

Vitor Serio Bertoldi

Felipe Sphair

Joao Cidral

Joao Dadas

Jose Mussy

Rafael Oliveira

## RELAÇÃO DE ARTEFATOS ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

- GrowHeathy -

Trabalho apresentado como requisito parcial para a disciplina de **Experiência Criativa – Projetando Soluções Computacionais**, do curso de Bacharelado em Engenharia de Software, da PUCPR.

Orientadoras:

Profª. Cristina Verçosa P. B. de Souza

Profª. Rosilene Fernandes



Curitiba

2023

## SUMÁRIO

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos” .....	4
ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz” .....	5
ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”. .....	6
ARTEFATO 4: Canvas PBB .....	7
ARTEFATO 5: Relação de User Stories.....	11
ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER) .....	12
ARTEFATO 7: Diagrama de Classes.....	13
ARTEFATO 8: Demais Diagramas.....	14
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS .....	15

## ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos” .....	4
Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz” .....	5
Figura 3 – Quadro “Visão de Produto”. Fonte: AGUIAR, F. 2018. ....	6
Figura 4 – Canvas PBB: “Product Backlog Building”. Fonte: AGUIAR, F. 2018. ....	10
Figura 5 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018. ....	11
Figura 6 – Exemplo: DER construído com de engenharia reversa (MySQL Workbench). ....	12
Figura 7 – Exemplo: Diagrama de Classes. ....	13
Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Atividades.....	14
Figura 9 – Exemplo: Diagrama de Máquina de Estados. ....	15

## ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	
NOME DO PRODUTO:	
OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
1	Auxiliar profissionais de uma academia (Personal e nutricionista) a criar treinos e dietas de uma forma mais ágil e personalizada para cada aluno.
2	Manter o progresso dos alunos de uma academia mais organizado.
3	Entregar um software de qualidade para academias de pequeno porte a um preço acessível.

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”.

## ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”

ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”	
NOME DO PRODUTO:	
<b>É</b> - Alternativa mais acessível para academias procurando entregar uma plataforma tecnológica para seus alunos.	<b>Não é</b>  Uma aplicação de treinos por vídeo ou imagem
<b>Faz</b>  Ajuda os profissionais de uma academia a montar treinos com o uso de IA.	<b>Não faz</b>  Atualizações automáticas do progresso.

