

FATEC – Faculdade de Tecnologia de São José dos Campos

Natália dos Reis Neves

Tábatha Fróes

Yuri Rafael Balieiro Bortolanza

Projeto de Engenharia de Software II

Portal de Recrutamento GSW

Versão 0.5

São José dos Campos

2020

SUMÁRIO

1.	Introdução	3
1.1	Propósito	3
1.2	Finalidade	3
2.	Propósito do Projeto, Escopo e Objetivos	4
2.1	Premissas e Restrições	5
2.2	Artefatos do Projeto	6
2.3	Evolução do Plano de Desenvolvimento de Software	7
3.	Organização do Projeto	8
3.1	Equipe	8
3.2	Estrutura Organizacional	8
4.	Tecnologias	8
4.1	Filezilla	8
4.2	Sublime	9
4.3	Bootstrap	9
4.4	MongoDB	9
4.5	Java	9
4.6	JavaScript	9
4.7	HTML	9
4.8	CSS	9
4.9	PHP	10
5.	Gerenciamento do Projeto	10
5.1	Estimativas do Projeto	10
5.2	Estimativa de Esforço – Scrum Poker	10
5.3	Plano de Gerência de Riscos	11
6.	User Stories – Levantamento de Requisitos de Software	12
7.	UML – Estruturação de Projeto	13
7.1	BPMN – Modelo de Processo	13
7.2	Diagrama de Classes	14
7.3	Diagrama de Domínio	14
8.	Wireframes	15
8.1	Tela Inicial	15
8.2	Tela de Cadastro de Candidato e Funcionário	15
8.3	Tela de Lista de Vagas	16
8.4	Tela de Cadastro de Administrador	16
8.5	Telas de Login (Administrador e Candidato)	17
8.6	Tela de Painel do Administrador	18
9.	Casos de Teste	18
9.1	Vagas	18
9.2	Cadastro de Usuário	19
9.3	Login de Usuário	19

1. Introdução

O objetivo deste documento é definir detalhadamente fatores relevantes de planejamento, execução e acompanhamento do desenvolvimento do projeto de um Portal de Recrutamento de Funcionários, que será realizado pela Equipe de Desenvolvimento da Faculdade de Tecnologia de São José dos Campos (FATEC). Estes fatores abrangem principalmente escopo, prazo, recursos, qualidade, riscos.

1.1 Propósito

O principal propósito do Portal é realizar a seleção e o recrutamento de funcionários para a empresa, envolvendo cadastro de vagas disponíveis que possam ser assumidas por um funcionário já existente ou um futuro novo na empresa. O portal, portanto, deve ser administrado e controlado pela empresa, a equipe de desenvolvimento se responsabiliza de desenvolver todos os recursos necessários diante do Briefing já estruturado juntamente á empresa.

1.2 Finalidade

A principal Finalidade desse documento é registrar o planejamento do Desenvolvimento do Portal de Recrutamento de funcionários que foi requisitado pela empresa GSW.

2. Propósito do Projeto, Escopo e Objetivos

Desenvolvimento de um portal de recrutamento de funcionários com os seguintes módulos:

Cadastro de Usuário

Formulário de cadastro dos interessados em se inscreverem no portal do processo seletivo. O formulário deve obrigatoriamente ter o campo de anexo do currículo do participante. Assim como, deve conter um campo de e-mail e senha para que o participante faça login no portal para se candidatar às vagas.

O formulário deve possuir campos para inserção de meios de contato, como até redes sociais. No formulário deve conter informações de se caso o candidato à vaga seja funcionário de empresa, que então ele possa digitar um número de crachá para validação.

Cadastro de Competências

Formulário para cadastro de competências, qual deve ser preenchido pelo próprio candidato.

Cadastro de Vagas

Tela de cadastro que deve ser programada para a inserção de vagas no banco de dados. (Determinar junto a equipe quais os campos necessários para esse cadastro de vagas). Também deve ser programada a edição da vaga, para possíveis mudanças e alterações de data de expiração.

Login

Tela de login que deve ser programada e validada para que o candidato possa somente se candidatar a outras vagas disponíveis.

