



Universidade do Vale do Itajaí - UNIVALI
Escola Politécnica
Ciência da Computação

Atividade Avaliativa da M2

Engenharia de Software 2

Gustavo Cezar Marquez

Henrik Gomes Baltazar

João Eduardo da Silva Cardoso

Victor Hugo Chrisosthemos Teixeira

Vinícius Gaboardi Silva

NOME DO PROJETO: plAr

1. Visão Geral

A rede social será projetada para oferecer uma experiência de interação digital não convencional, na qual cada postagem do usuário é respondida automaticamente por uma inteligência artificial previamente criada pelo usuário. Ao gerar um texto, o usuário pode selecionar um avatar de IA que representará a personalidade ou estilo de resposta desejado, permitindo que a resposta seja compatível com o tom da publicação. Essa interação enriquecerá as conversas, tornando-as mais dinâmicas e acessíveis, ao oferecer perspectivas distintas e respostas automáticas que simulam uma troca de ideias.

2. Planejamento do Escopo do Projeto

Requisitos:

Stakeholder	Descrição	Prioridade
Fundadores e Executivos	Crescimento da empresa, ROI (Retorno sobre Investimento), visão estratégica	Alta
Desenvolvedores	Qualidade do código, inovação, boas práticas de desenvolvimento	Média
Equipe de Marketing	Engajamento do usuário, crescimento de base de usuários, visibilidade da marca	Média
Usuários Finais	Experiência do usuário, privacidade, funcionalidades desejadas	Média
Anunciantes	Alcance da audiência, conversão, segmentação eficiente.	Média
Investidores	Retorno sobre o investimento, crescimento da empresa, estratégias de saída	Alta
Autoridades Reguladoras	Conformidade com leis e regulamentações, proteção de dados	Média
Fornecedores de Tecnologia	Continuidade de contratos, integração de sistemas	Baixa e Média
Organizações de Direitos Digitais	Proteção da privacidade e liberdade de expressão nos usuários	Média

2.1. Objetivo do Projeto

O objetivo deste projeto é desenvolver e disponibilizar online uma rede social inovadora que permita aos usuários interagirem de forma dinâmica e envolvente através de um sistema de postagens. Essa plataforma será enriquecida com recursos de inteligência artificial, possibilitando uma experiência personalizada e intuitiva. Cada usuário terá a capacidade de criar e personalizar seus próprios avatares de IA, refletindo sua identidade e estilo únicos, promovendo um ambiente de interação mais autêntico e atraente.

