

**ANEXO A – DER**  
**UNIRV – UNIVERSIDADE DE RIO VERDE**  
**PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO FACULDADE DE ENGENHARIA DE SOFTWARE**

**DOUGLAS PIMENTEL BARBOSA JÚNIOR**

**PORTAL DE CONTEÚDOS E ACERVOS ACADÊMICOS PARA DISCENTES E**  
**DOCENTES DA FACULDADE DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA**  
**UNIVERSIDADE DE RIO VERDE**

**RIO VERDE – GO**

**2015**

## HISTÓRICO DE REVISÕES

Data	Versão	Descrição	Responsável
26/02/2015	1.0	Início da Documentação	Douglas Júnior
30/04/2015	1.0	Anexar Imagens Relacionadas	Douglas Júnior
01/05/2015	1.0	Ajuste dos tópicos atendendo a necessidade da composição mínima	Douglas Júnior

## **1 – O PROPÓSITO DO PROJETO**

### **1a. O Negócio do Usuário ou o Conhecimento do Esforço do Projeto**

Ter acesso a bons conteúdos sobre assuntos relacionados ao curso de interesse, com a intenção de fortalecer o conhecimento sobre diversos temas de nosso amplo mercado de trabalho, conhecer e manter-se informado, resumidamente, é estar por dentro do assunto abordado, seja ele qual for, ciente de que está no caminho certo. A dificuldade de acesso é o principal motivo para investir neste projeto.

### **1b. Metas do Projeto**

Agilizar a forma de acessar conteúdos de interesse acadêmico, no caso, do próprio curso e também melhorar a viabilidade do mesmo, publicar também resultados de pesquisas e estudos próprios, criando uma base de conhecimento cada vez mais forte.

Nosso tempo de hoje em dia na maioria das vezes não nos permite correr atrás, só de pensar em todo processo que deverá ser feito para encontrar, pesquisar, estudar e entender do assunto, nos desmotiva de exercer esta prática de leitura para enriquecer de informação, este sim, é um sério problema que enfrentamos no dia a dia e este projeto irá abrir um caminho mais amplo para que possa incentivar esta prática atualmente.

## **2 – OS INTERESSADOS**

### **2a. O Cliente**

O projeto é inicialmente específico e exclusivo para o curso de Engenharia de Software da Universidade de Rio Verde, podendo se expandir dependendo de seu resultado final. Mas a intenção do projeto é atingir todos os envolvidos deste curso, criando um acervo acadêmico rico com o passar dos dias e ajudando a desenvolver profissionais e talentos nesta incrível área crescendo em valorização em nossa região.

### **2b. O Consumidor**

Os consumidores do projeto, ou seja, os usuários, são todos os discentes e docentes do curso Engenharia de Software da UniRV. Diretamente ou indiretamente, todos estarão relacionados ao projeto, são eles então, os *stakeholders*, através de um questionário de pesquisa, obtemos algumas informações e através da necessidade própria como aluno cliente e visão de melhoria dos estudos, surge o interesse pelo projeto.

## 2c. Outros Interessados

Editoras interessadas em divulgar seus conteúdos relacionados ao curso.

## 2d. Mãos à Obra no Produto

- Coordenador de Engenharia de Software da UniRV
- Discentes de Engenharia de Software da UniRV
- Docentes de Engenharia de Software da UniRV

Habilidades relacionadas a tecnologia

## 2e. Prioridades Atribuídas aos Usuários

• **Coordenador(es):** Maior nível de controle do sistema, podendo realizar download, visualizar, pesquisar, incluir e excluir conteúdo dentro do portal. Responsável por todo conteúdo do portal e cabe a ele decisão de manter ou remover.

• **Docentes:** Segundo maior nível de controle do sistema, podendo realizar download, visualizar, pesquisar e incluir conteúdo dentro do portal. Responsável por aquilo que ele próprio publica, ciente e de acordo com os termos, após publicado, só poderá ser alterado solicitando ao coordenador.

• **Discentes:** Nível de acesso ao sistema, podendo realizar download, visualizar e pesquisar os conteúdos contidos no portal, não arcando com nenhuma responsabilidade relacionada diretamente com o sistema, usuário direto dos serviços que o portal lhe oferece.

## 2f. Participação do Usuários

É exigido pelos *stakeholders* em geral, uma usabilidade agradável, facilidade e interface amigável e com os *feedbacks* que ambos os interessados no projeto vão reunindo e repassando, tornará possível elaborar em cima da documentação uma melhoria para o resultado final, além da participação com o conhecimento das regras de negócio.

## 2g. Usuários de Manutenção e Técnicos de Serviço

Não haverá uma pessoa jurídica responsável por trás do software, fornecendo atualizações, correções e outros serviços. O Software ficará sobre guarda da Coordenação do curso de Engenharia de Software da Universidade de Rio Verde e seus docentes, cabendo a eles a sustentabilidade do sistema após ser entregue com suas funcionalidades essenciais atendendo as necessidades.

### **3 – RESTRIÇÕES OBRIGATÓRIAS**

#### **3a. Restrições de Soluções**

Descrição: O produto deve operar no navegador Chrome e Firefox.

Razão: Navegadores homologados para utilização do serviço.

Descrição: O produto deve conter legalidade totalmente open-source

Razão: A sustentabilidade do software não deverá depender de licenças para qualquer finalidade.

Descrição: O produto deve estar no padrão de projeto MVC (*Model-View-Control*).

Razão: Melhores práticas e facilidade em manutenção ou implementações futuras.

#### **3b. Ambiente de Implementação do Sistema Atual**

- Plataforma – Web;
- Gerenciador de Banco de Dados MySQL;
- Gerenciador de Projeto – Gantt Project;
- Ferramenta de Teste – PHPUnit;
- Ferramenta de Teste 2 – Sikuli;
- Ferramenta de Protótipo – Pencil;
- Diagramas (UML) – Astah;

Sujeito a alterações mediante necessidade do sistema ou conhecimento de novos ambientes utilitários.

### **4 – NOMEANDO CONVENÇÕES E DEFINIÇÕES**

#### **4a. Definições de Todos os Termos, Incluindo Acrônimos, Usados no Projeto**

MVC: Padrão de projeto de desenvolvimento de software com 3 camadas. (Modelo, Visão, Controle).

Open-Source: Arquitetura com código de programação livre para todos os usuários

## **5 – FATOS E SUPOSIÇÕES RELEVANTES**

### **5a. Fatos Relevantes**

Dependendo da extensão do conteúdo e do tempo gasto em cima dele, é preciso estar ciente dos riscos de saúde caso o mesmo seja utilizado sem uma pausa, pois pode ser prejudicial a visão através do monitor. Neste caso, nada que uma impressão não resolva.

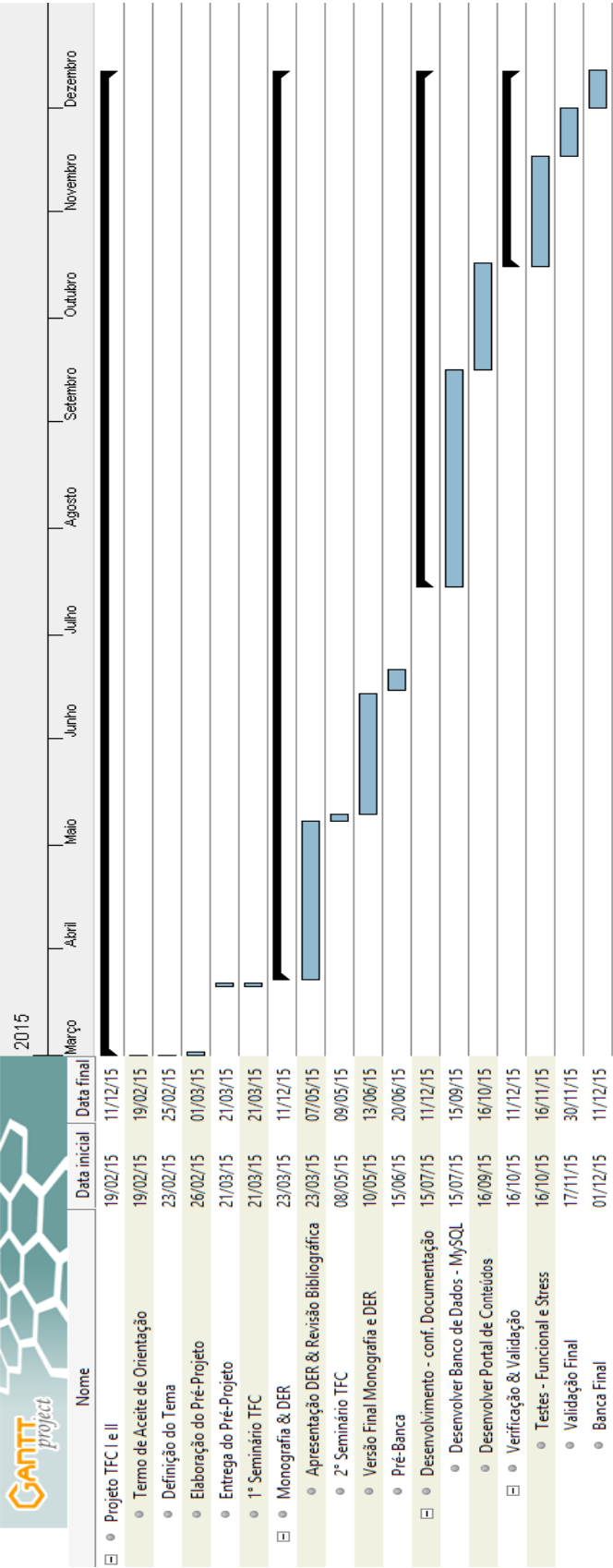
Precisamos estar ciente e firme em nosso foco, pois o portal por ser acessado pela internet, ela também pode ser um desvio do tempo do usuário para outras distrações, esquecendo que seu principal objetivo são os conteúdos de estudo.

