

Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE

Unidade Acadêmica de Garanhuns - UAG

## **Documento de Visão — Lost & Found Project**

**Versão 1.0**



Ana Raquel

Diogo Cordeiro

Paulinely Morgan

Wagner de Lima

Garanhuns/2016

## 1. Introdução

Este documento tem por finalidade coletar, analisar e definir necessidades e características gerais do sistema *Lost & Found Project*. Concentra-se nas necessidades analisadas em sistemas de Lost and Found, nas razões que levam a essas necessidades e como elas serão atendidas pelo sistema.

## 2. Escopo

O escopo deste documento limita-se a fornecer a todos os envolvidos uma descrição compreensível das funcionalidades que serão atendidas no projeto de software.

## 3. Oportunidade de Negócios

De acordo com uma reportagem de janeiro de 2016 do Daily Mail (<http://dailym.ai/1J4FVCw>) O Singapore's Changi airport, que já ganhou varias vezes o título de melhor aeroporto no mundo processou mais de 33 mil itens em 2015. Ainda segundo a reportagem entre os itens mais esquecidos pelos usuários do aeroporto da cidade de Londres estão chaves, peças de roupas, telefones, câmeras, guarda-chuva, entre outros. E esses são apenas os itens que chegam ate o departamento de *Lost and Found* do aeroporto, muitos outros podem ficar perdidos ou serem descartados sem que ninguém os levem para o setor responsável.

Esses são apenas itens esquecidos em um local, e que conta com um departamento exclusivo para lidar com estas situações. Porém muitas outras coisas são perdidas ou esquecidas em locais públicos como praças, parques e etc.

Sendo assim a criação de um serviço online de *Lost and Found* pode ser uma maneria ideal de conectar pessoas que perderam alguma coisa com pessoas que acharam algo.

## 4. Visão Geral do Produto

O sistema funcionará como uma plataforma web onde seja possível conectar pessoas que perderam algum item com usuários que encontraram o objeto, de maneira inversa a plataforma também serve para conectar qualquer pessoa que encontrou algum item/objeto e tem o desejo de devolver este item ao seu respectivo dono, essa interação de mão dupla entre as pessoas é o principal objetivo deste projeto. O sistema funcionará de maneira online, ou seja o usuário precisa estar conectado a internet para ter acesso a plataforma. O sistema não tem limitação de quem pode ser usuário dele, então qualquer pessoa pode se cadastrar no sistema. O cadastro é feito através de um formulário no próprio site. Depois que a pessoa se cadastra no sistema ela pode fazer *log in* no site e passa a ser um usuário, Um usuário pode informar a perda de um item ou que encontrou um item. Ao informar sobre um item, o usuário deve preencher algumas informações sobre ele, essas informações serão usadas mais tarde para cruzar os dados com outros itens e outros usuários. Após encontrar o item desejado o usuário entra em contato com a pessoa que o encontrou então toda a negociação é feita entre os membros, e cabe ao usuário que encontrou “acreditar” no usuário que está pedindo o item.

O sistema pode sugerir algumas praticas de negociação para tentar evitar fraudes entre usuários mal intencionados que podem tentar roubar itens que não lhes pertencem. Uma função do sistema que pode evitar esse tipo de fraude é permitir que os usuários cadastrem seus itens antes que a perda aconteça ou seja ele cadastra itens que acha que pode perder, caso isso ocorra ele terá como comprovar mais rapidamente que o item é dele.

