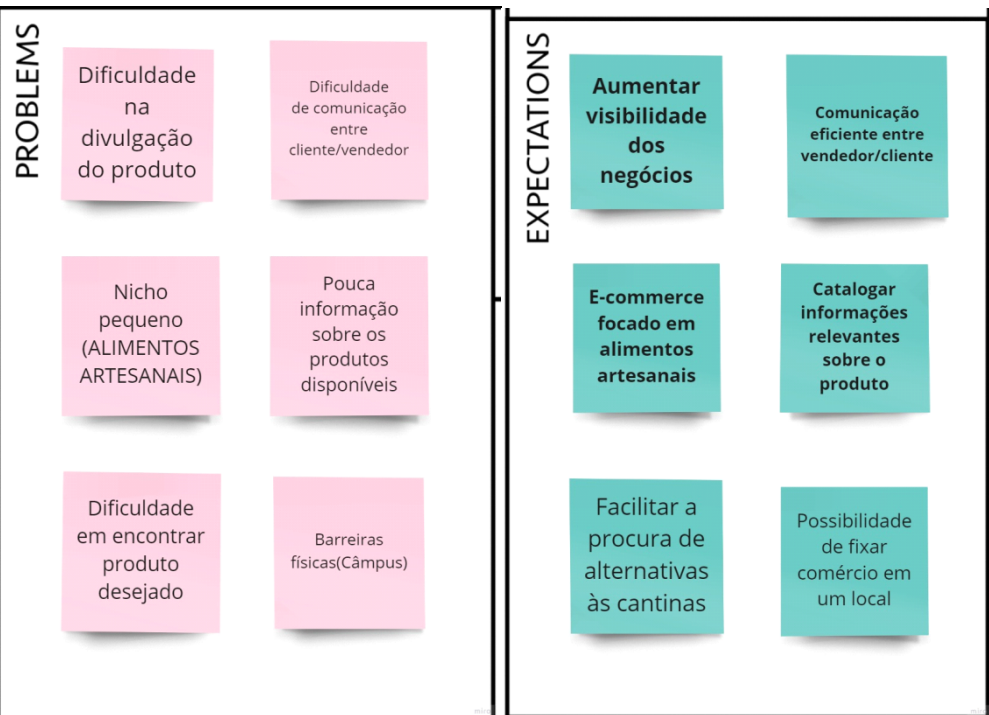
PBB Canvas

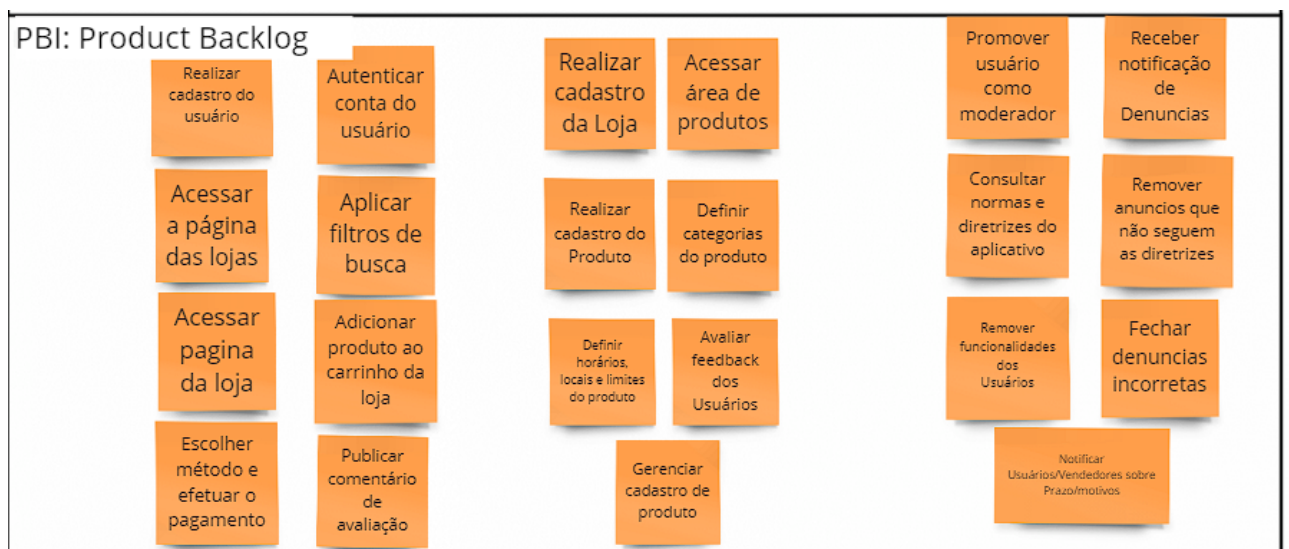
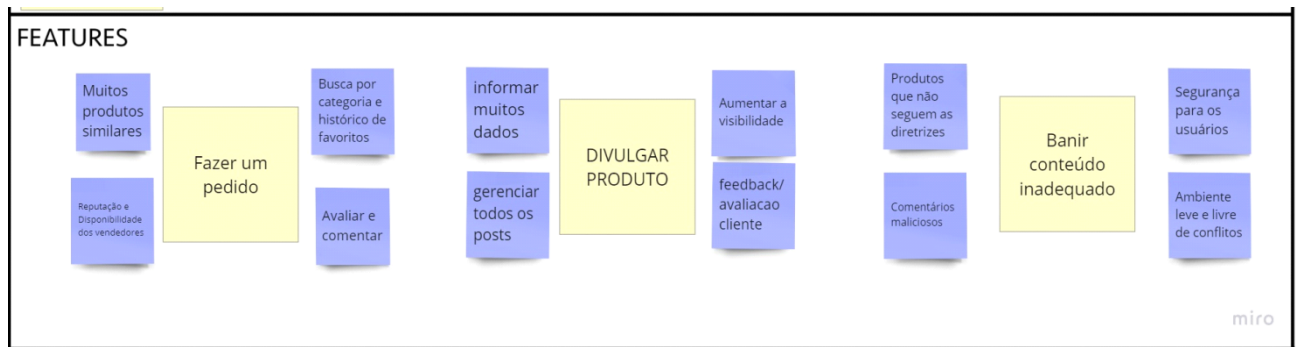
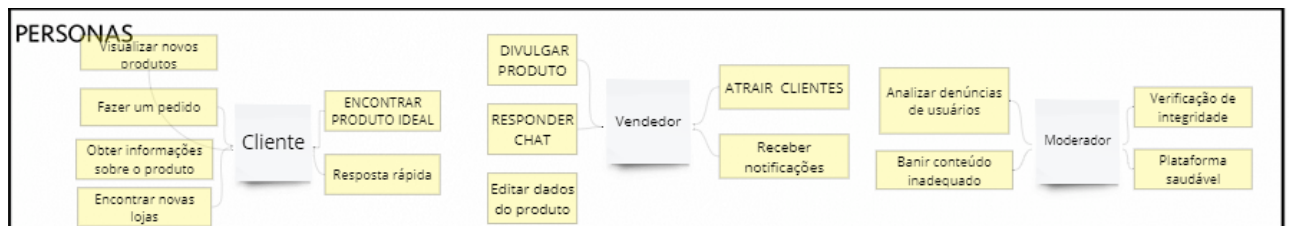
PRODUCT NAME

**KANDYNESS**  
share some kindness



PRODUCT BACKLOG BUILDING (PBB Canvas) by Fabíe Aguiar (fabieaguiar.com)





## ARTEFATO 5: Relação de User Stories

Uma **História de Usuário** é uma **descrição curta**, porém completa, de uma **funcionalidade** ou **requisito** do **ponto de vista do usuário final**. É uma técnica utilizada em metodologias ágeis de desenvolvimento de software para capturar as necessidades e desejos dos usuários de forma clara e objetiva.