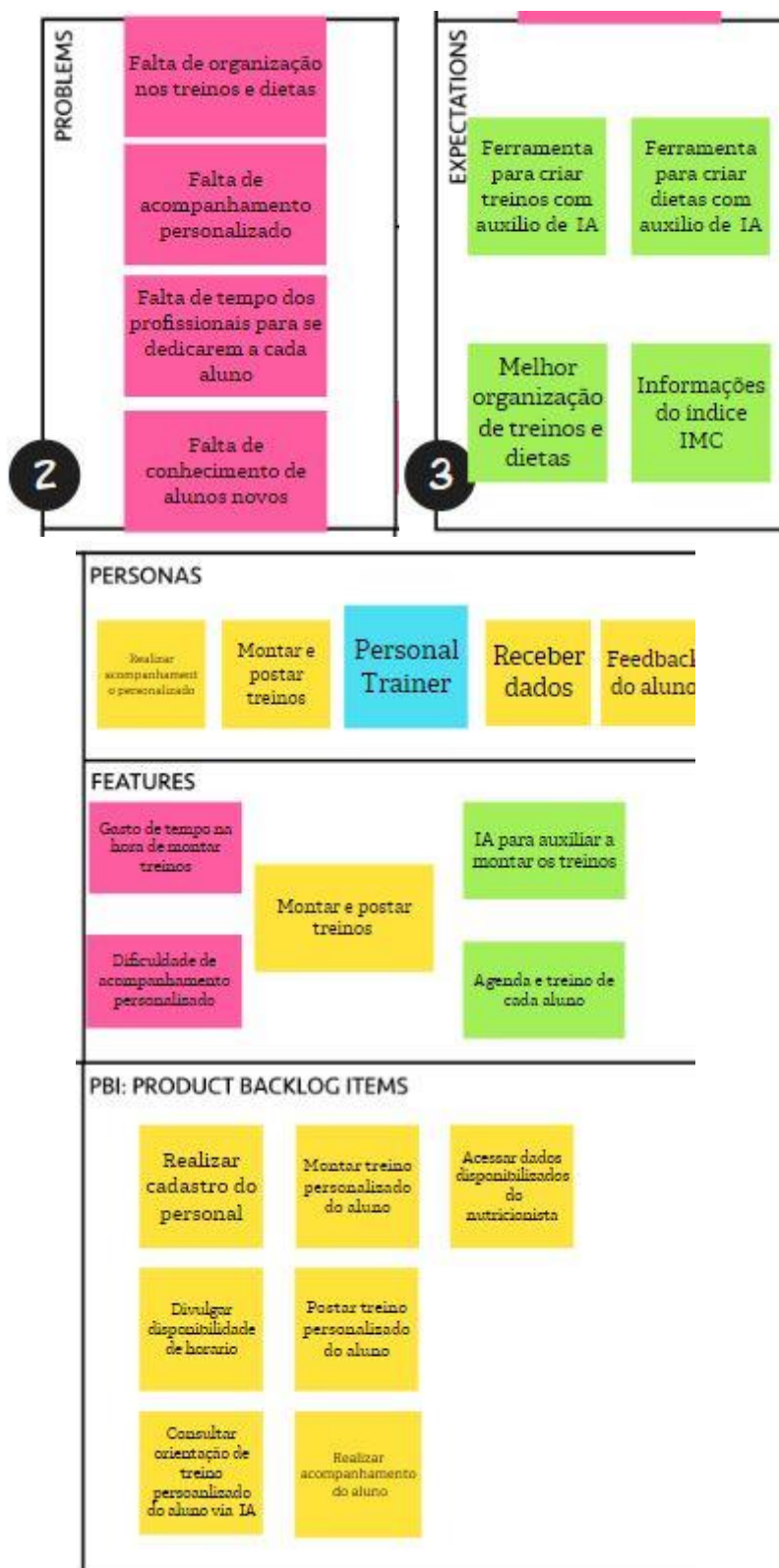
Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.

### ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”.

	<b>ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”</b>	
	<b>NOME DO PRODUTO:</b>	
Para ... →	<b>CLIENTE-ALVO</b>	Academias de pequeno e médio porte.
É um ... →	<b>CATEGORIA-SEGMENTO</b>	Saude e Fitness
Que ... →	<b>BENEFÍCIO-CHAVE</b>	Alunos de uma academia conseguem ter uma experiencia mais personalizada.
Ao contrário de ... →	<b>DIFERENCIADO-CHAVE</b>	Uso de IA para auxiliar os profissionais que trabalham em uma academia.
O nosso produto ... →	<b>META-VALOR.</b>	Facilitar a vida dos profissionais que trabalham em uma academia e personalizar a experiencia do aluno.

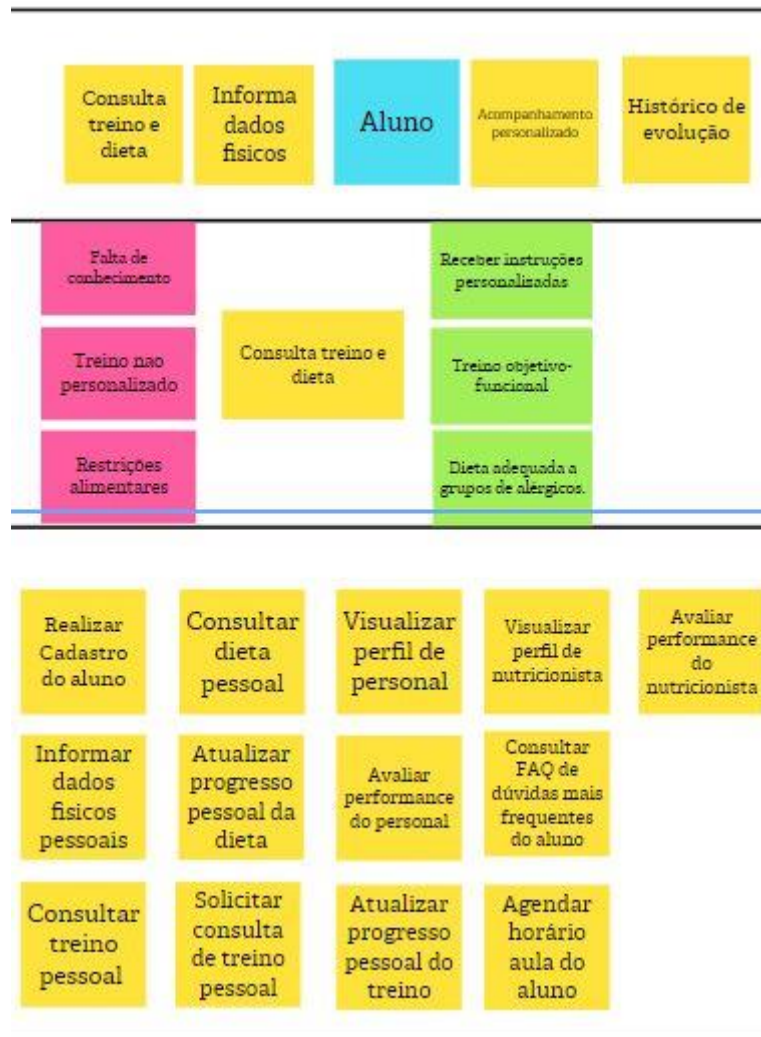
Figura 3 – Quadro "Visão de Produto". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

