

Brunno Tatsuo  
Gabriel Felipe  
Sidnei Henrique  
Thales Yahya  
Tiago Paulin

RELAÇÃO DE ARTEFATOS  
ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO  
- GO IT -

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

## ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

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

## ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	
NOME DO PRODUTO: GO IT	
OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
1	Conectar pessoas interessadas em atividades ao ar livre e criar uma comunidade engajada.
2	Oferecer uma plataforma para lojas parceiras divulgarem seus produtos e serviços especializados em atividades ao ar livre
3	Ser um referência para quem busca explorar novos lugares e ter experiências únicas em atividades ao ar livre.

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> <ul style="list-style-type: none"><li>- É uma rede social</li><li>- É uma plataforma gratuita</li><li>- É uma plataforma web responsiva</li></ul>	<b>Não é</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Não é um fórum de dúvidas</li><li>- Não é um aplicativo de celular/computador</li><li>- Não é uma plataforma paga</li><li>- Não é um marketplace</li></ul>
<b>Faz</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Faz divulgação de atividades ao ar livre</li><li>- Faz uma ponte entre os praticantes</li><li>- Faz uma vitrine de produtos de lojas parceiras</li><li>- Possibilita a criação de atividades ao ar livre</li><li>- Faz a verificação de cadastro de instrutores</li></ul>	<b>Não faz</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Não realiza o acompanhamento das atividades</li><li>- Não faz vendas na plataforma</li><li>- Não emite certificados</li></ul>

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: GO IT</b>	
<b>CLIENTE-ALVO</b>	Pessoas interessadas em atividades ao ar livre.
<b>CATEGORIA-SEGMENTO</b>	Aplicação web em formato de rede social.
<b>BENEFÍCIO-CHAVE</b>	Conecta pessoas de mesmo interesse através de eventos produtos e tópicos.
<b>DIFERENCIADO-CHAVE</b>	Ao contrário de redes sociais como Facebook e Twitter. Nosso foco é conectar as pessoas com interesse em aventuras ao ar livre.
<b>META-VALOR.</b>	Reunir a comunidade de aventureiros ao redor do mundo. De forma a incentivar a prática de atividades físicas para melhorar a saúde e o bem estar.