Uma **História de Usuário** geralmente segue um formato simples, como: "**Como** [usuário / ator], **posso** [funcionalidade / PBI], **para** que eu possa [objetivo]".

Exemplo: "Como usuário, posso salvar meus arquivos na nuvem, para acessá-los de qualquer lugar".

Cada História de Usuário é uma unidade independente de trabalho que pode ser desenvolvida e entregue separadamente.

Os Critérios de Aceite são uma parte importante da História de Usuário, pois descrevem as condições que devem ser cumpridas para que a história seja considerada concluída com sucesso, para garantir que a História atenda aos requisitos do usuário e do produto.

Exemplo: Padrão para entrega na figura a seguir.

<b>HISTÓRIA DO USUÁRIO 1 - PBI:</b> Filtrar os resultados da pesquisa por data (exemplo)	
<b>COMO:</b> usuário autenticado	
<b>POSSO:</b> filtrar os resultados da pesquisa por data.	
<b>PARA:</b> encontrar informações mais recentes.	
<b>Critério de Aceite 1</b>	<b>DADO QUE:</b> o usuário acessa a página de pesquisa <b>QUANDO:</b> o usuário seleciona um <b>intervalo de datas</b> para filtrar os resultados da pesquisa e aciona o botão "Aplicar filtro" <b>ENTÃO:</b> os resultados da pesquisa são atualizados para mostrar apenas as informações que foram publicadas dentro do intervalo de datas selecionado, incluindo a data de início e a data de término.
<b>Critério de Aceite 2</b>	<b>DADO QUE:</b> o usuário acessa a página de pesquisa. <b>QUANDO:</b> o usuário seleciona <b>uma data de início, mas não seleciona uma data de término</b> e aciona o botão "Aplicar filtro" <b>ENTÃO:</b> os resultados da pesquisa são atualizados para mostrar apenas as informações que foram publicadas a partir da data selecionada como data de início, até a data atual.
<b>Critério de Aceite 3</b>	<b>DADO QUE:</b> o usuário acessa a página de pesquisa. <b>QUANDO:</b> usuário seleciona <b>uma data de término, mas não seleciona uma data de início</b> e aciona o botão "Aplicar filtro" <b>ENTÃO:</b> os resultados da pesquisa são atualizados para mostrar apenas as informações que foram publicadas até a data selecionada como data de término.

Figura - 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)

