Caro, estudante.

Agora que você se apropriou dos conteúdos abordados e das situações-problema nesta disciplina, chegou o momento de testar seus conhecimentos.

Escolha uma das 3 situações-problema que você leu no material e proponha um   
projeto de intervenção. Você deve descrever:

* **Objetivo:** como você pretende solucionar a situação-problema escolhida;
* **Revisão de Conceito:** conhecimentos adquiridos no curso utilizados como base de estudo;
* **Metodologia:** qual abordagem, técnica ou processo usados para resolver o problema indicado;
* **Tempo:** quanto tempo gastou para a solução;
* **Procedimento:** indique o passo-a-passo para a resolução, e possíveis   
  materiais utilizados;
* **Resultado:** o que resultou o processo.

**Nome:** Renan Rodrigo Fernandes de Sousa

**RGM:** 30064597

**Qual situação-problema você escolheu para criar o seu projeto de intervenção?**

Situação-problema 1

Situação-problema 2

Situação-problema 3

**A Situação-Problema escolhida:**

A Situação-Problema 1 refere-se ao desenvolvimento de um sistema de loja virtual para uma empresa de cupcakes, focando na criação de uma vitrine virtual, pedidos eletrônicos, sistema de pagamento e controle de entregas. A necessidade é atender melhor os clientes, aumentar as vendas e digitalizar o processo de atendimento..

**Objetivo:**

O objetivo deste projeto é propor e construir uma solução digital em forma de aplicativo que permita a um cliente visualizar cupcakes disponíveis, realizar pedidos online, efetuar pagamentos e acompanhar a entrega, oferecendo uma experiência intuitiva, segura e ágil..

**Revisão de Conceito:**

Para desenvolver o projeto, foram aplicados diversos conceitos adquiridos ao longo da disciplina, como: Requisitos ágeis (histórias de usuário, backlog, tarefas); Modelagem UML (diagramas de caso de uso, classes, sequência); Mapa de afinidade para organização de funcionalidades; Wireframes e mockups para representação visual da interface do usuário; Estrutura de projeto baseada em metodologias ágeis (Scrum e Kanban); Conceitos de usabilidade e persistência de dados..

**Metodologia:**

A abordagem utilizada foi baseada em Metodologia Ágil (Scrum), com as seguintes etapas: Levantamento de requisitos com base nas situações-problema; Criação de backlog com histórias de usuário; Priorizacão e distribuição das funcionalidades; Elaboração de mockups e wireframes; Criação de artefatos UML (caso de uso, classe, sequência);Geração de documentos de apoio para desenvolvimento..

**Tempo:**

O tempo total estimado para a elaboração do projeto foi de aproximadamente 25 horas, distribuídas entre análise, modelagem e produção dos documentos.

**Procedimento e material utilizado:**

Leitura e interpretação da situação-problema;

Planejamento das funcionalidades do aplicativo; Elaboração de 15 histórias de usuário com requisitos, tarefas e regras de negócio; Criação de backlog priorizado; Criação de mapa de afinidade por tema; Desenvolvimento de artefatos UML: Diagrama de Caso de Uso Geral | Casos de Uso Expandidos (15) | Diagrama de Classes | Diagrama de Sequência ("Realizar Pedido"); Uso de ferramentas como draw.io para diagramas, Word e Canva para mockups e especificações..

**Resultado e discussão**:

Como resultado do projeto, foi gerada uma documentação ágil e bem estruturada para o desenvolvimento de um aplicativo de vendas de cupcakes. A solução contempla as necessidades do cliente e os principais processos do negócio, facilitando a implementação do sistema por parte da equipe de desenvolvimento. O trabalho reforçou a importância de organizar ideias em artefatos visuais e textuais, facilitando a comunicação entre equipe técnica e stakeholders. O projeto mostra que, com base em boas práticas de análise e engenharia de requisitos, é possível estruturar soluções digitais mesmo antes do código ser implementado..