

DOUGLAS MIRANDA
LINCOLN MESATTO

RELAÇÃO DE ARTEFATOS
ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

Quarter

Trabalho apresentado como requisito parcial para a disciplina de **Projeto Final I: Especificação e Design**, do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação, da PUCPR.

Orientadoras:
Profª. Joselaine Valaski
Profª. Cristina Verçosa P. B. de Souza

Curitiba

2022

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)	8
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS	9

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).	8

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	
NOME DO PRODUTO: Quester	
OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
1	Incentivo interativo para atividades formativas e complementares de ensino médio.
2	Fomentar a realização de atividades complementares por meio do conceito de <i>gameificação</i> .
3	Acessibilidade para pessoas com deficiência visual por meio de comandos de voz.

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: Quester	
<p>É Um aplicativo para android que visa aumentar engajamento na realização de atividades formativas e complementares;</p> <p>Uma forma diferente de atrair a atenção dos alunos por meio do conceito de <i>gameficação</i>;</p> <p>Um meio de prover acessibilidade para pessoas com deficiência visual;</p>	<p>Não é Substituto para sistemas de ensino vigentes nas instituições;</p> <p>Uma rede social;</p>
<p>Faz Gerenciamento e execução de atividades formativas e complementares <i>gameficadas</i>;</p>	<p>Não faz Gerenciamento de frequência;</p> <p>Não faz controle de notas de avaliações somativas;</p>

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

ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”.

ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”	
NOME DO PRODUTO: Quester	
CLIENTE-ALVO	Instituições escolares com ensino médio.
CATEGORIA-SEGMENTO	Aplicativo de atividades complementares <i>gameficado</i> e com acessibilidade para área educacional.
BENEFÍCIO-CHAVE	Aplicativo complementar que visa aumentar o engajamento dos alunos para realização de atividades formativas e complementares, que são importantes para absorção de conhecimento e desenvolvimento acadêmico, além de contar com suporte para pessoas com PCD visual.
DIFERENCIADO-CHAVE	<i>Gameificação</i> e acessibilidade por voz.
META-VALOR.	Melhor engajamento de alunos ao sistema de atividades formativas.

Figura 2 – Quadro “Visão de Produto”. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

