



**Faculdade de Tecnologia
Universidade Estadual de Campinas**



Documento de Especificação

Grupo Help μ

**Limeira
2016**

Histórico de revisões			
Revisão	Data	Autor	Descrição
0.0.1	16/08/16	Bruno A. C. da Silva/Tales Abdo/Geovana Marinello	Criar e Estruturar Documento
0.0.2	16/08/16	Bruno A. C. da Silva/Tales Abdo/Geovana Marinello	Alteração Requisitos Funcionais
0.0.3	16/08/16	Bruno A. C. da Silva/Tales Abdo/Geovana Marinello	Mudança Restrições (Custo projeto)
0.0.4	16/08/16	Bruno A. C. da Silva/Tales Abdo/Geovana Marinello	Aperfeiçoamento do documento
0.0.5	22/08/16	Bruno A. C. da Silva/Tales Abdo/Geovana Marinello	Correção requisitos funcionais
0.0.6	22/08/16	Jéssica Pereira	Formato do arquivo

Sumário

1. Introdução	1
1.1.Escopo	1
1.2.Descrição dos Stakeholders	1
2. Descrição Geral	1
2.1.Descrição do público-alvo	1
2.2 Restrições	1
3. Requisitos	1
3.1. Requisitos Funcionais.....	1
3.2. Requisitos de Qualidade.....	2
Apêndice A: Diagrama de caso de uso	4
Glossário	5
Índice	5

1. Introdução

1.1. Escopo

O sistema desenvolvido é um programa para desktop que consiste na troca de conhecimento de diversas áreas entre pessoas que estão interessadas em ensinar e/ou aprender determinado conteúdo.

1.2. Descrição dos Stakeholders

O sistema tem 3 tipos de stakeholders:

-Os clientes: Ana Carolina Guijarro Pedroso, 23 anos, estudante na Universidade Estadual de Campinas e aluna da disciplina engenharia de software 3 (ST062) e Luíz Ricardo Ferraz, 17 anos, também estudante da Universidade Estadual de Campinas e aluno da disciplina engenharia de software 3 (ST062).

-A equipe: composta por estudantes da Universidade Estadual de Campinas que também cursam a mesma disciplina (Engenharia de software 3 – ST062)

-O consultor: Pedro Ivo Garcia Nunes, professor da disciplina ST062 pela UNICAMP, foi quem formulou o projeto e irá avaliá-lo conforme critérios apresentados em sala de aula.

2. Descrição Geral

2.1. Descrição do público-alvo

O sistema atinge todas as pessoas interessadas em aprender e/ou ensinar determinado conteúdo. Será desenvolvido com foco em assuntos acadêmicos.

2.2 Restrições

2.2.1. Para usar o sistema, o usuário deve ter uma área de interesse para aprendizagem e/ou uma área de ensinamento (Usuários não interessados nem em aprender, nem a ensinar, não poderão usar o sistema).

2.2.2. O software deve ser entregue até dia 01 de novembro de 2016.

2.2.3. Para cadastro, o usuário deve preencher o campo de e-mail para contato. Outras formas de comunicação são opcionais.

2.2.4. Sistema deve ser responsivo.

2.2.5. Custo do sistema não deve passar de R\$ 100.000,00

3. Requisitos

3.1. Requisitos Funcionais

3.1.1. Assim que o sistema for aberto, ele deverá exibir uma tela para registro e login.

3.1.2. Se o usuário clicar em registro, o sistema deverá abrir uma tela de cadastro.

3.1.3. Assim que o usuário se cadastrar, o sistema o conduzirá para a tela de login

3.1.4. Se o usuário clicar em login, o sistema deverá abrir a tela de login

3.1.5. Assim que o login for efetuado, o sistema abrirá a tela de perfil/home do usuário.

3.1.6. Assim que o usuário se encontrar na página de perfil, o sistema apresentará as opções de pesquisa, portfólio, usuários, configuração e ajuda.

3.1.7. Se o usuário escolher a opção de pesquisa, o sistema irá conduzi-lo para a tela de pesquisa

3.1.8. Assim que o usuário estiver na tela de pesquisa, o sistema irá apresentar os resultados da pesquisa a partir dos filtros selecionados

3.1.9. Assim que o usuário clicar em um dos resultados da pesquisa, o sistema irá apresentar o perfil do usuário selecionado

3.1.10. Se o usuário escolher a opção de configuração, o sistema irá conduzi-lo para a tela de configuração e deverá apresentar as opções de atualização de dados pessoais e área de atuação/interesse.