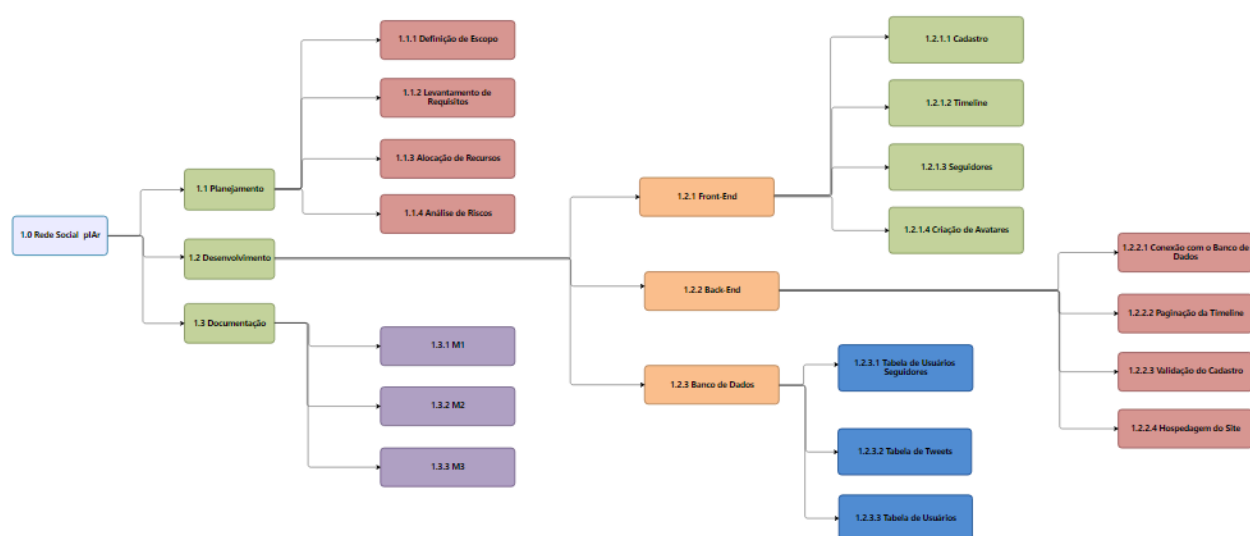
2.2. Resultados Esperados

Esperamos que a rede social funcione como uma comunidade vibrante, onde os usuários possam compartilhar pensamentos, ideias e interagir por meio de postagens curtas, semelhantes a tweets. A integração com ferramentas de inteligência artificial, como o modelo de linguagem LLM (Large Language Model) Chat-GPT, permitirá que a plataforma ofereça respostas automáticas e sugestões de interação, melhorando a experiência do usuário. Além disso, o uso de IA pode auxiliar na criação de avatares, oferecendo opções personalizadas baseadas nas preferências e interações do usuário.

2.3. Outros Requisitos

- **Controle de Conteúdo:** A plataforma deve implementar um robusto sistema de controle de conteúdo para garantir que as interações ocorram em um ambiente seguro e respeitoso. Isso incluirá mecanismos de moderação para identificar e remover conteúdo inapropriado, bem como ferramentas para que os usuários possam reportar comportamentos inadequados.
- **Segurança para os Usuários:** A segurança dos dados e da privacidade dos usuários é uma prioridade. A rede social deve utilizar protocolos de segurança robustos, como criptografia de dados e autenticação em duas etapas, para proteger informações sensíveis. Também é importante ter políticas claras de uso e privacidade, garantindo que os usuários estejam cientes de como seus dados serão tratados.
- **Disponibilidade:** A rede social deve ser acessível a qualquer momento, oferecendo uma experiência contínua para os usuários, independentemente de sua localização geográfica. A plataforma deve ser otimizada para funcionar em diversos dispositivos, incluindo smartphones, tablets e desktops, garantindo que todos possam interagir facilmente. Além disso, considerações de acessibilidade, como suporte para leitores de tela e interfaces adaptáveis, devem ser implementadas para atender a usuários com deficiências.
- **Interatividade e Engajamento:** Para fomentar uma comunidade ativa, a plataforma deve incluir funcionalidades que incentivam o engajamento, como notificações em tempo real para interações, eventos especiais, e a capacidade de seguir outros usuários e interagir com seus conteúdos.

2.4. EAP (Estrutura Analítica do Projeto)



3. Planejamento do Cronograma

3.1. Entregas

Segue abaixo, a relação de artefatos a serem produzidos durante o projeto.

<i>Entregáveis</i>	<i>Data de entrega</i>
1. Planejamento de projeto	30/10/2024
2. Desenvolvimento do Front-End	09/11/2024
3. Desenvolvimento do Banco de Dados	14/11/2024
4. Desenvolvimento do Back-End	17/11/2024
5. Realização de testes	19/11/2024
6. Integração de autenticação e segurança	24/11/2024
7. Entrega do projeto completo	27/11/2024

