



PROJETO E MODELAGEM DE SISTEMAS DE SOFTWARE

Beta Grupo - Desenvolvimento

São Paulo, SP

2023

UNINOVE - Universidade Nove de Julho

2221201092 – Guilherme Mascarenhas dias

2221109867 - Juliana dos Santos Moura

2221200048 – Pedro Henrique Costa

2221200544 - Renan Silva de Oliveira

PROJETO E MODELAGEM DE SISTEMAS DE SOFTWARE

Beta Grupo - Desenvolvimentos

	Projeto apresentado no curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas referente a disciplina PROJETO E MODELAGEM DE SISTEMAS DE SOFTWARE.
--	---

São Paulo, SP

2023

Sumário

- **OBJETIVO**

Sistema destinado a empreendedores, utilizado para gerenciar orçamentos.

- **INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR**

2.1 Análise da concorrência

Fazer análise de algum site similar ao site proposto no trabalho. Após selecionado, fazer uma avaliação da Interface do site por meio de Avaliação por check-list.

Utilizar a tabela abaixo para critérios de avaliação:

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	
NSA	Não é necessário ou não se aplica ao site
0	Não existe no site e necessita de implementação
1	Muito fraco no site e precisa melhorar muito

2	Fraco no site e precisa melhorar
3	Regular no site: item de atenção, ainda pode ficar melhor.
4	Bom (utilizar como referência)
5	Excelente (utilizar como referência)

Utilizar a tabela abaixo para cada site para análise:

ANÁLISE DE WEB SITE: Gestão Click			
Identificar os seguintes itens e classificar cada item, usando a escala ao lado			
Nº	Critérios de análise	Avaliação	Respostas, comentário ou sugestão de melhoria
1	O endereço do site é fácil de lembrar/digitar? Qual endereço do site?	5	https://budApp.com.br/
2	A identidade e missão do site são fáceis de identificar? Qual é?	4	Ser referência no mercado de software de gestão empresarial.
3	Este objetivo do site fica claro logo que abrimos a home page do site e encontramos os conteúdos ou temos que “procurar” (leia-se pensar) sobre o que o site quer tratar?	5	Software de gestão empresarial.
4	O público alvo é fácil de identificar?	5	Sim
5	O site “roda” em qualquer equipamento/plataforma ou há alguma necessidade especial (configuração, software, equipamento, etc.) para que ele funcione corretamente?	3	Sim
6	O conteúdo total disponibilizado no site condiz (“bate”) com o objetivo geral que o site pretende alcançar ou há algum material que parece “deslocado”?	4	Sim
7	Os itens que nos chamam mais a atenção na interface (imagens, textos, animações) estão relacionados diretamente com o	5	Sim

	objetivo do site ou os itens que estão em destaque pode confundir o usuário?		
8	O conteúdo mais importante do site está antes da “dobra” da interface?	3	Mais ou menos.
9	As informações estão distribuídas/agrupadas em uma estrutura e hierarquia que permite a identificação e/ou a sugestão do que é mais importante em detrimento a conteúdos que, mesmo estando de acordo com o objetivo do site, podem ser classificados como menos importantes apenas pela posição em que foram colocados?	4	Sim
10	No design do site os elementos da página estão distribuídos de forma a se complementarem? (observar o equilíbrio e a proporção entre os elementos gráficos e textuais)	5	Sim
11	Pela a interface é fácil identificar a diferença entre o que o usuário pode encontrar no site (conteúdos) e o que ele pode fazer no site (serviços)?	4	Sim
12	O design criado e as tecnologias utilizadas na realização do condizem com o objetivo e com os conteúdos do site? Em caso negativo o que poderia ser mudado, melhorado ou implementado?	5	Sim
13	Há atrativos na home page ou nas seções do site? (assim como a capa de uma revista a home page deve atrair com dicas das “coisas boas” que posso encontrar nela)	4	Sim
14	Na home page há uma seção de Conteúdo Temporário? (Se o sucesso do site depende de nossos retornos, a home page provavelmente precisa ter	2	Não