## ARTEFATO 4: Canvas PBB









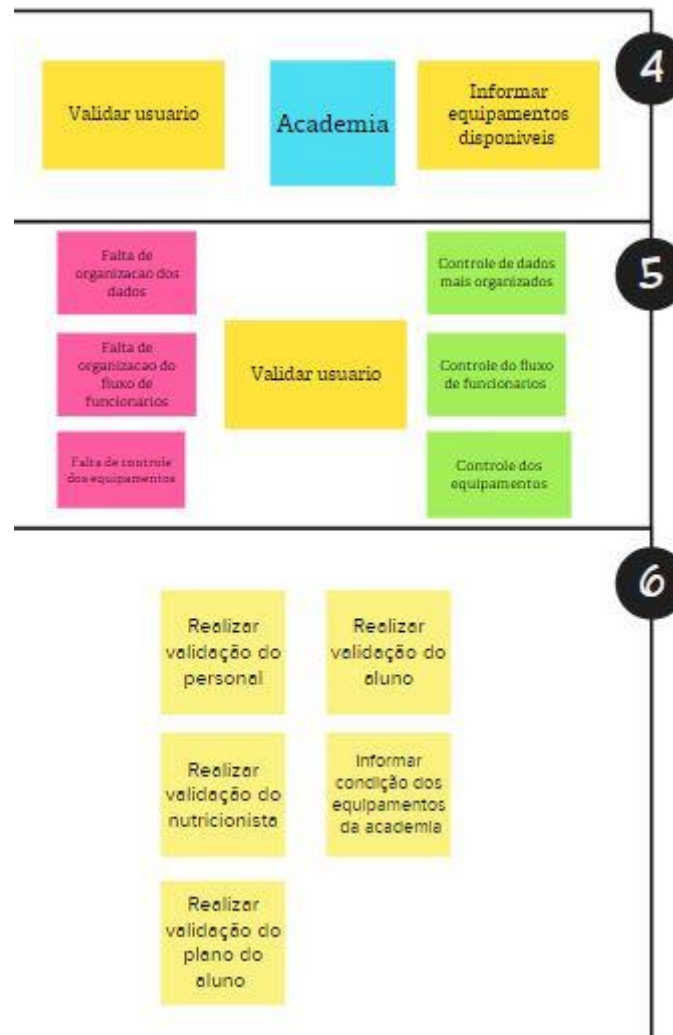


Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

## ARTEFATO 5: Relação de User Stories

Uma **História de Usuário** é uma **descrição curta**, porém completa, de uma **funcionalidade** ou **requisito** do **ponto de vista do usuário final**. É uma técnica utilizada em metodologias ágeis de desenvolvimento de software para capturar as necessidades e desejos dos usuários de forma clara e objetiva.

Uma **História de Usuário** geralmente segue um formato simples, como: "**Como** [usuário / ator], **posso** [funcionalidade / PBI], **para** que eu possa [objetivo]".

