 Unifor	UNIVERSIDADE DE FORTALEZA	
Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas	Turma: T197-88	
Disciplina: Desenvolvimento de plataformas móveis		
Aluno(s): Alan Regis, Júlia Lino		
Turno: TEF	Data: 11/09/2024	Período Letivo: 24.2
TRABALHO		

ArtWalk

**FORTALEZA
2024**

SUMÁRIO

<i>VISÃO GERAL</i>	3
Introdução	3
Objetivo	3
Justificativa	3
Benchmark	3
<i>METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE</i>	4
Descrição da Metodologia	4
Processo da Metodologia	4
<i>ARTEFATOS DO PRODUTO</i>	5
Atores	5
Requisitos Funcionais	5
Requisitos Não-funcionais	5
Protótipo de Baixa Fidelidade	6
Diagrama de Caso de Uso	7

VISÃO GERAL

Introdução

Inaugurado em 1988, o Espaço Cultural da Unifor continua sendo um ator fundamental na promoção da arte no campus universitário. Este espaço se destaca por oferecer gratuitamente uma ampla variedade de obras de arte, tanto nacionais quanto internacionais, não apenas para alunos e funcionários, mas também para a comunidade externa. Por meio da educação, história e cultura, o Espaço Cultural contribui significativamente para o desenvolvimento humano e intelectual.

Reconhecendo a importância desse local, o projeto de software em desenvolvimento visa otimizar, incentivar e modernizar a gestão e a interação com o público. O objetivo é aumentar o interesse e a curiosidade sobre as obras exibidas, proporcionando uma experiência cultural mais envolvente e acessível, além de proporcionar um suplementar nas informações.

Objetivo

Incentivar o interesse das pessoas a ir às exposições.

Tornar o conhecimento sobre as obras e suas respectivas histórias mais acessível.

Transformar a experiência às visitas mais satisfatória.

Ampliar o conhecimento sobre as obras.

Promover visitas individuais sem precisar de auxílio de guias.

Justificativa

Nossa proposta está ligada a aprimorar a experiência dos visitantes, proporcionando um acesso mais interativo e informativo às obras expostas. Atualmente, muitas visitas dependem de guias para fornecer informações sobre as obras, o que limita o aprendizado e a exploração individual. Com a implementação do software, os visitantes terão a oportunidade de acessar o histórico detalhado das obras diretamente em seus dispositivos, sem a necessidade de um guia físico, permitindo uma experiência mais personalizada e profunda.

Além disso, mesmo durante visitas guiadas, o software possibilitará que os visitantes leiam informações adicionais sobre as obras, além daquelas apresentadas pelos guias, enriquecendo o conhecimento adquirido e estimulando o interesse pela arte. Considerando que as visitas guiadas nem sempre abrangem todas as obras do acervo, o software permitirá que os visitantes explorem com facilidade outras peças de seu interesse, promovendo um engajamento mais completo com o espaço cultural. A plataforma também incentivará os visitantes a colecionarem e registrarem as obras em um mural virtual das exposições, criando uma experiência gamificada que instiga a curiosidade e o desejo de conhecer a totalidade das obras disponíveis. Assim, o projeto não apenas moderniza a gestão do Espaço Cultural, mas também transforma a forma como os visitantes interagem com a arte, tornando-a mais acessível e envolvente.

Benchmark

Função	ArtWalk	Museu do Louvre	Museu do Prado	Museu Van gogh
Possui uma exibição de uma coleção específica	X	X	X	X
Possui acesso a informação/obra através de QRCode	X	Sim, mas não em todas	Sim, mas não em todas	X
Permite colecionar obras visitadas	X	X	X	X
Login para usuário	X			
Cadastro para usuários	X			
Login para Funcionário	X			
Diferentes exposições dividias em seções	X			
O funcionário tem CRUD	X			
O usuário consegue ter uma noção de quais obras já visitou e quais faltam	X			
O usuário tem acessibilidade com áudio	X	X	X	X
O usuário tem um chat com IA onde poderá tirar dúvida sobre as obras	X			

METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Descrição da Metodologia

O Scrum é uma abordagem ágil para gerenciamento de projetos que prioriza a entrega rápida e de alta qualidade. Através de ciclos curtos e iterativos, as equipes se organizam para entregar valor ao cliente de forma contínua, otimizando recursos e adaptando-se às mudanças.