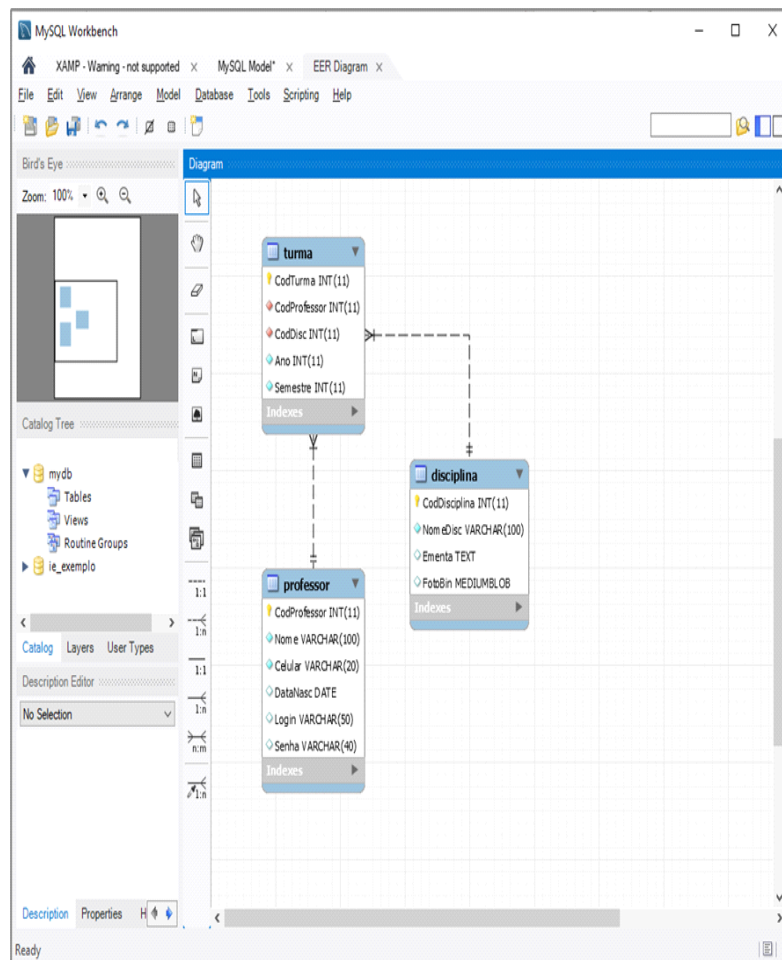


Figura – Exemplo: DER construído com de engenharia reversa (MySQL Workbench).

## 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 para produto de software 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.

