
Documentação de Projeto

para o Sistema de Engajamento de Clientes

Versão 1.0

Projeto de sistema elaborado pelos alunos Luiz Felipe de Castro Baia Antunes e Wesley Mouraria Pereira e apresentado ao curso de **Engenharia de Software** da **PUC Minas** como parte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) sob orientação de conteúdo do professor José Laerte Xavier, orientação acadêmica do professor Lesandro Ponciano e orientação de TCC II do professor (a ser definido no próximo semestre).

01 de Setembro de 2021

Tabela de Conteúdo

Tabela de Conteúdo	ii
Histórico de Revisões	ii
1. Modelo de Requisitos	1
1.1 Descrição de Atores	1
1.2 Modelo de Casos de Uso	1
2. Modelo de Projeto	1
2.1 Diagrama de Classes	1
2.2 Diagramas de Sequência	1
2.3 Diagramas de Comunicação	1
2.4 Arquitetura Lógica: Diagramas de Pacotes	1
2.5 Diagramas de Estados	1
2.6 Diagrama de Componentes	1
3. Projeto de Interface com Usuário	2
3.1 Interfaces Comuns a Todos os Atores	2
3.2 Interfaces Usadas pelo Ator <A>	2
3.3 Interfaces Usadas pelo Ator 	2
4. Modelo de Dados	2
5. Modelo de Teste	2

Histórico de Revisões

Nome	Data	Razões para Mudança	Versão
Wesley, Luiz	05/09/2021	Adicionar histórias de usuário e diagrama de casos de uso	0.1
Wesley, Luiz	15/09/2021	Adicionar personas e tela do explorador	0.2

1. Introdução

Este documento agrega: 1) a elaboração e revisão de modelos de domínio e 2) modelos de projeto para o Sistema de Engajamento de Clientes. A referência principal para a descrição geral do problema, domínio e requisitos do sistema é o documento de especificação que descreve a visão de domínio do sistema. Tal especificação acompanha este documento. Anexo a este documento também se encontra o Glossário.

2. Modelos de Usuário e Requisitos

2.1 Descrição de Atores

Nesta subseção é apresentado descrição de cada um dos atores que interagem com o sistema.

Exploradores: São clientes da empresa que desejem participar dos desafios para conquistar as premiações oferecidas.

Administradores: São funcionários da Hardz Brands responsáveis pela gestão dos Exploradores, dos desafios, das recompensas e das redes sociais.

2.2 Modelos de Usuários

Apresentação de personas, perfis ou mapas de empatia.

Explorador	Rafael - Estudante de administração
Empresa/Cargo: Estagiário no banco Inter Idade: 22 anos Genêro: Masculino Educação: Ensino médio Mídias: Instagram, Twitter, Tik Tok e Youtube Objetivos: Ter acesso a descontos e comodidades. Se sentir exclusiva. Sentir que suas ações e experiências fazem a diferença para as marcas que ela consome. Desafios: Sente que as marcas não valorizam suas necessidades e opiniões. Como esse sistema pode ajudá-la: Oferecendo premiações, privilégios e exclusividade para os clientes engajados com a marca.	

Administrador	Bruno Serretti - Profissional de <i>Marketing</i>
Empresa/Cargo: Analista de <i>Marketing</i> na Hardz Brands.	

Idade: 28 anos.

Genêro: Masculino.

Educação: Ensino superior.

Mídias: Instagram, Twitter, Tik Tok e Youtube.

Objetivos: Engajar os clientes e promover a marca.

Desafios: Sente dificuldade de lançar e controlar campanhas de engajamento de clientes.

Como esse sistema pode ajudá-la: Centralizando campanhas de engajamento, auxiliando na administração de premiações e promovendo as redes sociais da marca.

2.3 Modelo de Casos de Uso e Histórias de Usuários

Nesta subseção é apresentado o diagrama de casos de uso do sistema e as histórias dos usuários.

Como **administrador**,
eu quero cadastrar e atualizar desafios,
para que os **exploradores** possam resolver desafios, ganhar recompensas e engajar com a marca Hardz.

Como **administrador**,
eu quero cadastrar recompensas e associá-las aos desafios,
assim será fácil criar os desafios e oferecer recompensas para os **exploradores**.

Como **administrador**,
eu quero liberar e encerrar os desafios,
para que os **exploradores** possam interagir apenas com os desafios liberados.

Como **administrador**,
eu quero analisar as informações enviadas pelos **exploradores** nos desafios,
para que eu possa determinar se ele cumpriu o desafio corretamente.

Como **administrador**,
eu quero liberar as recompensas para os exploradores que completarem os desafios,
pois só os exploradores que completarem os desafios corretamente poderão ser recompensados.

Como **administrador**,
eu quero um dashboard,
para que eu possa visualizar os principais indicadores e relatórios da minha plataforma.

Como **administrador**,
eu quero exportar relatórios de engajamento,
para que eu possa avaliar o sucesso da minha plataforma e aprimorar as minhas decisões de BI.

Como **administrador**,
eu quero cadastrar e atualizar usuários **administradores**,
para que os meus funcionários tenham logins individuais.