3.2. Equipe

Fase	Nome	WhatsApp	Disponibilidade (em horas/dia da semana)						
			S	T	Q	Q	S	S	D
Planning	Gustavo	(48)9650-5068	1	1	1	1	1	2	2
	Henrik	(48)9150-7455	4	1	1	1	1	1	4
	João	(48)9922-5834	2	1	1	1	1	1	2
	Victor	(48)98404-3360	2	2	2	2	2	2	2
	Vinicius	(48)98456-1110	4	1	2	1	1	1	4
Execution	Gustavo	(48)9650-5068	1	1	1	1	1	2	2
	Henrik	(48)9150-7455	4	1	1	1	1	1	4
	João	(48)9922-5834	2	1	1	1	1	1	2
	Victor	(48)98404-3360	2	2	2	2	2	2	2
	Vinicius	(48)98456-1110	4	1	2	1	1	1	4
Review and Retrospective	Gustavo	(48)9650-5068	1	1	1	1	1	2	2
	Henrik	(48)9150-7455	4	1	1	1	1	1	4
	João	(48)9922-5834	2	1	1	1	1	1	2
	Victor	(48)98404-3360	2	2	2	2	2	2	2
	Vinicius	(48)98456-1110	4	1	2	1	1	1	4
Release	Gustavo	(48)9650-5068	1	1	1	1	1	2	2
	Henrik	(48)9150-7455	4	1	1	1	1	1	4
	João	(48)9922-5834	2	1	1	1	1	1	2
	Victor	(48)98404-3360	2	2	2	2	2	2	2
	Vinicius	(48)98456-1110	4	1	2	1	1	1	4

3.3. Estimativa de Esforço

Atividade	Pessoa(s) /Esforço por pessoa	Esforço total estimado (homens-horas)
Planejamento de projeto	Gustavo/1h, Henrik/1h, João/1h, Victor/1h, Vinicius/1h	5 pessoas - 5 horas
Desenvolvimento do Front-End	Henrik/2h, Gustavo/1h	2 pessoas - 3 horas
Desenvolvimento do Banco de Dados	Victor/2h, Vinicius/1h, Henrik/1	3 pessoas - 4 horas
Desenvolvimento do Back-End	Henrik/1h, Victor/1h, João/1	3 pessoas - 3 horas
Realização de testes	Vinicius/1h, Gustavo/1h, Henrik/1h	3 pessoas - 3 horas
Integração de autenticação e segurança	João/1h, Victor/1h, Gustavo/1h	3 pessoas - 3 horas
Entrega do projeto completo	Henrik/1, Gustavo/1, Vinicius/1h	3 pessoas - 3 horas

3.4. Cronograma

Elaborar o cronograma do projeto apresentando as atividades, estimativas, responsáveis e prazo para conclusão. Destacando o caminho crítico do projeto.

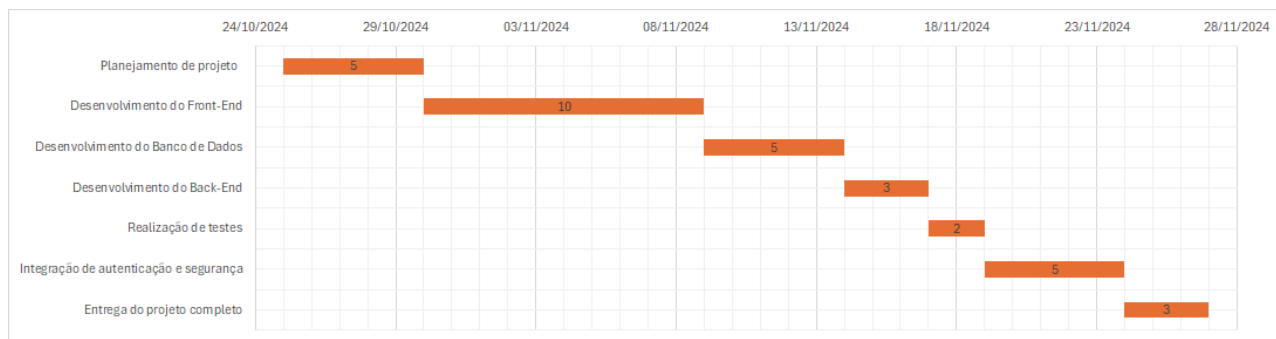
Atividades	Estimativas	Responsáveis	Prazo
Planejamento de projeto	5 horas	Gustavo, Henrik, João, Victor, Vinicius	30/10/2024
Desenvolvimento do Front-End	3 horas	Henrik, Gustavo	09/11/2024
Desenvolvimento do Back-End	8 horas	Victor, Vinicius, Henrik	14/11/2024
Desenvolvimento do Banco de Dados	8 horas	Henrik, Victor, João	17/11/2024
Realização de testes	8 horas	Vinicius, Gustavo, Henrik	19/11/2024
Integração de autenticação e segurança	3 horas	João, Victor, Gustavo	24/11/2024
Entrega do projeto completo	3 horas	Henrik, Gustavo, Vinicius	27/11/2024