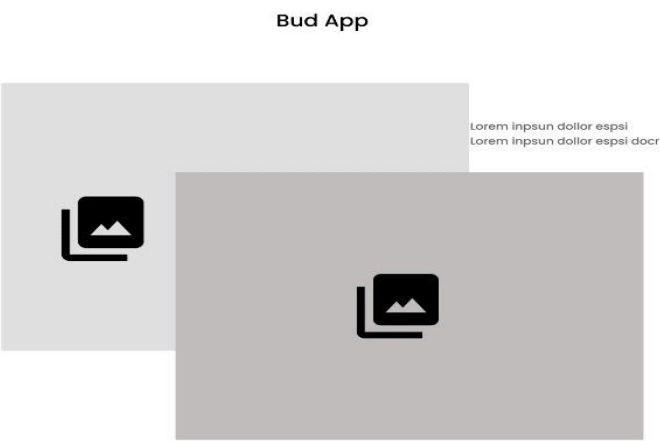
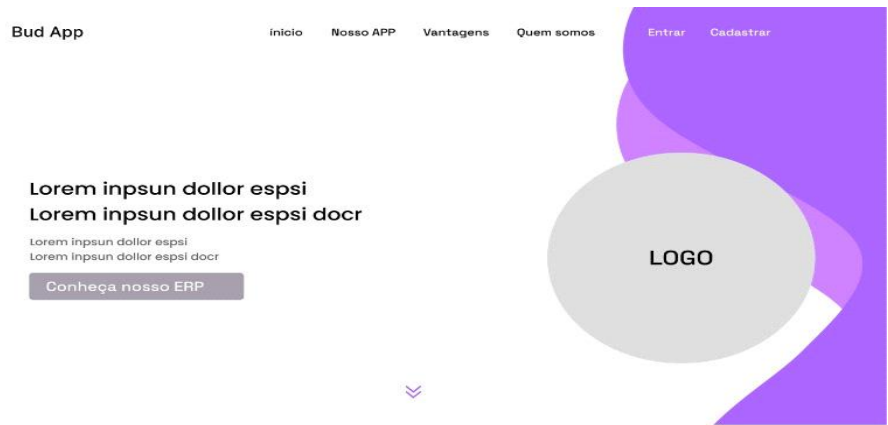
	algun conteúdo que seja atualizado frequentemente)		
15	Pela organização e separação dos conteúdos as seções da home page são fáceis de localizar e identificar (subjetivamente)?	4	Sim
16	Os elementos que foram colocados nas seções estão relacionados logicamente ou os materiais de um mesmo “grupo” estão misturados fazendo com que o usuário se confunda? (Proximidade e alinhamento - elementos que pertençam a um mesmo grupo devem estar próximos)	4	Sim
17	A interface é simétrica? (igual dos dois lados)	5	Sim
18	Os contrastes foram bem utilizados e chamam a atenção ou confundem o usuário? Por quê?	5	Sim
19	No design do site os espaços em branco que separam os conteúdos foram bem utilizados? (Eles ajudam a identificar as seções e/ou separar conteúdos)?	3	Mais ou menos
20	A navegação do site é persistente? (Ordem, consistência e repetição - você tem toda a liberdade para criar as regras, mas deve segui-las)	4	Sim
21	Os textos do site são legíveis? (uso de fontes não serifadas, tamanho correto)	5	Sim
22	Os textos estão alinhados e formatados de forma correta? (alinhamento padrão à esquerda)	5	Sim
23	Há no site o uso de termos incompreensíveis ou que são específicos de uma determinada área? (jargões técnicos, termos em inglês ou em outra língua, etc?)	3	Mais ou menos

24	O conteúdo de cada página foi organizado de forma a diminuir a poluição visual? Em caso negativo o que poderia ser feito para que a interface ficasse menos poluída?	5	Sim
25	Há identificação do site em todas as páginas? (Que site é este? Logo no canto esquerdo superior...).	5	Sim
26	A identificação do site permanece no mesmo lugar quando navegamos ou ela muda de lugar (ou mesmo desaparece)?	5	Sim
27	Quando saio da página principal há uma identificação (nome) da seção que entrei? (Em que página estou? Nome da página)	5	Sim
28	As seções principais (menu principal) estão bem destacadas?	2	Não
29	A identificação das seções principais permanece no mesmo lugar quando navegamos ou ela muda de lugar (ou mesmo desaparece)? (Quais são as seções principais do site?)	4	Sim
30	Quando entro em uma nova seção do site encontro a identificação da navegação local? (Quais são minhas opções neste nível? (subseções).	5	Sim
31	O site coloca estas subseções sempre no mesmo lugar ou elas mudam ou mesmo desaparecem quando mudo de página?	4	Sim
32	O site me mostra onde estou no esquema das coisas? (indicadores “Você está aqui” Breadcrumbs).	3	Mais ou menos
33	Em algum momento, durante sua navegação pelo site, você se perdeu, utilizou o botão de “voltar” ou mesmo teve de ir	2	Não