## ARTEFATO 7: Diagrama de Classes

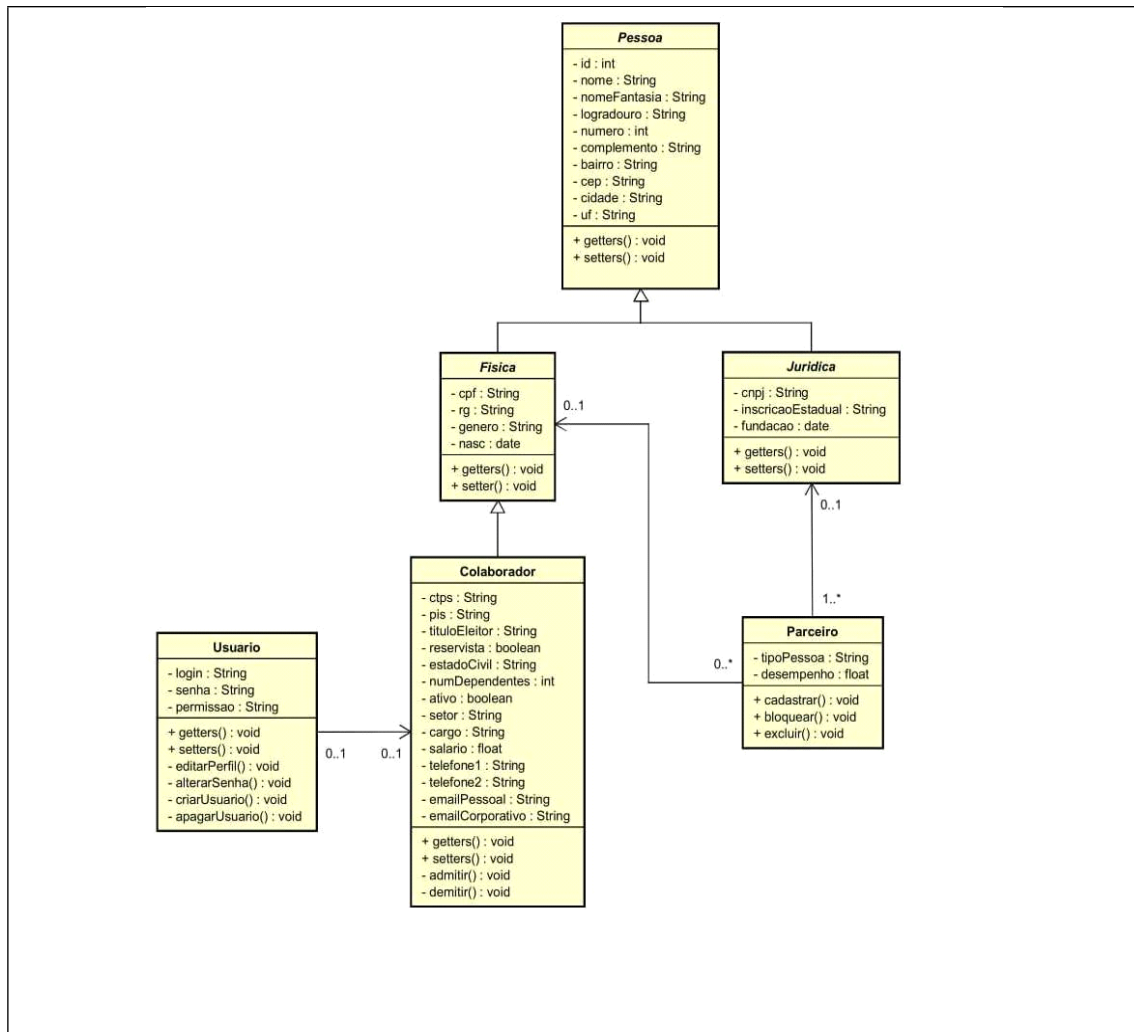


Figura – Exemplo: Diagrama de Classes.

## ARTEFATO 8: Demais Diagramas

- Diagrama de Atividades (da disciplina de Criação de Modelos Computacionais)