### **5b. Regras do Negócio**

- O autor da publicação do conteúdo é o seu próprio responsável.
- Somente docentes podem realizar publicação de conteúdo no portal.
- Somente o coordenador pode excluir publicações, mediante solicitação do autor.
- Publicações favoritadas, para serem removidas sofrem uma semana em aguardo.
- Discentes não possuem nenhum tipo de controle sobre as publicações.
- O sistema permite visualização e download dos arquivos para qualquer usuário.
- O sistema é exclusivo de uso dos discentes e docentes da faculdade de Engenharia de Software da Universidade de Rio Verde.
- O sistema deverá estar disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana.
- A Faculdade de Engenharia de Software é a responsável pelo armazenamento dos arquivos publicados, estes, em seus servidores.

6 – ESTIMATIVA DE CUSTOS E PRAZOS PARA A ELABORAÇÃO

6a. Estimativa de prazo para elaboração



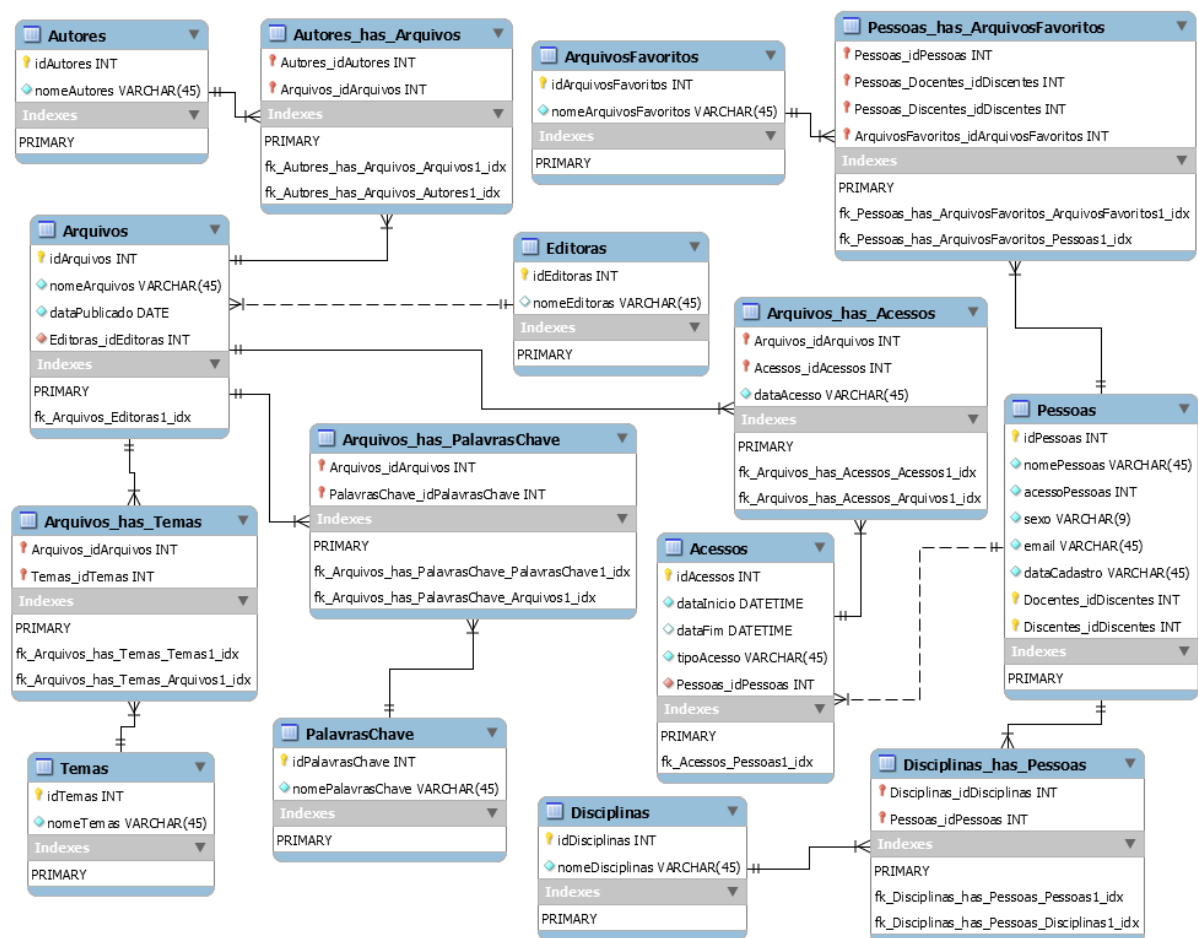
## 7 – ESCOPO DO TRABALHO

### 7a. A Situação Atual

Atualmente não contamos com nenhum tipo de portal de conteúdos e muito menos serviço de acervo digital ou algo semelhante, com disponibilidade a qualquer dia, em qualquer hora e qualquer necessidade de busca de arquivos, é através de pesquisas na internet ou nas bibliotecas mais próximas que iremos nos deparar com a situação atual e também a pesquisa de campo assim que houver prototipação do projeto para melhor análise e argumentos.

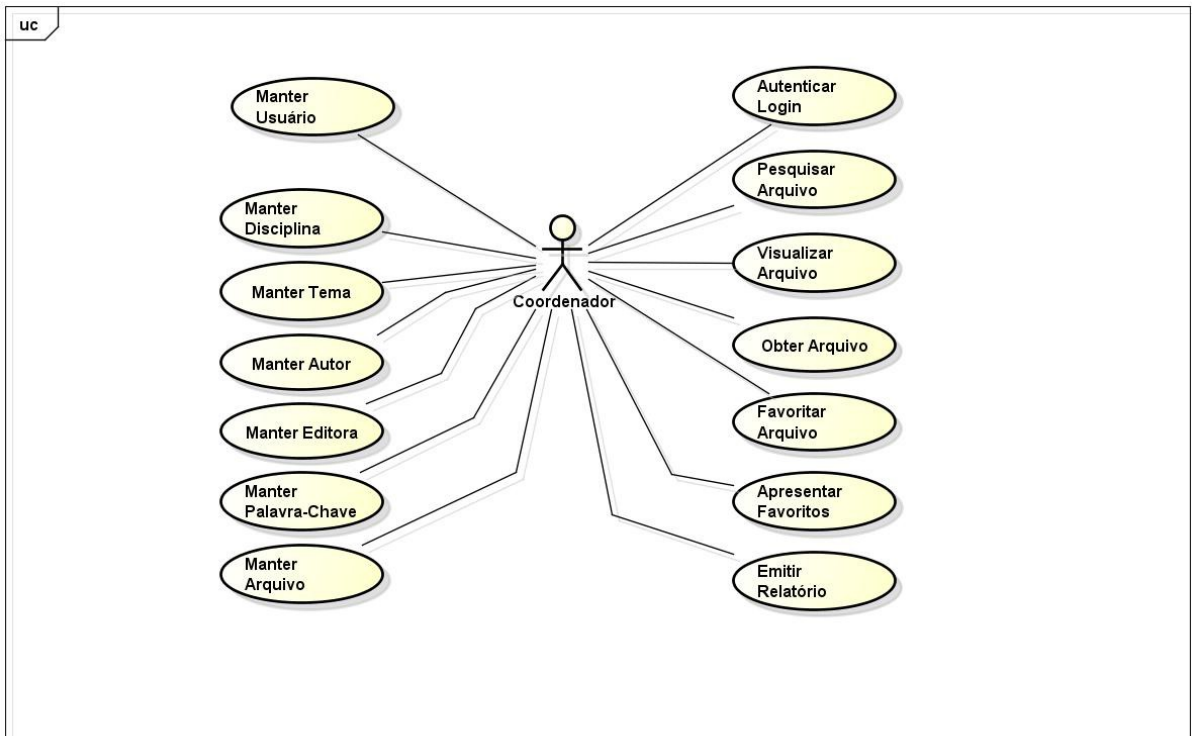
## 8 – ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA

