

## StoryTelling – Gufi

### 1. Mundo comum

Uma nova escola chamada **Gufi**, técnica de desenvolvimento de softwares, foi criada pela educadora Helena Guerra, em 2020, na região da Vila Olímpia em São Paulo. Helena tem uma equipe de educadores que vêm do mercado de TI.

A escola, além de ser um ambiente educacional, também dispõe eventos para os alunos com diversos temas relacionados à área de TI.

Para se adequar ao mercado e agilizar seus processos internos, a empresa deseja implantar sistemas em seus procedimentos.

### 2. Chamado para a aventura

Helena Guerra lhe contratou para desenvolver um sistema web/mobile integrado onde seja possível realizar a gestão de eventos na escola.

#### Sistema Web

##### Perfis de usuário:

1. **Administrador:** Área administrativa da escola;
2. **Comum:** Pode ser um espectador ou palestrante.

##### Funcionalidades:

1. O **administrador** poderá cadastrar qualquer tipo de usuário;
2. O **administrador** poderá cadastrar os dados da instituição;
3. O **administrador** poderá cadastrar os tipos de eventos;
4. O **administrador** poderá cadastrar eventos livres ou restritos;
5. Qualquer usuário autenticado poderá ver todos os eventos cadastrados;
6. O usuário **comum** poderá ver os eventos que participará;
7. O usuário **comum** poderá se inscrever para assistir a um evento;
8. O **administrador** poderá aprovar a participação do espectador de um determinado evento restrito;

## Sistema Mobile

### Perfis de usuário:

1. **Administrador:** Área administrativa da escola;
2. **Comum:** Pode ser um espectador ou palestrante;

### Funcionalidades:

1. Qualquer usuário autenticado poderá ver todos os eventos cadastrados;
2. O usuário **comum** poderá se inscrever para assistir um evento;
3. O usuário **comum** poderá ver os eventos que participará;

## 3. SPRINT 1 – Banco de dados

Helena contratou o Instituto SENAI de Tecnologia da Informação e Comunicação (ISTIC) da escola SENAI de Informática para desenvolver sua solução de software. De acordo com a cultura criada, o primeiro passo para a construção de um sistema é realizar a modelagem do banco de dados que será utilizado em seus modelos conceitual, lógico e físico.

Para ajudar na construção, a cliente disponibilizou planilhas onde se pode encontrar os dados administrativos de cada evento e como ela vinculava os espectadores de cada um. Você utilizará este documento como base na construção do banco de dados

## 4. SPRINT 2 – Back-End (API)

De acordo com os padrões modernos no desenvolvimento de projetos de software atuais, o ISTIC da escola SENAI de Informática decidiu que o software solicitado pela Gufi deverá ser criado em plataforma API (Application Programming Interface).

Você deverá desenvolver a API com as seguintes funcionalidades:

### Perfis de usuário:

1. **Administrador:** Área administrativa da escola;
2. **Comum:** Pode ser um espectador ou palestrante.

### Funcionalidades:

1. O **administrador** poderá cadastrar qualquer tipo de usuário;
2. O **administrador** poderá cadastrar os dados da instituição;
3. O **administrador** poderá cadastrar os tipos de eventos;

4. O **administrador** poderá cadastrar eventos livres ou restritos;
5. Qualquer usuário autenticado poderá ver todos os eventos cadastrados;
6. O usuário **comum** poderá ver os eventos que participará;
7. O usuário **comum** poderá se inscrever para assistir a um evento;
8. O **administrador** poderá aprovar a participação do espectador de um determinado evento restrito;

### Persistência de dados

Deve ser realizada no banco de dados criado anteriormente na fase de modelagem do sistema.

### Autenticação

Deve utilizar o modelo JWT (JSON Web Token) para realizar a autenticação no sistema.

### Autorização

Os endpoints devem ter autorização baseada nas funcionalidades descritas acima, onde esta somente deve ser feita pelo ator estabelecido nela.

Exemplo: o **administrador** poderá **cadastrar os tipos de eventos**.

## 5. SPRINT 3 – UX / UI

A Gufi é uma empresa que preza pela qualidade de seus serviços assim como a interface do usuário. Hoje em dia, sabe-se o quanto a interface com o usuário é importante para que este tenha uma experiência satisfatória em qualquer sistema.

Você deverá desenvolver as seguintes atividades:

- Layout de baixa fidelidade;
- Layout de alta fidelidade;
- Teste de usabilidade;

## 6. SPRINT 4 – Front-End

Após ter desenvolvido toda a interface – API do seu sistema e seus dados estarem sendo armazenados no banco, o ISTIC da escola SENAI de Informática necessita desenvolver a interface que o usuário fará interação.

Você utilizará o ReactJs para desenvolver a parte do front-end e realizar a integração com a API desenvolvida anteriormente.

#### Perfis de usuário:

1. **Administrador:** Área administrativa da escola;
2. **Comum:** Pode ser um espectador ou palestrante.

#### Funcionalidades:

1. O **administrador** poderá cadastrar qualquer tipo de usuário;
2. O **administrador** poderá cadastrar os dados da instituição;
3. O **administrador** poderá cadastrar os tipos de eventos;
4. O **administrador** poderá cadastrar eventos livres ou restritos;
5. Qualquer usuário autenticado poderá ver todos os eventos cadastrados;
6. O usuário **comum** poderá ver os eventos que participará;
7. O usuário **comum** poderá se inscrever para assistir a um evento;
8. O **administrador** poderá aprovar a participação do espectador de um determinado evento restrito;

## 7. SPRINT 5 - Mobile

Após um tempo de uso de sua aplicação web, Helena percebeu que para melhorar a usabilidade de sua plataforma, é necessário desenvolver uma aplicação mobile focando nos participantes e em quais informações ele precisa visualizar.

Você deverá desenvolver um aplicativo mobile integrando com a API que foi desenvolvida anteriormente (Sprint 2) e deverá conter as seguintes funcionalidades:

#### Perfis de usuário:

1. **Administrador:** Área administrativa da escola;
2. **Comum:** Pode ser um espectador ou palestrante;

#### Funcionalidades:

1. Qualquer usuário autenticado poderá ver todos os eventos cadastrados;
2. O usuário **comum** poderá se inscrever para assistir a um evento;
3. O usuário **comum** poderá ver os eventos que participará;

#### Persistência de dados

Os dados referentes ao usuário logado na aplicação mobile deverão ser salvos localmente.

## 8. SPRINT 6 – Banco de dados não relacional

Com o software finalizado, a Gufi deseja aplicar funcionalidades de Data Analytics em seu sistema. A empresa deseja começar analisando em quais regiões os usuários participam de eventos.

Para isso, deverão ser armazenados os seguintes dados:

- Latitude da instituição;
- Longitude da instituição;
- O identificador da instituição;