ANDRÉ AKIM

BERNARDO DE LIMA HACK

EMILY MATSUDA

GABRIELA RIBEIRO

LOHAN BERG

RELAÇÃO DE ARTEFATOS

ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

AKAI ITO

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](#_Toc130129412)

[ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz” 4](#_Toc130129413)

[ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”. 5](#_Toc130129414)

[ARTEFATO 4: Canvas PBB 6](#_Toc130129415)

[ARTEFATO 5: Relação de User Stories 9](#_Toc130129416)

[ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER) 10](#_Toc130129417)

[ARTEFATO 7: Diagrama de Classes 11](#_Toc130129418)

[ARTEFATO 8: Demais Diagramas 12](#_Toc130129419)

[REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS 14](#_Toc130129420)

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

[Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”. 3](#_Toc130129421)

[Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”. 4](#_Toc130129422)

[Figura 3 – Quadro "Visão de Produto". Fonte: AGUIAR, F. 2018. 5](#_Toc130129423)

[Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018. 6](#_Toc130129424)

[Figura 5 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018. 9](#_Toc130129425)

[Figura 6 – Exemplo: DER construído com de engenharia reversa (MySQL Workbench). 11](#_Toc130129426)

[Figura 7 – Exemplo: Diagrama de Classes. 12](#_Toc130129427)

[Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Atividades. 13](#_Toc130129428)

[Figura 9 – Exemplo: Diagrama de Máquina de Estados. 14](#_Toc130129429)

# ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 1**: Quadro “3 Objetivos” | |
| **NOME DO PRODUTO**: | |
| **OBJETIVOS** | **DESCRIÇÃO** |
| 1 | Criar um ambiente para a venda de produtos relacionados ao jogo. |
| 2 | Explorar e divulgar a indústria crescente de dating simulator. |
| 3 | Explorar a oportunidade de negócio da indústria crescente de jogos estilo date simulator. |

Figura – Quadro “3 Objetivos”.

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

|  |
| --- |
| **ARTEFATO 2**: Quadro “é – não é – faz – não faz” |
| **NOME DO PRODUTO**: Akai Ito |
|  |

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

# ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”.

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTEFATO 3**: Quadro “Visão de Produto” | |
| **NOME DO PRODUTO**: | |
| **CLIENTE-ALVO** | Jovens entre 14 e 24 anos interessados em jogos de romance.  Anunciantes de produtos relacionados ao jogo. |
| **CATEGORIA-SEGMENTO** | Plataforma virtual para jogo do tipo dating simulator e fórum de discussão a respeito do jogo. |
| **BENEFÍCIO-CHAVE** | Entretenimento e interação social entre usuários. |
| **DIFERENCIADO-CHAVE** | Experiencia imersiva com o jogo.  Nova maneira de ler histórias românticas.  Criação de uma comunidade voltada para o jogo. |
| **META-VALOR.** | Divulgar anúncios comerciais relacionados ao jogo.  Criar comunidade engajada. |

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

# ARTEFATO 4: Canvas PBB

Uma imagem contendo Tabela

Descrição gerada automaticamente

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

Link do Drive: https://drive.google.com/file/d/1JtzsXhZJStWK2cTbXDti-9Uooufs04uh/view?usp=sharing

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

**Figura 5.1 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". (Expectativas)**

Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente

**Figura 6.2 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". (Problemas)**

Gráfico

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

**Figura 7.3 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". (Personas)**

Gráfico, Gráfico de cascata

Descrição gerada automaticamente

**Figura 8.4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". (Features)**

Carta

Descrição gerada automaticamente

**Figura 9.5 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". (PBI)**

# ARTEFATO 5: Relação de User Stories

|  |  |
| --- | --- |
| **HISTÓRIA DO USUÁRIO 1 - PBI**: Realizar cadastro de jogador | |
| **COMO**: Jogador  **POSSO**: Realizar cadastro de jogador  **PARA**: Realizar postagens no fórum | |
| **Critério de**  **Aceite 1** | **DADO** **QUE**: Tenho interesse em acessar o site  **QUANDO**: Não tenho uma conta e preencho o cadastro com os dados corretos e com um nome de usuário que ainda não foi cadastrado  **ENTÃO**: Meu cadastro é realizado com sucesso. |
| **Critério de**  **Aceite 2** | **DADO** **QUE**: Tenho interesse em acessar o site  **QUANDO**: Não tenho uma conta e preencho o cadastro com os dados corretos, porém com nome de usuário que já foi cadastrado  **ENTÃO**: Meu cadastro não é realizado. |

|  |  |
| --- | --- |
| **HISTÓRIA DO USUÁRIO 1 - PBI**: Realizar cadastro de Anunciante | |
| **COMO**: Jogador  **POSSO**: Realizar cadastro de Anunciante  **PARA**: Disponibilizar anúncios no site. | |
| **Critério de**  **Aceite 1** | **DADO** **QUE**: Tenho interesse em anunciar no site  **QUANDO**: Não tenho uma conta e preencho o cadastro com os dados corretos e com um nome de usuário que ainda não foi cadastrado  **ENTÃO**: Meu cadastro é realizado com sucesso. |
| **Critério de**  **Aceite 2** | **DADO** **QUE**: Tenho interesse em acessar o site  **QUANDO**: Não tenho uma conta e preencho o cadastro com os dados corretos, porém com nome de usuário que já foi cadastrado  **ENTÃO**: Meu cadastro não é realizado. |

|  |  |
| --- | --- |
| **HISTÓRIA DO USUÁRIO 1 - PBI**: Gerenciar mensagens do fórum | |
| **COMO**: Administrador  **POSSO**: Gerenciar mensagens do fórum  **PARA**: Centralizar postagens \*\*\* | |
| **Critério de**  **Aceite 1** | **DADO** **QUE**: Tenho uma lista de publicações esperando aprovação  **QUANDO**: Tenho uma publicação inadequada ou que não adere as regras da comunidade para a aprovação  **ENTÃO**: A publicação não é aprovada. |
| **Critério de**  **Aceite 2** | **DADO** **QUE**: Tenho uma lista de publicações esperando aprovação  **QUANDO**: Tenho uma publicação adequada para a aprovação  **ENTÃO**: A publicação aprovada e postada. |

|  |  |
| --- | --- |
| **HISTÓRIA DO USUÁRIO 1 - PBI**: Acessar área do anunciante | |
| **COMO**: Anunciante  **POSSO**: Acessar área do anunciante  **PARA**: Disponibilizar anúncios no site. | |
| **Critério de**  **Aceite 1** | **DADO** **QUE**: Tenho interesse em acessar área do anunciante  **QUANDO**: Tenho uma conta de anunciante e desejo acessar a área do anunciante  **ENTÃO**: A área do anunciante é acessada com sucesso. |
| **Critério de**  **Aceite 2** | **DADO** **QUE**: Tenho interesse em acessar área do anunciante  **QUANDO**: Não tenho uma conta de anunciante e desejo acessar a área do anunciante  **ENTÃO**: A área do anunciante não é acessada. |

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

# ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

|  |
| --- |
| **ARTEFATO 6:** Diagrama Entidade-Relacionamento (DER) |
| **Uma imagem contendo Diagrama  Descrição gerada automaticamente** |
|  |

Figura – 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.

|  |
| --- |
| **ARTEFATO 7:** Diagrama de Classes |
| Diagrama  Descrição gerada automaticamente |

Figura – 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 – Exemplo: Diagrama de Atividades.

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

|  |
| --- |
| **ARTEFATO 8.2:** Diagrama de Classes |
|  |

Figura – 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>. 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.