3.5. Plano de Comunicação

Apresentar a frequência e fluxos de informação a serem realizados para divulgar o status, progresso e outras informações requeridas no projeto.

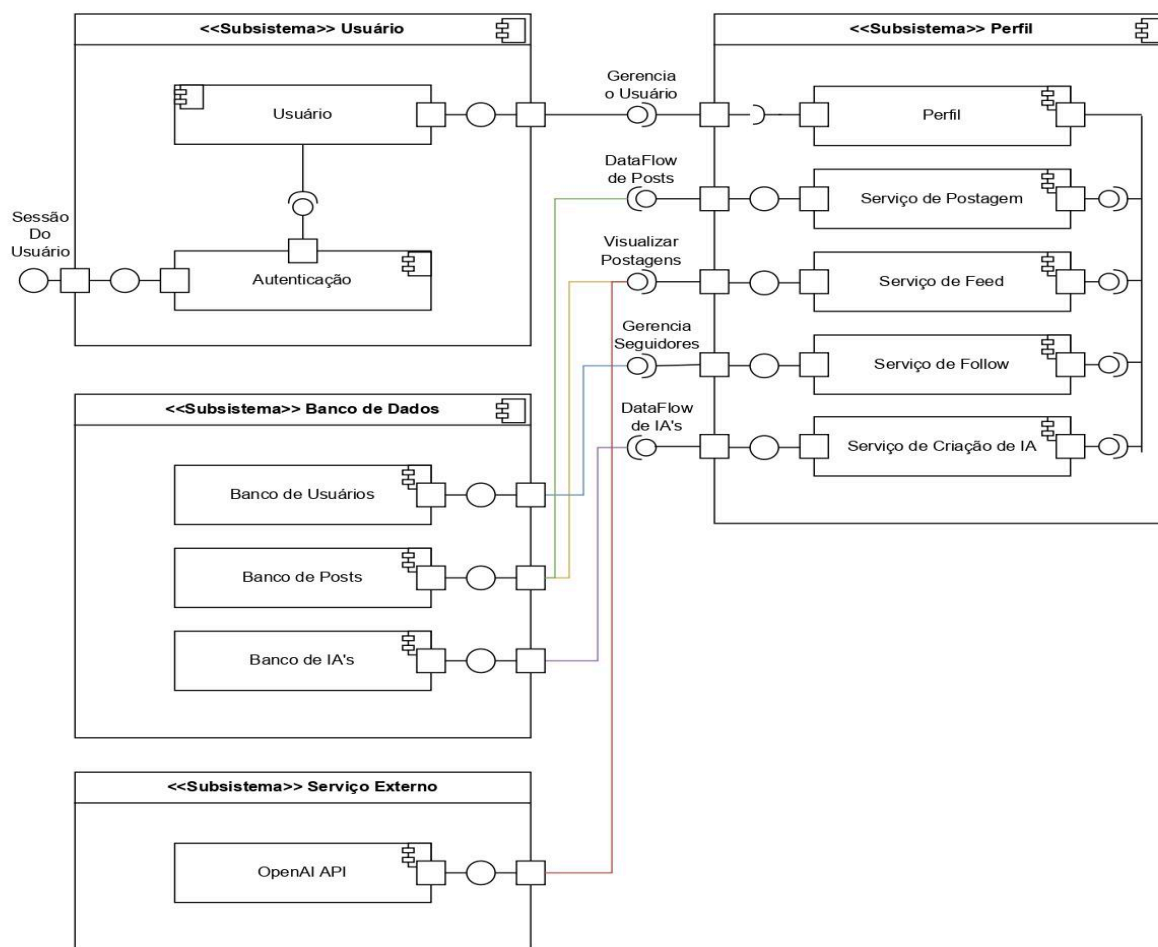
Informação	Frequência	De quem	Para quem	Meio de comunicação
Status do projeto	1 vez semana	Todos	Todos	Videochamada via Discord
Alterações nos requisitos	Conforme necessidade	Todos	Todos	Chat do discord ou videochamada conforme necessidade
Resultados de testes e QA	Após a finalização dos testes	Equipe QA	Todos	Videochamada via discord

