**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

**Análise e Desenvolvimento de Sistemas – 6º Semestre. 2021**

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.

1. **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.

1. **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.

1. **Prototipagem**

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