3.1.11. Se o usuário escolher a opção de “voltar” (em qualquer tela do sistema), o sistema deverá voltar a página anterior àquela que o usuário se encontra.

3.1.12. Se o usuário escolher a opção de “sair” (em qualquer tela do sistema), o sistema deverá voltar para a tela de login.

3.2. Requisitos de Qualidade

3.2.1. O tempo de execução do sistema não pode ser longo.

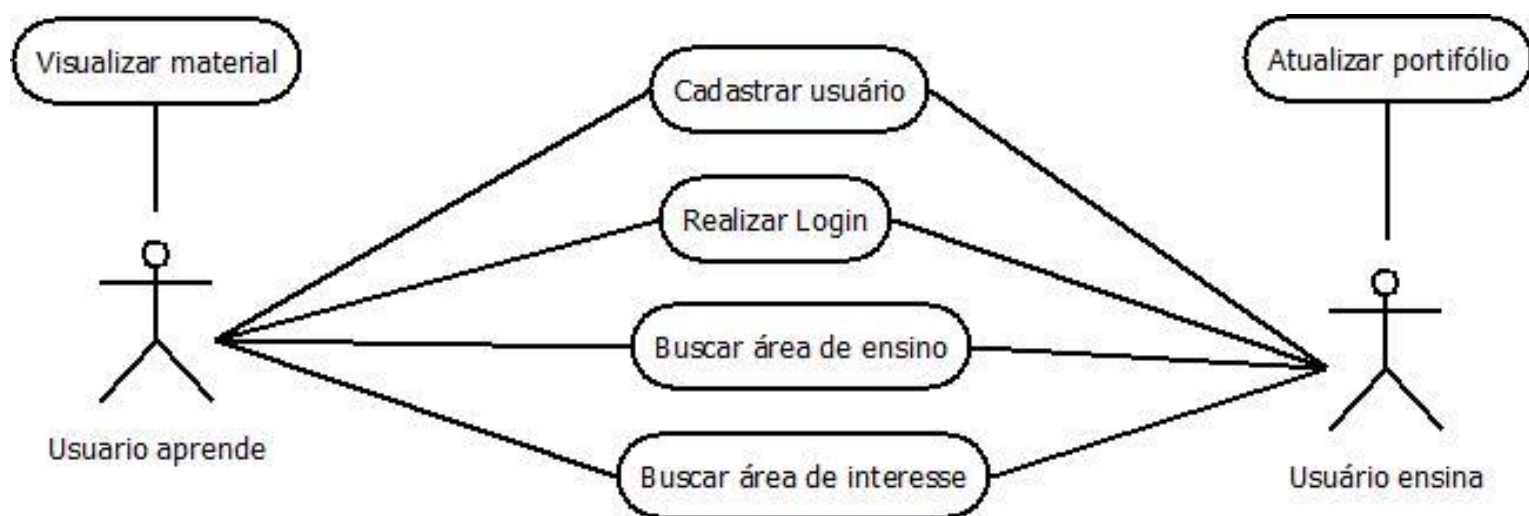
3.2.2. A interface do sistema deve ser familiar, simulando uma rede social, de modo que o usuário se sinta confortável para uso.

3.2.3. Sistema deve ser desenvolvido com base na cor azul, pois estimula o conhecimento/aprendizagem.

3.2.4. Sistema deve ser responsivo.

3.2.5. Sistema irá rodar nas plataformas Windows a partir da versão.

Apêndice A: Diagrama de caso de uso



Glossário

Palavra	Significado/Explicação
Escopo	Definição da abrangência das funcionalidades de um aplicativo, delineando o que ele deverá ou não atender.
Requisito	Condição ou capacidade necessária ao sistema para que o usuário atinja um certo objetivo.
Responsivo	Que se auto explica.
Sistema	Todo trabalho feito para satisfazer o que foi pedido, desde os requisitos até o programa.
Stakeholder	Qualquer pessoa / empresa / órgão governamental que esteja interessado ou seja interessante para o desenvolvimento do sistema

Índice

Escopo	1
Requisito	2
Responsivo	2
Sistema	1, 2
Stakeholder	1