



Ana Raquel
Diogo Cordeiro
Paulinely Morgan
Wagner de Lima



Introdução

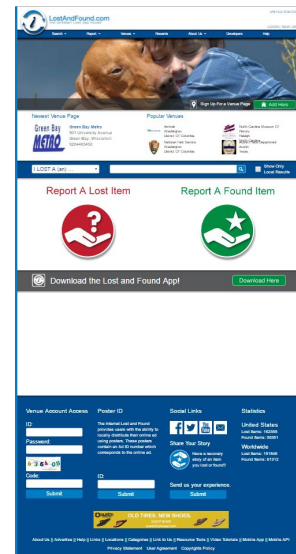
- O serviço de *Lost and Found* funciona basicamente como um local físico onde pessoas que perderam algum objeto/item vão procurar seus pertences.
- Em contra partida se alguém achar algum item/objeto abandonado, esta pessoa pode se dirigir ate o departamento de Lost and Found e comunicar o local e hora onde encontrou o item e consequentemente deixar o item lá para que o dono possa ter a chance de procurar e recuperar seu pertence.
- Em algumas situações é necessário que o usuário comprove que o item lhe pertence.

Oportunidade de Negócios

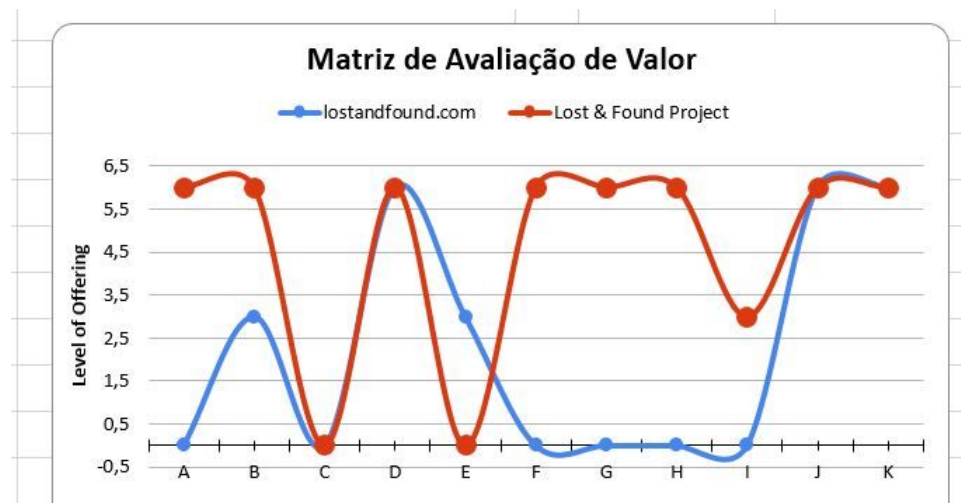
- De acordo com uma reportagem de janeiro de 2016 do Daily Mail (<http://dailym.ai/1J4FVCw>) O Singapore's Changi airport, que já ganhou varias vezes o título de melhor aeroporto no mundo processou mais de 33 mil itens em 2015.
- Ainda segundo a reportagem entre os itens mais esquecidos pelos usuários do aeroporto da cidade de Londres estão chaves, peças de roupas, telefones, câmeras, guarda-chuva, entre outros.
- 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.

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 o primeiro resultado na busca, baseado nisto provavelmente é o serviço mais popular deste tipo.



Possíveis Concorrentes



- 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,
- Estes 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

Visão Geral

- 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.

Visão Geral

- O sistema não tem limitação de quem pode ser usuário dele, então qualquer pessoa pode se cadastrar e utilizar o sistema.
- Um usuário pode informar a perda de um item ou que encontrou um item.
- Uma função do sistema 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.

Visão Geral

- 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.
- 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.

Requisitos Funcionais

Nome do Requisito	Descrição
RF01 - Pesquisar no banco de dados	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.

Requisitos Funcionais

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 que 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.

Requisitos Funcionais

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.

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

Perfil dos Usuários

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.

Usabilidade

Requisito	Mensuração
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.

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;

Riscos/Limitações

- 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.