Exemplo: "**Como** usuário, **posso** salvar meus arquivos na nuvem, **para** acessá-los de qualquer lugar".

**Cada História de Usuário é uma unidade independente de trabalho que pode ser desenvolvida e entregue separadamente.**

Os **Critérios de Aceite** são uma parte importante da **História de Usuário**, pois descrevem as **condições** que devem ser **cumpridas** para que a história seja considerada **concluída com sucesso**, para garantir que a História atenda aos requisitos do usuário e do produto.

Exemplo: Padrão para entrega na figura a seguir.

HISTÓRIA DO USUÁRIO 1 - PBI: <b>Filtrar os resultados da pesquisa por data</b> (exemplo)	
<b>COMO:</b> usuário autenticado <b>POSSO:</b> <b>filtrar os resultados da pesquisa por data.</b> <b>PARA:</b> encontrar informações mais recentes.	
<b>Critério de Aceite 1</b>	<b>DADO QUE:</b> o usuário acessa a página de pesquisa <b>QUANDO:</b> o usuário seleciona um <b>intervalo de datas</b> para filtrar os resultados da pesquisa e aciona o botão "Aplicar filtro" <b>ENTÃO:</b> os resultados da pesquisa são atualizados para mostrar apenas as informações que foram publicadas dentro do intervalo de datas selecionado, incluindo a data de início e a data de término.
<b>Critério de Aceite 2</b>	<b>DADO QUE:</b> o usuário acessa a página de pesquisa. <b>QUANDO:</b> o usuário seleciona <b>uma data de início, mas não seleciona uma data de término</b> e aciona o botão "Aplicar filtro" <b>ENTÃO:</b> os resultados da pesquisa são atualizados para mostrar apenas as informações que foram publicadas a partir da data selecionada como data de início, até a data atual.
<b>Critério de Aceite 3</b>	<b>DADO QUE:</b> o usuário acessa a página de pesquisa. <b>QUANDO:</b> usuário seleciona <b>uma data de término, mas não seleciona uma data de início</b> e aciona o botão "Aplicar filtro" <b>ENTÃO:</b> os resultados da pesquisa são atualizados para mostrar apenas as informações que foram publicadas até a data selecionada como data de término.

Figura 5 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

## ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)

Um Diagrama Entidade-Relacionamento (**DER**) ilustra como “entidades” (como p. ex.: pessoas, objetos ou conceitos), se relacionam dentro de um sistema.

A figura a seguir apresenta uma instância exemplo, como padrão para entrega.