### 8a. Modelo dos Dados

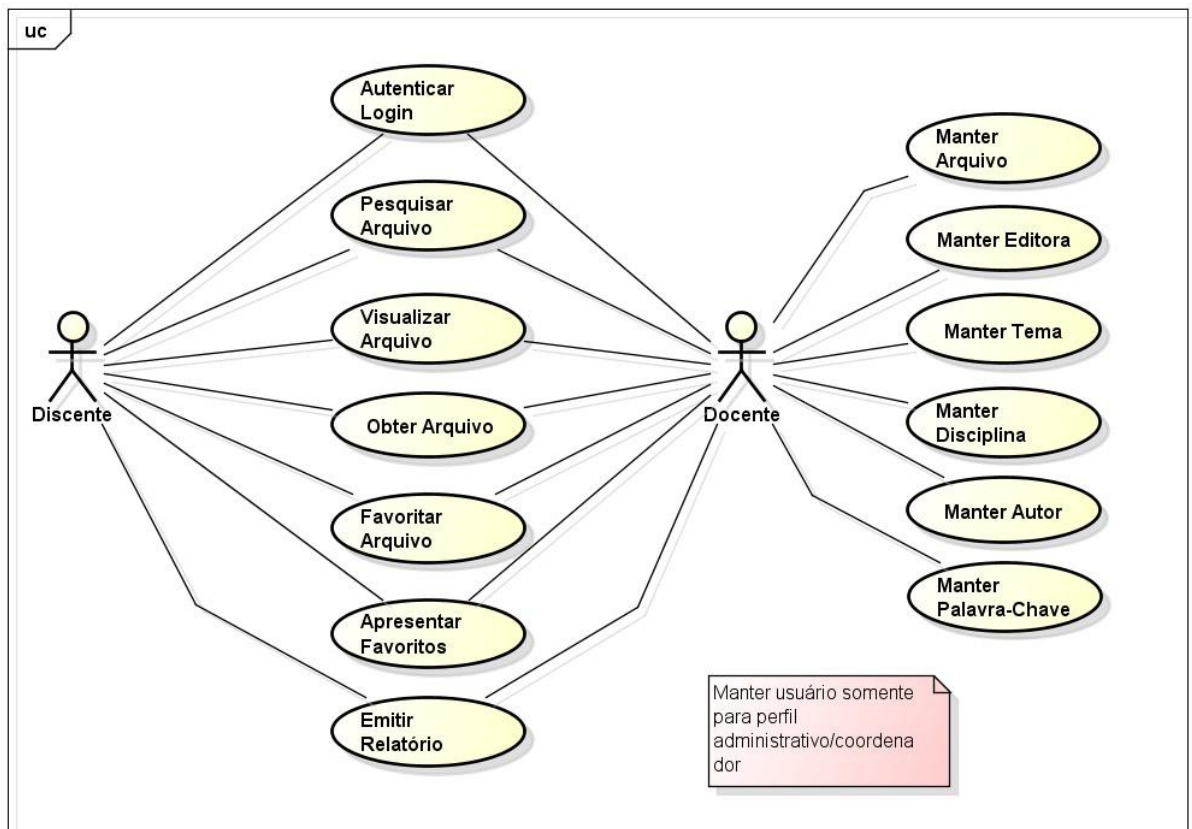




### 8b. Fronteiras do Produto



powered by Astah

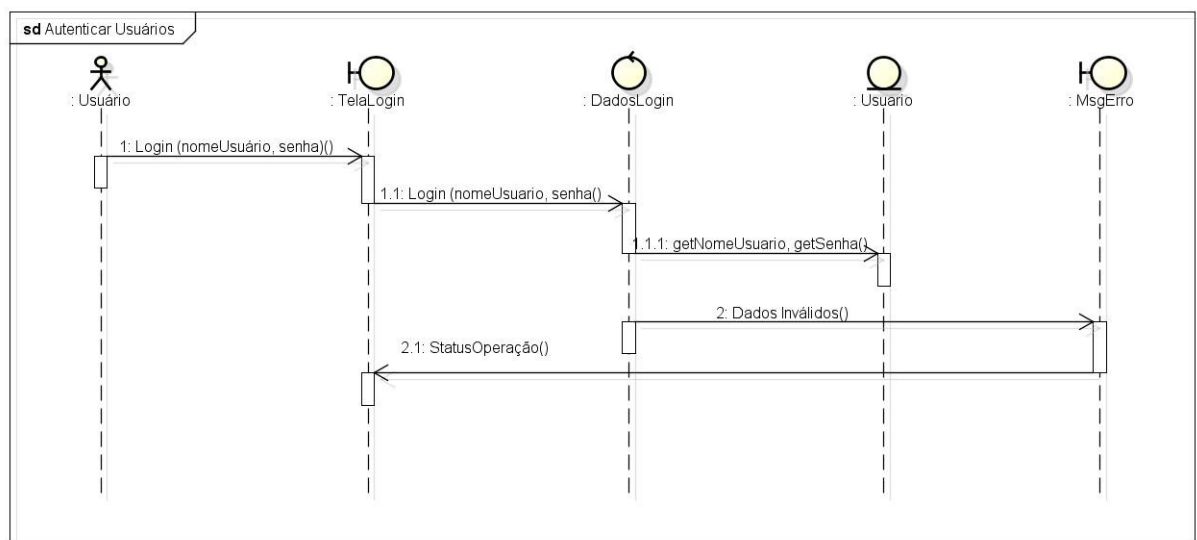


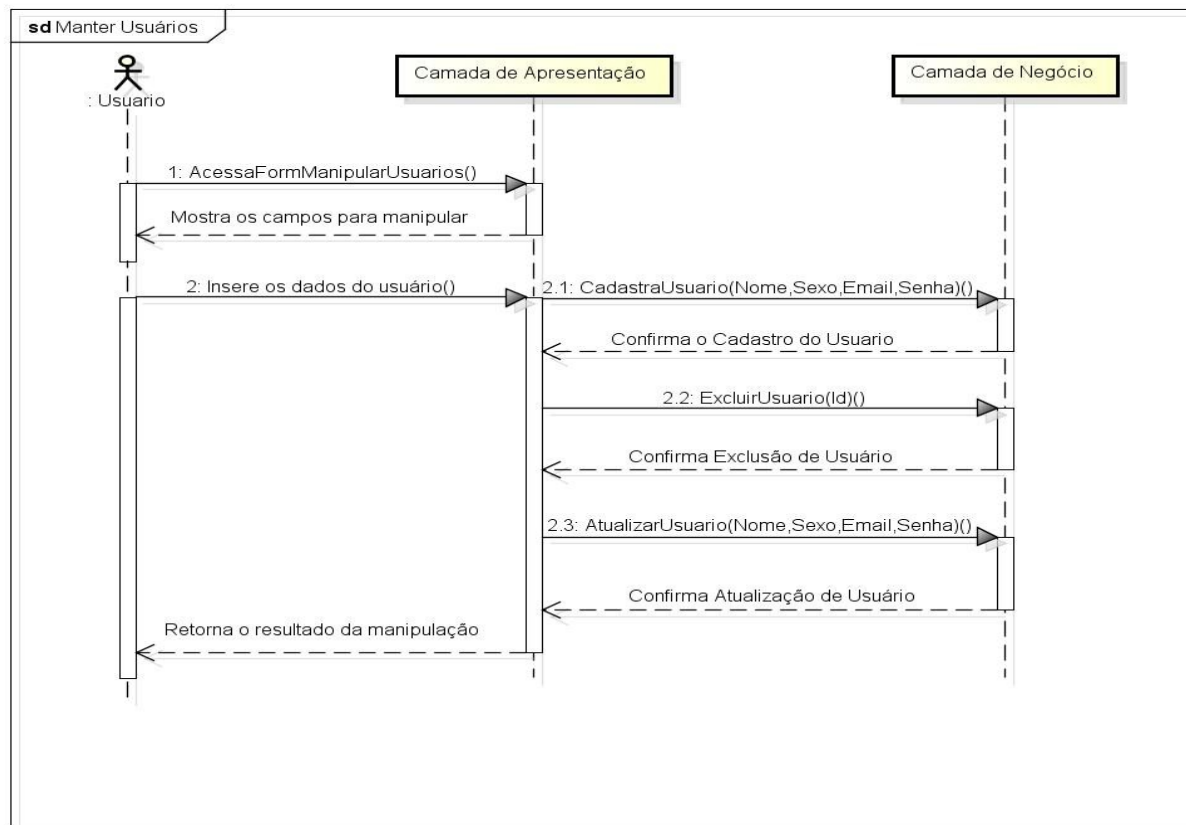
powered by Astah

## 8c. Listas de Casos de Uso

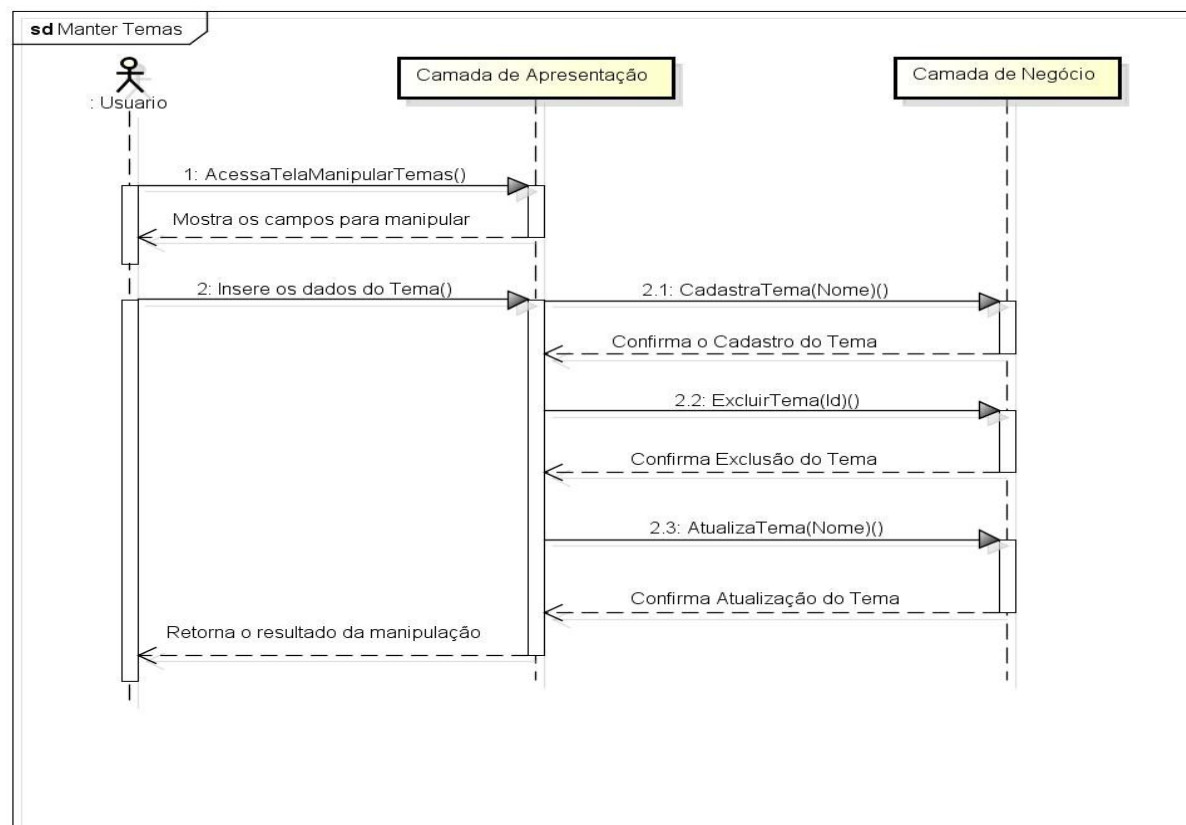
- 1 – Autenticar Usuários
- 2 – Manter Usuário
- 3 – Manter Tema
- 4 – Manter Autor
- 5 – Manter Editora
- 6 – Manter Disciplina
- 7 – Manter Palavra-Chave
- 8 – Manter Arquivo
- 9 – Pesquisar Arquivo
- 10 – Visualizar Arquivo
- 11 – Obter Arquivo
- 12 – Favoritar Arquivo
- 13 – Apresentar Favoritos
- 14 – Emitir Relatório