Painel Administrador (Dashboard)

Programação e implementação do painel administrativo, no qual o cliente

deverá administrar as vagas de acordo com os outros requisitos solicitados. Podendo alterar, adicionar comentários, gerar relatórios.

Status Real Time

Tela onde será exibido o status real time em relação às etapas do processo seletivo nas quais o candidato se encontra nas vagas que se candidatou.

Filtros de Seleção

Programação de filtros de busca no painel administrativo. A busca deve ser realizada dentro do painel pelo cliente, logo deve ser simples, também como a exibição do resultado em lista com nome do candidato e link de acesso à outras informações do mesmo.

Banco de Talentos

Programação e organização do banco de talentos, local onde ficarão salvos e *favoritados* candidatos que não se aplicaram às vagas que possuem competências de interesse da empresa.

2.1 Premissas e Restrições

- Por determinação do cliente o portal será online.
- Será desenvolvido utilizando a linguagem de programação Java, estruturado em HTML e CSS com banco de dados em Mongo DB.
- O trabalho será realizado por uma equipe de 03 pessoas, as quais trabalharão cerca de 4 horas por semana, durante aproximadamente 16 semanas.
- Orçamento não é computado, logo que se trata de um projeto acadêmico.
- Equipe composta por 03 membros.
- Estimativa de tempo para produção do projeto em 320 horas.

2.2 Artefatos do Projeto

Fase	Artefato	Data de entrega
Desenvolvimento do projeto de software	Plano de desenvolvimento de Software.	17/03/2020
Busca pelos requisitos	Documento de requisitos	17/03/2020
Análise de Software	Documento de análise	04/05/2020 – 08/05/2020
Implementação	Implementação dos componentes	18/05/2020 – 22/05/2020
Integração	Carregamento do software Online	15/06/2020 – 19/06/2020

2.3 Evolução do Plano de Desenvolvimento de Software

Versão visual 1.0	Análise da estrutura visual e itens necessários de acordo com o levantamento dos requisitos já realizado.
Versão 1.5	Criação e teste dos principais elementos do sistema
Versão 2.0	Criação e teste dos recursos avançados do sistema
Versão 2.5	Versão semifinal a qual será efetuado o teste e a correção de problemas ou pontos que não agradem ao usuário final.
Versão 3.0 final	Portal pronto e em pleno funcionamento.

3. Organização do Projeto

3.1 Equipe

Nome	E-mail	Papéis
Tábatha Fróes	tabathafroes@gmail.com	Scrum Master
Natália dos Reis Neves	natalia18.neves@gmail.com	Product Owner
Yuri Rafael Balieiro Bortolanza	yurifbalieiro@gmail.com	Desenvolvedor

3.2 Estrutura Organizacional

Devido a utilização do método de Trabalho Scrum, todos da equipe trabalham em conjunto para obter um resultado mais ágil e eficiente, cumprindo com todas as responsabilidades e focando no resultado, ao contrário de metodologias burocráticas.

4. Tecnologias

4.1 Filezilla

Aplicativo de código aberto para Windows, Mac e Linux. Usado para enviar arquivos através do protocolo FTP (File Transfer Protocol), também tem suporte para SSL/TLS e SFTP (SSH file Transfer Protocol).

- Edição de arquivos sem a necessidade de baixá-los na máquina, mas fica difícil recuperar o arquivo para a versão anterior após fazer isso
- Compara os diretórios do seu computador com o do servidor, apontando quais arquivos estão desatualizados.

4.2 Sublime

Editor de Texto HTML, C, C++, c#, XML, CSS, Haskell, java, PHP, LaTeX, Ruby, SQL, JavaScript e Groovy.

4.3 Bootstrap

Usa a biblioteca JQuery para ativar plugins que facilitam muito a programação em CSS com várias bibliotecas e plugins com Diversas funções CSS já embutidas'.

4.4 MongoDB

Um banco de dados orientado a documentos no formato JSON, sem necessidade de criar tabelas e colunas previamente, permite que um documento tenha toda a informação necessária que você quer.

4.5 Java

Linguagem de programação orientada a objetos que tem várias ferramentas importantes na hora de fazer um software/Site/Aplicativo.

4.6 JavaScript

Uma linguagem web baseada em eventos usada para criação de recursos e plugins como por exemplo uma galeria de imagem.