Diferentemente dos métodos tradicionais de gestão de projetos, o Scrum oferece uma abordagem mais flexível e adaptável. Ao invés de seguir um plano rígido, o Scrum permite que as equipes se adaptem às mudanças e às novas informações que surgem durante o desenvolvimento do projeto.

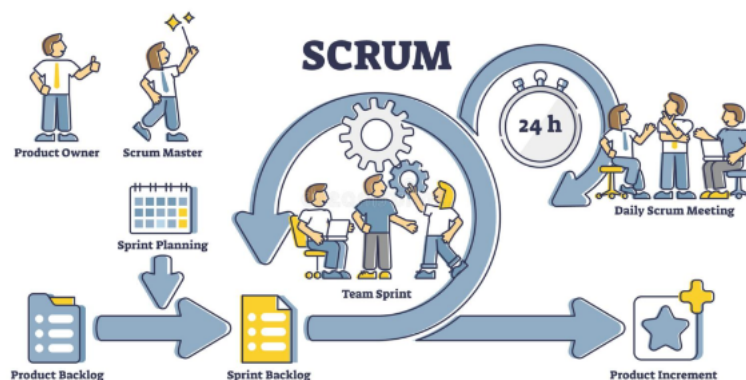
Em um projeto que utiliza a metodologia Scrum, os papéis principais são:

- **Product Owner (PO):** É o representante do cliente ou do negócio dentro do projeto. O PO define a visão do produto, prioriza as funcionalidades e garante que o produto final atenda às necessidades dos usuários.
- **Scrum Master:** É o facilitador do processo Scrum. O Scrum Master garante que a equipe esteja seguindo as práticas do Scrum, remove impedimentos e ajuda a equipe a se auto-organizar.
- **Equipe de Desenvolvimento:** É o grupo responsável por desenvolver o produto. A equipe é auto-organizada e toma as decisões sobre como realizar o trabalho.

Ref: <https://www.pontotel.com.br/metodologia-scrum/>

Processo da Metodologia

Os passos de execução são: **1- Product Backlog:** É uma lista priorizada de todas as funcionalidades desejadas para o produto. **2- Sprint Planning:** A equipe se reúne para planejar o próximo Sprint. **3-Daily Scrum:** Sincronizar o trabalho da equipe e identificar rapidamente quaisquer problemas. **4-Implementação:** A equipe trabalha para completar as tarefas definidas no Sprint Planning. **5- Sprint Review:** Ao final do Sprint, a equipe demonstra o trabalho realizado para o Product Owner e outros stakeholders. **6-Sprint Retrospective:** A equipe reflete sobre o Sprint e identifica o que deu certo, o que deu errado e o que pode ser melhorado no próximo Sprint.



ARTEFATOS DO PRODUTO

Atores

<Alan> - <usuário visitante do Museu querendo explorar as obras presentes com auxílio do app e não precisar necessariamente de um guia>

<Trinni> - <funcionária responsável pela edição de obras e exposições>

Requisitos Funcionais

Cod	Requisito	Prioridade
RF01	Login para usuário	1
RF02	O usuário poderá fazer cadastro	1
RF03	O funcionário poderá fazer cadastro, será necessário autorização no banco	1
RF04	Login para funcionário	1
RF05	O usuário verá primeiramente as obras de forma “oculta” (preto e branco)	1
RF06	O usuário terá acesso às informações e a obra a partir do scanner de QRcode	1
RF07	O usuário poderá ver as informações de uma obra já acessada anteriormente	1
RF08	O usuário poderá ver exposições que já não estão mais disponíveis e suas obras coletadas	1
RF09	O funcionário pode criar uma exposição	1
RF10	O funcionário pode editar as informações de uma exposição	1
RF11	O funcionário pode excluir uma exposição	1
RF12	O funcionário pode adicionar uma obra	1
RF13	O funcionário pode editar informações de uma obra	1
RF14	O funcionário pode excluir uma obra do catálogo	1
RF 15	O usuário poderá pesquisar por exposições	3
RF 16	O usuário poderá pesquisar por obras	3
RF17	O funcionário poderá pesquisar por obras	3
RF18	O funcionário poderá pesquisar por exposições	3
RF19	O usuário poderá escolher uma exposição que esteja disponível no aplicativo	1
RF20	O usuário terá acessibilidade com áudio	3
RF21	O usuário terá acesso ao Google Gemini dentro do app para fazer perguntas sobre a obra	3