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

## ARTEFATO 4: Canvas PBB

- Arquivo enviado em anexo para facilitar a visualização

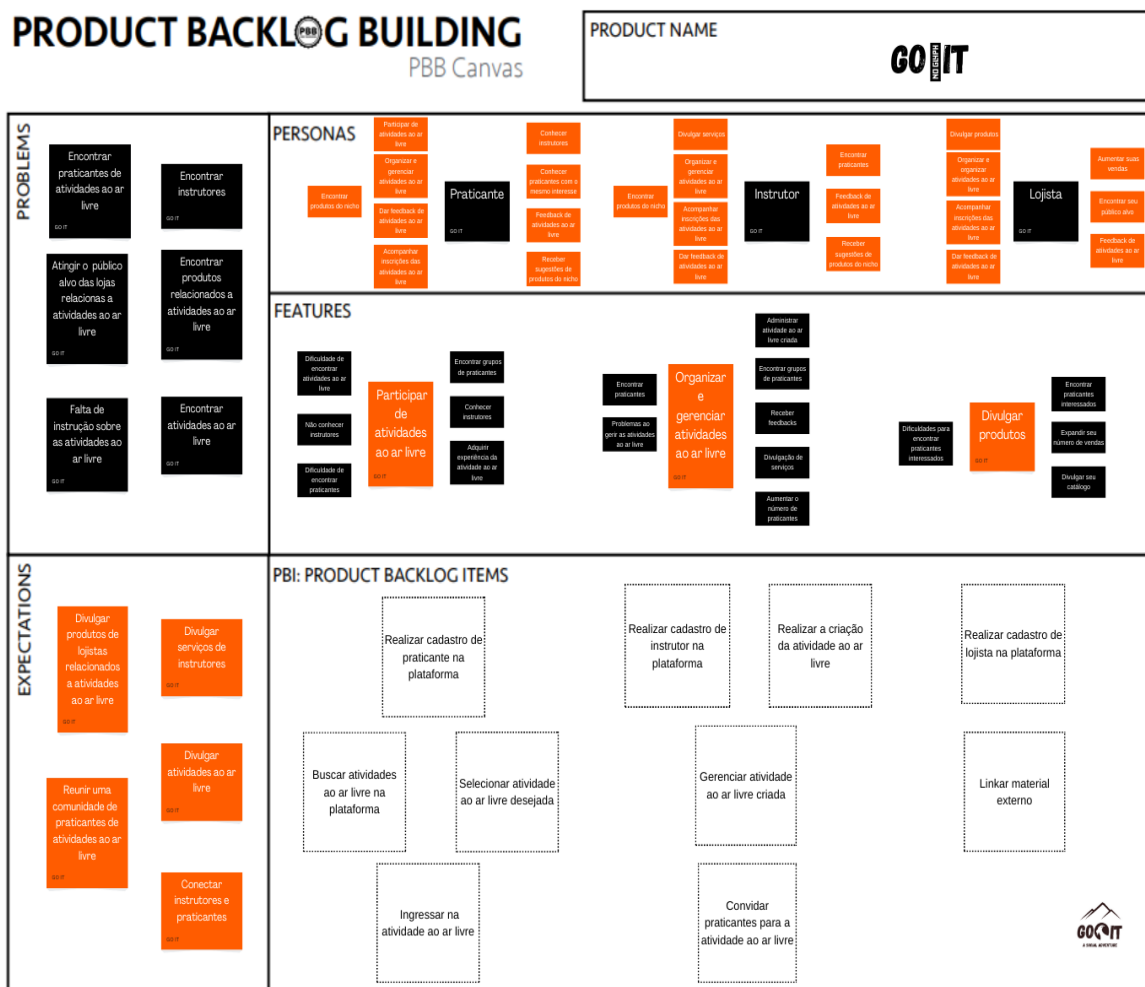


Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

## ARTEFATO 5: Relação de User Stories

<b>HISTÓRIA DO USUÁRIO 1 - PBI:</b> Realizar cadastro de praticante na plataforma	
<b>COMO:</b> Praticante <b>POSSO:</b> Realizar cadastro de praticante na plataforma <b>PARA:</b> Encontrar grupo de praticantes	
<b>Critério de Aceite 1</b>	<b>DADO QUE:</b> Não esteja cadastrado na plataforma como praticante <b>QUANDO:</b> Realiza o cadastro de praticante <b>ENTÃO:</b> O cadastro é realizado com sucesso
<b>Critério de Aceite 2</b>	<b>DADO QUE:</b> Esteja cadastrado na plataforma como praticante <b>QUANDO:</b> Realiza cadastro de praticante <b>ENTÃO:</b> O cadastro não é realizado na plataforma, pois o Apelido ou E-mail já estarão sendo usados

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

<b>HISTÓRIA DO USUÁRIO 2 - PBI:</b> Realizar cadastro de instrutor na plataforma	
<b>COMO:</b> Instrutor <b>POSSO:</b> Realizar cadastro de instrutor na plataforma <b>PARA:</b> Divulgação de serviços	
<b>Critério de Aceite 1</b>	<b>DADO QUE:</b> Não esteja cadastrado na plataforma como instrutor <b>QUANDO:</b> Realiza o cadastro de instrutor <b>ENTÃO:</b> O cadastro é realizado com sucesso
<b>Critério de Aceite 2</b>	<b>DADO QUE:</b> Esteja cadastrado na plataforma como instrutor <b>QUANDO:</b> Realiza cadastro de instrutor <b>ENTÃO:</b> O cadastro não é realizado na plataforma, pois o Apelido, Cadastur ou E-mail já estarão sendo usados

Figura 6 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

<b>HISTÓRIA DO USUÁRIO 3 - PBI:</b> Realizar cadastro de lojista na plataforma	
<b>COMO:</b> Lojista <b>POSSO:</b> Realizar cadastro de lojista na plataforma <b>PARA:</b> Divulgar seu catálogo	
<b>Critério de Aceite 1</b>	<b>DADO QUE:</b> Não esteja cadastrado na plataforma como lojista <b>QUANDO:</b> Realiza o cadastro de lojista <b>ENTÃO:</b> O cadastro é realizado com sucesso
<b>Critério de Aceite 2</b>	<b>DADO QUE:</b> Esteja cadastrado na plataforma como lojista <b>QUANDO:</b> Realiza cadastro de lojista <b>ENTÃO:</b> O cadastro não é realizado na plataforma, pois a Fantasia, CNPJ ou E-mail já estarão sendo usados

Figura 7 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

<b>HISTÓRIA DO USUÁRIO 4 - PBI:</b> Realizar a criação de atividades ao ar livre	
<b>COMO:</b> Instrutor <b>POSSO:</b> Realizar a criação de atividades ao ar livre <b>PARA:</b> Divulgação de serviços	
<b>Critério de Aceite 1</b>	<b>DADO QUE:</b> Tenha a ideia de uma atividade ao ar livre <b>QUANDO:</b> Cria uma atividade <b>ENTÃO:</b> A atividade na plataforma será criada
<b>Critério de Aceite 2</b>	<b>DADO QUE:</b> Não tenha certificação para uma determinada atividade <b>QUANDO:</b> Cria uma atividade <b>ENTÃO:</b> A atividade é criada e é sugerido a contratação de um instrutor certificado na atividade

Figura 8 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.