Como **administrador**,
eu quero banir usuários **exploradores**,
para proibir o acesso de exploradores que infringam as políticas da plataforma.

Como **administrador**,
eu quero ofertar como recompensa cupons de desconto cadastrados no *e-commerce* da Hardz,
para que eu possa visualizar facilmente os cupons disponíveis e gerenciar as recompensas
diretamente do Sistema de Engajamento de Clientes.

Como **administrador**,
eu quero escolher quais usuários podem ter acesso ao site como **exploradores**,
para que apenas os usuários autorizados possam acessar a plataforma e interagir com os desafios.

Como **administrador**,
eu quero realizar *login* no sistema,
para que eu tenha acesso às funções exclusivas dos administradores.

Como **administrador**,
eu quero cadastrar as redes sociais da empresa,
para que o sistema possa achar as publicações feitas por ela.

Como **administrador**,
eu quero cadastrar *hashtags*,
para que o sistema possa encontrar publicações que estejam relacionadas a elas.

Como **administrador**,
eu quero procurar nas redes sociais publicações relacionadas às contas e *hashtags* que eu cadastrei,
para que o sistema possa apresentar para os **exploradores** conteúdo relevante das redes sociais em que eu tenho conta.

Como **administrador**,
eu quero aprovar quais publicações os exploradores deverão ver dentro do sistema,
para que não seja exibido conteúdo impróprio ou prejudicial a minha marca.

Como **explorador**,
eu quero ver publicações relevantes de redes sociais,
para que eu possa me engajar mais com a marca Hardz.

Como **explorador**,
eu quero visualizar os desafios e suas premiações,
para que eu possa escolher aquele que gostaria de participar.

Como **explorador**,
eu quero inserir os documentos e descrição necessários para participar do desafio,
para comprovar minha participação no desafio.

Como **explorador**,

eu quero visualizar o resultado da análise dos desafios que eu inseri os documentos requisitados e participei,
para que eu possa saber se eu conquistei a premiação daquele desafio ou não.

Como **explorador**,
eu quero resgatar as premiações dos desafios que eu cumpri os requisitos necessários para ser beneficiado,
para que eu possa saber quais os próximos passos para utilizar a premiação.

Como **explorador**,
eu quero alterar meus dados de usuário como nome, descrição e redes sociais,
para que eu consiga atualizar minha apresentação para outros exploradores.

Como **explorador**,
eu quero acessar o sistema com os mesmos dados do e-commerce *Shopify*,
para que eu não precise criar 2 contas diferentes.

Como **explorador**,
eu quero buscar o perfil de outros exploradores no sistema,
para que eu possa descobrir outras pessoas que possuem contas no Sistema de Engajamento de Clientes e buscam engajar com a marca.

Como **explorador**,
eu quero visualizar o perfil, as conquistas e as redes sociais de outros exploradores,
para que eu possa saber detalhes como nome, descrição e a quantidade de desafios que o outro explorador detém.

Como **explorador**,
eu quero indicar novos exploradores para utilizarem o Sistema de Engajamento de Clientes,
para que eu possa aumentar a base de usuários exploradores do sistema e ser premiado por isso.

Como **administrador**,
eu quero enviar e receber mensagens de texto dos **exploradores**,
para que eu possa trocar informações sobre os desafios.

Como **explorador**,
eu quero enviar e receber mensagens de texto dos **administradores**,
para que eu possa trocar informações sobre os desafios.

