Com Coffee

Consultoria e Desenvolvimento de Sistemas

## Projeto: **Invex - Arquivos UFMT**

## Documento de Visão do Projeto

## Versão do Documento: 1.0

## Histórico de Revisão

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| 20/10/2017 | Formular o documento | Luam Cortez  Lucas Afrânio  Igor Jordany  Vinícius Antônio  Jorge Rodrigues |
| 24/11/2017 | Revisão do documento | Jorge Rodrigues |
| 13/12/2017 | Adicionado endereço do artefato de aprovação do documento | Jorge Rodrigues |

## Introdução

O projeto em análise é o desenvolvimento de um jogo eletrônico para dispositivos móveis. Este documento tem como objetivo obter uma visão geral sobre as características do produto do cliente. O principal foco é fazer um levantamento dos requisitos de alto nível do sistema e fazer uma análise da viabilidade da implantação para que se possa dar prosseguimento ao projeto.

Visão Geral

A produto do cliente se trata de um jogo para dispositivos móveis sendo utilizados para as plataformas Android e iOS. O jogo visa explorar a ideia de fazer o participante andar por locais na busca de desvendar mistérios em histórias investigativas que o façam procurar pistas e tomar decisões que o auxiliem nisso; em meio a essa história, ele poderá interagir com artefatos posicionados virtualmente dentro dos limites do campus da Universidade Federal de Mato Grosso com os quais os jogadores poderão interagir com o ambiente por realidade virtual, e também, com outros jogadores participantes daquela mesma investigação, proporcionando-lhes entretenimento e diversão.

Escopo

Invex - Arquivos UFMT é um projeto de um jogo eletrônico para dispositivos móveis, sendo disponibilizado para as duas plataformas mais utilizadas atualmente, sendo elas: Android e iOS ao qual as aplicação estará disponível através de suas respectivas lojas. O projeto exigirá também um ambiente na nuvem para fazer a comunicação com as respectivas aplicações nos dispositivos.

Definições e Abreviaturas

* **InVex** - Investigation Explorer
* **Avatar** - Representação de um indivíduo dentro do espaço digital; seu personagem próprio.
* **Ambiente na nuvem** - Servidor ….
* **Com Coffee** Consultoria e Desenvolvimento de Sistema - É uma empresa fictícia sendo hipoteticamente contratada para fazer a análise do projeto e o desenvolvimento do sistema.

Referências

* Jogo *Pokémon Go:* <https://www.pokemongo.com/pt-pt/>
* Jogo *Ingress*: <https://www.ingress.com/>
* Pacote de desenvolvimento de realidade aumentada da Apple *ARKit*: <https://developer.apple.com/arkit/> Pacote de desenvolvimento de realidade aumentada da Google: <https://developers.google.com/ar/>

## Posicionamento

Benefícios do Projeto

O objetivo do projeto é promover uma interação entre os frequentadores de um determinado ambiente físico, sendo o ambiente em questão o campus na Universidade Federal de Mato Grosso. O projeto do jogo irá possibilitar através dos enredos das histórias o aprofundamento e interesse em desvendar determinados temas propostos, além de promove uma interação e a socialização entre os jogadores. Para o colaboradores o projeto irá possibilitar através das histórias obtenção de valores que serão pagos a determinados itens não gratuitos.

Declaração do Problema

Em uma análise com o cliente, foi levantando um problema em questão: a interação entre os usuários e a aplicação. A interação com a aplicação, os comandos utilizados devem ser de certa forma alinhada com as ações e o comportamento natural das pessoas. A solução seria a utilização de interfaces naturais e além de gestos naturais, aproveitando ao máximo os recursos disponíveis nos dispositivos para tornar essa interação mais invisível, tais como implementação de gestos e movimentos.

## Descrição dos usuários

Usuários envolvidos no projeto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome** | **Descrição** | **Responsabilidade** |
| Equipe de  Desenvolvimento | Estudantes da Universidade Federal de Mato Grosso, discentes da disciplina de Análise e Projeto de Sistemas I | Participar ativamente no processo de desenvolvimento do software estabelecido como proposta de solução |
| Equipe de Gestão  do Projeto | Estudantes da Universidade Federal de Mato Grosso, discentes da disciplina de Análise e Projeto de Sistemas I | Gerenciar a equipe de desenvolvimento e participar do processo de desenvolvimento |
| Equipe de avaliação e suporte | Professor da disciplina de Análise e Projeto de Sistemas I | Avaliar e auxiliar as equipes de gestão e desenvolvimento |
| Clientes | Representantes da Invex | Prover as informações para o levantamento de requisitos |

Resumo dos Usuários

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Descrição** |
| Frequentador do campus da Universidade Federal de Mato Grosso. | Todas as pessoas que frequentam que frequentam o campus da Universidade Federal de Mato Grosso em Cuiabá, sendo de todas as idades. |
| Gestor dos sistemas da Invex. | Colaboradores da empresa idealizadora do projeto Invex. São responsáveis por realizar a gestão dos conteúdos e dados do sistema. |

Ambiente de usuário

A solução de ambiente proposta pelo cliente é a utilização de dispositivos móveis sendo estes específicos para os dois sistemas operacionais mais utilizados, Android e iOS. Também será utilizado servidores na nuvem para troca de dados entre as aplicações e onde estará hospedado a aplicação de gerenciamento de conteúdo, além do fórum de discussão.