<b>HISTÓRIA DO USUÁRIO 5 - PBI:</b> Realizar a criação de atividades ao ar livre	
<b>COMO:</b> Praticante	
<b>POSSO:</b> Realizar a criação de atividades ao ar livre	
<b>PARA:</b> Encontrar grupos de praticantes	
<b>Critério de Aceite 1</b>	<b>DADO QUE:</b> Tenha a ideia de uma atividade ao ar livre <b>QUANDO:</b> Cria uma atividade <b>ENTÃO:</b> A atividade na plataforma será criada
<b>Critério de Aceite 2</b>	<b>DADO QUE:</b> Tenha interesse em criar uma atividade de risco <b>QUANDO:</b> Cria uma atividade <b>ENTÃO:</b> A atividade é criada e é sugerido a contratação de um instrutor certificado na atividade

Figura 9 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

<b>HISTÓRIA DO USUÁRIO 6 - PBI:</b> Realizar a criação de atividades ao ar livre	
<b>COMO:</b> Usuário lojista	
<b>POSSO:</b> Realizar a criação de atividades ao ar livre	
<b>PARA:</b> Encontrar praticantes interessados	
<b>Critério de Aceite 1</b>	<b>DADO QUE:</b> Tenha a ideia de uma atividade ao ar livre <b>QUANDO:</b> Cria uma atividade <b>ENTÃO:</b> Cria uma atividade ao ar livre
<b>Critério de Aceite 2</b>	<b>DADO QUE:</b> Tenha interesse em criar uma atividade de risco <b>QUANDO:</b> Cria uma atividade <b>ENTÃO:</b> A atividade é criada e é sugerido a contratação de um instrutor certificado na atividade

Figura 10 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

<b>HISTÓRIA DO USUÁRIO 7 - PBI:</b> Ingressar na atividade ao ar livre	
<b>COMO:</b> Praticante/Instrutor	
<b>POSSO:</b> Ingressar na atividade ao ar livre	
<b>PARA:</b> Encontrar grupos de praticantes	
<b>Critério de Aceite 1</b>	<b>DADO QUE:</b> Exista uma atividade de meu interesse na plataforma. <b>QUANDO:</b> Solicita ingresso na atividade <b>ENTÃO:</b> Se torna um participante da atividade
<b>Critério de Aceite 2</b>	<b>DADO QUE:</b> Exista uma atividade de meu interesse na plataforma (sem vagas). <b>QUANDO:</b> Solicita ingresso na atividade <b>ENTÃO:</b> Não ingressa na atividade e é informado que está lotada