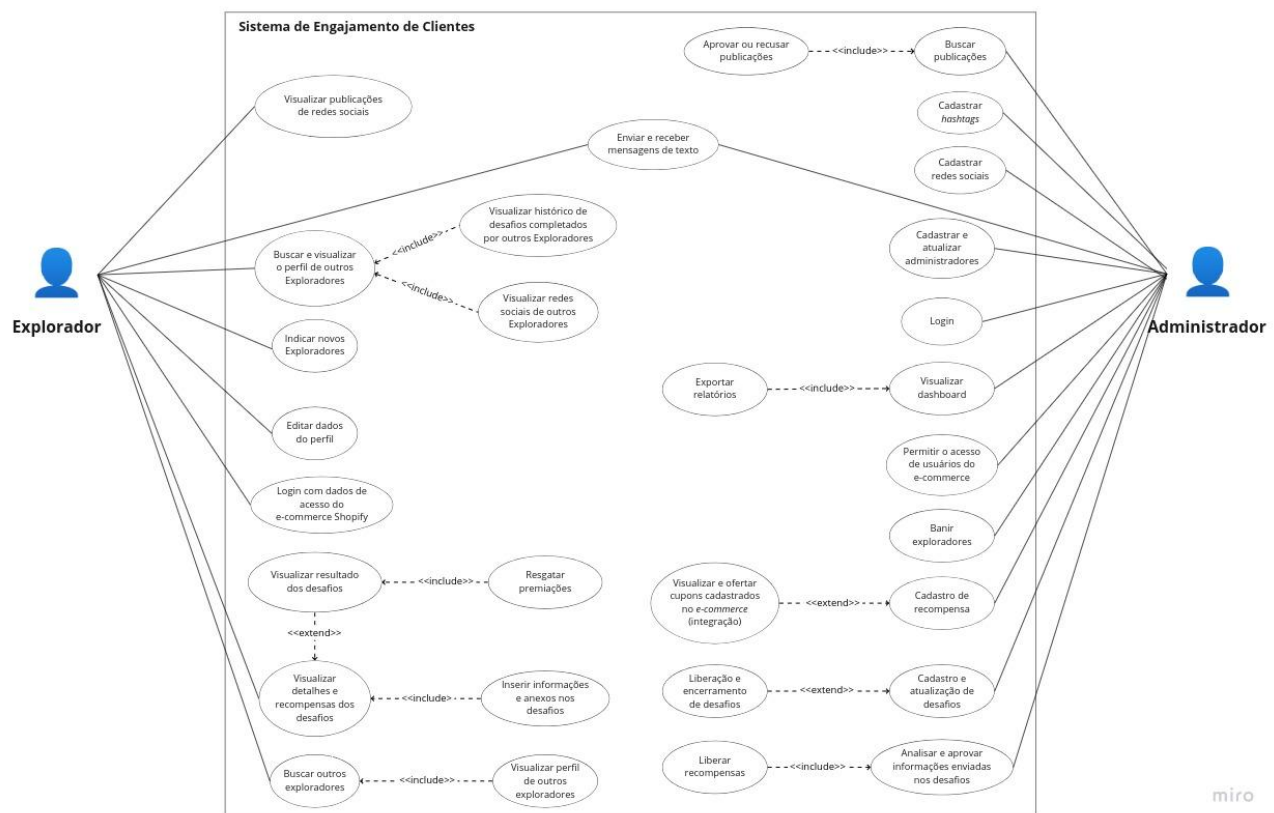


Figura 1 - Diagrama de caso de uso geral do sistema

No diagrama de caso de uso constam todos os casos de uso do sistema e o relacionamento entre eles e os atores.

2.4 Diagrama de Sequência do Sistema e Contrato de Operações

Nesta subseção é apresentado o diagrama de sequência do sistema e os Contratos de Operações.

Formato para cada contrato de operação

Contrato	
-----------------	--

Operação	
Referências cruzadas	
Pré-condições	
Pós-condições	

3. Modelos de Projeto

3.1 Diagrama de Classes

Diagrama de classes do sistema

3.2 Diagramas de Sequência

Diagramas de sequência para realização de casos de uso.

3.3 Diagramas de Comunicação

Diagramas de comunicação para realização de casos de uso.

3.4 Arquitetura

Pode ser descrita com um diagrama apropriado da UML ou C4 Model

3.5 Diagramas de Estados

Diagramas de estados do sistema.

3.6 Diagrama de Componentes e Implantação.

Diagramas de componentes do sistema. Diagrama de implantação mostrando onde os componentes estarão alocados para a execução.

4. Projeto de Interface com Usuário

4.1 Esboço das Interfaces Comuns a Todos os Atores

Wireframe/mockup/storyboard das interfaces que são comuns a todos os atores do sistema.