4.7 HTML

Linguagem de marcação de hipertexto, usando marcadores para criar a estrutura básica de uma página.

4.8 CSS

E uma “Folha de estilo” que é usada para definir como serão exibidos os elementos dos códigos das linguagens de marcação como (XML, HTML e XHTML).

4.9 PHP

Processador de hipertexto é usada para criar scripts para, por exemplo, mostrar algo em html em muitos menos comandos ou em apenas uma linha, em suma, ele processa mais facilmente o código html.

5. Gerenciamento do Projeto

5.1 Estimativas do Projeto

Estima-se, que com o esforço pessoal de cada um no projeto e a disposição de tempo, possa se desenvolver e concluir o projeto satisfatoriamente em cerca de 04 meses, e que seja possível desenvolver o sistema conforme previsto. Caso a necessidade de reavaliação do proposto, esta se desencadeará durante as reuniões semanais.

5.2 Estimativa de Esforço – Scrum Poker

Legenda de complexidade:

0 - item já foi completado ou é tão pequeno que não vale realizar a estimativa;

½ - itens muito pequenos;

1,2,3 - itens pequenos;

5, 8, 9 - itens médios;

20, 40 - itens grandes.

100 - muito grande;

∞ - tão grande que não há como estimar;

π - O membro está pedindo uma pausa.

#	ID do Requisito	Story Points
I	formulário-cadastro	2
II	formulário-competências	2
III	login	5
IV	cadastro-vagas	5
V	banco-talentos	40
VI	filtros	9

VII	status-candidato	40
VIII	painel-admin	100
IX	banco-talentos	30
X	subir-online	1

5.3 Plano de Gerência de Riscos

Os riscos que serão levados em conta são:

Descrição	Nível do risco
Tempo insuficiente para aprendizagem das tecnologias necessárias para produção do software.	Médio
Adoecimento de membros da equipe, resultando em atrasos.	Médio
Saída de membros da equipe	Baixo
Desistência do projeto por parte do cliente	Baixo
Perda de dados na empresa por motivos técnicos	Muito baixo
Perda de dados na empresa por motivos externos (raios, furacões, etc)	Baixíssimo

6. User Stories – Levantamento de Requisitos de Software

Tela-Principal

na lista [Backlog](#)

ETIQUETAS

Prioridade: Extremamente importante

Poker Card: 5

Complexidade: Intermediário, tela simples e básica com alguns campos de validação. Maior com...

Descrição Editar

Tela que redireciona o usuário a maioria de suas ações. Sendo elas, login, cadastro, vagas e etc.

Cadastro-Vagas

na lista [Backlog](#)

ETIQUETAS

Prioridade: Extremamente importante

Poker Card: 5

Intermediário, simples, formulário rápido, com uma quantidade mediana de campos a serem pro...

Descrição Editar

Tela de cadastro que deve ser programada para a inserção de vagas no banco de dados. (Determinar junto à equipe quais os campos necessários para esse cadastro de vagas). Também deve ser programada a edição da vaga, para possíveis mudanças e alterações de data de expiração.

Formulário-Cadastro

na lista [Backlog](#)

ETIQUETAS

Prioridade: Extremamente importante

Poker Card: 2

Complexidade: Básico, simples, formulário rápido, com poucos campos a serem programados.

Descrição Editar

Formulário de cadastro dos interessados em se inscreverem no portal do processo seletivo. O formulário deve obrigatoriamente ter o campo de anexo do currículo do participante. Assim como, deve conter um campo de email e senha para que o participante faça login no portal para se candidatar às vagas. O formulário deve possuir campos para inserção de meios de contato, como até redes sociais. No formulário deve conter informações de se caso o candidato à vaga seja funcionário de empresa, que então ele possa digitar um numero de crachá para validação.

Login

na lista [Backlog](#)

ETIQUETAS

Prioridade: Importante

Poker Card: 5

Complexidade: Intermediário, tela simples e básica com apenas dois campos de validação. Maior...

Descrição Editar

Candidato:

Tela de login que deve ser programada e validada para que o candidato possa somente se candidatar a outras vagas disponíveis.