	para a home page para conseguir encontrar aquilo que procurava? Porque isto aconteceu? O que poderia ser mudado para que isto não acontecesse mais?		
34	Há uma busca no site?	5	Sim
35	A busca funciona e os resultados podem ser filtrados (busca simples e depois avançada)	3	Mais ou menos
36	A busca está numa posição ideal e fácil de usar? (geralmente no canto superior direito)	4	Sim
37	A busca permanece no mesmo lugar quando navegamos ou ela muda de lugar (ou mesmo desaparece)?	5	Sim
38	O site, em algum momento, travou ou apresentou algum problema técnico (javascript, flash, etc...)? Este problema atrapalhou o uso do site?	5	Sim
39	O site tem áreas em construção ou que simplesmente não carregam?	4	Sim
40	O site “carrega fácil” ou é demorado?	5	Sim
41	Há alguma forma de contato com o site? Qual?	4	Sim
42	O contato com o site está funcionando?	5	Sim
43	O site permite ao usuário comentar as informações disponibilizadas? É necessário realizar login para isso? (Interação: Utilização de ferramentas criativas que permitem a participação do consumidor)	3	Mais ou menos
44	O site permite ao usuário avaliar as informações disponibilizadas? É necessário realizar login para isso? (Interação: Utilização de ferramentas criativas que	5	Sim

	permitem a participação do consumidor)		
45	O site permite que o usuário envie as informações disponibilizadas para outros usuários? De que forma?	4	Sim
46	O site permite que o usuário receba, de alguma forma, as atualizações dos conteúdos? (Podcast, Widgets, RSS, SMS, E-mail, etc....)	3	Mais ou menos
47	O site permite algum tipo de personalização por parte do usuário? (Personalização: Oferecer o que o seu consumidor quer da maneira que ele deseja)	3	Mais ou menos
48	O site permite que o usuário envie ou sugira conteúdos? (Conteúdo dinâmico e Colaboração: O cliente indica, opina, comenta e cria seu próprio conteúdo)	5	Sim
49	O site permite ao usuário o compartilhamento de informações com as redes sociais? Quais redes são disponibilizadas?	4	Sim
50	Há réguas de compartilhamento com redes sociais? As réguas funcionam?	4	Sim
51	O site leva ao Twitter da empresa?	1	Não
52	O site leva ao canal do youtube da empresa?	1	Não
53	O site leva Facebook da empresa?	1	Não

2.2 WireFrame





Cadastro

Ainda não possui cadastro: [Criar agora](#)

E-mail:

Seumail@esexmplo

Senha:

Digite sua senha:

[Esqueceu sua senha ?](#)

ACESSAR CONTA



Cadastro

Já possui uma conta ? [Acesse agora](#)

Nome:

Digite seu nome

E-mail:

seu@email.com

Senha:

Digite sua senha:

Confirme a senha:

Digite sua senha:

CRIAR CONTA

Nome user
Empresa

Orçamentos

Projetos

Objetivos

Encerrar sessão



Orçamentos

Novo orçamento

Nome do orçamento

Descrição das atividades

Explicação das atividades a serem realizadas ...

PC GAMER

Explicação das atividades a serem realizadas ...

Cliente

Data Inicio

dd/mm/aaa

Data Final

dd/mm/aaa

Valor

dd/mm/aaa

Editar

Excluir

José Ramos

Data Inicio

dd/mm/aaa

Data Final

dd/mm/aaa

Valor

3500,00

Editar

Concluir

Deletar

- **ENGENHARIA E QUALIDADE DE SOFTWARE**

Requisitos funcionais:

Cadastro de conta.

Cadastro de orçamentos.

Listagem de orçamentos.

Edição de orçamento.

Deletar orçamento.

Alteração de avatar.

Alteração de email.

Alteração de senha.

Alteração de nome.

Requisitos não funcionais:

Browser para acessar o site.

Processamento.

Consumo de memória.

