

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. O desafio da startup está ligado ao problema do acesso à educação universitária. A startup verificou que muitas pessoas que moram em cidades do interior do Brasil não têm acesso às Universidades, pois a maioria destas Universidades ficam distantes de sua residência.

Então, a startup decidiu investir em um projeto para endereçar parte deste problema. Para tanto, ela iniciou o projeto pela etapa de entendimento do problema e dos usuários que fazem parte deste contexto do problema e você fará parte da equipe que vai trabalhar na análise e projeto desta solução.

Considerando que a startup deseja desenvolver uma solução inovadora sua equipe vai ter que pensar em como aplicar novas tecnologias para solucionar o problema endereçado pelo projeto. Portanto, é importante que a solução aplique pelo menos uma das seguintes tecnologias: computação ubíqua com o uso de funcionalidades nos dispositivos como smartphones, tablets, wearables etc.; inteligência artificial com o uso de chatbots ou outros recursos para auxiliar na aprendizagem dos alunos; big data com o uso de análises estatísticas sobre como melhorar o desempenho do aluno.

Descrição da Tarefa 01

A primeira tarefa da equipe está dividida em duas etapas:

1) **Realizar um brainstorming** com os colegas para identificar o perfil dos usuários e definir inicialmente como deve ser a solução e suas principais funcionalidades. Para esta etapa será utilizado o fórum colaborativo. **Dica:** use as seguintes questões para fazer o entendimento do contexto do problema:

1. Quem são os usuários?
2. Qual é a principal atividade do usuário?
3. Quando e onde ele realiza a atividade?
4. Quais problemas percebidos na realização da atividade?
5. Quais são as principais dificuldades do usuário?
6. Quais são as necessidades do usuário?
7. Como podemos melhorar a experiência do usuário?

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 **15/08** 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).