## 8d. Sequências do Produto

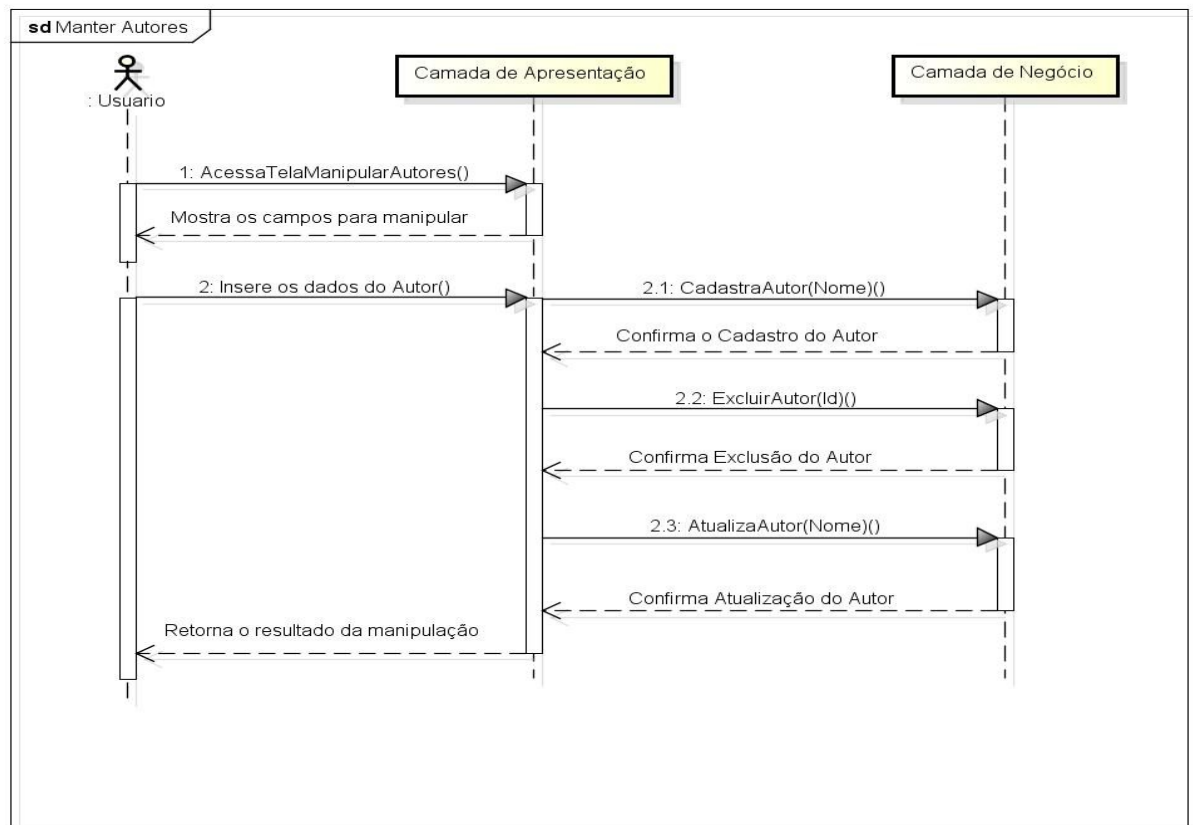




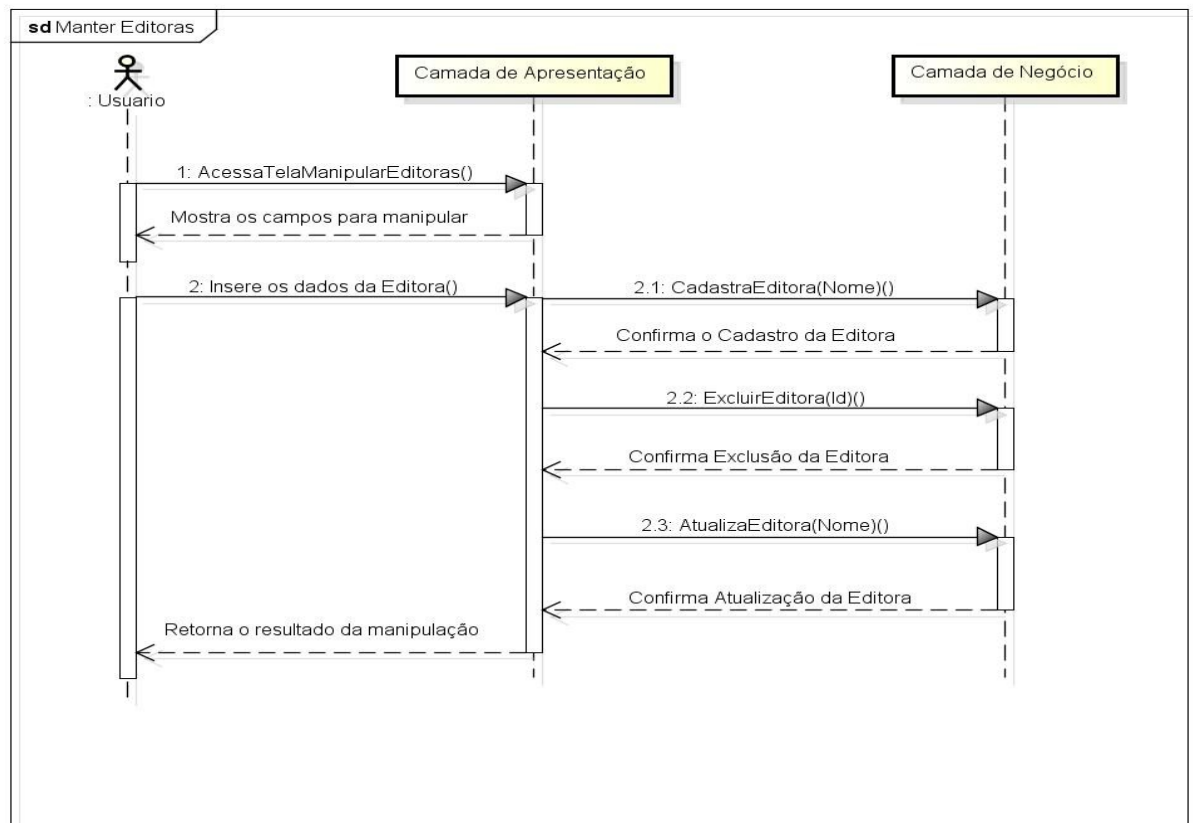
powered by Astah



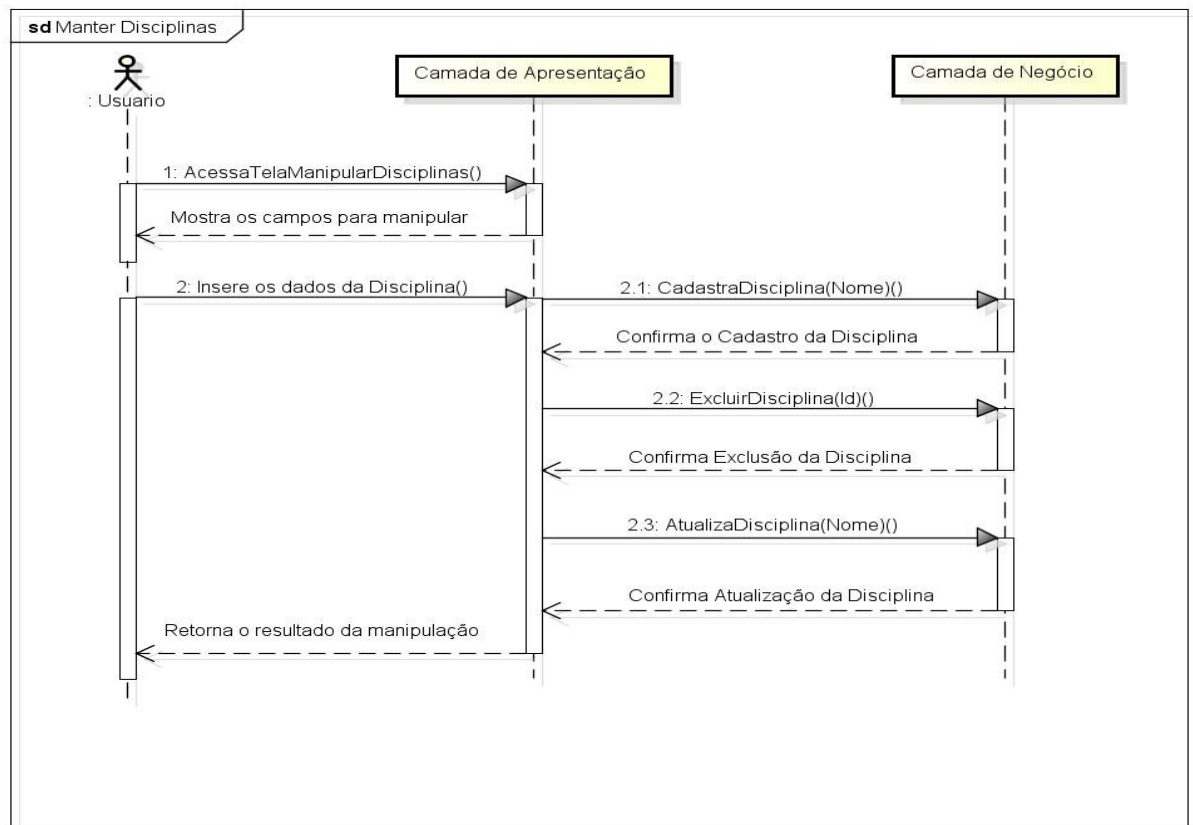
powered by Astah



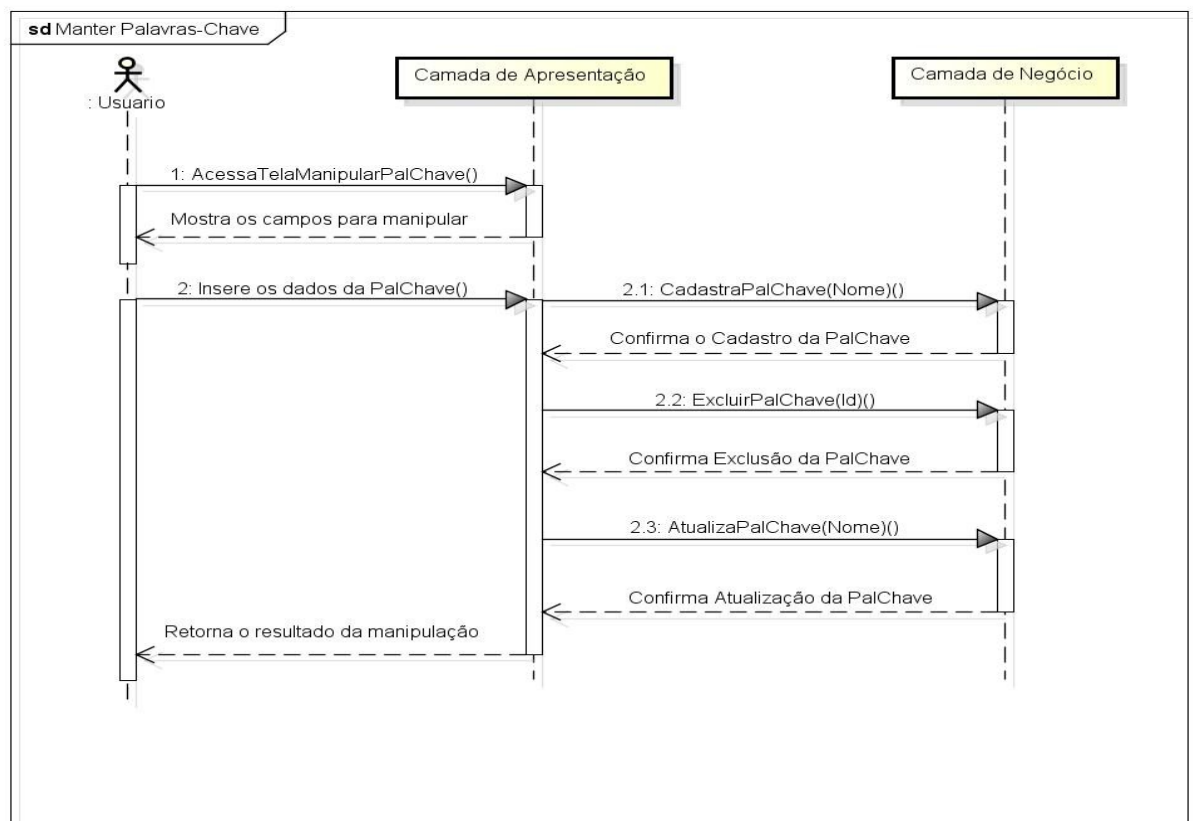
powered by Astah



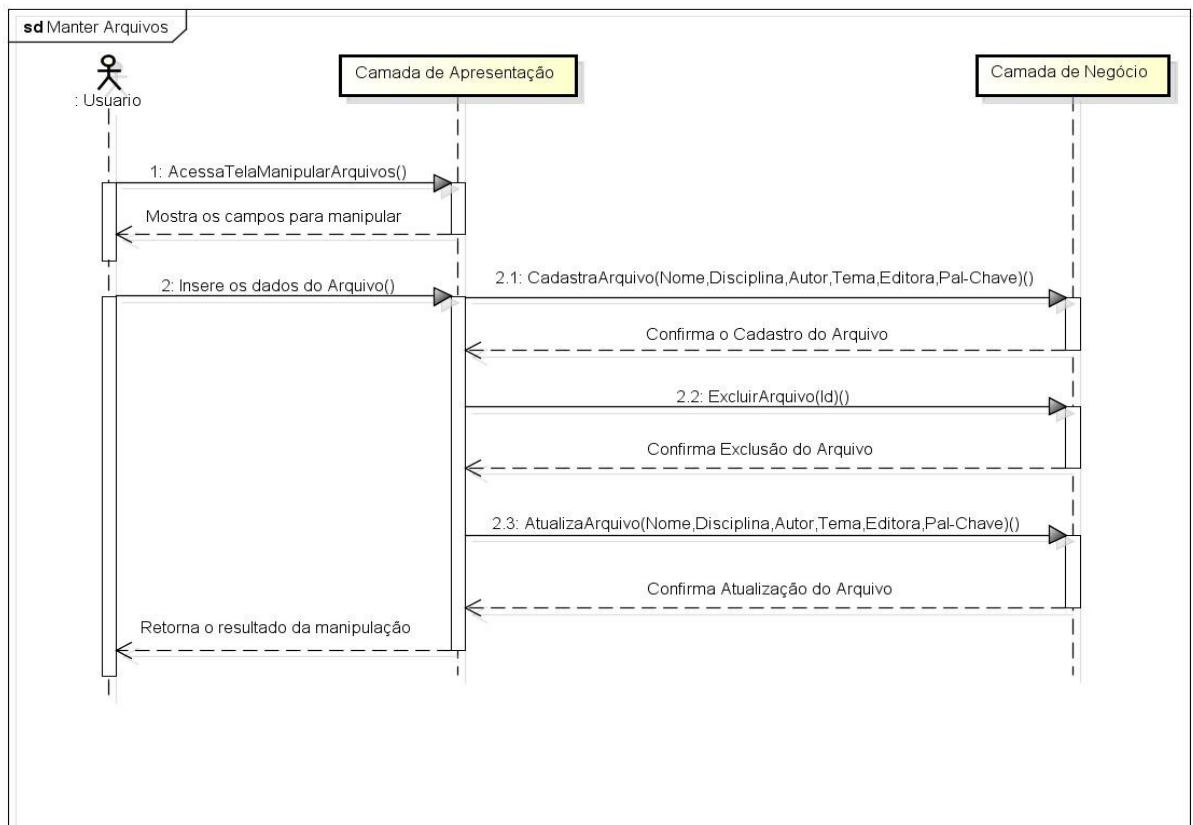
powered by Astah



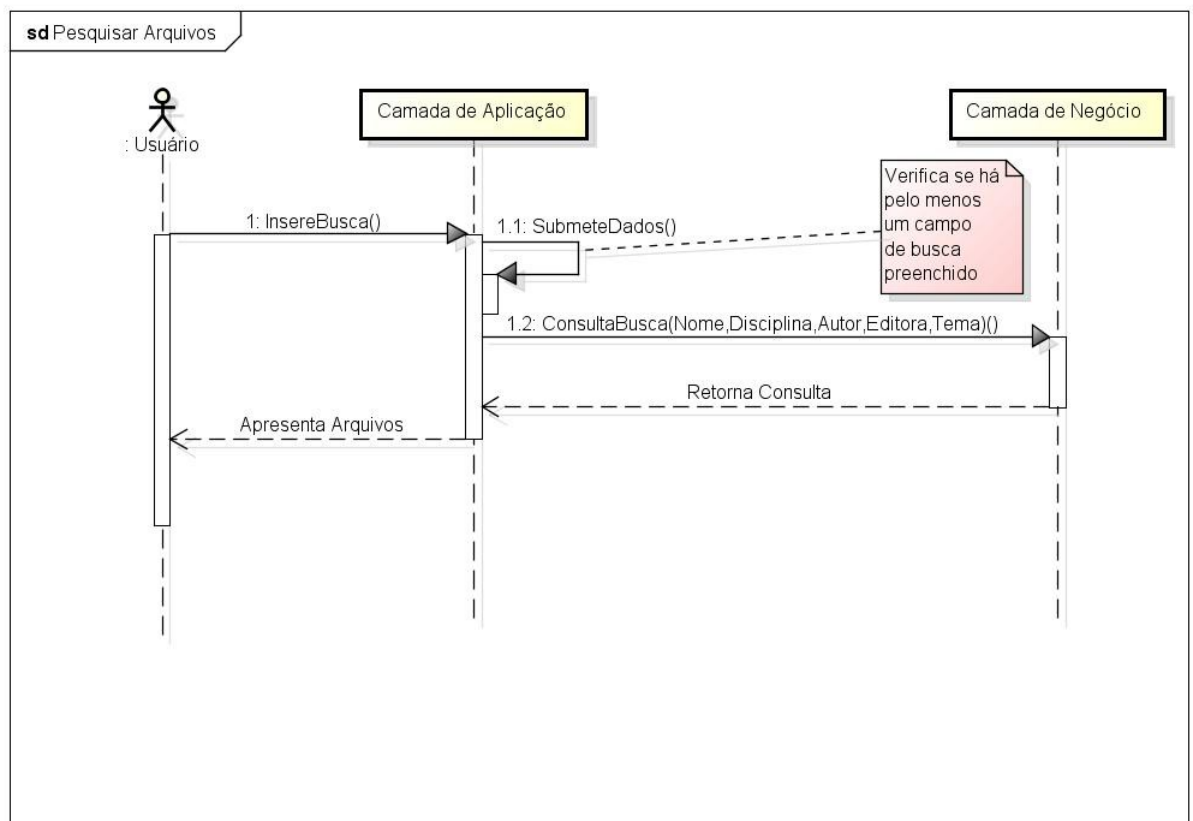
powered by Astah



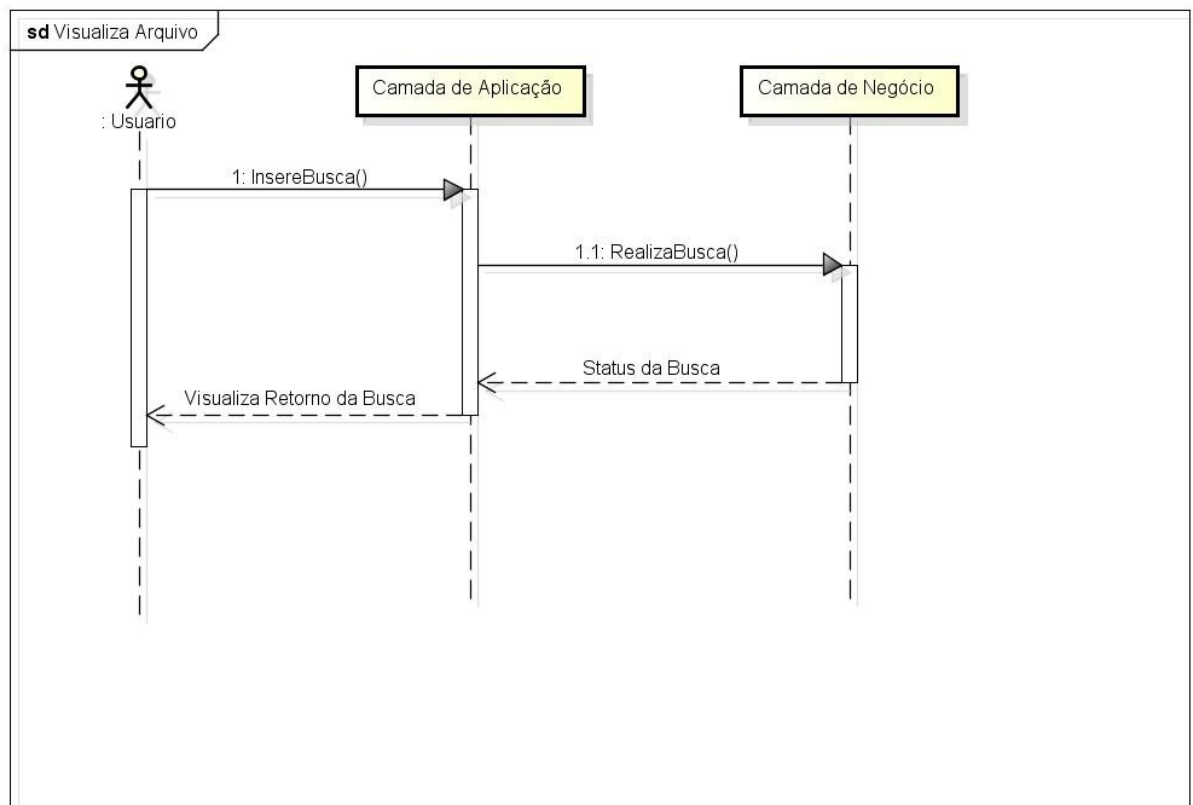
powered by Astah



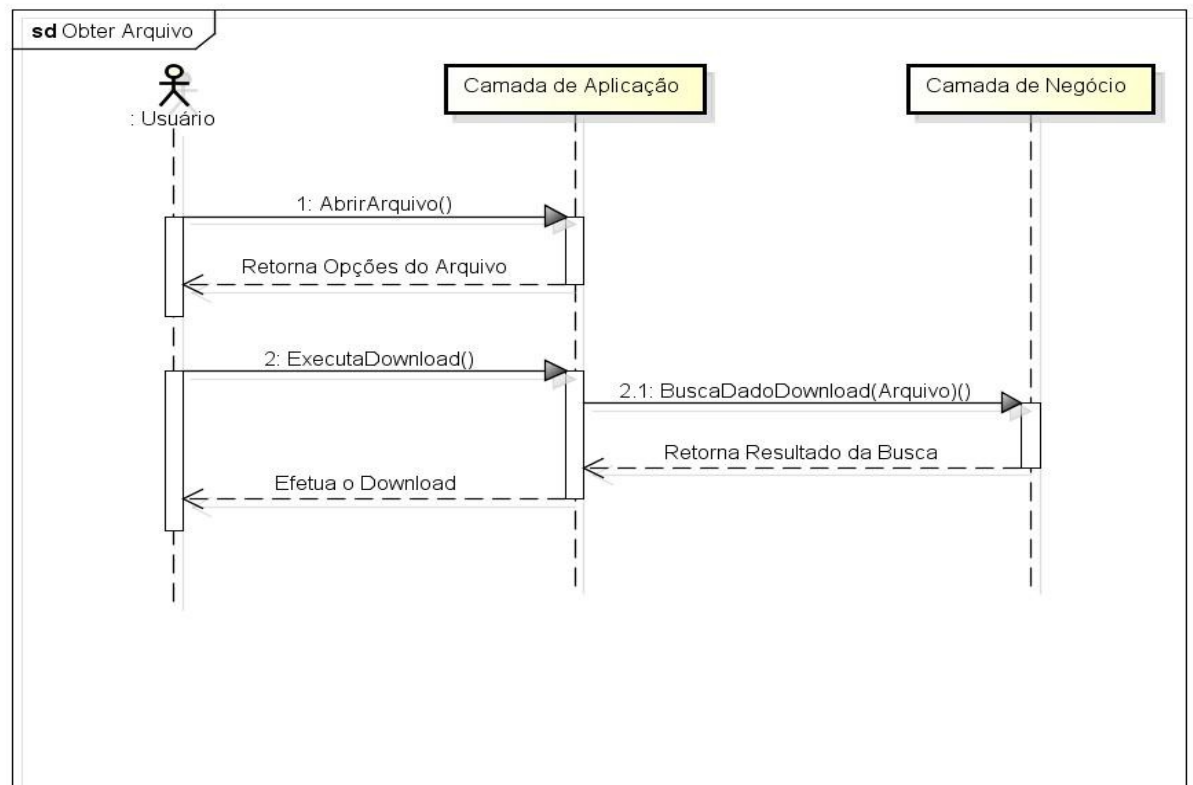
powered by Astah



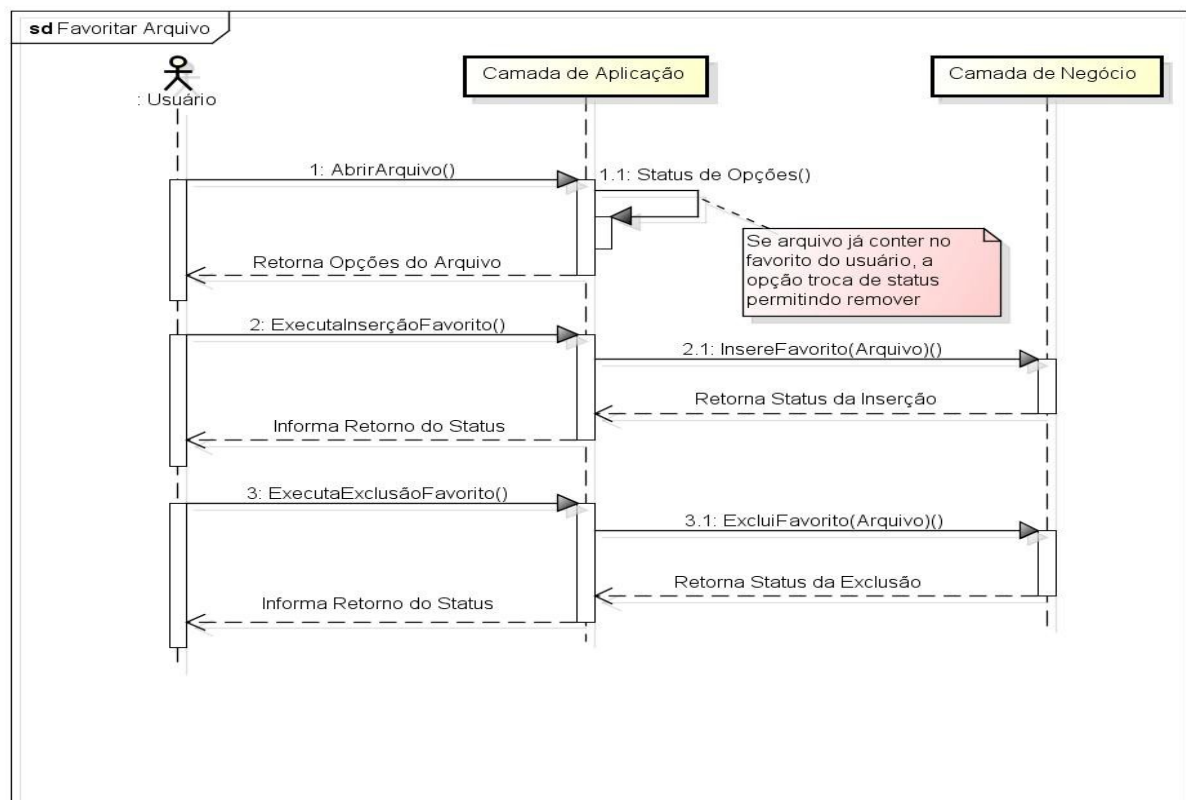
powered by Astah



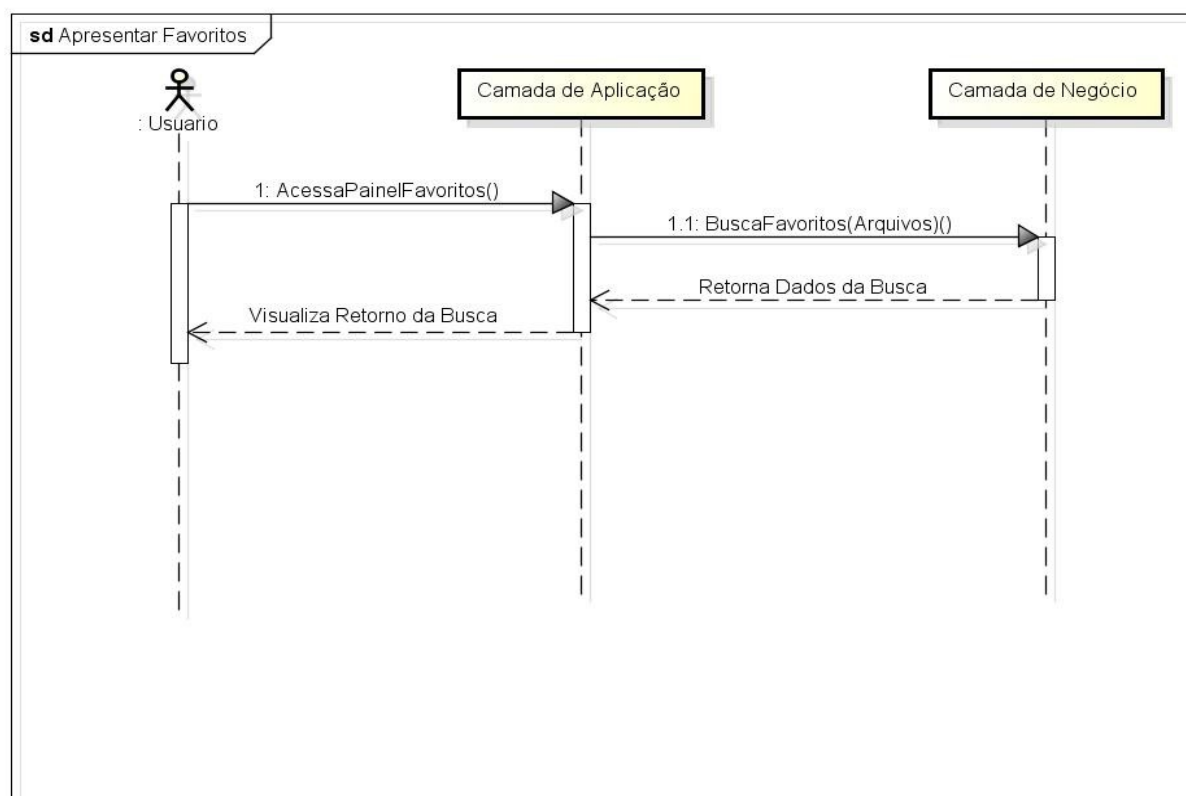
powered by Astah



powered by Astah

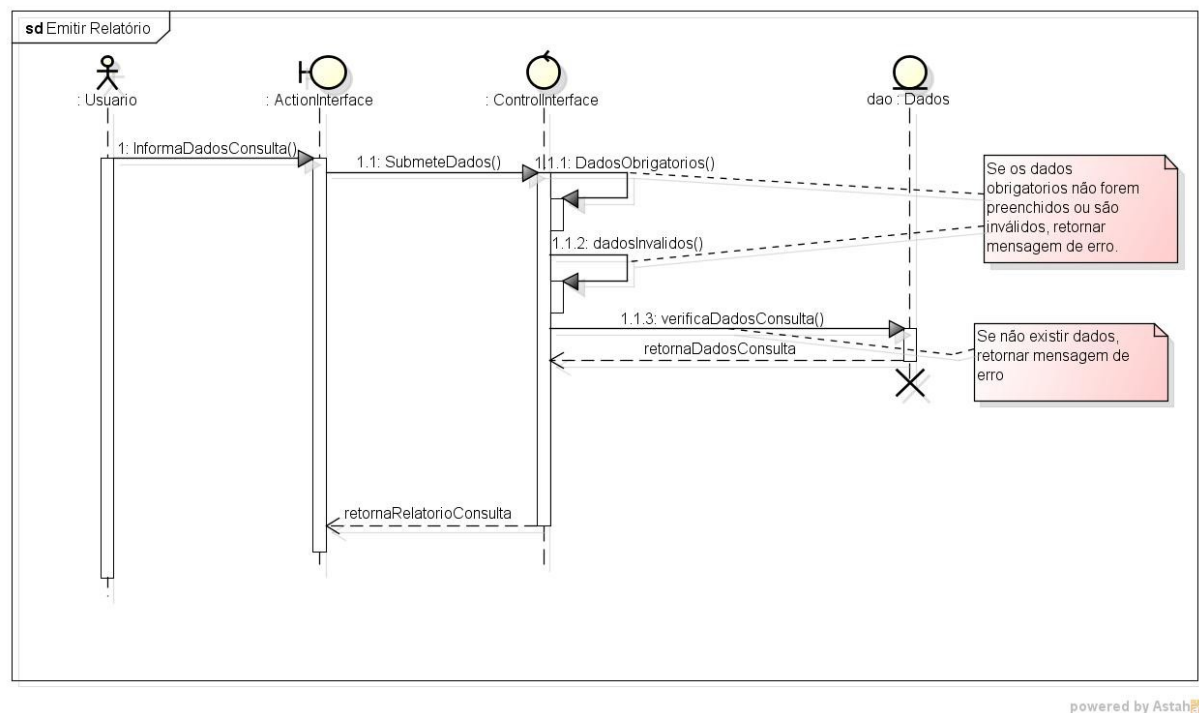


powered by Astah



powered by Astah





## 8e. Prioridade dos Requisitos

Essencial: Requisito onde se houver ausência, o software não entra em produção.

Importante: Requisito onde se houver ausência, o software funcionará, porém não será da melhor forma possível, podendo deixar a desejar na satisfação.

Desejável: Requisito onde se houver ausência, o software funcionará perfeitamente sem comprometer a funcionalidade satisfatória.