- **Métodos ágeis de desenvolvimento de software.**

Definição de cargos no projeto

Product Owner: Renan

Dev Team: Guilherme e Pedro

Scrum Master: Juliana

Definição de agenda e tópicos o de sprint

Com base no tempo estimado para a execução do projeto foi definido um período de 3 semanas, com reuniões de uma hora e os seguintes tópicos:

- 1 - Planejamento do Sprint
- 2 - Execução das Tarefas
- 3 - Execução das Tarefas
- 4 - Revisão
- 5 - Retrospectiva do Sprint
- 6 – Finalizações e Planejamento de próximo sprint

Product Backlog

Product Backlog com base nas funcionalidades que serão implementadas e testadas:

Sprint	Item	Descrição	Por	Prioridade	Status
1	1	Definição de Projeto	Juliana	Alta	Feito
1	2	Definição de Etapas	Renan	Alta	Feito
2	3	Construção Visual	Pedro	Alta	Feito
2	4	Cadastro de conta.	Pedro	Alta	Feito
2	5	Cadastro de orçamentos.	Pedro	Alta	Feito
2	6	Listagem de orçamentos.	Pedro	Alta	Feito
3	7	Edição de orçamento.	Guilherme	Média	Feito
3	8	Deletar orçamento.	Guilherme	Média	Feito
3	9	Alteração de avatar.	Guilherme	Baixa	Feito
3	10	Alteração de email.	Guilherme	Média	Feito
3	11	Alteração de senha.	Guilherme	Média	Feito
3	12	Alteração de nome.	Guilherme	Média	Feito
4	13	Revisão das funcionalidades concluídas	Renan	Média	Feito
5	14	Avaliação do sprint	Juliana	Baixa	Em processo
6	15	Finalização de documentação	Renan	Média	Em processo
6	16	Preparação para o próximo sprint	Juliana	Baixa	Em processo

Ata Daily Scrum

Daily Scrum realizada ao longo do projeto. A ata contém informações sobre o que foi feito desde a última Daily Scrum e o que será feito até a próxima reunião:

Data: 12/05/2023

Horário: 18h

Duração: 1h

Participantes:

Renan (Product Owner)

Juliana (Scrum Master)

Guilherme (Dev Team)

Pedro (Dev Team)

Tópicos da agenda:

-Progresso

-Efetividade da funcionalidade

-Próximo passo

Resumo da reunião:

Qual foi o Progresso?

Renan: Revisou os códigos entregues.

Juliana: Finalizou a documentação pendente.

Guilherme: Implementou a funcionalidade de cadastros de dados e alterou visual do site.

Pedro: Implementou a funcionalidade de cadastros de dados.

Próximos passos:

Renan: Ajudar a implementação da funcionalidade de alteração de senha.

Juliana: Revisar e testar a funcionalidade de listagem de orçamentos.

Guilherme: Continuar trabalhando na funcionalidade de alteração de avatar.

Pedro: Investigar e corrigir um problema na exibição de orçamento.

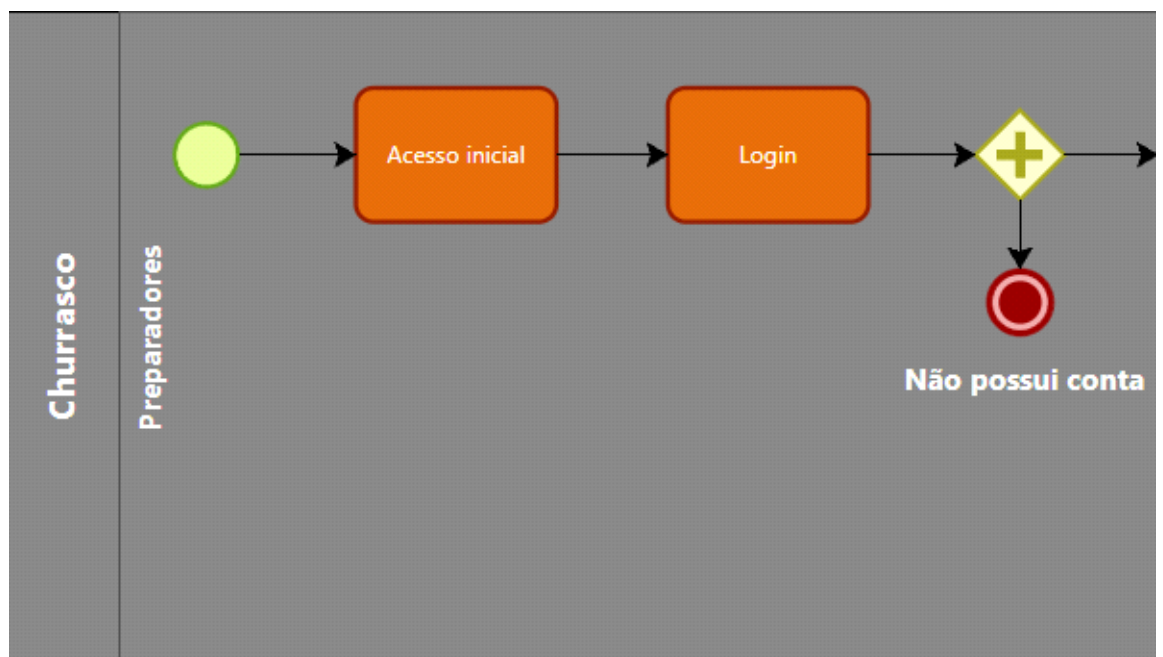
Existe um problema que precisa ser resolvido?

