





Gestão e Governança da tecnologia da informação Design Thinking – Sprint 2

Douglas H. T. Barboza Fabrício C. Vasconcellos Jonatas R. Ferreira Vitor L. Amorim Rafael R. Rodrigues Samuel D. Xavier







1. Aplicação

Durante a primeira entrega e abordagem com cliente foi entregue o resultado de diversas pesquisas e relatamos os resultados com implementação mais técnica e com pouca usabilidade, o objetivo era identificar o usuário por meio do acesso que ele realizava utilizando uma biblioteca chama "fingerprint.js". Focamos em utilizar a percepção por meio do navegador que o usuário através dos atributos que ele nos proporcionando gerando um **hash** a partir deles.

2. Abordagem problema

Apesar da solução funcionar em aspectos mais simples, ela é facilmente burlada, pois, ao utilizar um navegador diferente ou navegar através de uma guia anônima a chave de identificação única era divergente, assim fugindo do propósito já que não se obtinha uma identidade singular.

3. Metodologia

Nesta segunda entrega buscamos explorar um pouco mais a utilização da biblioteca de forma mais robusta. A implementação nesta etapa se consiste em:

- Buscar a obter um hash de identificação única a partir das informações da GPU.
- Usufruir do envio de informações produzidas pelo navegador, como exemplo: fonte, plug-in, ip, localização, etc. Como fonte de dados para posteriormente ser utilizados para a elaboração de uma Inteligência Artificial ou modelo de aprendizagem de máquina.
- Também foi implementado uma interface com formulário de cadastro para o usuário.
- Visualização dos usuários criados, organizados em uma tabela.

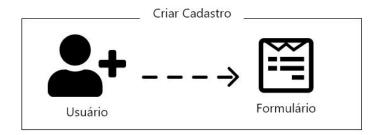
4. Prototipagem

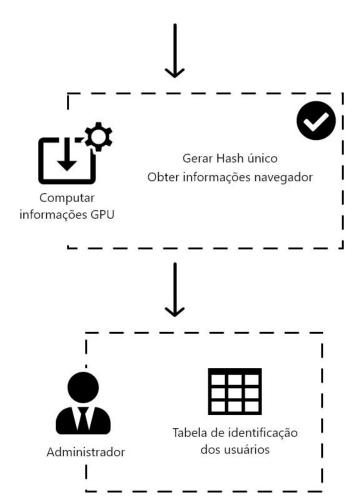
A imagem a seguir demonstra o caso de uso e diagrama de execução do sistema, exemplificando a cada etapa do processo













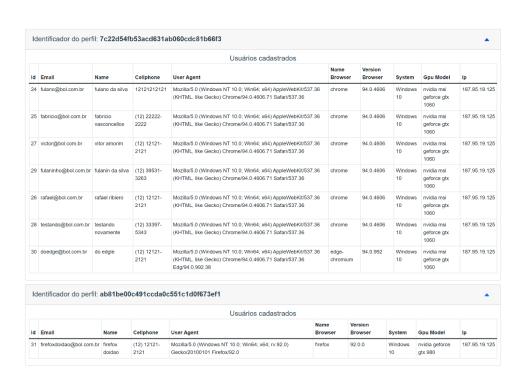






Inscreva-se

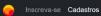
E-mail	
⊠	Insira um e-mail
Senha	
8	Crie uma senha
Nome	
2	Nome completo
Telefone	
	Insira um telefone
	Criar e-mail >











Cadastros