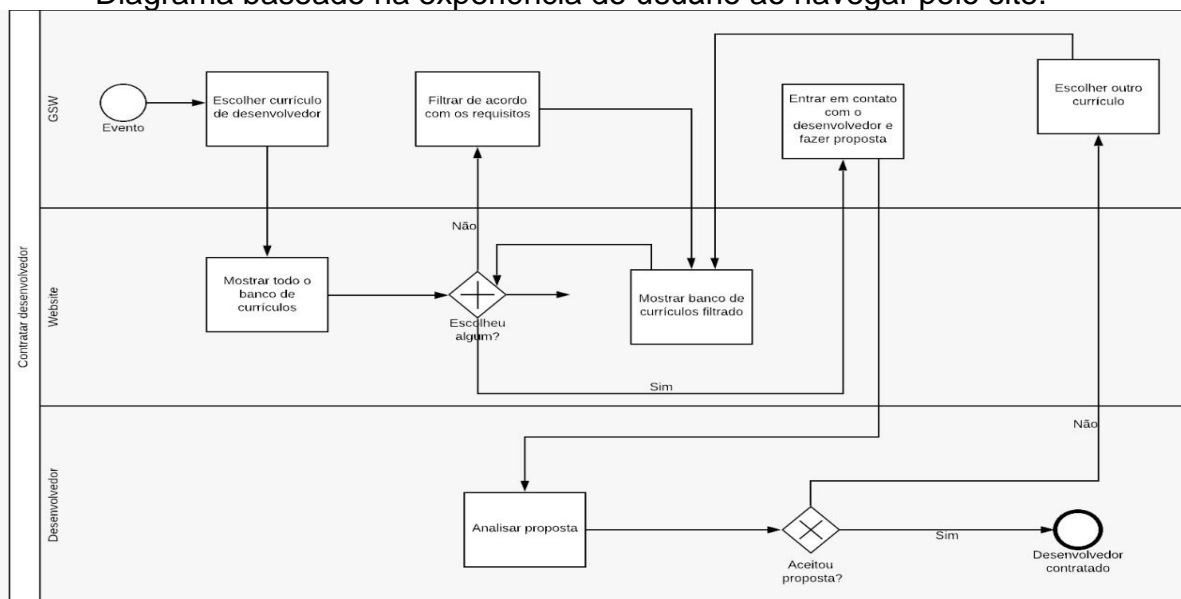
Administrador:

Tela de login que deve ser programada e validada para que o administrador possa ter acesso ao painel de administrador.