4.2 Esboço das Interfaces Usadas pelo Ator <Explorador>

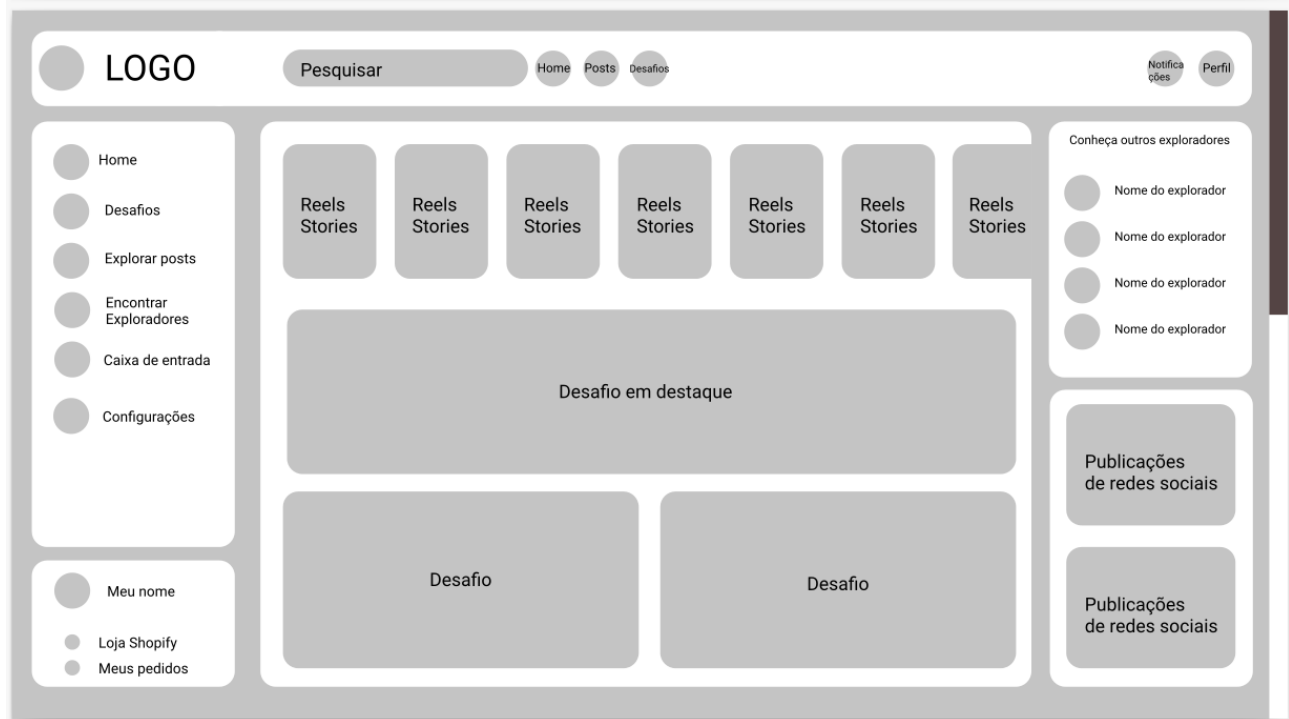
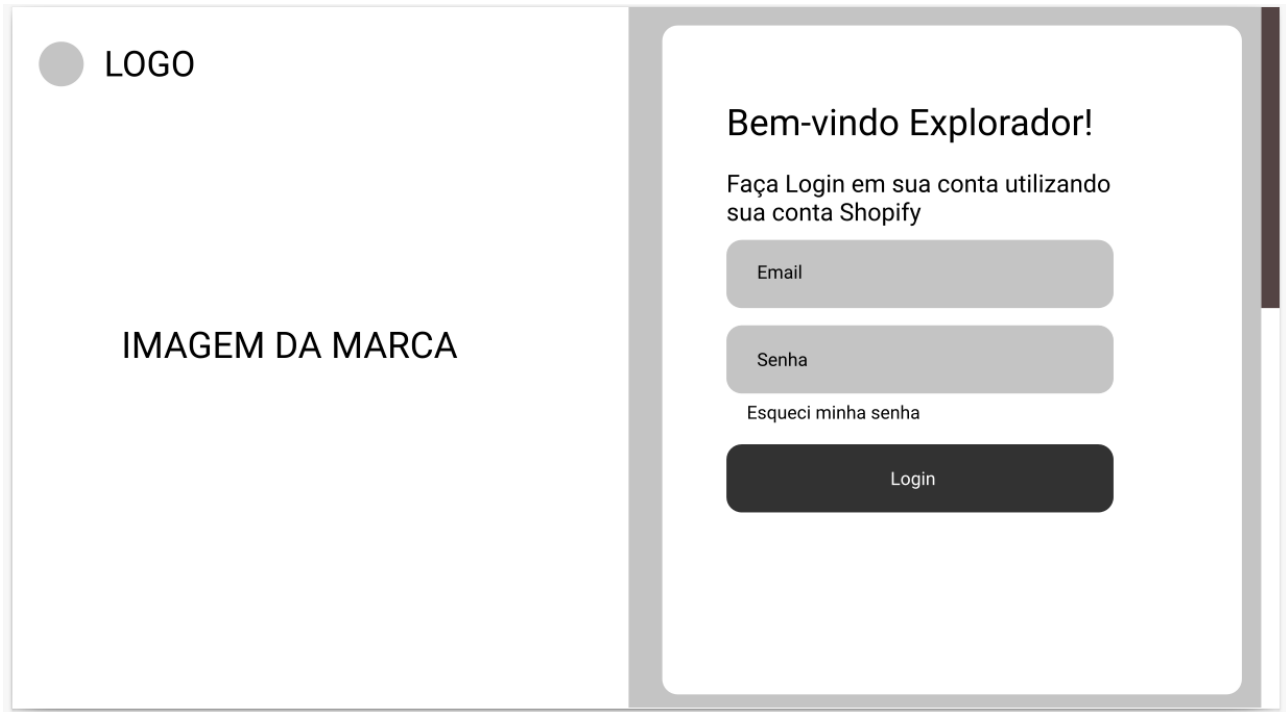


Figura 2 - Tela inicial do Explorador

A Figura 2 é a página inicial do Explorador. Nela apresentamos os primeiros elementos que o Explorador deve ver ao acessar o sistema, como a barra lateral à esquerda, onde devem ser apresentados os menus do sistema, e a barra lateral à direita, onde devem ser apresentados outros exploradores e publicações de redes sociais. Na parte central da página são apresentados *Reels/Stories* das redes sociais, e abaixo os desafios cadastrados no sistema.



The image shows a login interface for 'Explorador'. On the left, there is a placeholder for a logo (a grey circle) and a large area labeled 'IMAGEM DA MARCA'. On the right, a white card contains the following elements: a greeting 'Bem-vindo Explorador!', a prompt 'Faça Login em sua conta utilizando sua conta Shopify', an email input field, a password input field, a link 'Esqueci minha senha', and a dark 'Login' button.

Figura 3 - Tela de *login* do Explorador

A Figura 3 é a tela da página de *login* do Explorador. Nela são requeridas o email e senha de acesso utilizado na loja virtual Shopify da empresa Hardz para que o explorador faça *login*.