3.6. Cronograma com Gráfico de Gantt

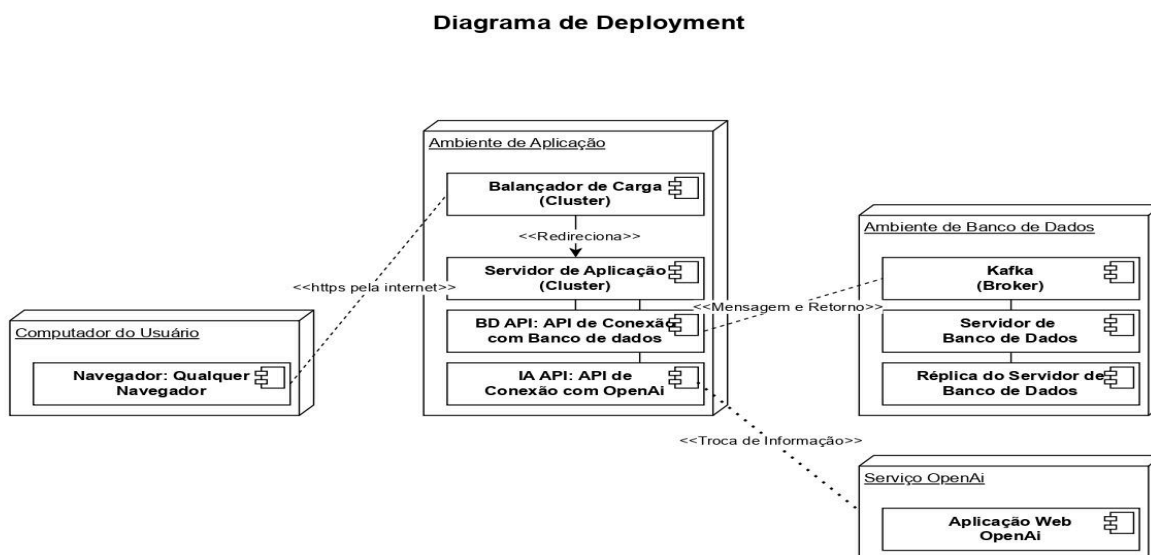


3.7. Diagrama de Componentes

Diagrama de Componentes



3.8. Diagrama de Deployment



4. Planejamento de Riscos

Risco	Probabilidade	Impacto	Classificação do Risco	Indicador de risco	Prevenção
Queda de energia	5%	Todo o projeto	Grave	CELESC	Alocação de tempo extra para acomodar possíveis imprevistos
Ausências por motivo de saúde	30%	Estimativa de entrega	Moderado	Temporada de inverno, Fases estressantes do projeto	Alocação de tempo extra para suportar colaboradores com atestado
Hardwares defeituosos	10%	Todo o projeto	Moderado	Tempo de utilização	Hardware reserva ou alocação de tempo extra
Queda da internet	20%	Entrega do projeto completo	Grave	Instabilidade da rede	Redundância de plano de internet
Dificuldade da tarefa	40%	Tempo de entrega	Grave	Complexidade da tarefa	Treinamentos específicos
Abandono de colaboradores no projeto	30%	Todo o projeto	Grave	Baixa satisfação com o trabalho	Melhor qualidade de trabalho