**ARTEFATO 6:** Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)

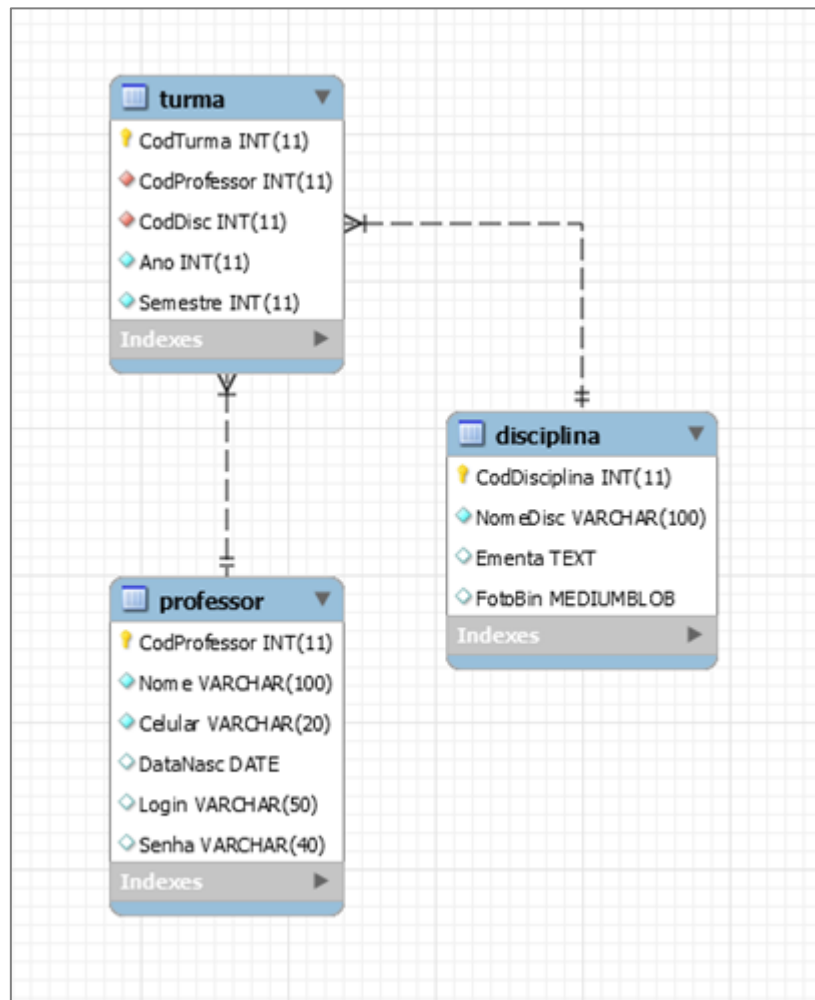


Figura 6 – Exemplo: DER construído com de engenharia reversa (MySQL Workbench).

## ARTEFATO 7: Diagrama de Classes

O Diagrama de Classes da UML representa a estrutura e relações entre as classes de um produto de software orientado a objetos.

### Importante:

- Esta seção é opcional, apenas para produto de software orientado a objetos.
- A equipe deve combinar com a banca de professores todos os artefatos de especificação.

A figura a seguir apresenta uma instância exemplo, como padrão para entrega.