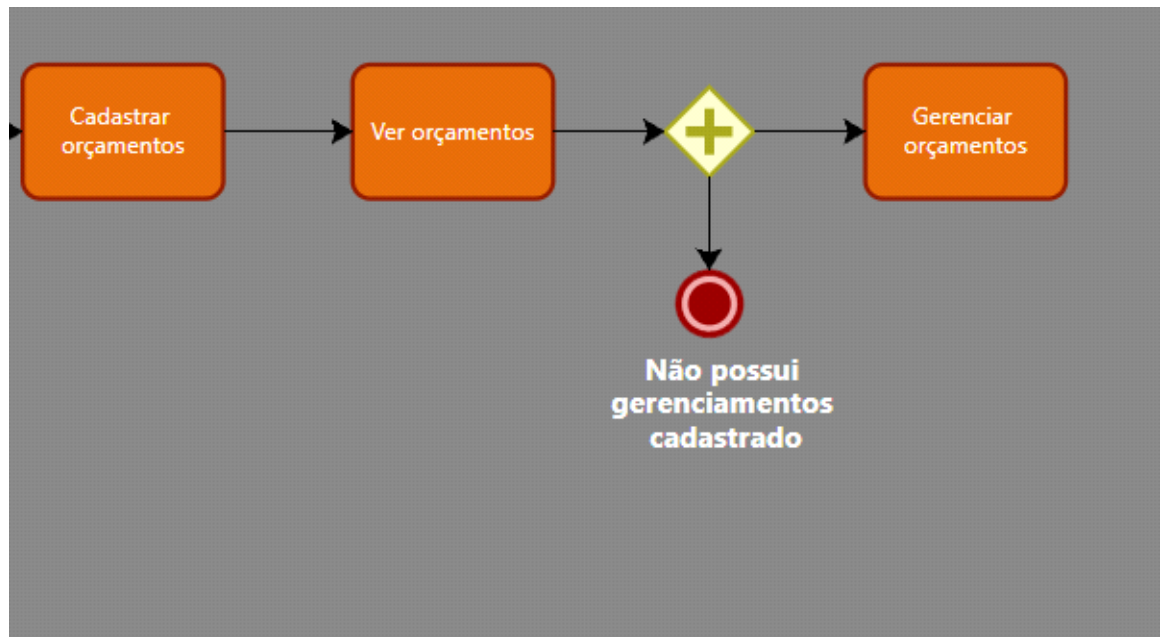
Pedro: Teve dificuldades em corrigir um bug relatado, precisa de mais tempo e informações para seguir adequadamente.

Observações adicionais:

Discutimos a importância de realizar testes para garantir a qualidade do código e a importância de manter a consistência na identidade visual do sistema.