Figura 11 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

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

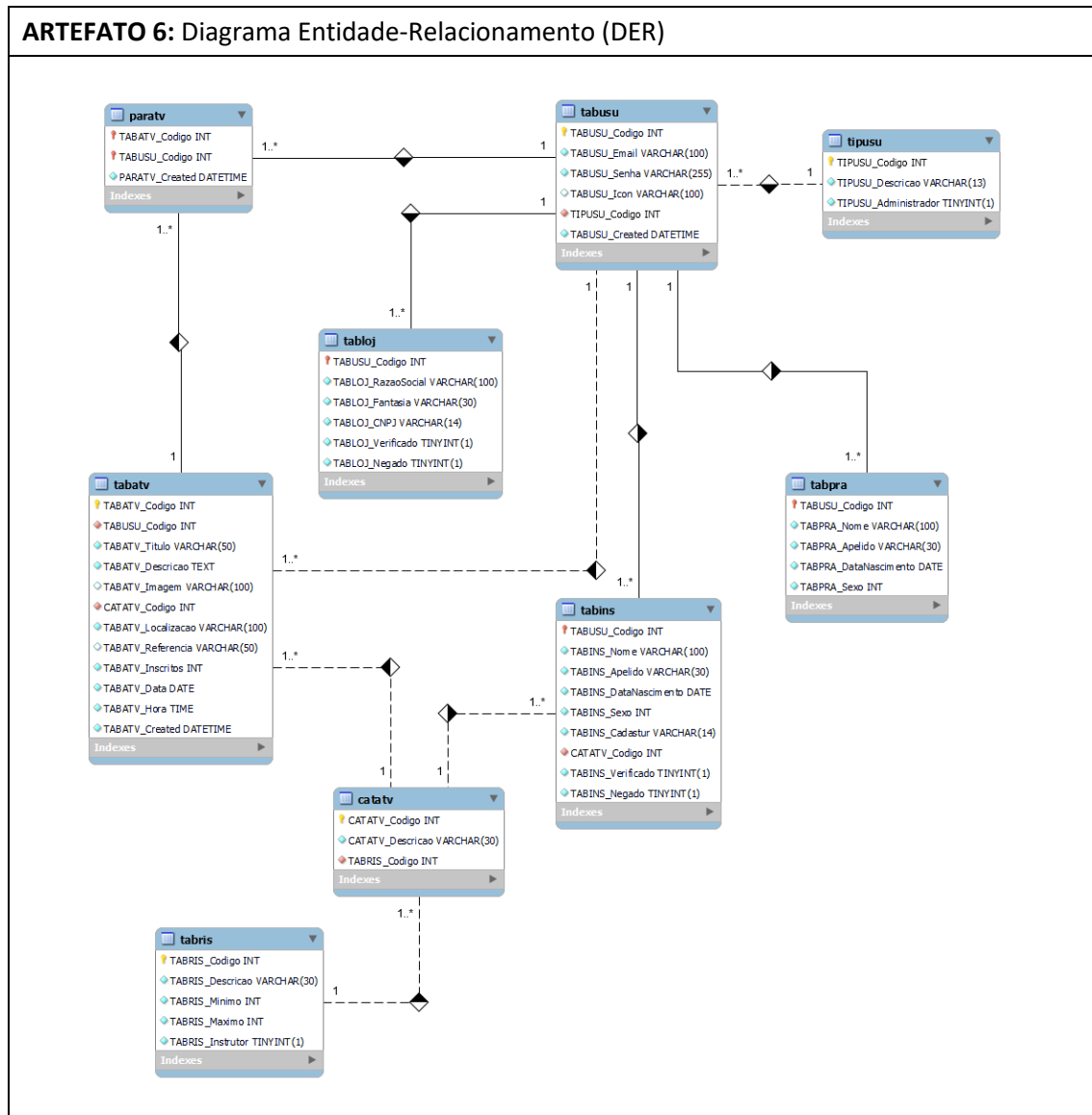


Figura 12 – Exemplo: DER construído com de engenharia reversa (MySQL Workbench).