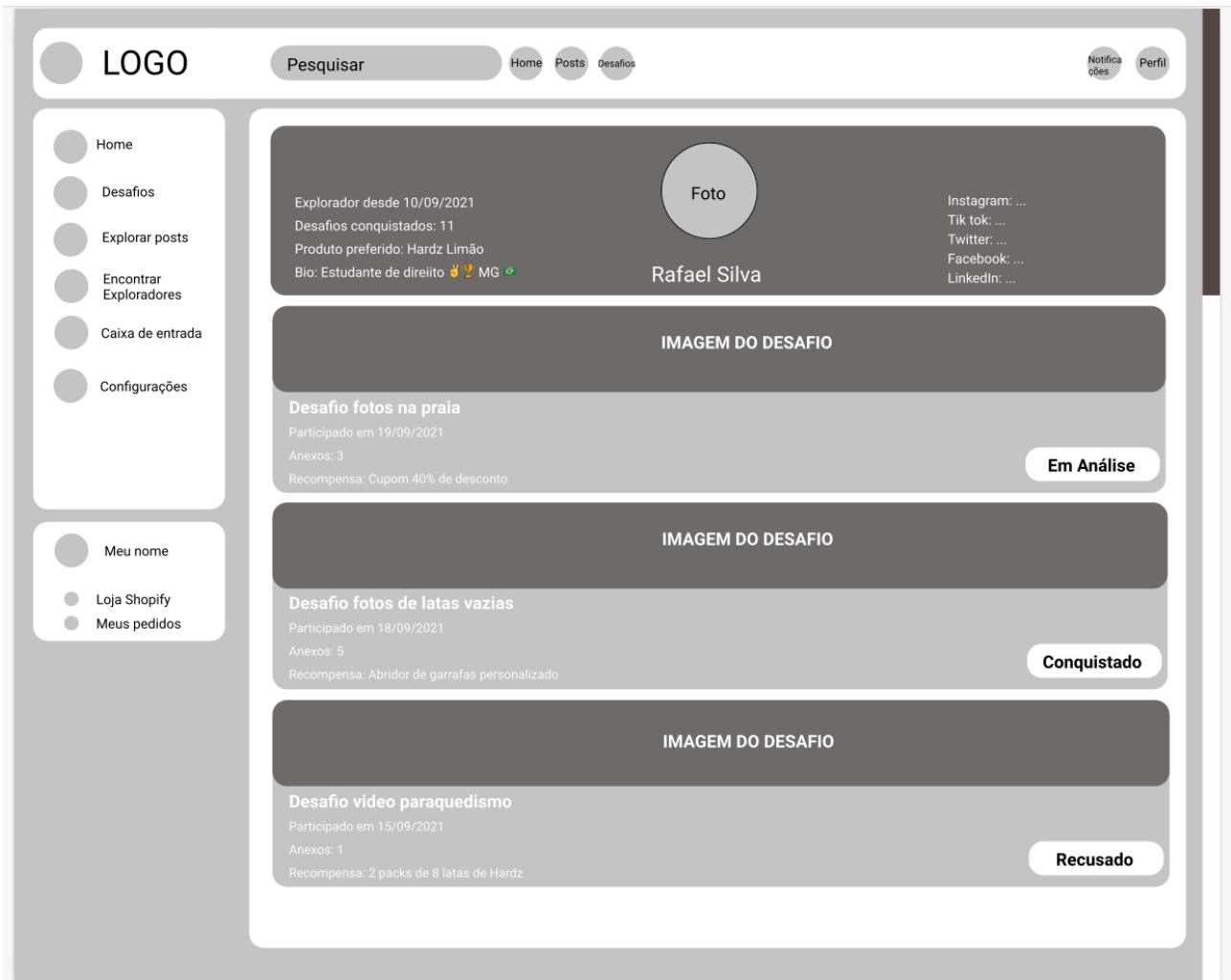


Figura 4 - Tela de perfil e histórico de desafios do Explorador

A Figura 4 é a tela onde está descrito os detalhes, foto de perfil e informações do explorador em um card superior e abaixo segue uma lista de cards com os últimos desafios que ele participou. A partir dessa lista o explorador consegue ter acesso aos detalhes da resposta que ele fez para aquele desafio.

