 Unifor	UNIVERSIDADE DE FORTALEZA	
Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas	Turma: T197-88	
Disciplina: Desenvolvimento de Plataformas Móveis		
Aluno(s): Luiz Felipe, Natasha Milhomem, Nayra Braga e Pedro Henrique		
Turno: Tarde	Data: 04/04/2024	Período Letivo: 2024.1
TRABALHO		

TÍTULO DO TRABALHO

**FORTALEZA
2024**

SUMÁRIO

<i>VISÃO GERAL</i>	3
Introdução	3
Objetivo	3
Justificativa	3
Benchmark	3
<i>METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE</i>	4
Descrição da Metodologia	4
Processo da Metodologia	4
<i>ARTEFATOS DO PRODUTO</i>	5
Atores	5
Requisitos Funcionais	5
Requisitos Não-funcionais	5
Protótipo de Baixa Fidelidade	6
Diagrama de Caso de Uso	7

VISÃO GERAL

Introdução

O sistema de aplicativo proposto visa facilitar o acesso e a compreensão do conteúdo de pinturas, oferecendo informações detalhadas sobre os pintores, os materiais utilizados e outras informações relevantes. A ideia é criar uma plataforma que funcione como uma rede social especializada em arte, onde os usuários possam explorar e aprender sobre diferentes obras de arte de forma interativa e informativa.

Objetivo

O objetivo deste projeto é desenvolver um aplicativo que permita aos usuários escanear QR codes associados a pinturas para acessar informações detalhadas sobre essas obras, incluindo dados sobre o artista, técnicas utilizadas, contexto histórico e curiosidades relacionadas. Além disso, o aplicativo terá funcionalidades para os administradores inserirem e atualizarem o conteúdo das pinturas, gerando QR codes para cada obra.

Justificativa

A escolha desse tema se justifica pela importância de democratizar o acesso à arte e proporcionar uma experiência enriquecedora aos apreciadores e estudiosos de pintura. O aplicativo tem o potencial de ampliar o alcance da arte, tornando-a mais acessível e compreensível para um público diversificado. Além disso, ao oferecer uma plataforma interativa e informativa, o sistema pode contribuir para o aumento do interesse e da apreciação pela arte em geral, promovendo a cultura e o conhecimento na sociedade.

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

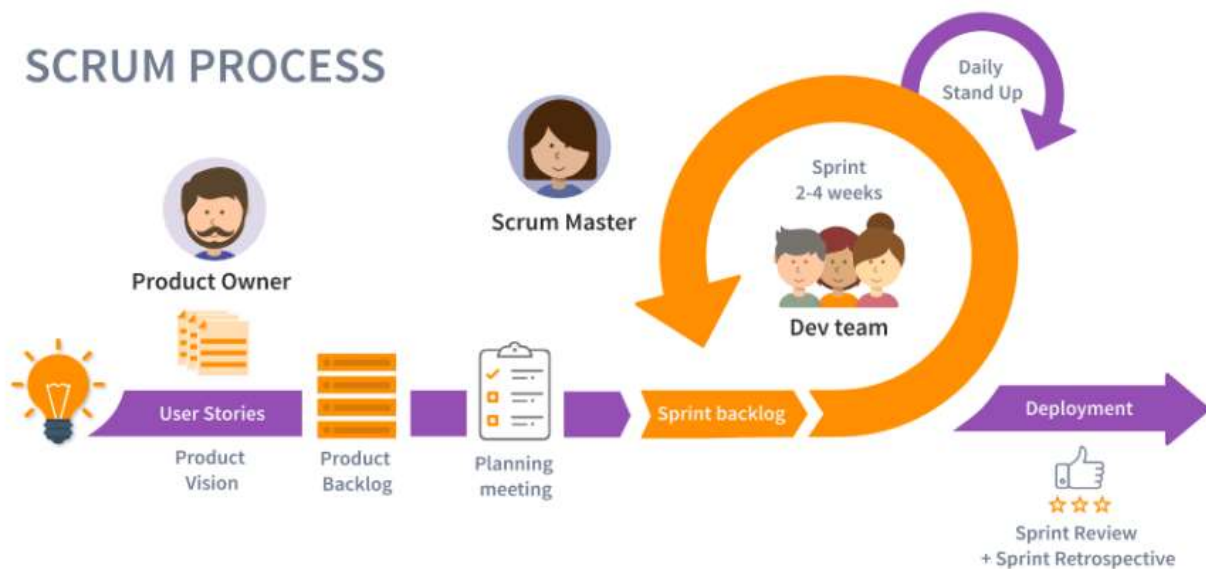
Descrição da Metodologia

Para o desenvolvimento do aplicativo que permite aos usuários acessarem informações sobre pinturas através de QR codes, será adotada uma abordagem ágil baseada na metodologia Scrum. O Scrum é escolhido por sua capacidade de adaptação a mudanças e foco na entrega contínua de valor ao usuário.

Processo da Metodologia

<Os passos da execução são: Daily - reunião diário ...
Planning - ..>

<incluir um gráfico que represente a metodologia (ex abaixo)>



ARTEFATOS DO PRODUTO

Atores

Usuário – Representa os usuários finais que irão escanear os QR codes e acessar as informações da pintura.

