Aplicativo de Controle Parental em Dispositivos Móveis

**Disciplina: Engenharia de Requisitos**

**Professora: Viviane Aureliano**

**Alunos:**

|  |
| --- |
| Bruno Freitas |
| Danilo Sousa |
| Ivson |
| Julliane Mágero |
| Washington Vaz |

Sumário

[Introdução 3](#_Toc498603166)

[Elicitação e análise dos requisitos 3](#_Toc498603167)

[Validação dos requisitos 4](#_Toc498603168)

[Gerenciamento dos requisitos 4](#_Toc498603169)

[Referências 4](#_Toc498603170)

# 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 acompanhamento efetivo dos conteúdos consumidos pelos seus filhos. Assim 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 n\ forma semi-estruturada para ajudar na elicitação dos requisitos a entender as necessidades dos usuários.

* **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 protótipos, paradeixar 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>. Acessado 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.