## Visão geral do produto

Perspectiva do produto

O produto tem como objetivo o entretenimento dos usuários, através de um jogos eletrônico para plataforma mobile em que o usuário interpreta seu personagem, que é ele mesmo, sem avatar, seguindo narrativas e um enredo criado por um grupo de pessoas. Outro objetivo do produto é disponibilizar histórias que possam ser compradas pelos usuários.

Licença e instalação

O cliente irá elaborar o termo de uso da aplicação para os usuários. A instalação do aplicativo nos dispositivos será por meio das lojas de aplicativos disponibilizado pelas plataformas, sendo AppStore para iOS e PlayStore para Android. A publicação do aplicativo nas lojas de aplicativos é de responsabilidade do cliente, assim como o pagamento de eventuais taxas.

Características Funcionais

Esta seção define e descreve as características funcionais do sistema. O projeto pode ser estruturalmente dividido em módulos, a dizer, Gerenciamento de Usuário, que trata do cadastro e acesso dos participantes/jogadores; Gerenciamento de Histórias, que lida com o processo da criação, e publicação de histórias que poderão ser gamificadas, incluindo sua narrativa e fluxo de decisões; Gerenciamento de Monetização**,** que proporciona o meio de gestão dos pagamentos para liberação de novas histórias aos jogadores, e regula a entrada de crédito, as formas de pagamento e detalhes referentes a transação;Gerenciamento de Ambiente, que trata o contexto localizacional das histórias, posicionamento de artefatos e detecção de outros jogadores, além da inclusão da realidade virtual no decorrer do jogo, Gameficaçãoque cuida das características doRanking, dos achievements e recompensas do jogo**,** e Gerenciamento de Comunicação**,** que trata da interação do sistema com redes sociais.

Gerenciamento de usuário

Descrição: O sistema deve permitir o cadastro de novos usuários, seja pelo modo convencional ou por meio de redes sociais para realizar essas funções.

Funcionalidade: Usuários

Operação: Cadastrar Usuário

Impacto: Criação

Operação: Alterar Usuário

Impacto: Atualização

Operação: Excluir Usuário

Impacto: Exclusão

Gerenciamento de história

Descrição: O sistema deve permitir que o gestor de sistemas adicione novas histórias e gerencie as histórias existente.

Funcionalidade: História

Operação: Criar história

Impacto: Criação

Operação: Alterar história

Impacto: Atualização

Operação: Excluir história

Impacto: Exclusão

Gerenciamento de monetização

Descrição: O sistema deve gerenciar os pagamentos (entrada de crédito, formas de pagamento, transações) e liberação de novas histórias aos jogadores que efetuou uma compra.

Gerenciamento de ambiente

Descrição: O sistema deve permitir que o gestor de sistemas gerencie o ambiente, utilizando localizações para posicionar artefatos. O sistema também deve detectar outros jogados próximos.

Funcionalidade: Cenário

Operação: Adicionar Artefato

Impacto: Criação

Operação: Alterar Artefato

Impacto: Atualização

Operação: Excluir Artefato

Impacto: Exclusão

Gerenciamento de gameficação

Descrição: O sistema deve permitir que os jogadores visualize seus pontos, ranking, achievements e recebam suas recompensas.

Funcionalidade: Gamificação

Operação: Receber Recompensa

Impacto: atualização

Operação: Visualizar Ranking

Impacto: atualização

Gerenciamento de comunicação

Descrição: O sistema deve permitir que os jogadores poderão ser utilizado no jogo através de fórum/redes sociais.

Funcionalidade: Comunicação

Operação: Submeter Mensagem

Impacto: Criação

Operação: Alterar Mensagem

Impacto: Atualização

Operação: Excluir Mensagem

Impacto: Exclusão

## 

## Características não funcionais

## Esta seção define e descreve as características não-funcionais do projeto:

O sistema deve utilizar o banco de dados Mysql.

O sistema deve utilizar API do Google Maps para trabalhar com localização.

O sistema deve utilizar um servidor Web Apache.

O sistema deve utilizar um servidor Firewall de segurança(PFSENSE).

O sistema deve utilizar um servidor de Backup(Bacula).

O sistema deve utilizar um servidor de monitoramento(Centreon).

## Aprovação

Obtivemos êxito na aprovação deste documento feita pelo cliente conforme o link a seguir [Documento](https://drive.google.com/file/d/19dVFz741bFWJAQByZeDPSqBmUSrHRDJw/view?usp=sharing).

Nome: Dayany Anaile - Função: Gerenciamento de Conteúdo - Validação: Não Válido

Nome: Bruno Nakamura - Função: Gerenciamento de Usuário - Validação: Válido.

Nome: Eduardo Akimitsu Yamauchi - Gerente de Projeto - Validação: Validado

Nome: Felipe Sakamoto - Função: Gerenciamento de Compras- Validação: Aguardando correções.

Nome: Eduardo Martins - Função: Gerente de execução de conteúdo - Validação: Não Válido (Muito superficial)