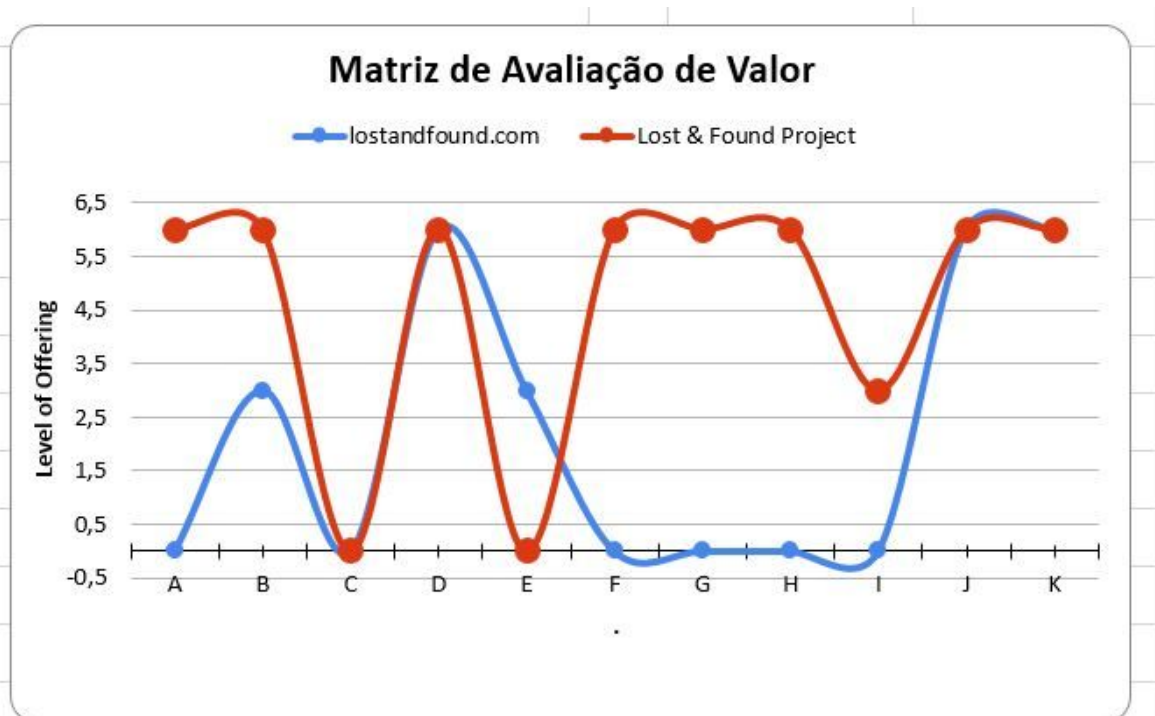
No sistema de busca de *Found Items*, Os usuários que perderam algo poderiam procurar itens perdidos. A busca poderia ser baseada por categoria do item, local, tipo de item, entre outros.

O site deve ser responsivo a fim de manter a usabilidade e a beleza em sistemas mobiles, além disso o design de todo o site tem que ser moderno e leve.

## 5. Possíveis Concorrentes

Com uma rápida busca no Google é possível encontrar alguns Sites/Apps que se propõe a fazer isso, porém nenhum deles aparece com grande notoriedade, sendo o [www.lostandfound.com](http://www.lostandfound.com) o primeiro resultado na busca, baseado nisto provavelmente é o serviço mais popular deste tipo. Porém com uma rápida análise do site é possível identificar algumas falhas como design ultrapassado e a falta de um site *mobile* (responsivo), ou seja existe um espaço para serviços que de *Lost and Found* online. Abaixo temos a matriz de valor entre o Serviço citado a acima e a proposta do nosso projeto.

No gráfico o número 0 no Level of Offering é o pior ou seja não oferece/não tem/não possui/não, o 3 é intermediário ou seja não oferece totalmente ou não oferece com qualidade ou não tem totalmente, o 6 é o valor mais alto quer dizer que oferece o recurso/bom/tem/possui, esses são os únicos 3 valores possíveis.



Matriz de Avaliação de Valor			
Attributes of Value		lostandfound.com	Lost & Found Project
Internacionalização (Mais de um idioma)	A	0	6
Social Media (É ativo nas redes sociais)	B	3	6
Geolocalização	C	0	0
Busca no banco de dados	D	6	6
Multi-plataforma	E	3	0
Site Mobile (responsivo)	F	0	6
Desing moderno	G	0	6
Cadastro previo de itens	H	0	6
Interação entre usuarios	I	0	3
Gratis pra usar	J	6	6
Cross browser	K	6	6

## 6. Requisitos

Definição dos requisitos funcionais e não-funcionais da aplicação.

