

Licenciatura em Engenharia Informática

Modelação e Design

Trabalho Prático - Fase 1

Tema A - Museu Arqueológico

Ana Rita Santos Videira - P2 - 21250074

João Oliveira - P2 -

Índice

[**1.Histórico de Revisões**](#_lkm120iarnjk) **3**

[**2. Visão**](#_p1a8jzf2sjp6) **3**

[2.1. Descrição do Contexto do Problema](#_yc1l8g2wlm1h) 3

[2.2. Stakeholders](#_knjn5m4e3418) 3

[2.3 Utilizadores](#_bgak8wj36jb) 4

[2.4 Benefícios da Solução](#_vuad71qn3hon) 5

[**3. Descrição Genérica do Âmbito do Produto**](#_b1cqj4xb99et) **5**

[**4. Diagrama de Casos de Uso (DCU)**](#_38myuxhxx2pq) **5**

[**5. Descrição Sumária dos Casos de Uso**](#_pwuhuhyw45f) **5**

[**6. Outros Requisitos do Produto**](#_ucs1pcavtgj0) **5**

# **1.Histórico de Revisões**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versão | Descrição | Autor |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 

# **2. Visão**

## **2.1. Descrição do Contexto do Problema**

O ArqMuseu é um museu de âmbito arqueológico que se encontra em fase de remodelação e modernização. Considerando a situação atual, este projeto propõe a implementação de um sistema de informação para a gestão do espólio arqueológico deste museu.

O proposto é a implementação de um sistema simples mas eficiente que seja utilizado pelos funcionários e especialistas do museu, para que seja possível a inventariação de objectos, dos seus diversos tratamento e ainda se se encontram em situação de empréstimo a outro museu ou não.

## **2.2. Stakeholders**

**Nome:** Clientes

**Descrição:** Cidadãos comuns que visitam o espaço.

**Responsabilidades no desenvolvimento:** É com a visita dos cidadãos ao museu e respectivo pagamento da mesma que será gerado o lucro principal de todo o museu, suas despesas e investimentos.

**Nome:** Funcionários

**Descrição:** Pessoal responsável por trabalhos menos específicos dentro do museu tais como o recebimento e entrada de peças, limpeza e serviços de bilheteira.

**Responsabilidades no desenvolvimento:** Pessoas responsáveis por toda a manutenção do museu, excepto trabalhos específicos como a seleção de peças e fragmentos. Essenciais ao bom funcionamento do museu.

**Nome:** Especialistas

**Descrição:** Arqueólogos encarregues da gestão de todas as peças e fragmentos do museu.

**Responsabilidades no desenvolvimento:** Essenciais à escolha informada de peças para o museu e todos os seus tratamentos.

**Nome:** Gestores

**Descrição:**Responsáveis pela gestão do espaço do museu, seus funcionários e arqueólogos.

**Responsabilidades no desenvolvimento:** Aplicar uma gestão consciente a todos os órgãos do museu que garanta a sua continuidade.

**Nome:** Outros Museus

**Descrição:** Outros museus em funcionamento

**Responsabilidades no desenvolvimento:** Parcerias para fornecimento e ou empréstimo de peças.

## **2.3 Utilizadores**

**Nome:** Funcionários

**Descrição:** Funcionários que recebem as novas peças e/ou fragmentos no museu.

**Responsabilidades na interação com o sistema:** Apenas fazem a introdução das novas peças no sistema de gestão do espólio do museu.

**Nome:** Especialistas

**Descrição:** Arqueólogos responsáveis por todas a gestão de peças e fragmentos do museu.

**Responsabilidades na interação com o sistema:** Manter ou descartar um fragmento ou peça chegada ao museu e pesquisar um determinado objecto. Está também a cargo dos especialistas atualizar informações sobre cada peça/fragmento para que a base de dados do museu se mantenha atualizada.

**Nome:** Gestores

**Descrição:**Responsáveis pela gestão do espaço do museu, seus funcionários e arqueólogos.

**Responsabilidades na interação com o sistema:** Verificar as atualizações efetuadas pelos especialistas para que todas as áreas do museu se encontrem nas melhores condições.

## **2.4 Benefícios da Solução**

A implementação deste sistema de informação irá permitir uma melhoria nas condições de trabalho dos especialistas deste museu. Através desta nova forma de organização, estes poderão escolher quais a peças e fragmentos a manter perante uma lista já inserida no sistema pelos funcionários. Apesar de esta lista apenas conter as informações mais básicas de cada peça/fragmentos, já é um meio facilitador do trabalho dos especialistas permitindo-lhes assim apenas acrescentar e atualizar as informações necessárias mais específicas. A procura de uma peça específica pode ser feita também de uma forma mais rápida e simples, bem como a alteração posterior da informação dos objetos , quer seja uma característica específica ou a anotação do empréstimo de uma peça.

# **3. Descrição Genérica do Âmbito do Produto**

A interface deste programa seria simples de modo a facilitar o mais possível a sua utilização. Inicialmente o programa pedirá para o utilizador fazer o login, que será feito através de dados pessoais e únicos. Seguidamente e dependendo do tipo de login efetuado, serão dados acessos a diversas funcionalidades.

Fazendo login com uma conta de funcionário, este apenas poderá introduzir novas peças no programa, no entanto, com uma conta pessoal do tipo especialista / arqueólogo ou gestor, todas as funcionalidades estarão disponíveis. Este último tipo de conta pessoal permitirá fazer toda a gestão das peças e fragmentos existentes quer seja uma simples atualização de dados ou pesquisa, como também outros tratamentos realizados nos objetos ou o seu estado (disponível no museu próprio museu, em empréstimo a outro museu ou em empréstimo a particulares).

# **4. Diagrama de Casos de Uso (DCU)**

# **5. Descrição Sumária dos Casos de Uso**

# **6. Outros Requisitos do Produto**