

DOCUMENTO DE VISÃO

SISTEMA DE GERENCIAMENTO PARA CLUBE DE DESBRAVADORES

Situação problema:

- O Clube de desbravadores é uma organização cristã para-militar da igreja adventista do sétimo dia inspirada nos escoteiros mas com adições espirituais e ensinamentos sobre saúde, cuidado próprio e trabalho em equipe. O clube funciona para juvenis de 10 à 15 anos, os quais são divididos por idade e gênero. As chamadas “unidades” possuem desbravadores da mesma faixa de idade e gênero, cada unidade possui um ou mais líderes chamados “conselheiros”, além de que cada desbravador tem um cargo e função dentro de sua unidade, a junção de todas as unidades e liderança forma o clube de desbravadores e existem dezenas de milhares de clubes ao redor do mundo. Os líderes de cada clube são jovens e adultos voluntários com 16 anos ou mais, cada um deles também possui uma função, como conselheiro, instrutor, capelão, vice-diretor e etc. A situação problema trata da constante falta de organização em frente a tantos membros, cargos e divisões, que são muitas vezes mal organizadas.

Solução proposta:

- Propõe-se uma intervenção que tem o objetivo de organizar todo o clube e alocar as inscrições dos membros em perfis. Os perfis irão conter todas as informações de cada um dos membros ativos no clube de desbravadores. O projeto tem como alvo um sistema que pode ser replicado e serve para qualquer clube de desbravador espalhado pelo mundo, com a única necessidade de adaptação sendo o idioma do sistema. Cada perfil terá: o dado que diz se o membro é desbravador ou pertence a liderança do clube, alocação da unidade que o desbravador irá pertencer baseado em sua idade e gênero, a informação de sua função dentro de sua unidade caso desbravador, ou sua função dentro do clube caso seja líder, além de dar o direito de cada membro ter uma credencial de login para consultar seus dados, e dependendo de seu cargo, terá a capacidade de manipular certos dados. Por fim, o sistema informará as chamadas classes de cada membro, que são livros didáticos que ensinam sobre espiritualidade, saúde e técnicas de sobrevivência e acampamento. Quanto maior a classe do desbravador ou líder, maior seu nível de conhecimento.

Stakeholders e suas necessidades:

- Os stakeholders serão todos os membros ativos de um clube, que em conjunto formam os usuários finais do produto, suas necessidades são um sistema limpo, prático e intuitivo, que funcione de forma fluida e guarde informações que vão ser consultadas no futuro, além do desenvolvedor do projeto que idealiza, constrói e

testa cada um dos requisitos, suas necessidades são cumprir todos os objetivos e fazer um sistema completamente funcional.

Requisitos funcionais:

- RF001 - “CRUD do usuário”: Sistema de gerenciamento de usuários com cadastro de desbravador, conselheiro, diretor etc.
- RF002 - “Acessar sistema”: Permite que o usuário faça login no sistema e veja seu perfil, suas classes, unidades e cargo/função.
- RF003 - “Atribuir, atualizar ou retirar unidade”: Permite que o diretor atribua uma unidade para cada desbravador cadastrado.
- RF004 “Atribuir, atualizar ou retirar cargo”: Permite que o conselheiro atribua cargo como capitão, secretário ou capelão para cada desbravador de sua unidade.
- RF005 “Atribuir, atualizar ou retirar função”: Permite que o diretor atribua funções para seus membros da liderança, exemplo: Juliana - conselheira da unidade feminina de 10 e 11 anos.
- RF006 “CRUD de unidade”: Possibilita que o diretor crie uma nova unidade, podendo contemplar as idades que ele quiser e colocar um nome na unidade.
- RF007 “Investir classe”: O diretor poderá investir uma nova classe para qualquer membro do clube, seja líder ou desbravador.

Requisitos não funcionais:

- RNF001 – “Controle de acesso” (Segurança, obrigatório): O sistema deve garantir que apenas usuários autorizados possam executar funções específicas conforme suas permissões.
- RNF002 – “Interface intuitiva” (Usabilidade, importante): As telas do sistema devem ser organizadas de forma clara, permitindo que o usuário encontre facilmente as funcionalidades.
- RNF003 – “Padronização visual” (Usabilidade, desejável): Todas as telas devem seguir o mesmo padrão de layout, cores, ícones e tipografia.
- RNF004 – “Facilidade de uso” (Usabilidade, importante): O sistema deve ser simples o suficiente para que um novo conselheiro ou diretor possa gerenciar suas atribuições de forma prática e intuitiva.
- RNF005 – “Backup automático” (Confiabilidade, obrigatório): O sistema deve guardar todos os dados para que seja acessado futuramente mantendo toda informação previamente colocada.
- RNF006 – “Integridade de dados” (Confiabilidade, importante): O sistema deve impedir exclusão de dados que comprometam registros dependentes, evitando inconsistências.
- RNF007 – “Código estruturado” (Manutenibilidade, desejável): O sistema deve seguir boas práticas de programação, facilitando futuras manutenções.

Casos de uso:

- CDU001 - "Cadastrar desbravador"
- CDU002 - "Cadastrar conselheiro"
- CDU003 - "Fazer login"
- CDU004 - "Criar unidade"
- CDU005 - "Atribuir cargo"
- CDU006 - "Atribuir função"
- CDU007 - "Atribuir unidade"
- CDU008 - "Investir classe"