### 6.1. Requisitos Funcionais

Nome do Requisito	Descrição
RF01 - Pesquisar itens aplicando filtros	O usuário pode pesquisar um subconjunto do banco de dados, de acordo com alguns filtros, como local,

	tipo do item, data e etc.
RF02 - O site deve cadastrar usuários (entrada)	O sistema deve permitir que os usuários façam o cadastro no site.
RF03 - Adicionar novos itens	O usuário deve cadastrar itens achados e/ou perdidos, anteriormente.
RF04 - Remover itens	O usuário pode remover itens cadastrados anteriormente. Caso a perda do usuário seja um alarme falso.
RF05 - Alterar itens	O usuário pode alterar as informações dos itens cadastrados anteriormente. Caso haja erro em relação ao fornecimento de detalhes de perda ou achado.
RF06 - Login no sistema	Permitir o acesso ao serviço apenas a usuários previamente cadastrados, assim é possível identificar quem está usando o serviço e conectar usuários que perderam com quem acharam algum item.
RF07 - Alterar informações pessoais de usuário	O usuário pode alterar seus dados pessoais de cadastro.
RF08 - Exibir resultados na pagina	O sistema deve retornar as consultas de forma legível para o usuário e exibir os resultados na tela.
RF09 - Iniciar negociação	O usuário pode requisitar determinado item achado por outro usuário. Também pode requisitar devolução, caso o usuário a contatar seja quem achou um item.
RF10 - Finalizar negociação	O usuário que achou um item pode aceitar ou não devolvê-lo.
RF11 - Registrar operações	O sistema deve armazenar informações de negociações finalizadas.
RF13 - Reportar Perda	O sistema deve ter um formulário para que o usuário reporte a perda de um

	item.
RF14 - Reportar Achado	O sistema deve ter um formulário para que o usuário reporte que achou um item.

## 6.2. Requisitos Não-Funcionais

Nome do Requisito	Descrição
RNF01 - Responsivo	O site deve ser responsivo
RNF02 - Interface amigável	O site deve seguir práticas de IHC
RNF03 - Banco de Dados	O sistema deve ter uma base de dados eficiente e segura
RNF05 - Sistema Web	A aplicação será uma plataforma Web

## 7. Perfil dos Usuários

Descrição do perfil do usuário que pode utilizar o sistema.

Identificador do Usuário	Descrição
Usuário	Qualquer pessoa que tenha conexão com a internet pode entrar no sistema e usar o serviço, seja um usuário que encontrou algum item perdido e deseja informar para que possa efetuar a sua devolução ou, caso contrario, se ele perdeu algo e está procurando seu item.

## 8. Usabilidade

Definir alguns requisitos de usabilidade do sistema e descrever uma maneira de mensurar quais requisitos foram atendidos.

<b>Requisito</b>	<b>Mensuração</b>
Possuir telas simples	Observar dificuldades de navegação
Possuir passos simples para realizar as tarefas	Observar tempo médio gasto pelos usuários na hora de realizar a tarefa
Possuir design agradável ao longo de todo o sistema.	Perguntar a primeira impressão, e a impressão final após o fluxo.

## 9. Riscos/Limitações

- Tempo relativamente curto para desenvolvimento do projeto inteiro;
- Dificuldade de encontros presenciais da equipe de desenvolvimento, tendo em vista que parte dos membros não moram na mesma cidade e outra parte trabalha;
- Usar alguma tecnologia pela primeira vez;
- Saída de algum membro do time;
- Tecnologia utilizada deixar de fornecer suporte/documentação;
- Dificuldades na comunicação online (falta de internet e/ou energia);
- Nenhum membro é especialista em design;
- Recursos financeiros são limitados.