**Disciplina: Engenharia de Software 2 – Turma Noite – prof.ª Denilce Veloso**

Proposta de Projeto Integrador

# Data: 29/08/2023 Grupo: Coney

1. **Nome Projeto:** Plataforma de Troca de Livros
2. **Nome Usuário no GitHub:** GustavoHBC

# Grupo de Alunos:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RA** | **Nome** | **e-mail** |
| **0030482**  **013012** | **Gustavo Henrique Bedendo Costa** | **gustavo.costa42@fat**  **ec.sp.gov.br** |
| **0030482**  **121016** | **Alvaro Pedreira Braga** | **alvaro.braga01@fate**  **c.sp.gov.br** |
| **0030482**  **213020** | **Mateus Camargo** | **mateus.camargo9@f**  **atec.sp.gov.br** |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **Compreensão do Problema**

A disseminação do conhecimento desempenha um papel fundamental no avanço educacional e cultural de uma sociedade. No entanto, frequentemente depara-se com a inacessibilidade da aquisição de livros para muitos indivíduos. Além disso, uma vez lidos, os livros frequentemente relegados às prateleiras, permanecem subutilizados, apesar de seu potencial para enriquecer a vida de outros.

Nesse contexto, a prática de troca de livros surge como uma solução eficaz para tornar essa fonte de conhecimento mais disponível e ao mesmo tempo promover a sustentabilidade. No entanto, a organização manual dessas trocas pode ser um empreendimento desafiador, restringindo o alcance e, em certos casos, tornando-se inacessível para muitos. Surge então a ideia de uma plataforma online dedicada à troca de livros, como uma alternativa viável.

Uma plataforma digital poderia oferecer uma solução prática e conveniente, transcendendo as barreiras geográficas e permitindo que as pessoas compartilhem e troquem livros de maneira eficiente. Através dessa plataforma, os entusiastas da leitura poderiam se conectar, explorar uma ampla gama de títulos e encontrar parceiros de troca compatíveis. Ao facilitar essas trocas, independentemente da localização física, a plataforma ampliaria significativamente o acesso ao conhecimento contido nos livros.

A iniciativa não apenas serviria para aproximar os amantes da leitura, mas também contribuiria para uma utilização mais consciente dos recursos literários. Ao garantir que os livros sejam constantemente colocados em circulação, a plataforma online maximizaria o potencial educacional e cultural que eles oferecem. Dessa forma, alinharíamos a disseminação do conhecimento com a sustentabilidade, criando um círculo virtuoso de compartilhamento intelectual e preservação dos recursos literários.

(ver se não está redundante)

# Proposta de Solução de Software e Viabilidade

# Aplicativo ou site??

A proposta é a criação de uma plataforma online dedicada à troca de livros que representará uma solução prática para os desafios de acessibilidade (econômico por exemplo) e utilização eficaz dos livros. Ao superar as limitações físicas e promover a circulação contínua de conhecimento, essa iniciativa contribuiria para o crescimento educacional e cultural da sociedade, enquanto respeita princípios sustentáveis. A plataforma deverá fornecer uma interface amigável onde os usuários poderão listar os livros disponíveis para troca, buscar livros de interesse, propor trocas e coordenar os detalhes. Levando em consideração que as tecnologias necessárias para desenvolver a plataforma são amplamente disponíveis e a maioria das pessoas hoje em dia possuem um dispositivo móvel.

# Visão Geral dos Pré-Requisitos

O aplicativo deverá ter os seguintes requisitos:

**Cadastro de Usuários:**

Permitir que os usuários se cadastrem na plataforma fornecendo informações pessoais e de contato.

**Listagem de Livros:**

Permitir que os usuários listem os livros que desejam trocar, incluindo informações como título, autor e condição do livro.

**Pesquisa e Filtro de Livros:**

Opções onde os usuários possam encontrar livros específicos.

Fornecer filtros por categoria, autor, título e outras características.

