|  |  |
| --- | --- |
| **Declaração de Escopo** | |
| Projeto: Alpmys | |
| Gerentes de Projeto:  Christyan Santos Rosa  Felipe Augusto Silva Marques  Lucas Henrique de Faria Silva | |
| Descrição do Escopo | |
| 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 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.  A seguir serão descritas algumas partes que fazem parte do escopo:   * O projeto será apenas um intermediador de venda de ingressos; * Para ser cadastrado no sistema, o evento deverá já todo estruturado, com definição de lugar, preço, data e horário, entre outras informações. * A responsabilidade de laudos e outras questões referentes a segurança será de responsabilidade do organizador. * O pagamento deverá ser feito através de uma interface com uma instituição financeira. * O evento deverá já estar com todas as informações definidas antes de publicar no site. | |
| Requisitos (do produto e/ou do projeto) | |
| * Cadastrar por redes sociais; * Cadastrar pelo sistema; * Comprar ingressos utilizando cartão de credito; * Verificar ingressos comprados (Histórico de compra); * Pesquisar por eventos, podendo filtrar por data, tipo de evento, local, valor, categoria; * Salvar eventos do interesse do usuário (wish list); * Comprar ingressos por tipo; * Comprar ingresso selecionando lugar; * Compartilhar eventos nas redes sociais; * Exportar ingresso; * Exibir ingressos mais vendidos; * Exibir ingressos mais populares (mais clicados); * Exibir ingressos adicionados recentemente; * Exibir ingressos de acordo com o interesse do usuário; * Avaliar organizador do evento; * Visualizar perfil do organizador; * Usuário ganhar conquistas de acordo com os eventos que já foi; * Avaliar eventos; * Notificar cliente sobre a aproximação do evento que ele comprou ingresso; * Possibilitar ao cliente deixar seu perfil como privado; * Acumular pontos por participação em eventos, possibilitando comprar ingressos em eventos futuros com desconto ou gratuitamente; * Visualizar descrição dos eventos que o usuário tem interesse; * Permitir ao organizador verificar a validade do ingresso; * Permitir ao organizador criar e organizar promoções e sorteios de ingressos gratuitos; * Organizador deve cadastrar o local, onde o evento será realizado; * Organizador deve cadastrar evento; * Cadastrar ingressos por lote; * O responsável deve ganhar conquistas de acordo com a qualidade dos eventos. | |
| 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; * Termo de Abertura; * 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; | |
| Limites | |
| * O sistema não deverá validar ingressos que não foram emitidos pela aplicação. * Organizador é o responsável pela locação do evento e sua qualidade; * Apesar do sistema guardar virtualmente o ingresso, a apresentação do mesmo ficará de responsabilidade do usuário. | |
| Restrições | |
| * Será um sistema mobile; * Atenderá apenas Android; * A versão mínima do Android deve ser 4.2; * Apenas os membros da equipe estarão trabalhando no projeto; * AS datas previstas no cronograma de marcos devem ser cumpridas; * Devem ser planejados testes de desempenho e carga; * O sistema deve operar nos idiomas: inglês, português e espanhol (internacionalização) | |
| Premissas | |
| * Assumimos que as APIs estarão disponíveis durante o desenvolvimento e o ciclo de vida da aplicação; * Assumimos que serão realizados pelo menos uma reunião semanal; * Assumimos que os professores suportaram a equipe durante o desenvolvimento do projeto. | |
| Marcos agendados | |
| Nome do Marco | Entregáveis Previstos |
| Kickoff – 08/03 | Termo de Abertura do Projeto |
| Sprint 0 – 22/03 | Declaração do Escopo;  Documento de interface (protótipos de baixa ou alta fidelidade);  Divisão de tarefas entre os membros;  Diagrama de casos de uso;  Matriz de Engajamento (Lucas **precisa chegar no horário**). |
| Sprint 1 – 12/04 | Documento de Arquitetura;  Divisão de tarefas entre os membros; |
| Sprint 2 – 19/04 | Documento de Arquitetura;  Divisão de tarefas entre os membros; |
| Sprint 3 – 03/05 | Documento de Arquitetura;  Divisão de tarefas entre os membros; |
| Sprint 4 – 17/05 | Documento de Arquitetura;  Divisão de tarefas entre os membros; |
| Sprint 5 – 31/05 | Código do aplicativo, incluindo: código do frontend, backend e script do banco de dados;  Apresentação do sistema. |