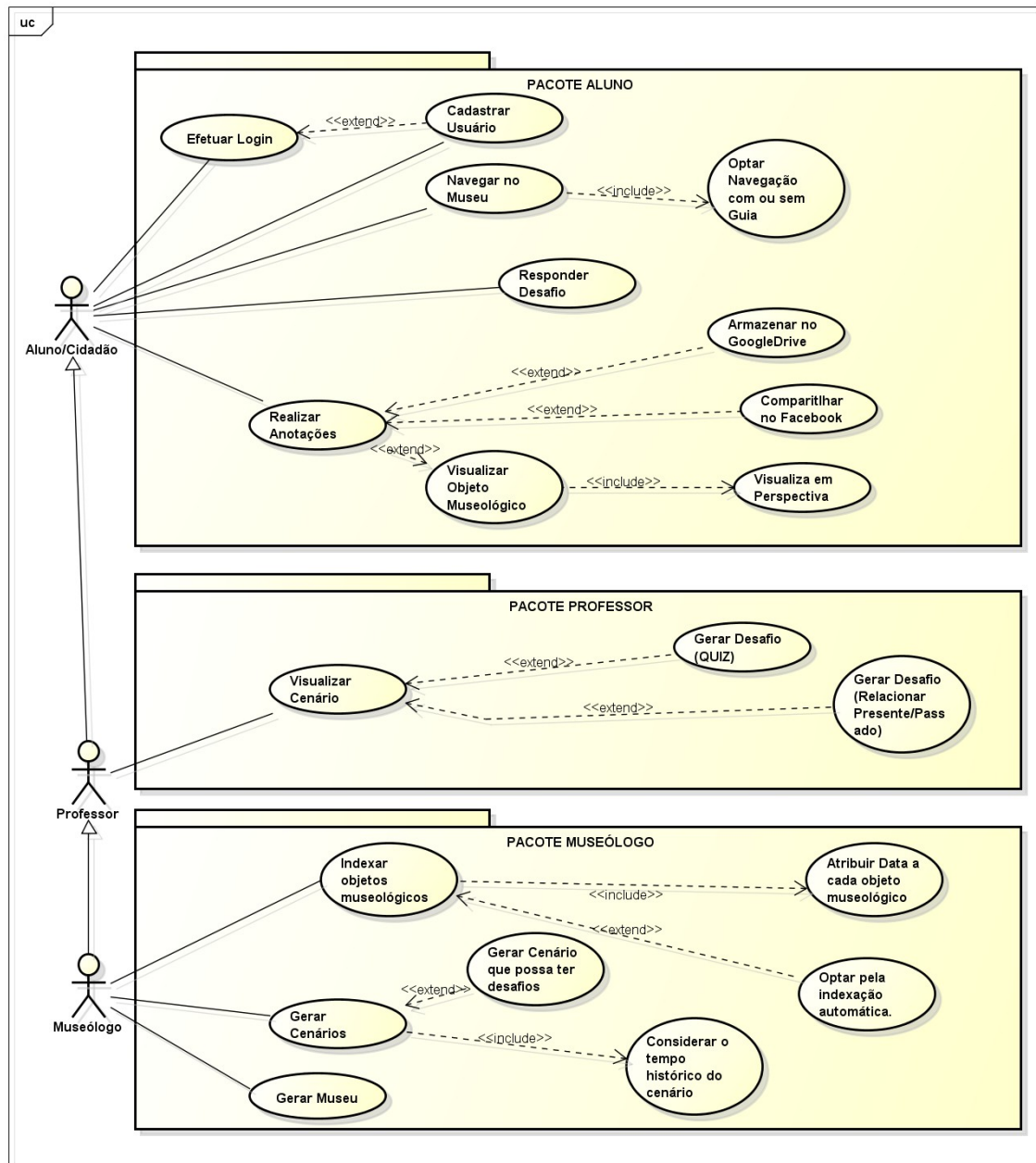


Projeto Museu

Diagrama e Descritivo de Casos de Uso

Primeiramente, o diagrama será apresentado e na sequência os descritivos.



powered by Astah

Atores

O sistema terá três atores:

Aluno ou Cidadão: deverá efetuar login para acessar as funcionalidades do Museu, navegar e responder os desafios (QUIZ).

Professor: pode acessar (HERDA) as mesmas funcionalidades do ator “Aluno”.

Muséologo: pode ter acesso (HERDA) as funcionalidades dos Atores “Professor” e “Aluno”. Considerado ator “MASTER”.

Descrição dos Casos de Usos

Efetuar Login: para ter acesso ao Museu, o aluno, professor ou museólogo tem que ter realizado login, para a realização do controle de acesso às funcionalidades, conforme definição dos pacotes.

Cadastrar Usuário: ao efetuar login, se não houver cadastro, haverá solicitação, aparecendo o formulário. Neste cadastro, deve identificar se é aluno, professor ou museólogo.

Navegar no Museu: após efetuar login, a página inicial do museu deverá ser apresentada. Ao clicar nesta página inicial, será solicitado a forma de navegação: com guia ou sem guia. **Com guia:** o museu será apresentado passo a passo de acordo com a linha do tempo ou organização por salas. **Sem guia:** os cenários do museu serão apresentados para navegação aleatória.

Responder Desafio: durante a navegação, desafios no formato de QUIZ serão apresentados ao aluno que poderá responder ou não ao desafio. Existem dois tipos de desafios: QUIZ (pergunta e resposta) e relação presente e passado (o aluno é desafiado a relacionar objetos museológicos do passado e relacionar com o presente. Exemplo: um vasilhame indígena é o tupperware de hoje).

Realizar Anotações: durante a navegação o aluno poderá realizar anotações pessoais de um objeto ou cenário e enviar para o Google Drive ou Compartilhar em redes sociais.

Visualizar Objeto Museológico: um objeto museológico é um texto, imagem, um vídeo. Um cenário é composto de um ou mais objetos museológicos. Um diferencial é poder fazer com que uma imagem possa ser vista em perspectiva.

Visualizar Cenário: O professor ao visualizar um cenário, ele pode cadastrar um desafio para passar para os alunos para incrementar as aulas de história ou artes. Ele tem opção de cadastrar um QUIZ ou desafio Presente/Passado.

Indexar objetos museológicos. O museólogo poderá indexar objetos museológicos, por data e palavras chaves e sequência lógica, criando tags para encontrar facilmente as imagens, textos e vídeos. É fundamental na ação de indexar colocar DATA. Ele terá que selecionar

Indexar objetos de forma automática: ao clicar em indexação automática, o sistema deverá vasculhar a base de imagens, verificar as URL e sugerir palavras chaves e sugerir a sequência lógica por data de criação da imagem e texto. Isto é possível devido as propriedades de um arquivo texto ou imagem, além dos dados que estão na URL.

Gerar cenário: após ter cada objeto museológico indexado por sequência e data, um cenário poderá ser criado automaticamente.

Gerar cenário com desafios: O museólogo que decide se o objeto cenário poderá ter ou não desafio.

Considerar Tempo Histórico: a época em que foi realizado um cenário deverá ser considerada como tempo histórico.

Gerar Museu: ao considerar o tempo histórico de cada cenário, o museu é criado automaticamente.

