

Você foi contratado para fazer parte da equipe de desenvolvimento da startup: **Fun4Study**. Esta startup vem trabalhando com soluções criativas para possibilitar aos interessados em educação utilizarem a tecnologia para estudar a qualquer hora em qualquer lugar.

A startup está trabalhando em um novo desafio/projeto. Para tanto realizou, anteriormente, uma etapa de entendimento do problema no qual diz respeito ao novo projeto. O resultado desta etapa de entendimento é apresentado no quadro abaixo.

Contexto do problema (a equipe utilizou a técnica de cenário e personasⁱ para entender o problema)
Lucas está iniciando o seu curso de Engenharia Elétrica na melhor Universidade da região. Ele tem 17 anos e mora em uma cidade do interior e, tanto ele como todos da sua família estão muito felizes por esta oportunidade. Porém, Lucas também está muito ansioso pois nenhum de seus amigos estão indo para a mesma Universidade. Além disso, como ele é bastante tímido, está preocupado em não conseguir fazer amigos e conhecer pessoas que possam ajudá-lo durante os estudos.
Entendimento do problema
Quem são os usuários? Alunos ingressantes na Universidade
Qual é a principal atividade do usuário? Estudar
Quando e onde ele realiza a atividade? Principalmente na Universidade no horário de aula, mas também em outros horários e lugares como em casa ou no transporte para a Universidade
Quais problemas percebidos na realização da atividade? <ul style="list-style-type: none">• Pouco conhecimento da área de estudo• Grande expectativa do aluno e da família com a oportunidade• Não tem amigos fazendo a mesma atividade
Proto-personaⁱⁱ do usuário

Proto-persona

(Nome e sketch)		(Comportamentos e ações)
Lucas		<ul style="list-style-type: none"> - Adora estudar e sempre teve bom desempenho na escola - Gosta de encontrar com os amigos para conversar e jogar videogame
(Detalhes demográficos)	(Necessidades e objetivos)	
<ul style="list-style-type: none"> - 17 anos - Aluno ingressante do curso de Engenharia Elétrica - Mora com os pais no interior 	<ul style="list-style-type: none"> - É tímido e tem dificuldade de iniciar novas amizades, ele tem os mesmos amigos desde a infância (vizinhos) - Não conhece nada sobre Engenharia Elétrica e está ansioso se vai conseguir ter um bom desempenho no curso - Precisa de algo que facilite o contato com os colegas da Universidade para apoio nos estudos 	
Visão do projeto		
<p>Quais são as principais dificuldades do usuário?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Timidez e Relacionamento com novos colegas • Não conhece nada sobre o curso que está iniciando • Tem muita preocupação com o seu desempenho acadêmico 		
<p>Quais são as necessidades do usuário?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Precisa de algo para facilitar o contato com os colegas do curso que têm os mesmos interesses para aprendizado colaborativo 		
<p>Como podemos melhorar a experiência do usuário?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projetar um App para aproximar os estudantes de uma Universidade com base nos mesmos interesses e estimular a criação de grupos de estudos durante o semestre 		

Com base no entendimento do problema e na visão do projeto definida no quadro acima, a equipe da startup pode iniciar a análise e projeto da solução proposta. E você fará parte da equipe que vai trabalhar na análise e projeto desta solução.

Descrição da Tarefa 01

A primeira tarefa da equipe está dividida em duas etapas:

1) **Realizar um brainstorming** com os colegas para definir inicialmente como deve ser a solução e suas principais funcionalidades. Para esta etapa será utilizado o fórum colaborativo.