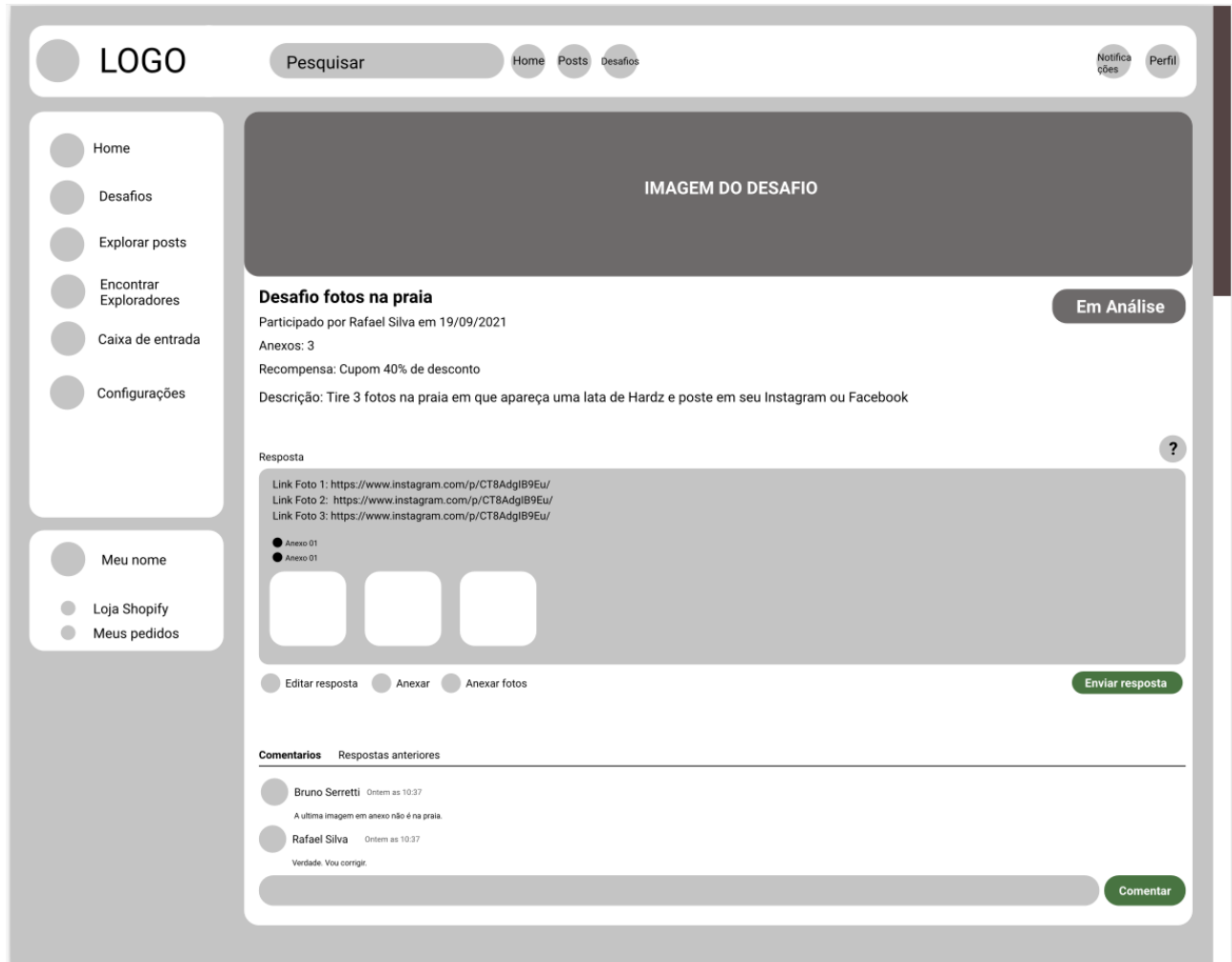


Figura 5 - Tela do desafio “Em análise” para explorador participante

A Figura 5 é a tela de detalhamento do desafio em que o explorador participou e se encontra em análise. Nela ele consegue visualizar as informações de sua resposta ao desafio, editar e adicionar novas informações e responder a comentários realizados pelos administradores.