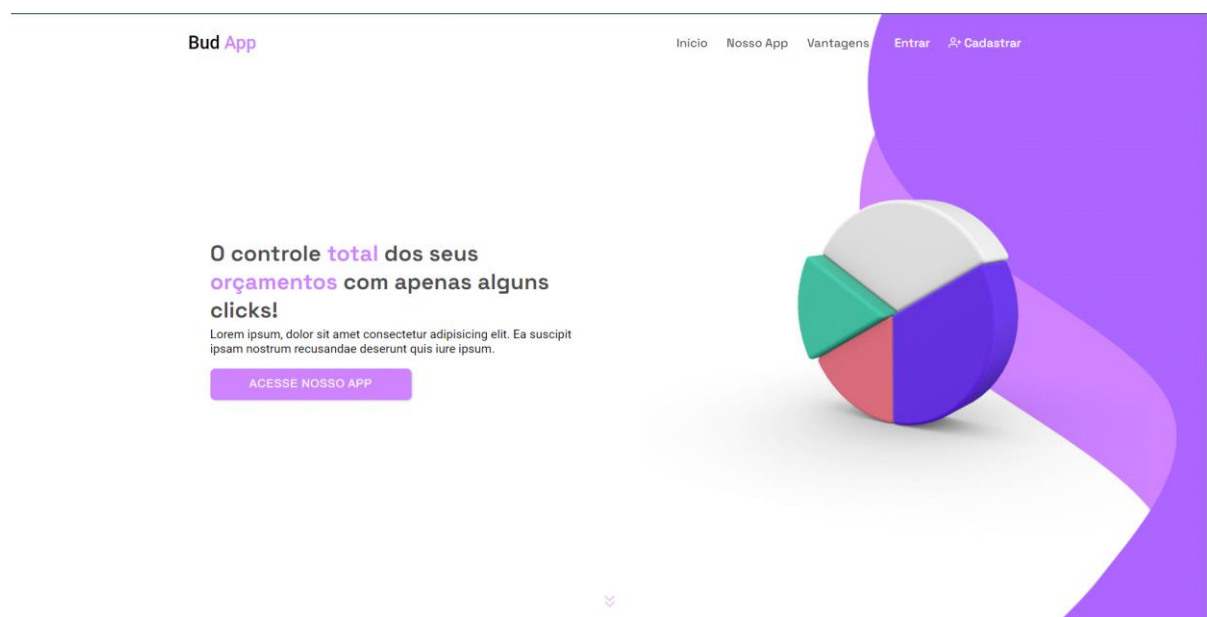
- **PROCESSOS DE NEGÓCIO**



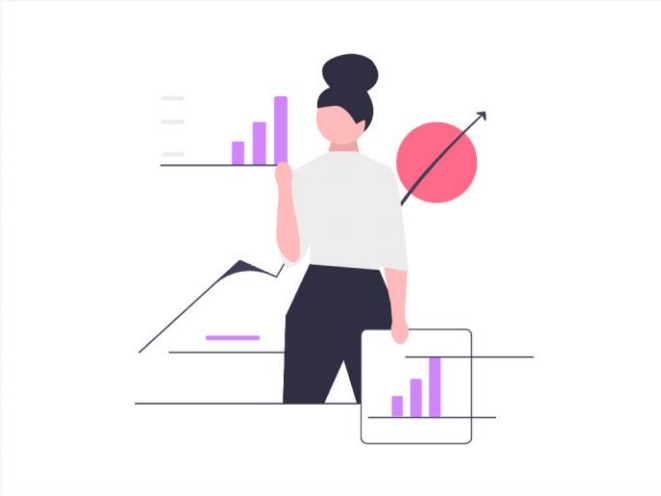


• TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO

Home Page



Login:



Login

Ainda não possui cadastro ? [Criar agora](#)

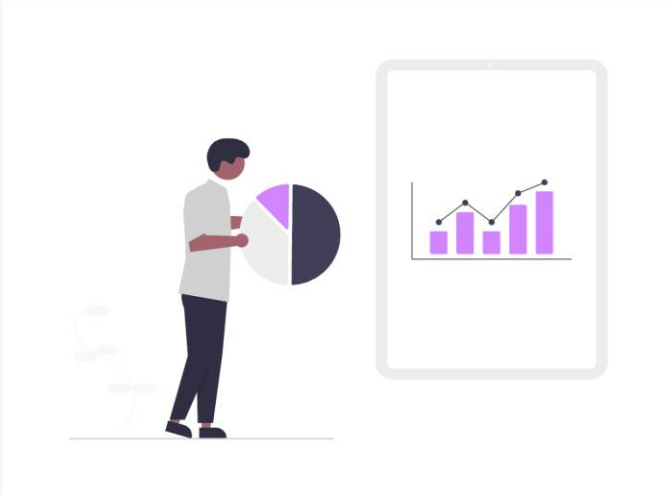
E-mail:

Senha:

[Esqueceu sua senha ?](#)

ACESSA CONTA

Registro:



Cadastro

Já possui uma conta ? [Acessar agora](#)

Nome


E-mail

Senha

Confirme a senha

CRIAR CONTA

Bud App



Teste new app

Malo - 2023

Orçamentos

Projetos

Objetivos

Encerrar sessão

Orçamentos

Novo orçamento

Descrição das atividades

Explicação das atividades a serem realizadas ...