Pesquisa Avançada: Implementar uma pesquisa refinada para que os usuários possam buscar livros por título, autor, gênero, idioma e outros critérios relevantes.

**Solicitações de Troca:**

Permitir que os usuários enviem solicitações para trocar livros com outros usuários.

Implementar um sistema de mensagens (que não seja um chat) para negociação de detalhes da troca.

**Confirmação de Troca:**

Permitir que os usuários confirmem a troca de livros após chegarem a um acordo.

Gerar informações de contato e agendamento para a troca física dos livros, se necessário.

**Avaliações e Feedback:**

Permitir que os usuários avaliem a experiência de troca com outros usuários.

Fornecer um sistema de feedback para incentivar boas práticas de troca.

Fornecer uma seção onde o usuário possa deixar sugestões.

**Perfil do Usuário:**

Criar perfis para os usuários, onde eles podem gerenciar os livros que possuem, os livros que desejam e o histórico de trocas.

**Notificações:**

Implementar um sistema de notificações para informar os usuários sobre solicitações de troca, mensagens recebidas e outras atividades relevantes.

Localização e Mapas: Incorporar recursos de geolocalização para que os usuários possam encontrar pessoas interessadas em trocas próximas a eles.

Notificações: Implementar notificações por e-mail ou push para alertar os usuários sobre novas mensagens, propostas de troca, avaliações recebidas e outras atividades relevantes. 🡪 SE FOSSE APLICATIVO USARIA MAIS

Recomendações Personalizadas: Utilizar algoritmos de recomendação com base nas preferências de leitura dos usuários para sugerir trocas relevantes e novos títulos.



Será realizada uma pesquisa através do Google Forms para entender melhor o perfil dos possíveis usuário da aplicação.

# Conceitos e Tecnologias Envolvidos

**Tecnologias e Recursos:**

Plataforma Web ???utilizando tecnologias como HTML, CSS e JavaScript.

Banco de Dados para armazenar informações sobre livros e usuários (MySQL).

Frameworks web para agilizar o desenvolvimento (Python).

**Benefícios:**

Torna os livros mais acessíveis e compartilháveis.

Reduz o impacto ambiental ao incentivar o reuso de livros.

Promove a economia ao possibilitar a obtenção de livros sem custos elevados.

Fomenta a criação de uma comunidade em torno do conhecimento e da leitura.

Ao desenvolver a "Plataforma de Troca de Livros", estamos criando uma solução que não apenas facilita a troca de livros, mas também contribui para a disseminação do conhecimento, a sustentabilidade e a construção de comunidades engajadas.

# Situação atual (estado-da-arte)

Foram realizadas pesquisas e foi encontrada a seguinte aplicação que vai servir de base para o desenvolvimento do projeto.

Somente esse????

site que nos baseamos: trocajogo.com.br

o trocajogo é focado em trocas de jogos pelos usuários do país todo, os usuários cadastram os seus jogos disponíveis e cadastram os jogos que desejam, quando se pesquisa um jogo aparecem as pessoas que possuem ele e a pessoa interessada pode mandar mensagem para iniciarem a negociação.

o site conta com um rank de reputação e histórico de trocas pois é uma forma de negócio baseada na confiança, o site não se responsabiliza pelas trocas, apenas viabiliza o contato entre ambas as partes.

Link da página encontrados na pesquisa: <https://www.trocajogo.com.br/>

# Glossário

**Acessibilidade:** A capacidade de tornar os livros mais disponíveis e alcançáveis para um público mais amplo.

**Sustentabilidade:** A promoção da reutilização e redução do desperdício, contribuindo para a preservação do meio ambiente.

**Framework Web:** Uma estrutura de desenvolvimento que fornece ferramentas e padrões para facilitar a criação de aplicativos web.

**Viabilidade:** A capacidade do projeto de ser realizado com sucesso, considerando recursos disponíveis, tempo e benefícios esperados.

**Coordenação de Detalhes:** O processo de discussão e acordos entre os usuários para definir os detalhes da troca, como entrega e condição dos livros.