## 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.

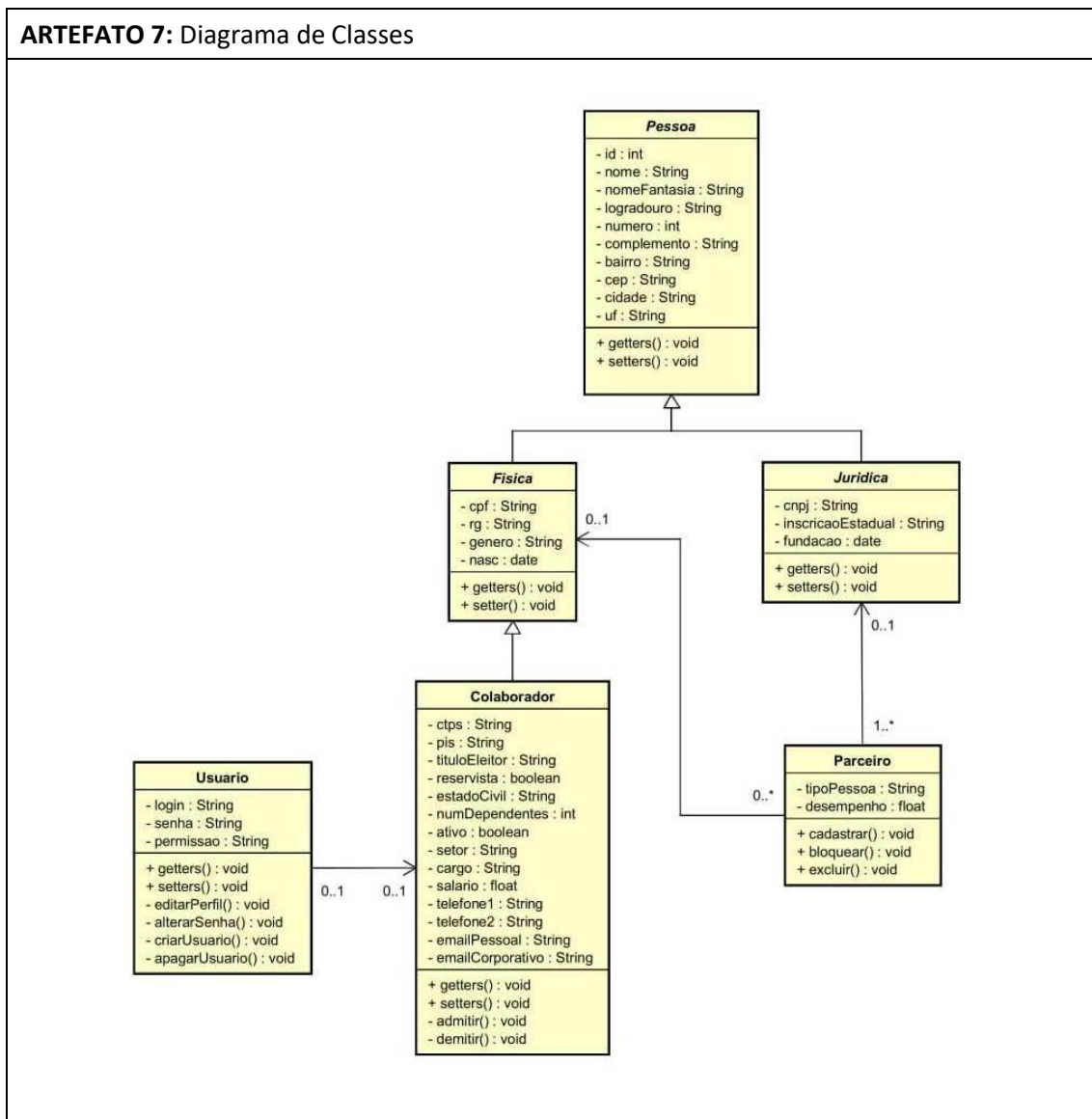
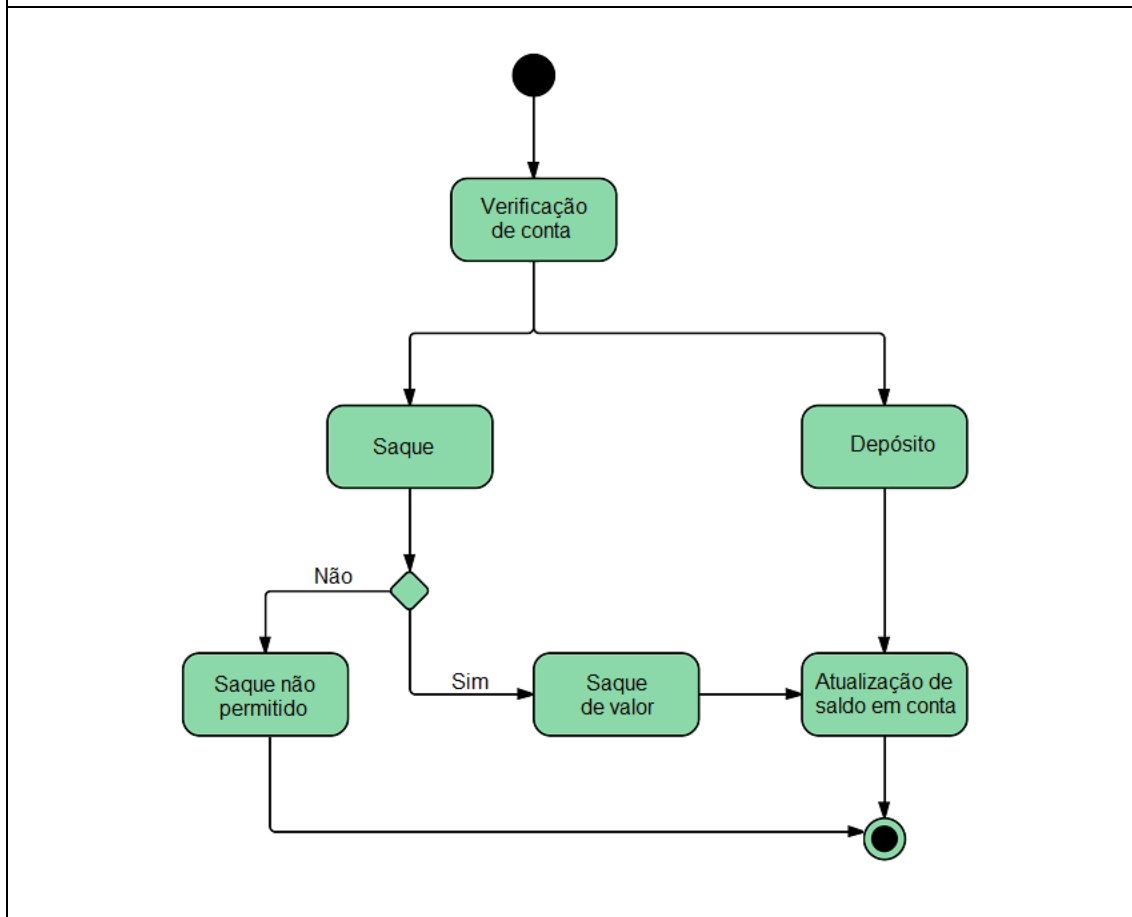