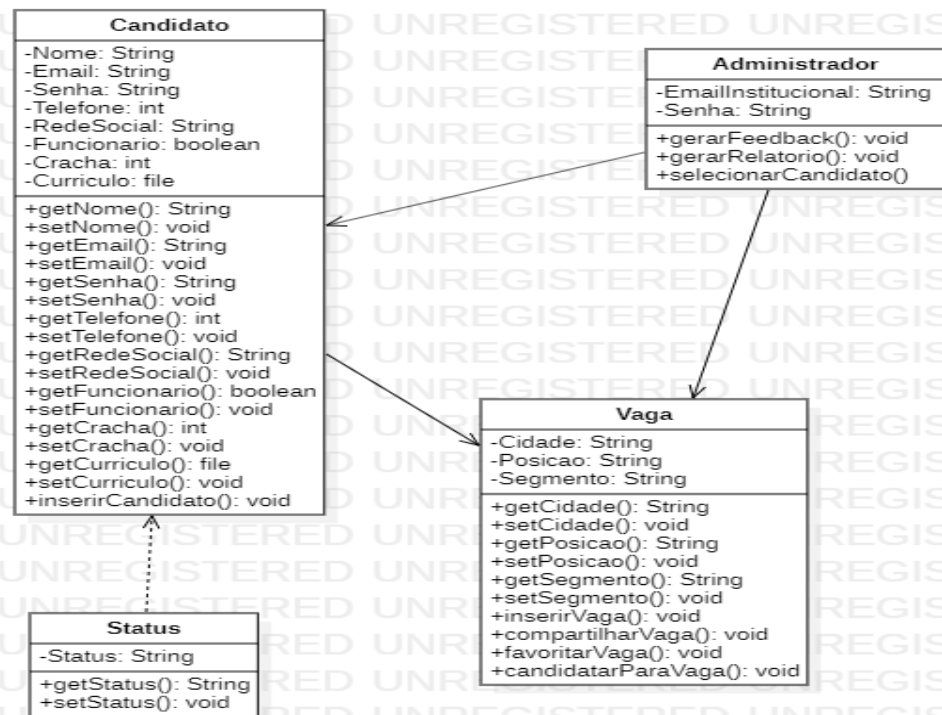
7. UML – Estruturação de Projeto

7.1 BPMN – Modelo de Processo

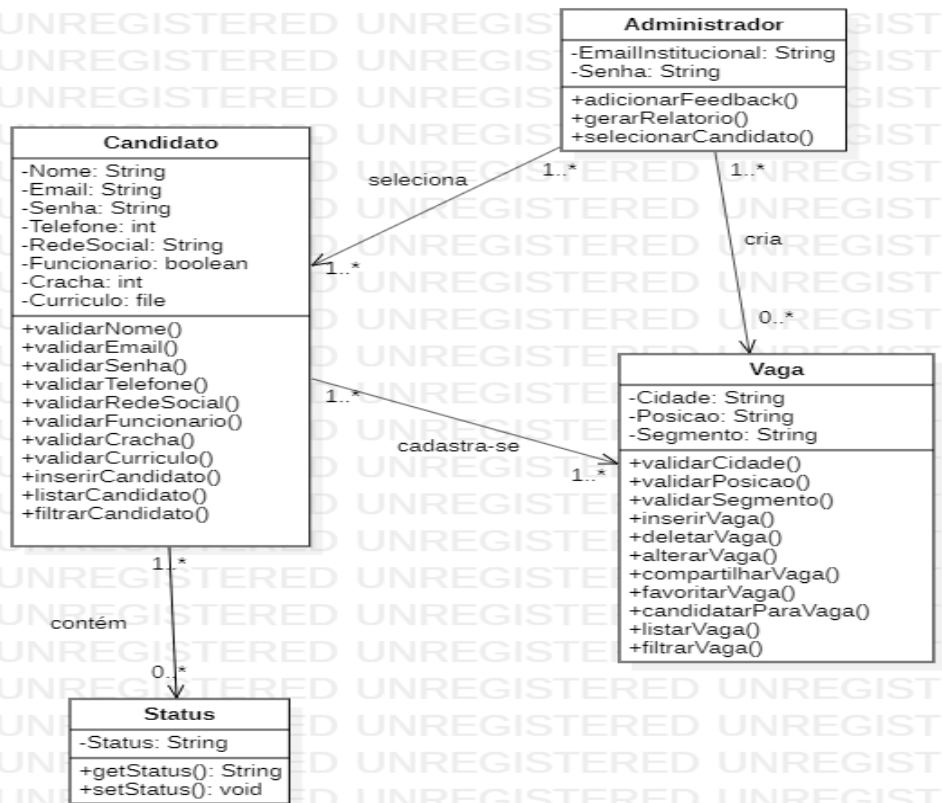
Diagrama baseado na experiência do usuário ao navegar pelo site.



7.2 Diagrama de Classes



7.3 Diagrama de Domínio



8. Wireframes

8.1 Tela Inicial




8.2 Tela de Cadastro de Candidato e Funcionário



The wireframe for the user registration screen (Tela de Cadastro de Candidato e Funcionário) features a header identical to the initial screen. The main content area has a light gray background and contains a registration form titled "Cadastro de Usuário" with the subtext "Cadastre-se para ter acesso ao banco de vagas disponíveis!". The form includes the following fields and elements:

- Placeholder logo and close button (X) in the top left corner of the form.
- Form fields: "Nome Completo:", "Email: example@example.com", "Senha:", "Telefone:", and "Link Rede Social:".
- Checkbox question: "Já é funcionário da empresa?" with options "Sim" (checked) and "Não" (checked).
- Field for "Digite o número do seu crachá:" with a star icon and a lock icon.
- Field for "Insira em anexo o seu currículo:" with a paperclip icon.

