

## REQUISITOS DO PRODUTO

### Objetivos

Este documento tem por objetivo apresentar a situação problema, geradora da necessidade do projeto e descrever os requisitos detalhados do produto, de modo a facilitar o planejamento, auxiliar na tomada de decisões e ser uma base para verificações futuras quanto à adequação do produto do trabalho do projeto às características esperadas.

Projeto	FairPlay
---------	----------

Data Registro	11/30/2021
---------------	------------

Responsável	Yuri Rodrigues de Alencar Lopes
-------------	---------------------------------

### O Contexto do Problema

A SEGEL (Secretaria de gestão de Esportes e Lazer), antigo NEFD, da UFPE oferece 3 programas voltados a prática esportivas: PARTICIPESPORTE, PRONIDE e PARATLETA. Os dois últimos são gratuitos e de cunho social. Já o primeiro é pago e requer necessidade de controle de matrícula.

### O Problema

O problema existe na parte de controle de matrícula. Atualmente todos os processos são manuais e em meios físicos, o que requer bastante trabalho e tempo. Além disso, há dificuldade para controlar os pagamentos realizados e validação de atestados médicos que tem que ser renovado a cada 6 meses.

### A Proposta de Solução

A proposta de solução se baseia em um plano de melhoria do processo de matrícula e gestão de cadastros dos usuários do programa.

### A Oportunidade

Esse plano de melhoria propõe mudanças relevantes, sobretudo, nas ferramentas utilizadas objetivando agilizar o processo, substituindo as ferramentas desconexas por um sistema integrado, através de um sistema de gestão, capaz de automatizar a todos os processos, promovendo transparência as informações da secretaria.

### O Produto e seus Subprodutos

O plano de melhoria conta com análise processual do estado atual, descreve os benefícios e desafios existentes, bem como, análise de causa e efeito, proposta de solução e plano de ação.

### Características Técnicas do Produto

O produto propõe implantar um sistema de gerenciamento do programa PARTICIPESPORTE da Secretaria de gestão de esportes e Lazer(SEGEL) da UFPE. Esse sistema será constituído por módulos: um para o aluno, um para secretaria e um para o professor. A solução proposta necessitará do mínimo possível de customizações para funcionar, encorajando a adoção de uma solução pronta. Fica a critério da organização hospedar a aplicação em infraestrutura própria ou utilizar computação na nuvem.

#### Funcionalidades Esperadas

- Inscrição
- Envio de documentos
- Cancelamento de matrícula
- Relatórios
- Dashboards
- Notificação de documento pendente
- Carteira de acesso

#### Requisitos de Integração com outros produtos

- Integração com sistema da FADE;

#### Requisitos de Fluxo de Tarefas

- Cadastrar os esportes disponíveis;
- Receber matrículas;
- Liberar envio de documentação (documentos pessoais, atestados);
- Liberar pagamentos;
- Permitir uso de carteira de acesso digital, e gerar relatórios gerenciais.

#### Requisitos de Desempenho

- Disponibilidade 24 horas por dia, 7 dias na semana;
- Tempo resposta menor que 250ms;

#### Requisitos de Qualidade

- Facilidade de Uso;
- Manutenibilidade;
- Facilidade para Implantação;
- Detalhamento da documentação;
- Qualidade do Processo (verificações e validações);

#### Requisitos de Quantidade (volume)

- Armazenar todo o volume de usuários (alunos / servidores) necessários;
- Armazenar todo o volume de informações necessários (pagamento, documentos, etc);

#### Requisitos de Complexidade

- Apenas usuários autenticados deveram ter acesso a aplicação;
- Não será permitido matrículas em nome de outrem;
- Apenas servidores com privilégios deverão ter acesso ao módulo gerencial;

#### Requisitos de Adequação ao Uso

- Caso o cliente opte por hospedar em infraestrutura própria o ambiente físico deverá atender requisitos de temperatura, pressão, rede e segurança suficientes para atender tal serviço;
- Os usuários com privilégio de aprovadores deverão ser servidores lotados na SEGEL.