

Aplicativo de Controle Parental em Dispositivos Móveis

Disciplina: Engenharia de Requisitos

Professora: Viviane Aureliano

Alunos:

Bruno Freitas
Danilo Sousa
Ivson Pereira da Silva
Julliane Mágero
Washington Vaz

Sumário

Introdução	3
Elicitação e Análise dos Requisitos	3
Validação de Requisitos	4
Gerenciamento dos Requisitos.....	4
Referências.....	4

Introdução

Como pode ser amplamente verificado, o uso de dispositivos móveis vem crescendo no Brasil. De acordo com o IDC Brasil no segundo trimestre de 2017 foram vendidos 12,8 milhões de celulares no Brasil, sendo 12,1 milhões Smartphones [1]. Paralelamente a isto, pode-se observar também o crescimento do acesso à internet oriundo desses dispositivos. O celular superou os computadores de mesa e passou a ser o aparelho mais usado por crianças e adolescentes para acessar a internet. De acordo com a pesquisa divulgada, em 28 de julho de 2015 pelo Comitê Gestor da Internet, revelou que 82% dos jovens entravam na internet por telefones móveis [2].

Com base nessa popularização do uso de dispositivos móveis por parte das crianças e adolescentes, fica extremamente difícil dos pais terem um controle efetivo sobre os conteúdos vistos e acessados pelos filhos. Diante disso, surgiram alguns aplicativos de controle parental que realiza o controle das informações acessadas pelas crianças e adolescentes. Para Android existem os aplicativos de controle parental Kids Place [3], Screen Time Parental Control [4] e o Kids Zone [5] que auxiliam na limitação de acesso dos aplicativos e no monitoramento do histórico de navegação.

Com essas premissas estabelecidas, este projeto tem por objetivo elicitar, analisar, validar e gerenciar os requisitos necessários para o desenvolvimento de um aplicativo de controle parental para crianças e adolescentes, que possibilite aos pais e/ou familiares um monitoramento em tempo real e o acesso remoto dos conteúdos consumidos pelos seus filhos, bem como restringir o acesso aos conteúdos contraindicados de maneira personalizada.

Elicitação e Análise dos Requisitos

Para conseguir realizar as atividades de elicitação e análise de requisitos decorrentes do processo de engenharia de requisitos, a equipe responsável pelo projeto utilizará algumas técnicas, são elas:

- **Análise documental**
Realizar a análise com base nos processos e manuais existentes de outros softwares e/ou aplicativos que atuem no mesmo domínio.
- **Questionário**
Realizar a construção do questionário no Google Forms, visando obter informações a respeito da relevância e das necessidades do usuário final que podem ser atendidas pelo aplicativo.
- **Entrevistas**
Realizar entrevistas na forma semi-estruturada para entender as necessidades dos usuários do aplicativo.
- **Casos de uso**
Utilizar caso de uso para identificar os atores e as possíveis interações entre os usuários.

Por fim, nesta fase de elicitação e análise de requisitos faremos também uma modelagem do domínio, a fim de prover uma descrição abstrata do mundo no qual o sistema será operacionalizado.

Validação de Requisitos

Na fase de validação de requisitos, tem como foco a identificação de erros na documentação e/ou a conformidade com a real necessidade do produto. Para tanto, serão utilizadas as seguintes técnicas:

- **Revisões de requisitos**
Realizar uma validação dos requisitos de forma sistemática e manual, através de uma reunião formal com a equipe.
- **Prototipação**
Realizar a organização dos requisitos por meio de protótipo, para deixar o mais claro possível a interação dos usuários com o aplicativo.
- **Casos de testes**
Realizar casos de testes com intuito de validar a conformidade dos requisitos com a implementação.

Gerenciamento dos Requisitos

O processo de gerenciamento de requisitos será realizado através do controle de versões dos documentos na plataforma Github [6], para rastrear as alterações nos documentos através de versões. O Controle de mudança será realizado pelo software Trello, para tomar decisões, propor mudança e analisar impactos.

Referências

- [1] Mercado brasileiro de celulares volta a apresentar números positivos no segundo trimestre, revela IDC Brasil. Disponível em <<http://br.idclatin.com/releases/news.aspx?id=2213>>. Acesso em 14 nov. 2017.
- [2] Celular é usado por 82% das crianças e adolescentes para acessar internet. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2015-07/celular-e-usado-por-82-das-criancas-e-adolescentes-para-acessar-internet>>. Acesso em 14 nov. 2017.
- [3] Kids Place. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiddoware.kidsplace&hl=pt_BR>. Acesso em 15 nov. 2017.
- [4] Screen Time Parental Control. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.screentime.rc&hl=pt_BR>. Acesso em 15 nov. 2017.
- [5] Kids Zone. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ootpapps.kids.zone.app.lock&hl=pt_BR>. Acesso em 15 nov. 2017.
- [6] Documento engenharia de requisito. Disponível em: <<https://github.com/brfreitas/trabalho-pos-ifpe-eng-requisitos>> Acesso em 16 nov. 2017.