

WAD

WEB APPLICATION DOCUMENT

PONTE

Autores: Bruno Wasserstein,

Celine Pereira de Souza,

Henrique Godoy,

Marcos Vinicyus,

Raab Iane,

Yago Araújo

Data de criação: 10/10/2022

Controle do Documento

Histórico de revisões

Data	Autor	Versão	Resumo da atividade
11/10/2022	Raab	1.1	Atualização da capa do documento e seção 3.1
11/10/2022	Yago	1.2	Atualização dos pontos 1, 1.1, 1.2 ,1.3 e inserção do Value Proposition Canvas

Sumário

[Visão Geral do Projeto](#)

[Parceiro de Negócios](#)

[O Problema](#)

[Objetivos](#)

[Objetivos gerais](#)

[Objetivos específicos](#)

[Descritivo da Solução](#)

[Partes Interessadas](#)

[Análise do Problema](#)

[Análise da Indústria](#)

[Análise do cenário: Matriz SWOT](#)

[Proposta de Valor: Value Proposition Canvas](#)

[Matriz de Risco](#)

[Requisitos do Sistema](#)

[Persona](#)

[Histórias dos usuários \(user stories\)](#)

[Arquitetura do Sistema](#)

[Módulos do Sistema e Visão Geral \(Big Picture\)](#)

[Tecnologias Utilizadas](#)

[UX e UI Design](#)

[Wireframe](#)

[Design de Interface - Guia de Estilos](#)

[Projeto de Banco de Dados](#)

[Modelo Conceitual](#)

[Modelo Lógico](#)

[Testes de Software](#)

[Teste de Usabilidade](#)

[Referências](#)

[Apêndice](#)

1. Visão Geral do Projeto

1.1. Parceiro de Negócios

A empresa parceira é a MRV, a maior construtora da América Latina. A companhia atua no setor imobiliário e teve sua criação em 1979. o nome MRV advém dos sócios: Rubens Menin Teixeira de Souza, Mário Lúcio Menin e Vega Engenharia Ltda. Como objetivo principal, a empresa possui foco na construção civil e já atua em 160 cidades do Brasil. Dentro dessa lógica, a MRV construiu mais de 4000 mil casas e apartamentos lançados em 22 estados brasileiros e no Distrito Federal, o que gera mais de 6 mil postos de trabalho por ano em seus locais de construção. Além disso, sua principal missão é possibilitar o sonho da casa própria para a classe média brasileira.

1.2. O Problema

De acordo com o parceiro, a empresa está com dificuldades em encontrar empreiteiros para suas obras. Conforme informações disponibilizadas, a contratação dessa classe de candidatos é lenta e gera muitos gastos, já que não há um padrão seletivo de fato com tal grupo. Isso acontece por causa que o processo de contratação dessas pessoas é muito analógico e pouco automatizado, o que gera muitos custos para a MRV. Com base nisso, o grupo utilizará de um parâmetro de seleção no formato web para escalar o negócio, ou seja, aumentar o valor gerado e reduzir as despesas..

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivos gerais

- Automatizar o procedimento de contratação;
- Ajudar no processo de escalabilidade da empresa;
- Aumentar a qualidade dos funcionários na MRV;

1.3.2. Objetivos específicos

- Criar uma plataforma de contratação com linguagem simples;
- Melhorar a gestão de pessoas na MRV;
- Desenvolver uma aplicação web eficiente;

1.4. Descritivo da Solução

Descrição da solução a ser desenvolvida (o que é, quais principais funcionalidades, como usar) . Caso ainda não esteja definida a solução na Sprint 1, o faça assim que possível.

1.5. Partes Interessadas

Descrever os principais stakeholders envolvidos no projeto e seus papéis.

2. Análise do Problema

2.1. Análise da Indústria

Análise da indústria (Modelo de 5 Forças de Porter) em relação ao cenário da empresa parceira.

c) A solução é construir uma aplicação web acessível para o público alvo do projeto, de maneira a ser fácil de entender e realizar os objetivos dentro da plataforma possuindo também uma gama de funcionalidades que melhoram a experiência tanto do usuário que quer um emprego quanto do empregador.

d) Primariamente pequenas empresas que trabalham com terceirização e pedreiros que trabalham por conta própria, que possam precisar de mão de obra, e o público interno da MRV os usuários que terão acesso à interface interna da plataforma, posteriormente o objetivo é abrir a plataforma para o restante do mercado, conectando outras construtoras aos empreiteiros, realizar parcerias com lojas, e realizar a venda de cursos, de maneira que outras partes interessadas na resolução do problema seriam as construtoras, lojas e o público em geral que possa vir a consumir os cursos disponibilizados na plataforma

2.2. Análise do cenário: Matriz SWOT

Apresenta a Matriz SWOT com análise da empresa parceira.