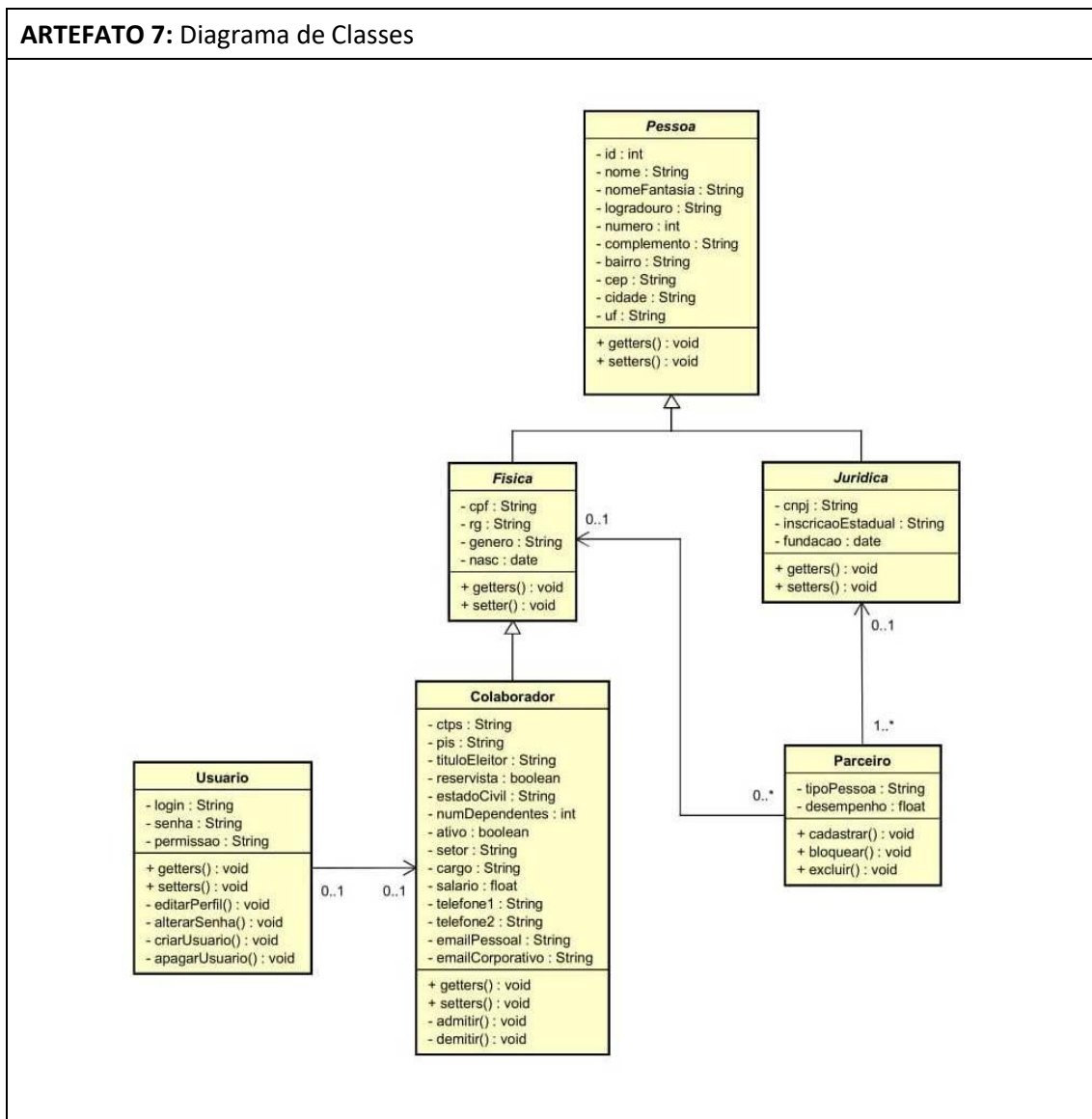


Figura 7 – Exemplo: Diagrama de Classes.