### ARTEFATO 8.1: Diagrama de Atividades

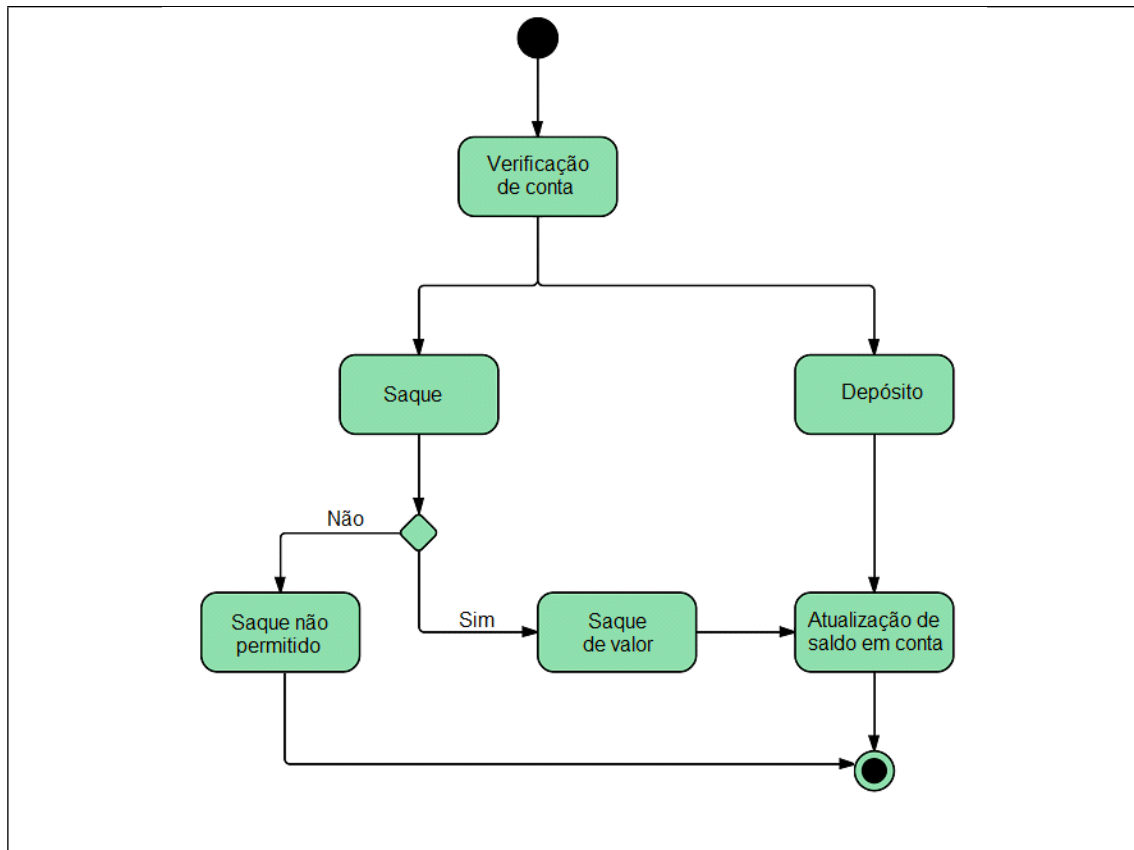


Figura – Exemplo: Diagrama de Atividades.

- Diagrama de Máquina de Estado (da disciplina de Criação de Modelos Computacionais)

<b>ARTEFATO 8.2:</b> Diagrama de Classes

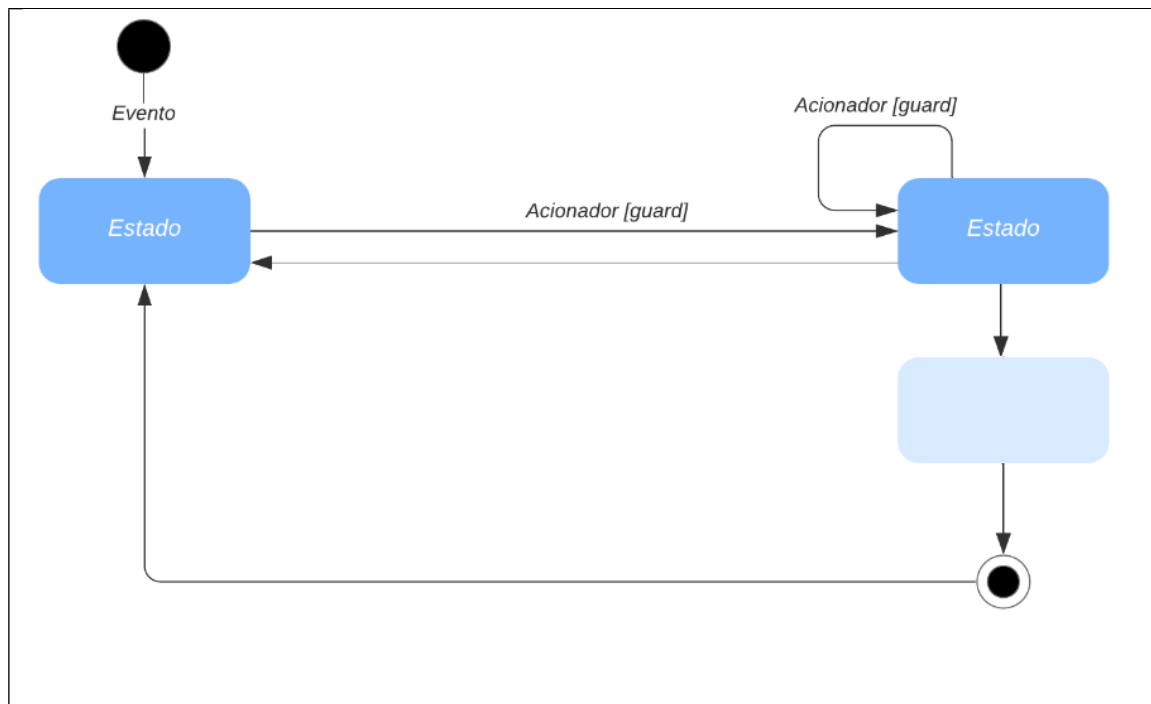


Figura – Exemplo: Diagrama de Máquina de Estados.

## 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>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.