2.3. Proposta de Valor: Value Proposition Canvas

CANVAS DE PROPOSTA DE VALOR



MADE WITH:
EDIT.ORG

2.4. Matriz de Risco

Apresenta a matriz de risco com relação ao projeto.

3. Requisitos do Sistema

3.1. Persona

Apresentar para cada persona o nome, idade, ocupação, interesses, localização, etc. (relacionar com o que foi visto nos encontros e conteúdos de autoestudo sobre definição de personas)

José, 29 anos, de Belo Horizonte, Minas Gerais. Casado, com duas filhas. Aprendeu a ler e a escrever com suporte da MRV. Ótimo auxiliar de pedreiro, esforçado no que faz. Deseja se candidatar a nova vaga de pedreiro.

Manoel, 55 anos, de Belém, Pará. Candidato para a vaga de mestre de obras. Possui longa experiência na área e soube da vaga através de um conhecido que trabalha atualmente na MRV.

Mônica, 36 anos, de São Paulo, São Paulo. Casada. Possui deficiência auditiva. Ama o meio-ambiente e se preocupa com sua preservação. Procura se candidatar ao cargo de engenheira de segurança na MRV.

3.2. Histórias dos usuários (user stories)

Descrever em uma tabela todas histórias de usuários de acordo com o template utilizado com priorização, esforço e risco.

4. Arquitetura do Sistema

4.1. Módulos do Sistema e Visão Geral (Big Picture)

Diagrama representando hardware e software.

Mapa ou organograma com os módulos que existem no sistema.

Por exemplo, um portal principal, em seguida as áreas de acordo com perfil de acesso. Um painel administrativo para controle e gestão, por exemplo.

E tudo no servidor em nuvem, no nosso caso, Heroku.

Pode usar uma ferramenta do tipo x-mind, draw.io, etc.

4.2. Tecnologias Utilizadas

Colocar em uma tabela as tecnologias utilizadas na aplicação especificando o que é, em que é utilizada no projeto e qual a versão.

5. UX e UI Design

Projeto das telas do sistema.

5.1. Wireframe

Telas de baixa fidelidade das áreas do usuário, conectados, demonstrando a diagramação e o fluxo de navegação

Exemplos: tela da home, tela de login, etc

Em cada tela colocar: cabeçalho, rodapé, barra lateral, área de conteúdo

Aqui você deve colocar o link para o wireframe ou colocar as imagens geradas na sequência correta do fluxo de navegação

5.2. Design de Interface - Guia de Estilos

Refere-se ao design visual, cores, tipografia, imagens, logotipos, ou seja, os elementos visuais que compõem o produto.

Aqui você deve colocar o link para seu documento de guia de estilos

6. Projeto de Banco de Dados

documento contendo diagrama de entidades e relacionamentos do banco de dados

6.1. Modelo Conceitual

O modelo conceitual deve garantir uma conexão com a realidade. Os 4 tipos de conexões com a realidade são:

- conceitos
- atributos
- identificações
- associações

O Modelo Entidade-Relacionamento - MER

- entidades e tipos de entidades
- atributos e tipos de atributos
- relacionamentos e tipos de relacionamentos

6.2. Modelo Lógico

7. Testes de Software

7.1. Teste de Usabilidade

Link ou imagem da tabela com dados organizados dos testes realizados

Referências

Toda referência citada no texto deverá constar nessa seção, utilizando o padrão de normalização da ABNT). As citações devem ser confiáveis e relevantes para o trabalho. São imprescindíveis as citações dos sites de download das ferramentas utilizadas, bem como a citação de algum objeto, música, textura ou outros que não tenham sido produzidos pelo grupo, mas utilizados (mesmo no caso de licenças gratuitas, royalty free ou similares)

Apêndice

Os apêndices representam informações adicionais que não caberiam no documento exposto acima, mas que são importantes por alguma razão específica do projeto.