Ciente

Data Inicio

dd/mm/aaaa

Data Final

dd/mm/aaaa

Valor

Cadastrar Orçamento

Seus orçamentos

Repositório do projeto: <https://github.com/GuiDEV1/budapp>

• CONCLUSÃO

A matéria de pesquisa e ordenação em nosso projeto foi útil por diversos motivos. Ela aborda conceitos e técnicas fundamentais para lidar com a organização e classificação eficiente de dados, que são habilidades essenciais no campo da ciência da computação e do desenvolvimento de software. Que fornece as bases teóricas e práticas necessárias para lidar com a eficiência de algoritmos, melhorar o desempenho do sistema, armazenar e recuperar informações de maneira eficiente, resolver problemas complexos e adquirir um conhecimento mais profundo da ciência da computação.

A matéria de processos de negócio em nosso projeto foi útil por várias razões. Ela se concentra no estudo dos processos de negócio e na aplicação de técnicas e metodologias para analisar, modelar e melhorar esses processos. Com isso ter uma noção de como funciona o processo de criação de empresa, quem são os consumidores, quem é o público. Ou seja, ajudou bastante a ter uma boa noção de como funciona a empresa.

A matéria de Técnicas de Programação em nosso projeto é extremamente útil por diversos motivos. Ela abrange conceitos, técnicas e boas práticas relacionadas à programação de software, matéria de Técnicas de Programação é fundamental para desenvolver habilidades sólidas de programação. Ela abrange os conceitos básicos da programação, como sintaxe, estruturas de controle, manipulação de dados, funções, entre outros. Essas habilidades são essenciais para escrever código de qualidade e eficiente e que fique um projeto que rode liso, sem travar e sem erros, foi extremamente importante para nosso projeto.

Com os métodos ágeis aprendemos o que são abordagens de desenvolvimento de software que priorizam a flexibilidade, a colaboração e a entrega de valor contínua. Os métodos ágeis são conhecidos por sua capacidade de lidar com mudanças nos requisitos de forma ágil. Eles enfatizam a flexibilidade e a capacidade de responder a novas necessidades à medida que surgem. Ao estudar métodos ágeis, você aprenderá a se adaptar às mudanças nos requisitos do projeto, garantindo que o software atenda às necessidades em constante evolução dos usuários e do negócio.

• REFERÊNCIAS

- COMPORTAMENTOS EMERGENTES. Globo. **O Mercado Atual De Pequenas E Médias Empresas No Brasil**. Disponível em: <<https://gente.globo.com/infografico-pesquisa-o-mercado-atual-de-pequenas-e-medias-empresas-no-brasil/>> Acesso em 10 de Maio de 2023.
- Blog como abri minha empresa - **METODOLOGIA ÁGIL (Para Que Serve e Como Funciona?)**Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5ByWvpW2zw0> Acesso em 10 de Maio de 2023
- SERASA EXPERIAN. **5 em cada 10 empreendedores pretendem investir em tecnologia para aumentar as vendas após a pandemia, revela pesquisa da Serasa Experian**. Disponível em: <<https://www.serasaexperian.com.br/sala-de-imprensa/pmes/5-em-cada-10-empreendedores-pretendem-investir-em-tecnologia-para-aumentar-as-vendas-apos-a-pandemia-revela-pesquisa-da-serasa-experian/>>. Acesso em 10 de Maio de 2023..
- SUTHERLAND, Jeff; SUTHERLAND , J.J.. **Scrum: A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo**. 1. ed. São Paulo: Editora Sextante, 2019.
- SUTHERLAND, Jeff; SUTHERLAND , J.J.. **O guia do Scrum**. 1. ed. São Paulo: Editora Sextante, 2017.