Administrador – Responsável pela administração do aplicativo, incluindo a criação e gerenciamento dos QR Codes associados à pintura.

Requisitos Funcionais

Cod	Requisito	Prioridade
RF01	Permitir aos usuários escanear QR codes.	1
RF02	Exibir dados sobre o pintor, como nome, período artístico e principais obras	1
RF03	Mostrar informações sobre os materiais utilizados na pintura.	3
RF04	Direcionar para seção de eventos do site	2
RF05	Exibir informações sobre o Espaço Cultural	1
RF06	Fazer o CRUD sobre informações das obras	1
RF7, 8,9	Criar/recuperar/efetuar login	1

Requisitos Não-funcionais

Cod	Requisito	Prioridade
RNF01	Garantir a segurança dos dados, protegendo informações sensíveis.	1
RNF02	Ter interface intuitiva e de fácil utilização, visando facilitar a navegação.	1
RNF03	Ser compatível com dispositivos móveis.	1
RNF04	Garantir a escalabilidade e estar de acordo com as normas de qualidade.	2

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

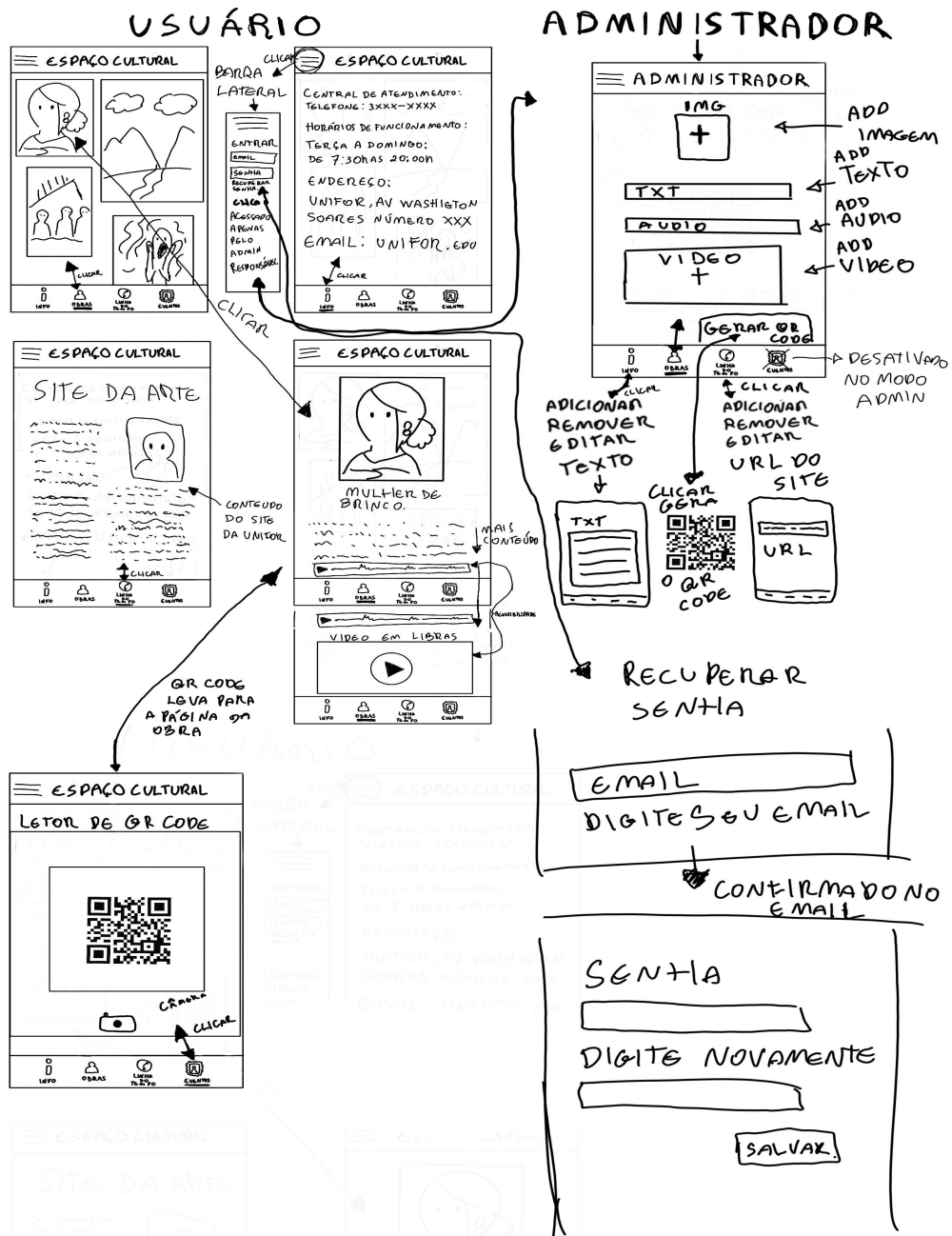


Diagrama de Caso de Uso

