**Fatec Mogi Mirim – Arthur de Azevedo**

**ADS – Análise e Desenvolvimento de Sistemas**

Aplicação das práticas da Engenharia de Software

CIDADE INTELIGENTE

Proposta de um projeto de software para melhoria da nossa cidade

Nome do projeto

Nomes dos alunos

Mogi Mirim - SP

2023-1

**Fatec Mogi Mirim – Arthur de Azevedo**

**ADS – Análise e Desenvolvimento de Sistemas**

Aplicação das práticas da Engenharia de Software

CIDADE INTELIGENTE

Proposta de um projeto de software para melhoria da nossa cidade

Nome do projeto

Nomes dos alunos

Projeto da disciplina Engenharia de Software I, do 2º período do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da FATEC Mogi Mirim.

Professora: Ana Célia

Mogi Mirim - SP

2023-1

# Introdução

Este documento contém o resultado da aplicação das práticas da Engenharia de Software para a simulação de um projeto de desenvolvimento de software com o tema **CIDADE INTELIGENTE:** Proposta de um projeto de software para melhoria da nossa cidade.

**Motivação**

“Cidades inteligentes são aquelas que otimizam a utilização dos recursos para servir melhor os cidadãos. Isso vale para a mobilidade, a energia ou para qualquer serviço necessário à vida das pessoas” (inovacaosebraeminas.com.br)

“Com o crescimento das cidades, torná-las inteligentes é essencial. Universidades, empresas e instituições públicas podem unir forças para que soluções sejam aplicadas e sirvam os cidadãos de forma cada vez mais eficaz. Por mais que existam muitos conceitos, esse é o objetivo principal. O que muda é a forma como chegamos lá – se por meio de tecnologias avançadas, se por intermédio de projetos simples, mas que mudam completamente a vida da população” (inovacaosebraeminas.com.br)

# Visão do Produto

[

* Descreva a Justificativa, os Objetivos e os Benefícios do projeto.
* Inclua a Visão do Produto (DICA: utilize o template da Frase do Elevador: https://www.caroli.org/atividade-escrevendo-colaborativamente-a-visao-do-produto/).

]

# PMCanvas

O PMCanvas – Project Model Canvas, é um técnica para planejamento preliminar de projetos, que consiste no preenchimento de um quadro com as principais informações sobre o plano do projeto. O quadro é composto por 13 quadrantes organizados em 5 colunas. As informações de cada coluna contribuem para responder as principais questões relacionadas com o plano do projeto: 1 – Por quê ?, 2- O que ?, 3- Quem ?, 4- Como ?, 5- Quando e Quanto?

[

* Inclua o Canvas do projeto (http://pmcanvas.com.br/download/)
* Acrescente observações e comentários necessários para garantir o entendimento.

]

# Backlog do Produto

O backlog do projeto é a lista dos requisitos que devem ser atendidos para que os objetivos sejam alcançados. A História de Usuário é uma forma ágil de registrar os requisitos funcionais do projeto. Cada função ou operação que estará disponível no produto é registrada como uma história de usuário. O conjunto de histórias de usuário é o backlog do projeto. Histórias mais prioritárias devem ser tratadas antes das demais histórias e, portanto, devem conter mais detalhes. Durante a execução do projeto, novas histórias podem ser adicionadas no backlog, histórias podem ser modificadas ou removidas.

[

* Descreva o que é o backlog de um produto no contexto de um projeto de desenvolvimento de software, a importância e as principais características.
* Inclua o backlog do produto, descrevendo as funcionalidades (requisitos funcionais).

]

# Modelagem de Casos de Uso

O modelo de casos de uso é aplicado na Engenharia de Software na fase de modelagem. Auxilia na comunicação entre usuários da área de negócios com os desenvolvedores que irão trabalhar para construir o produto desejado, contribuindo para o entendimento dos requisitos. A UML é usada na elaboração do modelo de casos de uso.

[

* Inclua os diagramas de casos de uso do projeto.
* Se necessário, incluam uma explicação sobre os diagramas elaborados.

]

# MVP – Mínimo Produto Viável

[

* Descreva o que é MVP e a aplicação de MVP em projetos de desenvolvimento de software. Algumas referências são:
  + O que é MVP em <https://www.caroli.org/o-que-e-mvp/>
  + 3.5 Produto Mínimo Viável em <https://engsoftmoderna.info/cap3.html>)
* Descreva o MVP desse produto, ou seja, qual seria a primeira versão desse produto que poderia ser usada para validar a relevância do produto para o problema proposto.
* Defina as métricas que poderão ser coletadas com o MVP para avaliação da viabilidade e a relevância do produto.

]

# Protótipos

Na fase de construção desse trabalho, foram construídos protótipos das principais telas do produto proposto. As telas elaboradas, com uma breve explicação de cada uma, são apresentadas a seguir.

[

* Inclua os protótipos das telas mais representativas do produto com comentários.
* Comente a ferramenta usada para a elaboração do protótipo (exemplos: Figma, Thunkable, Pencil, Balsamiq, Marvel,...)

]

# Considerações Finais

[

A conclusão deve refletir a visão do grupo sobre o trabalho realizado.

]

# Referências bibliográficas

[

Incluir as referências utilizadas para a elaboração desse trabalho.

]