## ARTEFATO 8: Demais Diagramas

### 1. Diagrama de Atividades (da disciplina de Criação de Modelos Computacionais)

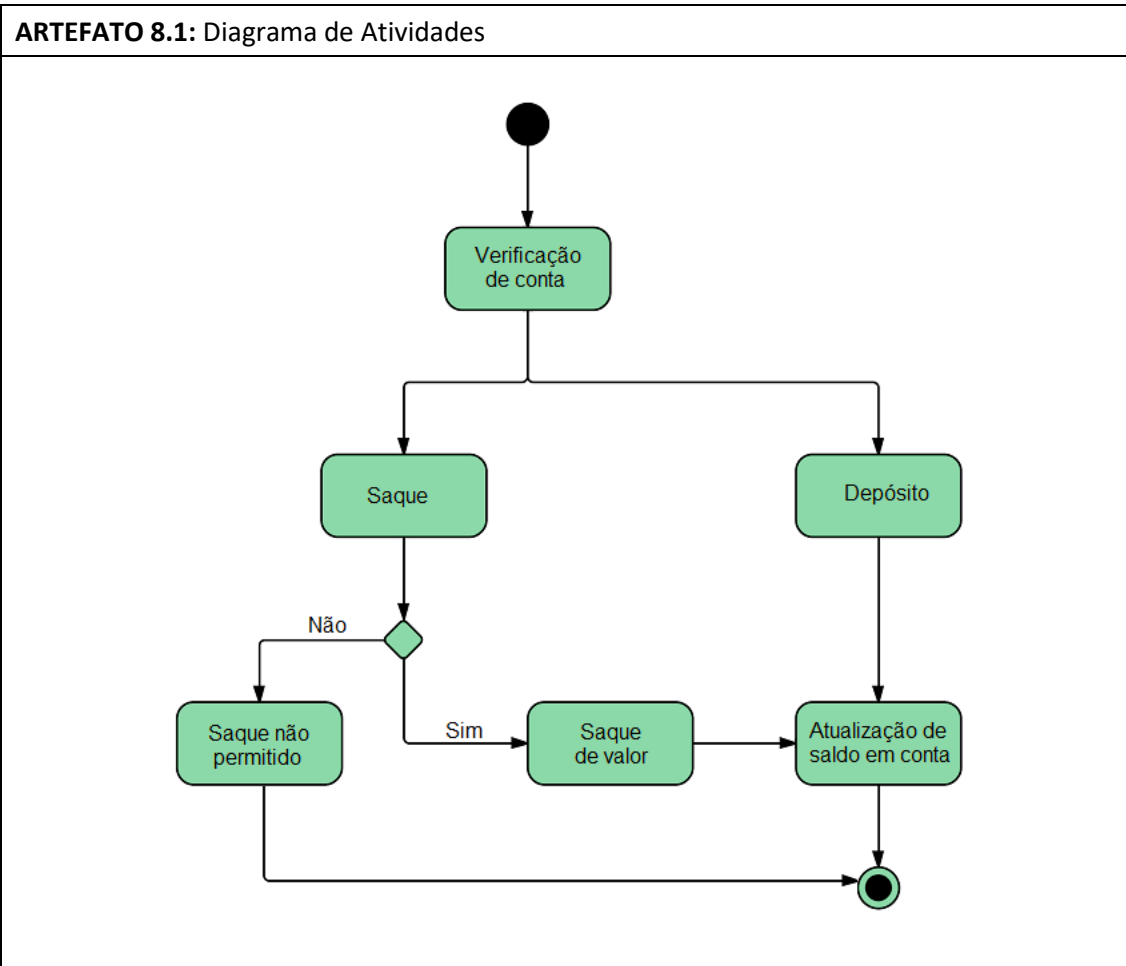


Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Atividades.

### 2. Diagrama de Máquina de Estado (da disciplina de Criação de Modelos Computacionais)

<b>ARTEFATO 8.2: Diagrama de Classes</b>

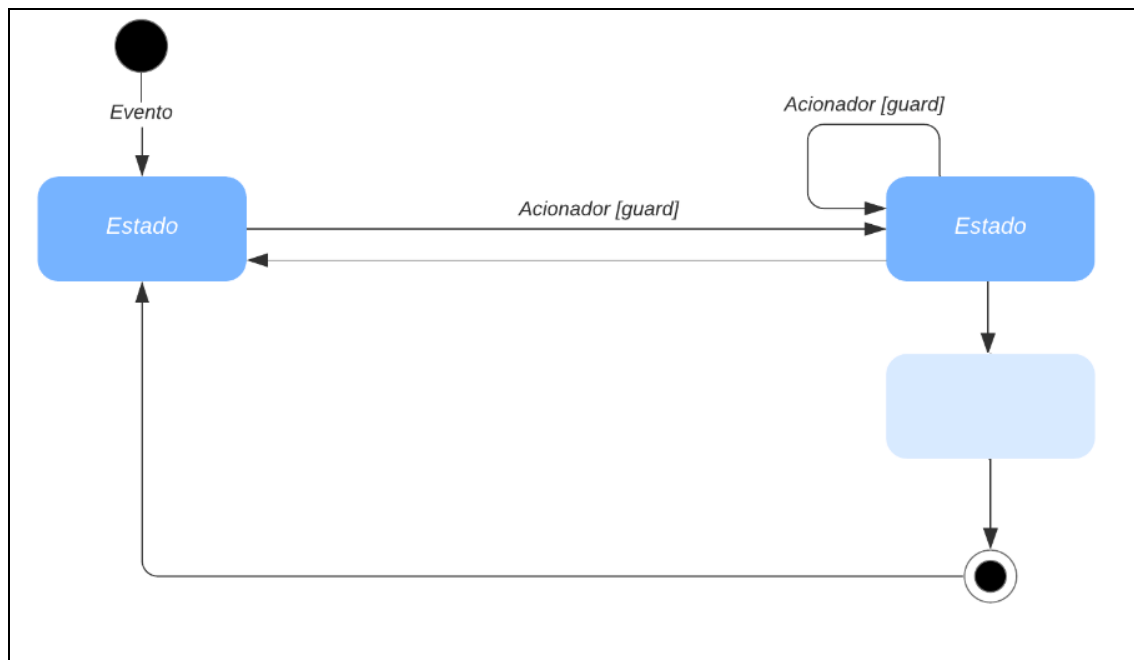


Figura 9 – Exemplo: Diagrama de Máquina de Estados.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, F. **Product backlog building: concepção de um product backlog efetivo**. 2018.

Disponível em: <https://speakerdeck.com/fabiogr/product-backlog-building>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.

AGUIAR, F. **PBB\_Canvas Template**. 2018. Disponível em:

[http://www.productbacklogbuilding.com/canvas/PBB\\_Canvas.pdf](http://www.productbacklogbuilding.com/canvas/PBB_Canvas.pdf). Acesso em 10 de fevereiro de 2022.

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do SCRUM - o guia definitivo para o Scrum: as regras do jogo**. 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>.

Acesso em: 10 fevereiro 2022.