**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO JOSÉ DOS CAMPOS – PROF. JESSEN VIDAL**

**PLANO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE**

**Igor Lima**

**João Victor Lima**

**Matheus Banhara**

**Raul Iglesias**

**SÃO JOSÉ DOS CAMPOS – SP**

**2020**

SUMÁRIO

[1 INTRODUÇÃO 3](#_Toc35219952)

[1.1 FINALIDADE 3](#_Toc35219953)

[1.2 PROPOSITO 3](#_Toc35219954)

[1.3 AGRAVANTES 4](#_Toc35219955)

[2. METODOLOGIA E ESTRUTURA 4](#_Toc35219956)

[2.1 ESTRUTURA ORGANIZACIONAL 5](#_Toc35219957)

[2.2 PAPEIS E RESPONSABILIDADES 5](#_Toc35219958)

[3. GERENCIAMENTO 5](#_Toc35219959)

[3.1 ESTIMATIVAS 5](#_Toc35219960)

[4. PROPOSIÇÕES 6](#_Toc35219961)

[4.1 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS 6](#_Toc35219962)

[4.1.1 Interface 6](#_Toc35219963)

[4.1.2 Formulário 7](#_Toc35219964)

[4.1.3 Sistema de busca Usuário 7](#_Toc35219965)

[4.1.4 Sistema de busca RH 7](#_Toc35219966)

[4.1.5 Banco de talentos 7](#_Toc35219967)

[4.1.6 Cadastro da vaga 8](#_Toc35219968)

[4.1.7 Compartilhamento 8](#_Toc35219969)

[4.1.8 Prioridade 8](#_Toc35219970)

[4.2 FERRAMENTAS E TECNICAS APLICAVEIS 9](#_Toc35219972)

[4.2.1 Desenvolvimento Front-end 9](#_Toc35219973)

[4.2.2 Desenvolvimento Back- end. 9](#_Toc35219974)

[4.2.3 Ferramentas para gerenciamento 10](#_Toc35219975)

[4.3 DESIGN 11](#_Toc35219976)

[4.4 FLUXO DE INTERAÇÃO 11](#_Toc35219977)

## 1 INTRODUÇÃO

Este documento tem por finalidade definir e ponderar de forma esmiuçada a respeito do planejamento, efetivação e acompanhamento ao longo do desenvolvimento do projeto de software para recrutamento e seleção de funcionários da empresa GSW.

## 1.1 FINALIDADE

A principal finalidade desde registro é o planejamento do desenvolvimento do software que visa o auxílio na gestão de recrutamento de funcionários. Esse projeto será executado pelos estudantes da Faculdade Tecnológica de São José dos Campos – Prof. Jessen Vidal na disciplina de Engenharia de software II. Serão constadas aqui os principais pontos para a correta execução, também será descrito as características gerais do sistema.

## 1.2 PROPOSITO

A principal função do software de Recrutamento e Seleção da GSW é permitir aquele que almeja o ingresso na empresa possa se cadastrar a uma determinada vaga, esta poderá ser compartilhada nas principais redes sociais. A vaga será plenamente gerenciada e acompanhada pela empresa a qual contará com um banco de talentos formada com a inscrição dos aspirantes.

## 1.3 AGRAVANTES

Aqui serão destacados em níveis de risco possíveis problemas acerca do projeto.

Alta

Média

Baixo

Legenda:

## 2. METODOLOGIA E ESTRUTURA

O projeto será gerenciado e aplicado empregando a metodologia SCRUM ao qual propõe uma aplicação dinâmica e adaptável.

## 

## 2.1 ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

Em relação a execução do projeto não há níveis hierárquicos, todos os membros operarão de forma igualitária para que não ocorra sobrecarga em relação ao desenvolvimento e aplicação da proposta, podendo ocorrer diferenças unicamente aos papeis empregados no gerenciamento e não em sua execução.

## 2.2 PAPEIS E RESPONSABILIDADES

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Função** |
| Igor Lima | PO |
| João Victor Lima | Scrum Master |
| Matheus Banhara | Desenvolvedor |
| Raul Iglesias | Desenvolvedor |

## 3. GERENCIAMENTO

## 3.1 ESTIMATIVAS

Pretende-se que empregando o esforço entende-se nesta disposição de tempo e aplicação pessoal o projeto será satisfatoriamente concluído em 105 dias.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Entregas** | **Objetivos** | **Data início** | **Data final** |
| 1º Entrega | -Organização da Equipe / Definição de Stakeholders  - Plano de Desenvolvimento de Software  - Modelagem de Processo de Negócio (BPMN)  - Técnicas e Ferramentas aplicáveis | 09/03/2020 | 20/03/2020 |
| 2º Entrega | * Arquitetura * User Stories * Wireframes | 23/03/2020 | 03/04/2020 |
| 3º Entrega |  |  | 17/04/2020 |
| 4º Entrega |  |  | 01/05/2020 |
| 5º Entrega |  |  | 15/05/2020 |
| 6º Entrega |  |  | 29/05/2020 |
| 7º Entrega |  |  | 12/06/2020 |

## 4. PROPOSIÇÕES

1. Interface

Portal com listagem das vagas disponíveis.