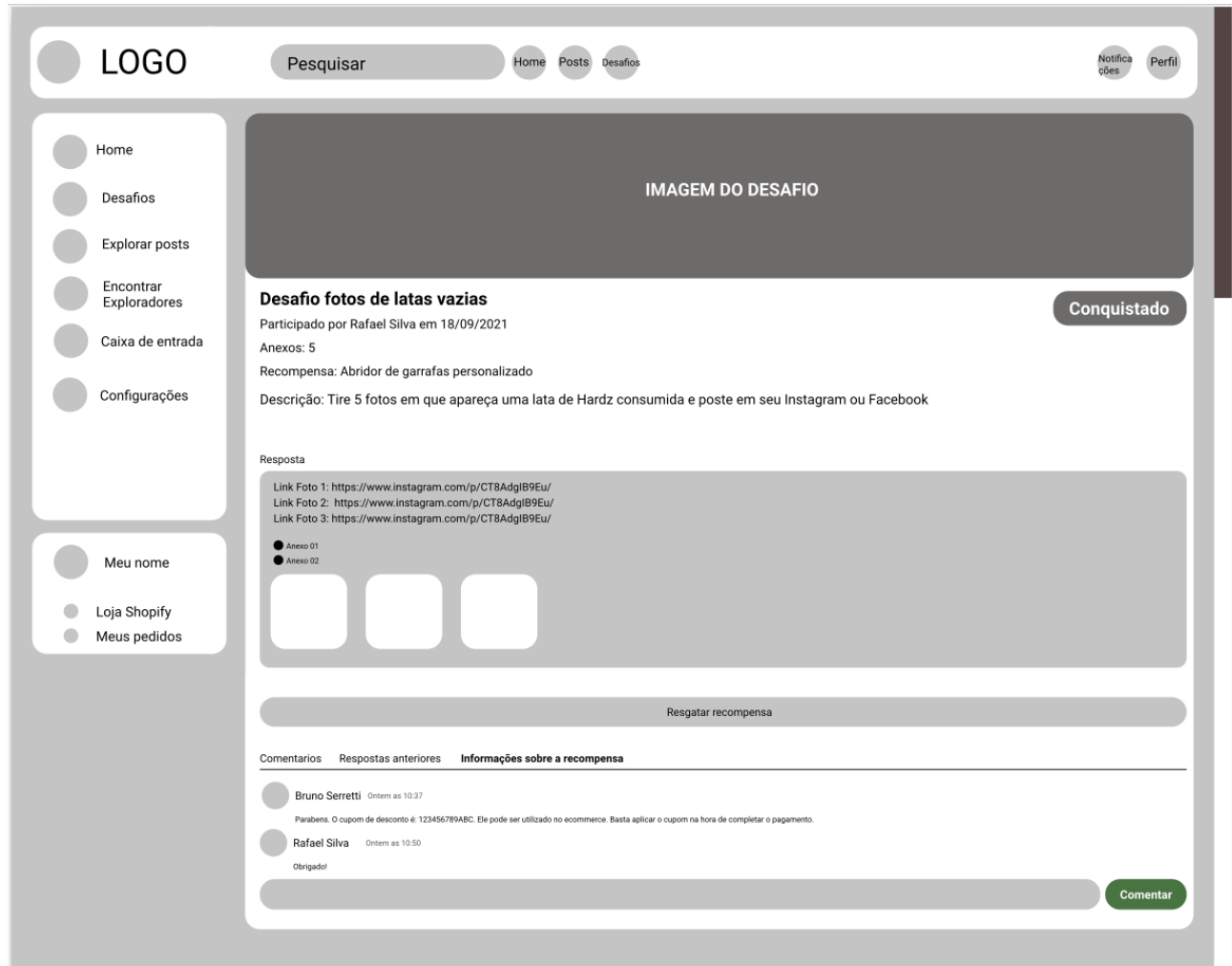


Figura 6 - Tela do desafio “Conquistado” para explorador participante

A Figura 6 é a tela de detalhamento do desafio em que o explorador participou e se encontra em *status* “Conquistado”. Nela ele consegue visualizar as informações de sua resposta ao desafio, clicar em resgatar a recompensa para liberar as informações necessárias e responder a comentários realizados pelos administradores na seção de informações sobre a recompensa.