Requisitos Não-funcionais

Cod	Requisito	Prioridade
RNF01	As imagens dos quadros devem ser inseridas por URL	1
RNF02	Antes de excluir uma obra deve ser pedido confirmação	1
RNF03	Antes de excluir uma exposição deve ser pedido confirmação	1
RNF04	Usar o login e cadastro pela conta auth do firebase para usuários e funcionários	1
RNF05	Usar o login com credenciais para funcionários	1
RNF06	Usar paleta de cores dos sites da Unifor	3
RNF07	A interface do usuário deve seguir os princípios de design minimalista e ser intuitiva	2
RNF8	O sistema deve está disponível sempre que o museu estiver aberto	2

Classificação para Prioridade dos requisitos:
1 (Obrigatório) São os requisitos essenciais e de alta prioridade, considerados fundamentais para o sucesso do sistema. São os requisitos que devem ser implementados obrigatoriamente, pois sem eles o sistema não atenderia às necessidades básicas dos usuários finais ou não cumpriria os objetivos do projeto.
2 (Deveria ser) São os requisitos importantes, mas não são críticos quanto ao de prioridade 1. Esses requisitos devem ser implementados se possível, mas podem ser adiados caso haja restrições de tempo ou recursos.
3 (Poderia ser) São os requisitos desejáveis, mas não essenciais. São requisitos que podem trazer benefícios adicionais ao sistema, mas sua ausência não afeta significativamente a funcionalidade principal.

