

	UNIVERSIDADE DE FORTALEZA
Curso: Turma:	
Disciplina: Desenvolvimento de plataformas móveis	
Aluno(s): Carlo Pio , Leonardo Farias , Luiz Eduardo Pacheco	
Turno:	Data: Período Letivo:
TRABALHO	

ESPAÇO CULTURAL APP

FORTALEZA 2024 SUMÁRIO

VISÃO GERAL 3 Introdução 3 Objetivo 3 Justificativa 3 Benchmark 3

METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE 4 Descrição da Metodologia 4
Processo da Metodologia 4

ARTEFATOS DO PRODUTO 5 Atores 5 Requisitos Funcionais 5 Requisitos Não-funcionais 5 Protótipo de Baixa Fidelidade 6 Diagrama de Caso de Uso 7 Especificação de Caso de Uso 8 Diagrama de Atividades 9 Diagrama de Sequência 10 Diagrama de transição de estados 11 Diagrama de Classes 12 Prototipação Alta Fidelidade 13

VISÃO GERAL

Introdução

Este projeto tem como foco o desenvolvimento de um aplicativo dedicado à apreciação e gestão de obras de arte, fornecendo aos usuários uma plataforma interativa para explorar uma variedade de peças de diferentes artistas, culturas e estilos.

O aplicativo visa oferecer uma experiência imersiva e educativa, permitindo que os usuários descubram, aprendam sobre e apreciem diversas formas de expressão artística.

Objetivo

O objetivo deste trabalho é desenvolver um aplicativo de gestão e apreciação de obras de arte, com funcionalidades que permitam aos usuários explorar, aprender sobre e desfrutar de uma variedade de obras artísticas.

O resultado esperado é um aplicativo intuitivo, educativo e inspirador, que promova a acessibilidade à arte e enriqueça a experiência cultural dos usuários.

Justificativa

A escolha deste tema se justifica pela importância de proporcionar acesso e apreciação da arte em um mundo cada vez mais digitalizado. A crescente digitalização do cenário artístico e cultural demanda por ferramentas que facilitem a descoberta e compreensão da arte, especialmente para aqueles que não têm acesso a galerias ou museus físicos.

Além disso, a gestão eficiente de obras de arte é essencial para preservar e promover a diversidade cultural e artística.

Benchmark

<Apresentar uma pesquisa considerando alguns pontos avaliados por aplicações já existentes>

	App X App Z App Y
--	-------------------

Possui ... X X	
Possui ...	X
Possui ..	X

METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Descrição da Metodologia

Para o desenvolvimento do projeto de aplicativo de gestão e apreciação de obras de arte, será adotada a metodologia ágil Scrum. O Scrum é uma abordagem iterativa e incremental que permite a adaptação às mudanças ao longo do processo de desenvolvimento, garantindo entregas frequentes e valor para o cliente.

Os principais papéis envolvidos no Scrum são:

1. Product Owner: Responsável por representar os interesses dos stakeholders, definir as funcionalidades e priorizar o backlog do produto.
2. Scrum Master: Encarregado de garantir que a equipe siga os princípios e práticas do Scrum, removendo obstáculos e facilitando o processo de desenvolvimento.
3. Equipe de Desenvolvimento: Composta por profissionais multidisciplinares responsáveis pela implementação das funcionalidades definidas no backlog do produto.

Referências: • Schwaber, K., & Sutherland, J. (2017). The Scrum Guide. Scrum.org. • Cohn, M. (2010). Succeeding with Agile: Software development using Scrum. Addison-Wesley Professional.

Processo da Metodologia

O processo será dividido em sprints, que são períodos de tempo fixos (por exemplo, duas semanas) nos quais a equipe trabalha para entregar incrementos do produto. As atividades incluirão reuniões diárias de acompanhamento (daily scrum), planejamento de sprint, revisão de sprint e retrospectiva de sprint.

