

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
INSTITUTO DE INFORMÁTICA
PADRÕES ARQUITETURAIS DE SOFTWARE

TRABALHO FINAL DA DISCIPLINA: UFG IMPACTO

DOCUMENTO DE ARQUITETURA DE SOFTWARE

ALAN BARROS
AMANDA LOBO
FERNANDO SEVERINO
MICHELLY LIMA

1. Introdução

1.1. Finalidade

Este documento possui como objetivo definir os aspectos da Arquitetura do software **UFG Impacto**, que será implementado como trabalho de conclusão da disciplina de Padrões Arquiteturais de Software.

O documento é direcionado aos stakeholders do software a ser desenvolvido, tais como: Gerentes do Projeto, Clientes e equipe técnica, possuindo grande foco para os Desenvolvedores e a Equipe de implantação.

1.2. Escopo

Há a necessidade de esclarecer à sociedade como a universidade contribui para o desenvolvimento econômico e social do estado de Goiás por meio de indicadores. Portanto, o objetivo do projeto é a implementação de um sistema que apresente os indicadores de impacto social e econômico da UFG na sociedade.

1.3. Referências

2. Contexto da Arquitetura

2.1. Funcionalidades e Restrições Arquiteturais

- a) Disponibilizar os tipos de projetos (ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO) oferecido por unidade acadêmica e geral.
- b) Disponibilizar uma [word cloud](#) por tipos de projetos (ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO) com o conteúdo do resumo do projeto.
- c) Ao selecionar uma das palavras words, exibir os correspondentes projetos relacionados com a palavra.
- d) Quais empresas ativas foram criadas por egressos da UFG (será disponibilizado pelo professor).
- e) Valor do faturamento anual por empresas e total geral.
- f) Quantidade de empregos criados por empresas ativas cujo os fundadores são egressos da UFG (será disponibilizado pelo professor).
- g) Quantidade total de empregos criados por todas as empresas.

- h) Quantidade de vagas oferecidas (por cotas)/egressos por unidade acadêmica e campus [2].
- i) Quantidade total de vagas oferecidas/egressos por campus e geral.

2.2. Atributos de Qualidade Prioritários

- 3. Representação da Arquitetura
- 4. Visão de Casos de Uso
- 5. Visão de Desenvolvimento
- 6. Visão de Processo
- 7. Visão Lógica
- 8. Visão Física