|  |  |
| --- | --- |
| **Termo de Abertura – Engenharia de Requisitos** | |
| Projeto: Cópia do Sympla (TBD) | |
| Necessidades de Negócio do Projeto (Justificativa) | |
| Atualmente, estamos vivendo na Era da Informação; todos nós estamos conectados à rede, de alguma forma. Mesmo assim, existem vários eventos físicos que muitos de nós perdemos, as vezes por falta de informação, ou pela dificuldade de deslocamento para chegar ao local para comprar ingresso.  Também existem vários eventos que deixam de ser realizados pela falta de um sistema que facilita a organização do mesmo, responsabilizando-se por diversos aspectos, como: descrição e cronograma, venda, processamento de pagamento e validação de ingressos, divulgação e marketing do evento.  Nosso objetivo com o projeto é facilitar o acesso dos usuários a todos os tipos de evento que eles possam ter interesse, de uma forma informatizada e moderna. Construindo uma plataforma, onde as pessoas podem pesquisar por eventos utilizando diversos filtros, como: recomendações baseadas naquilo que elas tem interesse, ou na localização do evento, entre outros.  Ao permitir que os nossos usuários tenham acesso a esse tipo de sistema, buscaremos incentivar as pessoas a conhecer novos lugares, formar novas relações, e criando uma gamificação motivando as pessoas a saírem mais de casa, um problema recorrente, especialmente levando em contas as gerações mais jovens. | |
| Objetivos do Projeto | |
| São objetivos do projeto:   * Criação de um aplicativo para auxiliar pessoas na organização de eventos, incluindo divulgação, venda e gerenciamento de ingressos * Fornecer uma plataforma para pessoas que gostariam de buscar por eventos, comprar ingressos e obter informações sobre eventos de uma maneira informatizada * Incentivar a socialização das pessoas utilizando-se gamificação | |
| Descrição do Escopo (preliminar) | |
| O escopo do projeto consiste em especificar, modelar, implementar e testar um sistema para gerenciar as atividades de uma plataforma de venda online de ingressos. O aplicativo deve permitir que organizadores criem novos eventos, definam o valor, e opcionalmente o número de lotes, dos ingressos, as informações e o cronograma, e o local.  Para os participantes, o aplicativo deve permitir que os usuários vejam informações e busquem novos eventos, comprem ingressos e compartilhem os eventos entre si. Além disso, será apresentado um sistema de conquistas, com o objetivo de incentivar as pessoas a comparecerem a mais eventos.  O projeto seguirá o método ágil de desenvolvimento de software SCRUM. | |
| Requisitos | |
| **Histórias de Usuário:**   * Como usuário, quero me cadastrar usando Facebook/Google * Como usuário, quero me cadastrar diretamente na ferramenta. * Como usuário, quero comprar ingressos utilizando meu cartão de crédito. * Como usuário, quero verificar os ingressos que já comprei (histórico de compras) * Como usuário, quero pesquisar eventos por data, tipo de evento, local, valor, categoria. * Como usuário, quero salvarevento que tenho interesse (wish list) * Como usuário, quero comprar ingressos selecionando o lugar e o tipo de ingresso * Como usuário, quero compartilhar os eventos nas redes sociais * Como usuário, quero exportar dados do ingresso * Como usuário, quero ver ingressos na página inicial de acordo com os mais vendidos, mais populares (clicados), adicionados recentemente e **recomendados baseado nos interesses** * Como usuário, quero poder avaliar a pessoa/organização de acordo com o evento * Como usuário, quero poder visualizar o perfil do organizador do evento * Como usuário, quero ganhar conquistas de acordo com os eventos que já fui * Como usuário, quero avaliar a qualidade dos eventos * Como usuário, quero ver hotéis próximo ao local cujo ingresso eu comprei. * Como usuário, quero ser notificado de eventos que comprei o ingresso quando a data estiver se aproximando * Como usuário, quero ter a opção de deixar meu perfil ser privado * Como usuário, quero acumular pontos para ter a oportunidade comprar outros ingressos gratuitamente ou com valor reduzido. * Como usuário, quero ler a descrição do evento que tenho interesse. * Como responsável pelo evento, quero verificar se o ingresso de uma pessoa é válido * Como responsável pelo evento, quero realizar promoções e sorteio de ingressos gratuitos dentro do sistema * Como responsável pelo evento, quero cadastrar locais aonde os eventos serão realizados * Como responsável, quero cadastrar o evento no sistema (preço do ingresso, valor, “tipo” (lugar), data) * Como responsável, quero cadastrar ingressos por lote * Como responsável, quero ganhar conquistas de acordo com a qualidade dos meus eventos.   **Requisitos gerais**   * Os grupos devem planejar testes de desempenho e carga * O sistema deve operar nos idiomas: inglês, português e espanhol (internacionalização) * Os aplicativos devem se integrar com as redes sociais   **Requisitos do projeto:**   * As datas previstas no cronograma de sprints devem ser cumpridas; * Todas as entregas deverão ser incrementais: novas funções deverão ser adicionadas com cada entrega; * Todos os produtos do projeto devem ser entregues de acordo com as tarefas definidas no “Trello”; * Todos os artefatos técnicos deverão ser entregues nas datas previstas no Edmond; * Sugestões de melhoria no TIS5 devem ser enviadas a [mwerneck@pucminas.br](mailto:mwerneck@pucminas.br) e [rommel@pucminas.br](mailto:rommel@pucminas.br). | |
| Entregáveis | |
| Os entregáveis do projeto, com base na ementa da disciplina Trabalho Interdisciplinar de Software 5, são (sujeito a mudanças com base no progresso da disciplina):   * Histórias de Usuário * Divisão de tarefas entre os membros * Documento de Arquitetura * Diagrama de Classes * Diagrama de casos de uso * Detalhamento de casos de uso * Documento de interface (protótipos de baixa ou alta fidelidade) * Código do aplicativo, incluindo: código do frontend, backend e script do banco de dados * Documentação do sistema, explicando o funcionando de cada um dos componentes | |
| Equipe do Projeto | |
| Nome do membro da equipe | Papel / Responsabilidades |
| Engenheiros de Software | Design e modelagem do sistema, elaboração da arquitetura, desenvolvimento, testes, revisões de código. |
| Riscos iniciais | |
| * Conflitos internos entre os membros do projeto (incluindo clientes); * Dificuldade na elaboração da arquitetura do sistema, por ser um paradigma novo para os engenheiros do projeto; * Dificuldade de troca ou obtenção de informação entre os membros da equipe do projeto; * Grande oportunidade de aprendizado das técnicas e ferramentas de gerenciamento de projetos, arquitetura de software e desenvolvimento de sistemas distribuídos; | |