8.3 Tela de Lista de Vagas



Link 1 | Link 2 | Link 3 | Link 4















Cidade

Posição

Segmento

Buscar Vagas

Cidade	Posição	Segmento	Vagas Salvas	
São José dos Campos	Analista de Sistemas Junior	TI		
São José dos Campos	Engenheiro de Software	TI		
São José dos Campos	Assistente administrativa	Administração		
São Paulo	Assistente administrativa	Administração		
Campinas	Programador Java Pleno	TI		
Campinas	Engenheiro de Software	TI		

8.4 Tela de Cadastro de Administrador



Cadastre um Funcionário

Email Institucional:

Senha:

Confirme sua Senha:

ENTRAR

8.5 Telas de Login (Administrador e Candidato)



The image shows a login form for an Administrator. It features a placeholder icon at the top, followed by the title "Faça seu Login" and a subtitle. Below these are two input fields: "Email Institucional:" and "Senha:". At the bottom is an "ENTRAR" button.



Faça seu Login

Entre com seu email e senha para ter acesso ao Painel de Controle e as vagas cadastradas!

Email Institucional:

Senha:

ENTRAR



The image shows a login form for a Candidate. It features a placeholder icon at the top, followed by the title "Faça seu Login" and a subtitle. Below these are two input fields: "Email:" and "Senha:". At the bottom is an "ENTRAR" button.



Faça seu Login

Entre com seu email e senha para ter acesso às vagas disponíveis!

Email:

Senha:

ENTRAR

8.6 Tela de Painel do Administrador



9. Casos de Teste

9.1 Vagas

Casos de Testes Tradicional - Vagas			
ID	Caso	Entrada	Saída esperada
CTT - 101	Listar Vagas	1- Usuário abre a tela inicial do site 2- Clica na opção "Vagas" da barra de navegação	Sistema lista as vagas disponíveis com seus respectivos detalhes.
CTT - 102	Buscar Vagas	1- Usuário abre a tela inicial do site 2- Clica na opção "Vagas" da barra de navegação 3- Escolhe nas listas disponíveis os filtros que deseja 4- Clica em "buscar"	Sistema lista as vagas de acordo com os filtros de busca
CTT - 103	Favoritar Vagas	1- Usuário abre a tela inicial do site 2- Clica no botão "cadastrar" da barra de navegação 3- Preenche todos os campos de cadastro 4- Clica em "finalizar cadastro" 5- Preenche dados de Login 6- Clica em "Entrar" 7- Clica na opção "Vagas" da barra de navegação 8- Clica no ícone "♥" da vaga que deseja favoritar	Sistema guarda vaga como favorita
CTT - 104	Compartilhar Vagas	1- Usuário abre a tela inicial do site 2- Clica na opção "Vagas" da barra de navegação 3- Clica em "compartilhar" na vaga que deseja compartilhar	Sistema disponibiliza o link da vaga

9.2 Cadastro de Usuário

Casos de Testes Tradicional - Cadastro de Usuário			
ID	Caso	Entrada	Saída esperada
CTT - 201	Cadastrar (Candidato)	1- Usuário abre a tela inicial do site 2- Clica no botão "cadastrar" da barra de navegação 3- Preenche todos os campos de cadastro 4- Clica em "finalizar cadastro"	Sistema informa "Cadastro realizado com sucesso!"
CTT - 202	Cadastrar (Administrador)	1- Usuário abre a tela inicial do site 2- Vai para a área de administrador 3- Faz login 4- Clica no botão "cadastrar" do menu 3- Preenche todos os campos de cadastro 5- Clica em "finalizar cadastro"	Sistema informa "Novo administrador cadastrado com sucesso!"

9.3 Login de Usuário

Casos de Testes Tradicional - Login de Usuário			
ID	Caso	Entrada	Saída esperada
CTT - 201	Login (Candidato)	1- Usuário abre a tela inicial do site 2- Clica no botão "entrar" da barra de navegação 3- Preenche todos os campos de login 4- Clica em "OK"	Sistema redireciona para página de vagas.
CTT - 202	Login (Administrador)	1- Usuário abre a tela inicial do site 2- Clica no botão "entrar como funcionário" na barra de navegação 3- Preenche todos os campos de login 4- Clica em "OK"	Sistema redireciona para painel de administrador.