Protótipo de Baixa Fidelidade

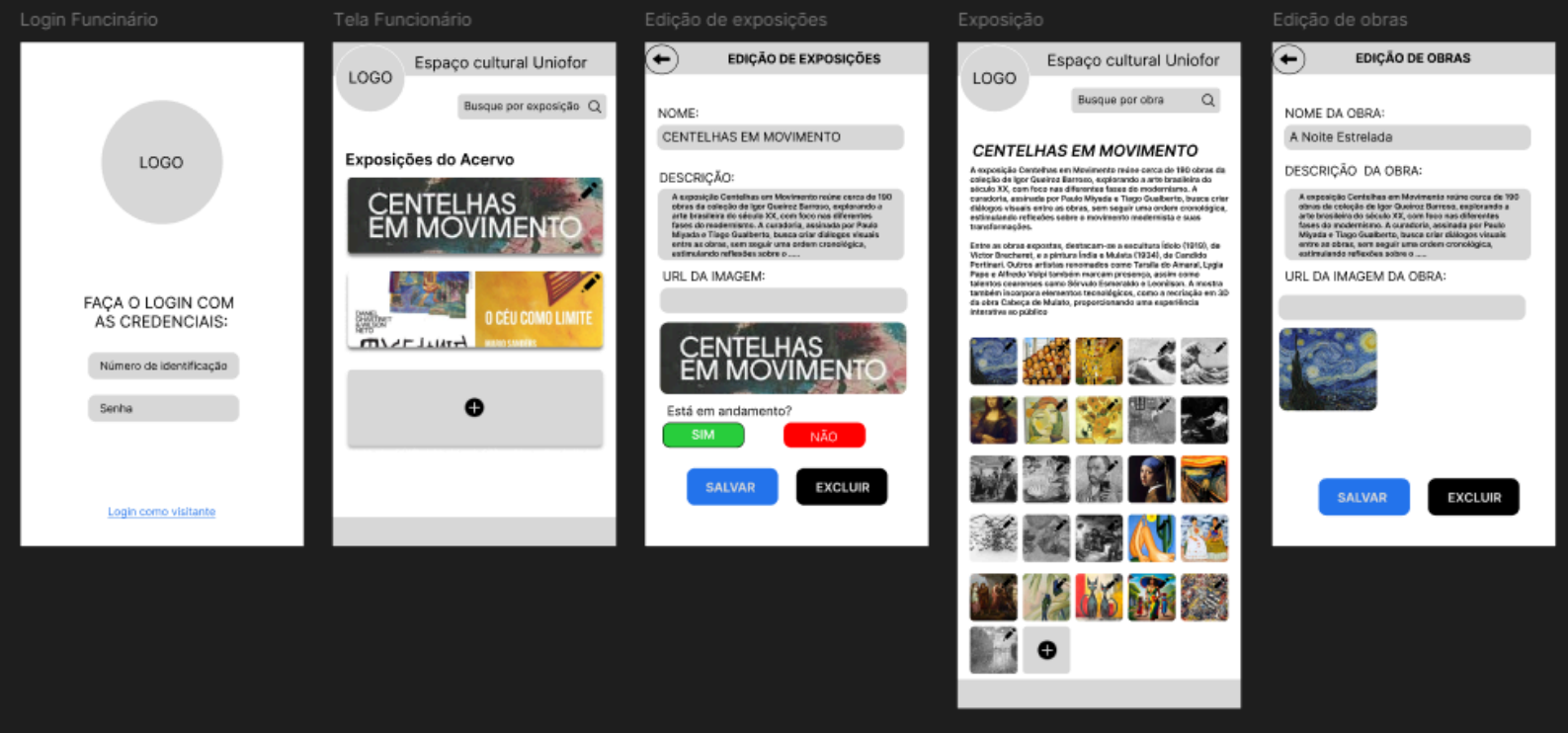
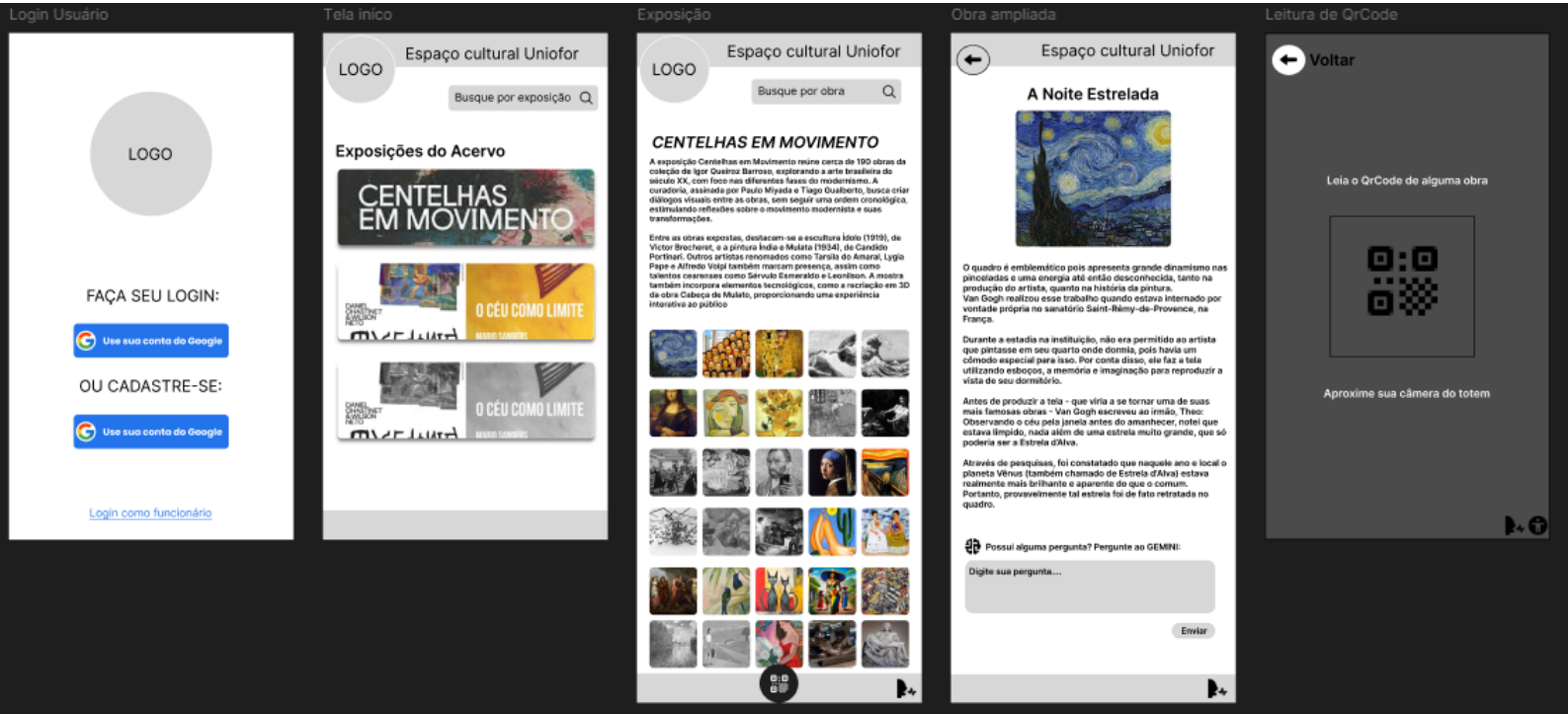


Diagrama de Caso