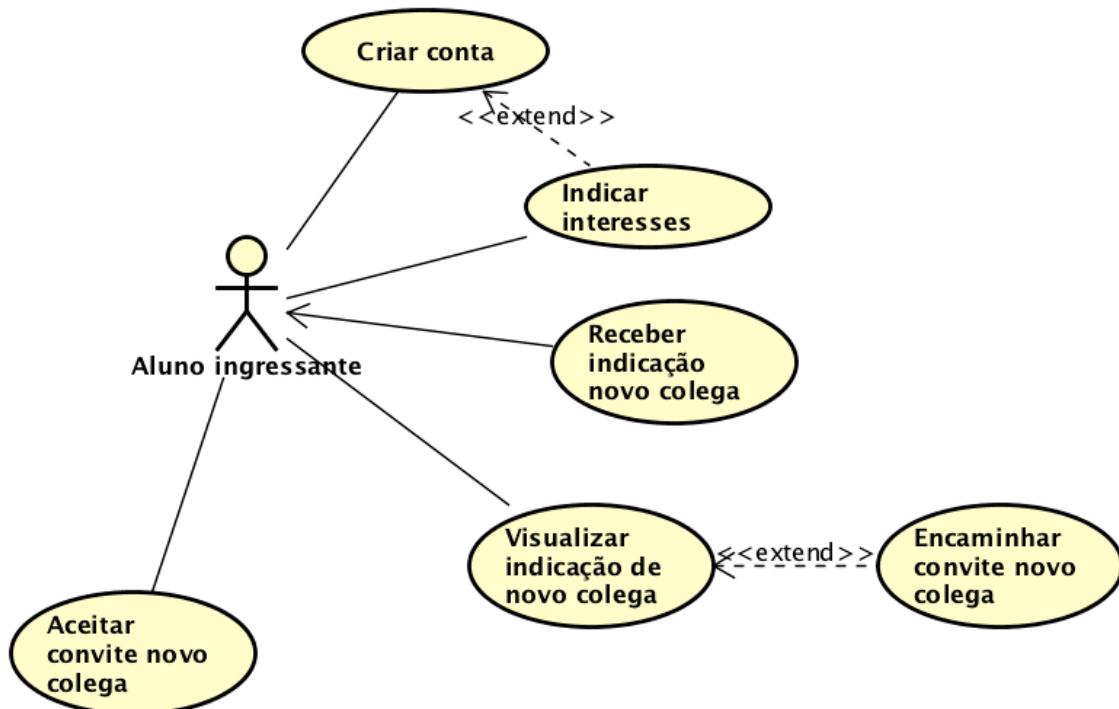
2) Após o brainstorming, cada aluno, individualmente, deverá consolidar as informações e **elaborar um diagrama de casos de uso** para a solução proposta. O diagrama deverá ser elaborado no Astah e entregue até o dia **07/03** na tarefa individual do Moodle. Este diagrama será utilizado para a análise e projeto das funcionalidades do sistema (demais tarefas avaliativas da disciplina).

Critérios de Avaliação

Considerando que poderão ser apresentadas várias soluções para a visão do projeto definida, a avaliação levará em consideração o correto uso dos elementos de um diagrama de casos de uso. Os elementos que devem estar no diagrama e que serão avaliados são:

1. Identificação de ator (mínimo 1);
2. Identificação dos casos de uso (mínimo 4);
3. Identificação da associação ator x caso de uso;
4. Identificação de associação extend (mínimo 1).

Gabarito do Diagrama (possível solução)



ⁱ **Personas:** pode ser interpretado como a representação do perfil do principal usuário da aplicação. Quando representamos os dados por meio de personas conseguimos entender melhor as características do nosso usuário. Para saber mais sobre como criar uma persona consulte este link: <https://blog.hotmart.com/afiliados/como-criar-persona-negocio/>

ⁱⁱ **Proto-persona:** é uma variação da persona. A principal diferença é que ela não é resultado de uma pesquisa com os usuários e, por isso, é mais simples, porém pode estar suinta a erros de interpretação, visto que é definida por meio conhecimento explícito do time de desenvolvimento sobre os possíveis usuários da aplicação. O principal risco aqui é não conhecer bem quem são os usuários, suas características e reais necessidades. De qualquer forma, pode ser considerada uma técnica interessante para iniciar o projeto de uma aplicação. Para saber mais sobre como criar uma proto-persona consulte este link: <http://blog.caelum.com.br/entendendo-usuario-proto-persona/>