1. Formulário

O candidato irá preencher um formulário com os seguintes campos (caso o candidato já tenha se inscrito para uma outra vaga, ao preencher o CPF, os outros campos serão auto preenchidos com suas informações, pois teremos um banco de dados com os candidatos que já se inscreveram em uma vaga):

* CPF (Agente identificador)
* E-mail
* Telefone
* Nome Completo
* RG
* Idade
* Sexo
* Formação
* Competências
* Idiomas
* Anexo de Currículo

1. Sistema de busca Usuário

* Filtro de Vagas
* Descrição da vaga
* Competências necessárias/mínimas

1. Sistema de busca RH

RH poderá filtrar candidatos por competências e perfis armazenados dentro do banco de talentos.

1. Banco de talentos

Cada usuário que se candidatou à uma vaga, terá seu cadastro salvo no banco de talentos da empresa. Caso o RH queira selecionar manualmente um candidato, ele poderá filtrar candidatos já cadastrados, tendo como extra o perfil dos candidatos já empregados na empresa

1. Cadastro da vaga

* O Usuário poderá se cadastrar em diversas vagas sem que ocorra divergência, tendo como agente identificador o CPF
* Campo para Anexo de Currículo

1. Compartilhamento

O compartilhamento de vagas ocorrerá através de redes sociais, com um link que leva diretamente para a vaga especificada.

### 4.1.7 Prioridades

Legenda:

Alta

Média

Baixo

## 4.2 FERRAMENTAS E TECNICAS APLICAVEIS

Esta seção destina-se as tecnologias que serão empregadas.

### 4.2.1 Desenvolvimento Front-end

O desenvolvimento *front-end* implementa a interface diretamente na web, como o design que precisa ser passado para a página, efeitos visuais que serão executada do lado do usuário.

* codificar as interações com o usuário;
* o layout da interface;
* a comunicação do usuário para o servidor.

### 4.2.2 Desenvolvimento Back- end.

O desenvolvimento back-end trata do que ocorre por trás de uma aplicação fazendo a ponte entre os dados que vem do navegador rumo ao banco de dados, sempre aplicando as regras de negócio, validações e garantias em um ambiente onde o usuário final não tenha acesso e possa manipular algo.

* arquitetura do sistema;
* integração de dados para o servidor;
* interface não mutável pelo usuário.

|  |  |
| --- | --- |
| **HTML** | É responsável pela delimitação dos blocos em uma página. |
| **CSS** | É responsável pela definição de estilos visuais dos elementos HTML. |
| **NODE.JS** | É o ambiente de execução Javascript responsável por criar a aplicação e dispensando o browser para a execução. |
| **PYTHON** | É uma linguagem de programação interpretada, de alto nível e de múltiplos propósitos tais como scripting para administração de sistemas e aplicativos do Windows. |
| **DJANGO** | É um framework para desenvolvimento rápido para web. |
| **MYSQL** | Sistema gerenciamento do banco de dados, que utiliza a linguagem SQL estruturada como interface. |
| **PHP** | Linguagem interpretada usada originalmente para aplicações presentes e atuantes no lado do servidor |
| **API REST** | É um estilo de arquitetura de software que define um conjunto de restrições a serem usadas para a criação de web services |
| **WAMPSERVER** | Aplicação que instala um ambiente de desenvolvimento web no Windows. |
| **AMAZON WEB SERVICES** | Plataforma de serviços de computação em nuvem. |
| **GITLAB** | Gerenciador de repositório de software, permitindo que os desenvolvedores armazenem o código em seus próprios servidores. |

### 4.2.3 Ferramentas para gerenciamento

Para um melhor desenvolvimento do projeto e interação entre a equipe é indubitável a necessidade a utilização de um meio que propicie fácil

comunicação e troca de arquivos para que o projeto possa ocorrer dentro dos prazos pré-estipulados. Foram as adotadas as seguintes ferramentas:

* Trello: aplicativo de gerenciamento de projeto;
* Teams-Microsoft: plataforma unificada de comunicação e compartilhamento.
* Whatsapp: aplicativo de grande abrangência para comunicação

## 4.3 DESIGN

A interface gráfica tem como proposta ser a mais limpa, concisa e intuitiva possível, para tal será executada com os moldes presentes no minimalismo ou seja como o mínimo de itens possíveis presando simplicidade.

## 4.4 FLUXO DE INTERAÇÃO

Demonstrativo visual para exemplificar o fluxo de interação dos usuários do sistema, seja o cliente ou administrador.