## 9 – REQUISITOS FUNCIONAIS

### 9a. Descrição dos Requisitos Funcionais

Requisito nº	01	Manter Usuários			
Descrição	Cadastrar, excluir ou alterar usuários para acesso ao sistema. Dados obrigatórios: Nome, Sexo, E-mail, Senha				
Prioridade:	Essencial	Dependências:		Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

Requisito nº	02	Autenticar Usuários			
Descrição	Permitir ou não o acesso do usuário ao software.				
Prioridade:	Essencial	Dependências:	01	Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

Requisito nº	03	Manter Disciplina			
Descrição	Cadastrar, excluir ou alterar as disciplinas mantidas no sistema. Dado Obrigatório: Nome				
Prioridade:	Essencial	Dependências:	02	Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

Requisito nº	04	Manter Temas			
Descrição	Cadastrar, excluir ou alterar temas que serão propostos nos arquivos publicados. Dado Obrigatório: Nome				
Prioridade:	Essencial	Dependências:	02	Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

Requisito nº	05	Manter Autor			
Descrição	Cadastrar, excluir ou alterar autores que serão relacionados aos arquivos. Dado Obrigatório: Nome				
Prioridade:	Essencial	Dependências:	02	Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

Requisito nº	06	Manter Editora			
Descrição	Cadastrar, excluir ou alterar editoras que serão propostos nos arquivos publicados. Dado Obrigatório: Nome				
Prioridade:	Essencial	Dependências:	02	Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

Requisito nº	07	Manter Palavra-Chave			
Descrição	Cadastrar, excluir ou alterar Palavras-Chave que auxiliam na busca do arquivo. Dado Obrigatório: Nome				
Prioridade:	Essencial	Dependências:	02	Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

Requisito nº	08	Manter Arquivos			
Descrição	Cadastrar, editar ou excluir arquivos que serão acessados pelos usuários. Dados Obrigatórios: Nome, Disciplina, Autor, Tema, Editora, Palavra-Chave				
Prioridade:	Essencial	Dependências:	03 04 05 06 07	Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

Requisito nº	09	Pesquisar Arquivo			
Descrição	Realizar a pesquisa do arquivo por tema, nome, editora, disciplina, autor ou palavra-chave. Dados Obrigatórios: Pelo menos um entre os citados acima.				
Prioridade:	Essencial	Dependências:	08	Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

Requisito nº	10	Visualizar Arquivos			