Figura 13 – Exemplo: Diagrama de Classes.

## ARTEFATO 8: Demais Diagramas

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

**ARTEFATO 8.1:** Diagrama de Atividades



**Figura 14 – Exemplo: Diagrama de Atividades.**

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

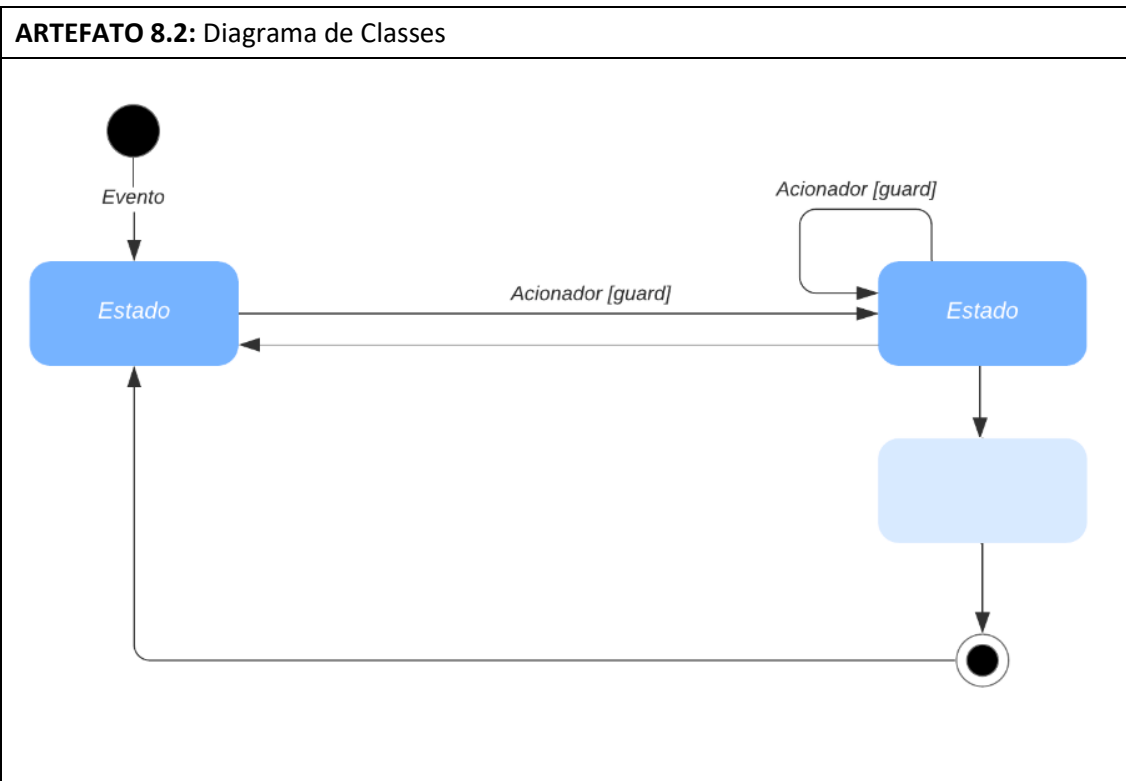


Figura 15 – Exemplo: Diagrama de Máquina de Estados.

## 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.