SCRUM PROCESS



ARTEFATOS DO PRODUTO

Atores

<Usuário - <Usuário comum do aplicativo>

<Administrador> - <Administrador do app>

Requisitos Funcionais

Cod	Requisito Prioridade
RF01	Tela de Inicialização: O aplicativo deve iniciar com uma tela de boas-vindas exibindo o logotipo e o nome do aplicativo. 1
RF02	Tela de Login: Deve permitir que os usuários façam login inserindo seu nome de usuário e senha. 1
RF03	Tela Principal: Apresentar uma lista ou grade das obras de arte disponíveis no museu. 1

RF04	Tela de Detalhes da Obra: Ao selecionar uma obra, a tela deve exibir a 1 imagem da obra, um texto descritivo e um botão para reproduzir o áudio texto.
RF05	Funcionalidade LIBRAS: Um botão para converter o texto descritivo em 2 linguagem brasileira de sinais deve estar disponível.
RF06	Confirmação para Apagar Obra: Quando tentar apagar uma obra do aplicativo, o administrador devem receber uma mensagem pedindo confirmação. 2
RF07	Botões de navegação para Administrador: Home (Tela inicial), Adicionar obra, Perfil (Área de Login para Admin) e Configurações. 2
RF08	Botões de navegação para Usuário: Home (Tela inicial), Configurações. 2
RF09	Configuração de Administrador: Tema (Modo escuro), Idioma e Sair. 2
RF10	Configuração de Usuário: Tema (Modo escuro), Idioma. 2
RF11	Botão para reproduzir áudio: Reproduz o áudio do texto da descrição da obra. 2
RF12	Tela para seleção de sessão: Listar sessões. 2
RF13	Tela para recuperação de senha: O código deve ser enviado no email do administrador. 1
RF14	Tela de Cadastro: Deve permitir que o administrador crie sua conta inserindo nome de usuário, e-mail, celular e senha. 1

Requisitos Não-funcionais

Cod	Requisito Prioridade
RNF01	Desempenho: O aplicativo deve ser rápido e responsivo, carregando as 2 imagens das obras e os áudios dos textos sem atrasos perceptíveis.
RNF02	Acessibilidade: O app precisa ser acessível para pessoas com 2 deficiência visual ou auditiva, oferecendo opções como texto em áudio e linguagem brasileira de sinais.
RNF03	Segurança: Os dados dos usuários devem ser protegidos, garantindo 1 que informações sensíveis sejam armazenadas e transmitidas com segurança.

RNF04	<p>Usabilidade:</p> <p>As opções de seção devem ser claramente visíveis e fáceis de selecionar.</p> <p>As informações devem ser organizadas de maneira clara e legível.</p> <p>1</p>
RNF05	<p>Criptografia de senha: A senha do usuário deve ser criptografada no padrão MD5.</p> <p>2</p>
RNF06	<p>Recuperar senha: um código de recuperação de senha deve ser enviado via e-mail para recuperar a senha do Administrador.</p> <p>2</p>

Classificação para Prioridade dos requisitos:

1 - (Deve ter): 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 ter): São os requisitos importantes, mas não tão críticos quanto os de prioridade 1. Esses requisitos devem ser implementados se possível, mas podem ser adiados caso haja restrições de tempo ou recursos. 3 -

(Poderia ter): São os requisitos desejáveis, mas não essenciais. São requisitos que podem trazer benefícios adicionais ao sistema, mas sua ausência não afetaria significativamente a funcionalidade principal.

Protótipo de Baixa Fidelidade

https://miro.com/welcomeonboard/RmxrM0NRV0x4MUowVTBIZWU2UjZ6ZEFuZGt1R0p5NWNtSzlGNEpXeDR5d2ZsOXR5SGZpcWlwWVdydychJMTVNUnwzNDU4NzY0NTYzMTQxMDM0MzcwfdI=?share_link_id=523313228604

Diagrama de Caso de Uso