Descrição	Permitir a visualização do arquivo antes de obtê-lo.				
Prioridade:	Essencial	Dependências:	09	Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

Requisito nº	11	Obter Arquivos			
Descrição	Permitir o download de arquivos publicados.				
Prioridade:	Essencial	Dependências:	10	Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

Requisito nº	12	Favoritar Arquivos			
Descrição	Usuário seleciona alguns arquivos considerados importantes para ele poder ter um acesso rápido.				
Prioridade:	Essencial	Dependências:	10	Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

Requisito nº	13	Apresentar Favoritos			
Descrição	Trazer os arquivos categorizados como favoritos para serem visualizados sem sair da página atual.				
Prioridade:	Essencial	Dependências:	12	Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

Requisito nº	14	Emitir Relatório			
Descrição	Emitir o relatório de arquivos relacionado com suas respectivas disciplinas.				
Prioridade:	Essencial	Dependências:	02	Conflitos:	
Material de Apoio:	Diagrama de Casos de Usos				

## 10 – REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

### 10a. Requisitos de Aparência

Deverá ser intuitiva, atrativa e interativa, proporcionando um ambiente agradável e de fácil navegação a qualquer usuário, seja seu primeiro contato com o sistema ou não.

### 10b. Requisitos de Usabilidade e Humanidade

O Design moderno e intuitivo, especialmente modelado para o sistema, contando com uma atenção voltada para a usabilidade, em conjunto com boas práticas de programação, é uma dupla imbatível para o termo qualidade, sendo pensado especialmente neste ponto, se tornando um diferencial no projeto.

### 10c. Requisitos de Desempenho

Maior desenvoltura de acordo com a velocidade de conexão e latência, por ser um portal acessado através da internet, a maior dependência de um bom desempenho está relacionado com a conexão, depois seguidos pelo hardware do cliente e o software(navegador) utilizado. Recomenda-se conexões banda larga ou serviços de conexões móveis sem limite de tráfego de banda para usufruir do maior desempenho.

### 10d. Requisitos de Segurança

O acesso deve ser gerenciado por discentes no qual sua matrícula pertence a faculdade de Engenharia de Software, o mesmo segue para os docentes e ambos pertencente a um grupo de acesso específico com suas devidas funções.