ARTEFATO 4: Canvas PBB

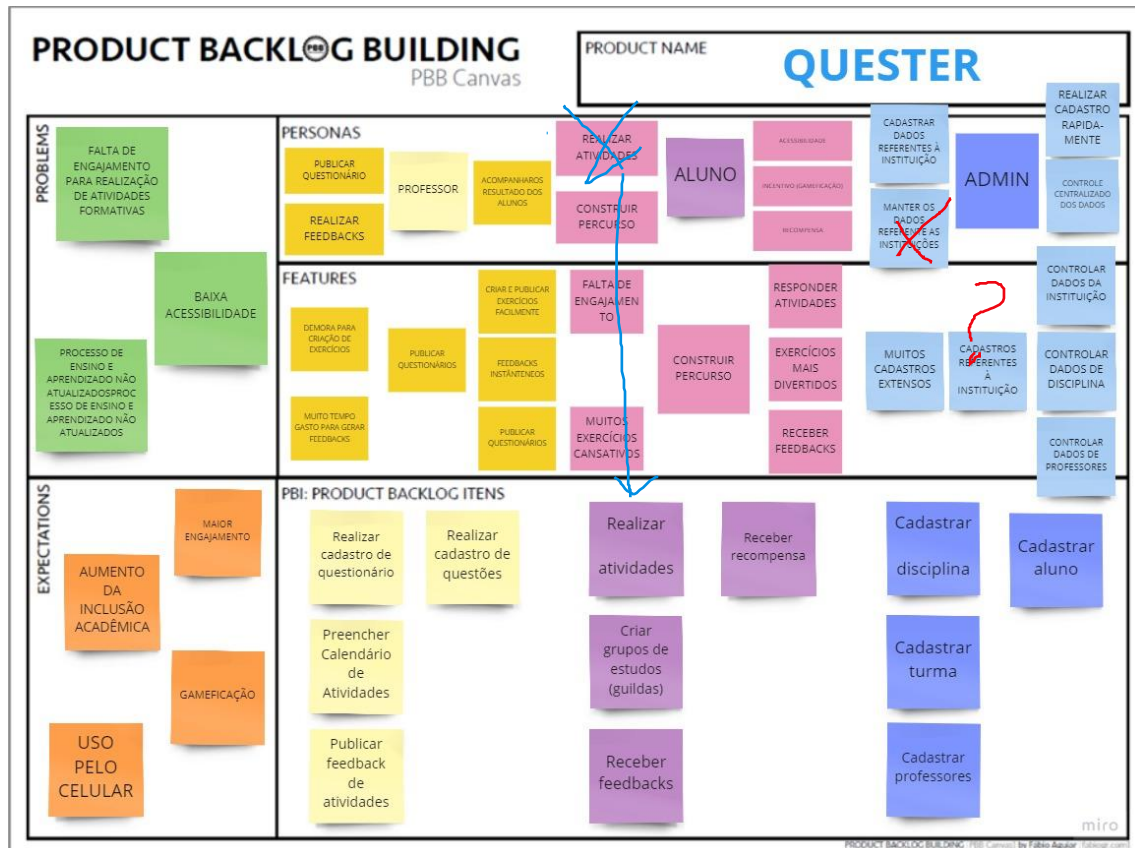


Figura 3 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

ARTEFATO 5: Relação de User Stories

ARTEFATO 5: Relação de User Stories		
FEATURE PBI: Gerenciar/Manter da Instituição		
USER STORY 1	COMO: admin POSSO: cadastro referente a instituição PARA: para ter controle nos dados	
	CRITÉRIO DE ACEITE 1	DADO QUE: instituição cadastrada QUANDO: preencher todos os dados do cadastro da instituição ENTÃO: o sistema adiciona a instituição.
	CRITÉRIO DE ACEITE 2	DADO QUE: instituição já cadastrada QUANDO: preencher nome já existente ENTÃO: o sistema avisa que já está cadastrado

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

ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)

ARTEFATO 6: Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)

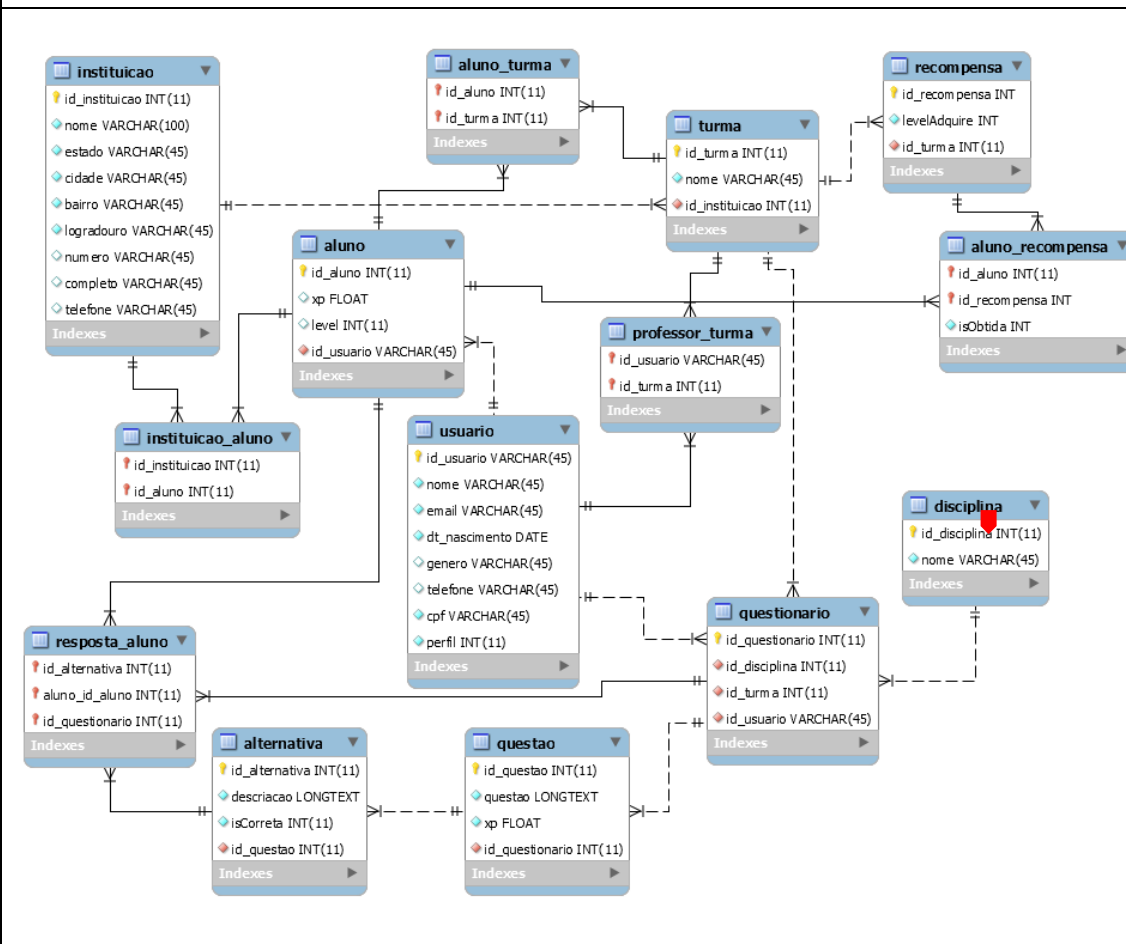


Figura 4 – Exemplo: DER construído com de engenharia reversa (MySQL Workbench).

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.