**DESCRIÇÃO DO PRODUTO**

**ALUNO: THIAGO RAMOS GUIMARÃES - 22309178**

**PROFESSORA: Kadidja Valeria Reginaldo de Oliveira**

## **1. Introdução**

A função deste documento é apontar os requisitos necessários para a solução do problema apresentado pelo grupo. Para isso, serão necessárias algumas boas práticas. Assim, o consenso para o bem comum poderá ser alcançado sem maiores percalços.

## **2. Definição do Problema**

O grupo enxergou uma necessidade no mercado de um sistema voltado para a orientação da vida espiritual de cada indivíduo. No dia a dia, as pessoas não têm tempo de ir a um templo físico para nutrir a sua espiritualidade, sendo necessário algo mais prático e mais simples. Assim, na correria diária, o celular seria um grande aliado. O celular seria um instrumento facilitador para a prática espiritual diária, permitindo que as pessoas cultivem sua espiritualidade de forma conveniente e eficaz.

## **3. Visão Geral do Sistema**

O sistema consiste basicamente em um aplicativo ou site, que é desenvolvido com o intuito de ajudar na rotina espiritual, oferecendo artifícios para que o usuário mantenha uma maior organização também nesta área.

## **4. Descrição dos Envolvidos e Usuários**

Depois de um estudo de usuários, o foco do nosso grupo se resume a pessoas que desejam nutrir a sua vida espiritual, principalmente usuários católicos. Eles devem ter entre 20 e 50 anos e que sejam moradores de grandes cidades.

Este projeto é desenvolvido exclusivamente pelo aluno de Análise e Desenovimento de Sistemas Thiago Ramos Guimarães. Ele conta com a ajuda do Padre José Emerson para a construção dos conteúdos presentes no sistema.

## **5. Escopo**

### **5.1. Requisitos Funcionais**

* Alarme com lembrete para a realização das atividades;
* Plano de vida, ou seja, devoções e práticas religiosas para o dia a dia;
* Vídeos e áudios catequéticos;
* Orações para diversos fins;
* Possibilidade de realizar exame de consciência;
* Músicas para meditação;
* Acesso a músicas e filmes que ajudem no crescimento espiritual (área paga);
* Obras de arte para meditação.

### **5.2. Requisitos Não-Funcionais**

* O app deverá ser capaz de alertar o usuário por meio de alarme;
* Deverá ser atualizado toda vez que tiver um acréscimo de atividade;
* Deverá ser seguro o bastante para proteger as informações do usuário;
* Deve ter ligação com um software de vídeo e áudio para as meditações
* Deve ter um player de ambos serviços;
* Deverá ter editor de texto.

### **5.3. Padrões Técnicos**

* Design intuitivo: Interface fácil de usar e relaxante.
* Segurança e privacidade: Proteção dos dados dos usuários.
* Multiplataforma: Disponível em iOS e Android.
* Nativo ou multiplataforma: Escolha entre Swift/Kotlin ou React Native/Flutter.
* Conexão estável: Funcionamento online e offline (download prévio das práticas).
* Notificações push: Engajamento e lembretes importantes.
* Análise de dados: Acompanhamento do engajamento dos usuários.
* Integração social: Compartilhamento de experiências nas redes.
* Acessibilidade: Apto para todos os usuários.
* Testes extensivos: Garantia de estabilidade e qualidade.

### **5.4. Requisitos de Documentação**

* O app deverá ser capaz de alertar o usuário por meio de alarme;
* Deverá ser atualizado toda vez que tiver um acréscimo de atividade;
* Deverá ser seguro o bastante para proteger as informações do usuário;
* Deve ter ligação com um software de vídeo e áudio para as meditações
* Deve ter um player de ambos serviços;
* Deverá ter editor de texto.

## **6. Exclusões**

Não será possível acessá-lo via web, nem offline (a não ser que o usuário tenha baixado o conteúdo previamente.

## **7. Premissas**

A constante mudança no modo de agir do usuário será determinante para o funcionamento do sistema. Ou seja, este deverá ser capaz de se adaptar às necessidades de quem está utilizando, por mais que elas mudem com o tempo.

## **8. Restrições**

Pode-se observar que algumas das restrições que iremos enfrentar conforme o desenvolvimento e avanço do projeto serão difíceis. Por exemplo, as diversidade espirituais, devido às crenças dos usuários serem muito variadas. Outra coisa que provavelmente seria um problema é a sensibilidade cultural, logo o aplicativo deve abordar cada grupo de maneira certa para evitar ofender ou desrespeitar qualquer religião que seja. Por último, a acessibilidade: o app deve ser feito para incluir o grupo maior de pessoas possíveis, então teremos o desafio de desenvolver um aplicativo que pessoas com problemas de audição e deficiência visual possam usar.