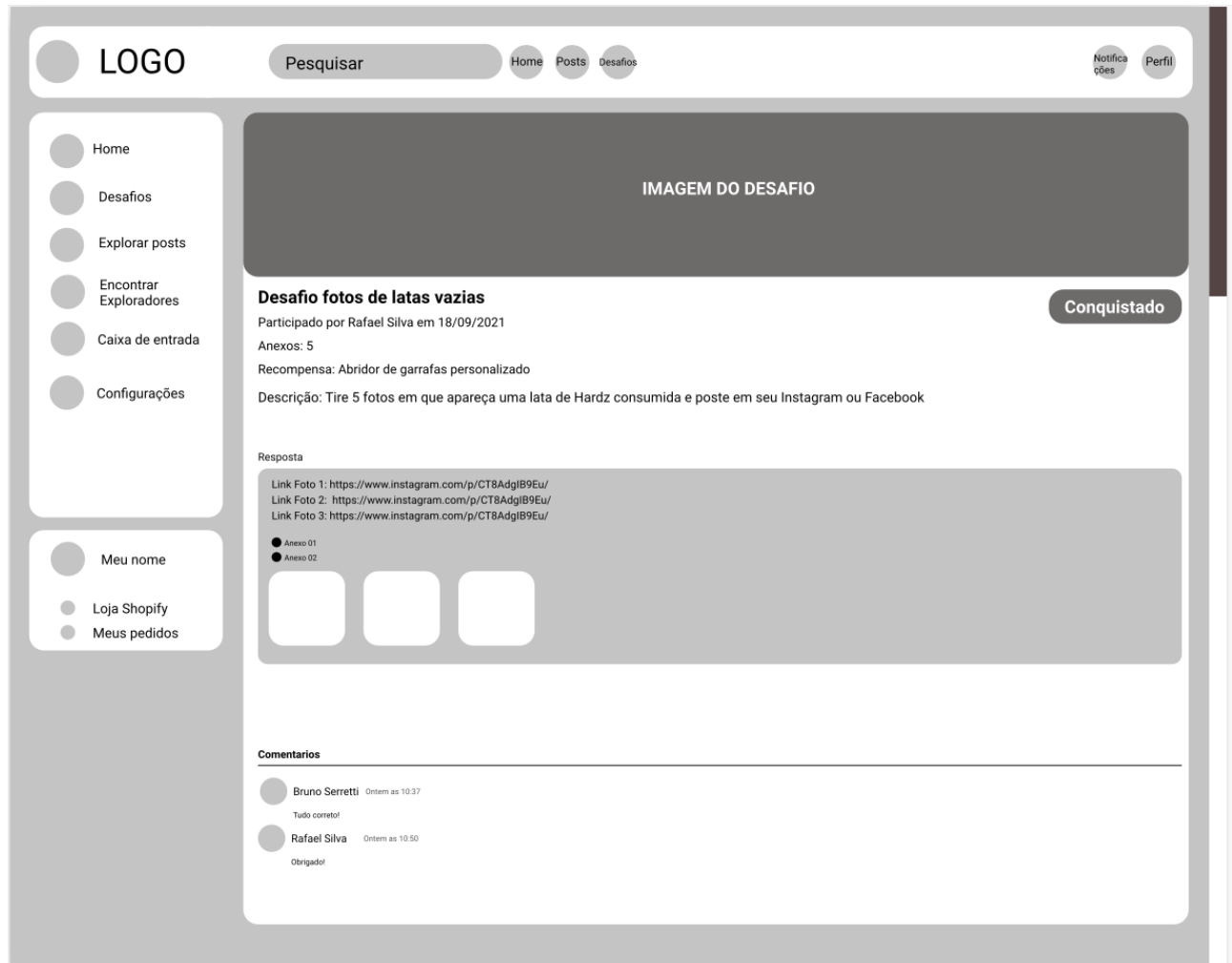


Figura 7 - Tela do desafio “Conquistado” para outros exploradores

A Figura 7 é a tela de visualização de um desafio “Conquistado” para exploradores que queiram visualizar a participação de outro explorador. Nela os exploradores do sistema conseguem visualizar as informações da resposta ao desafio feita pelo outro explorador e visualizar os comentários realizados pelos administradores.

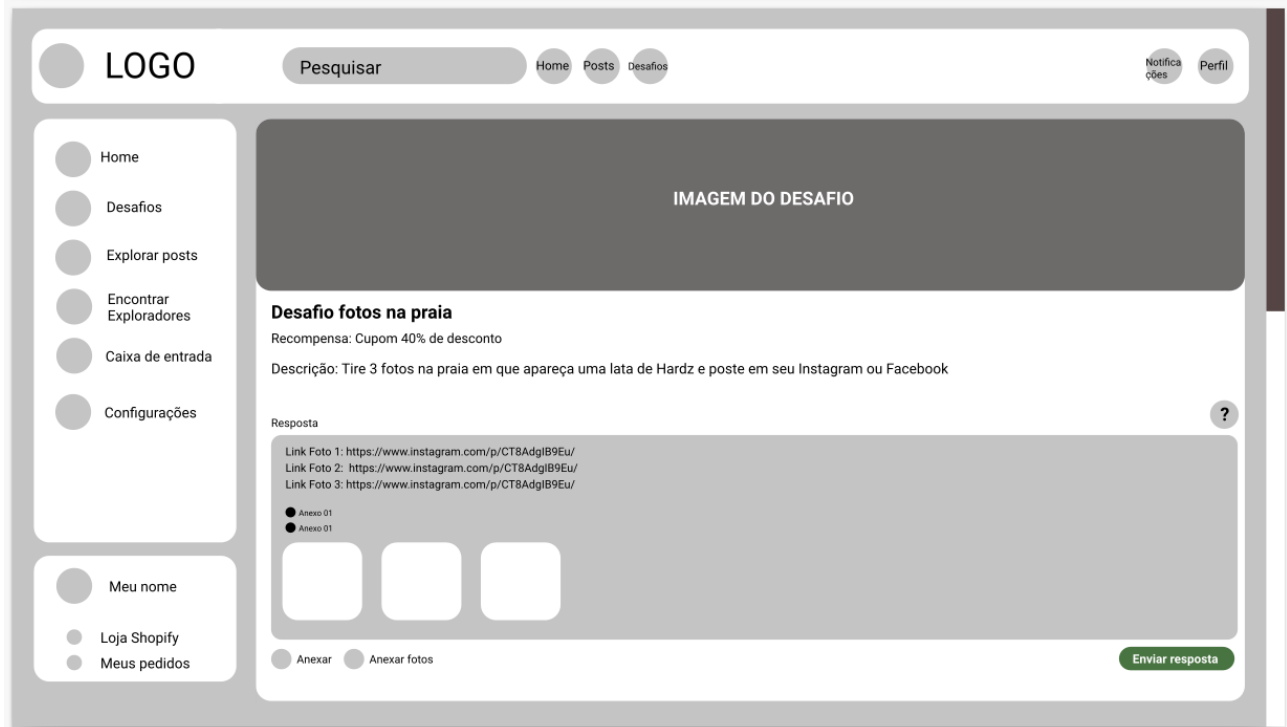


Figura 8 - Tela de participação no desafio

A Figura 8 é a tela de visualização de um desafio em aberto para exploradores que queiram realizar a participação neste. Nela os exploradores do sistema conseguem visualizar a descrição do desafio, detalhar sua resposta ao desafio com texto, anexar arquivos, anexar fotos e enviar sua resposta. A partir do envio dessa resposta ao desafio, essa resposta entra em status de “Em Análise”.

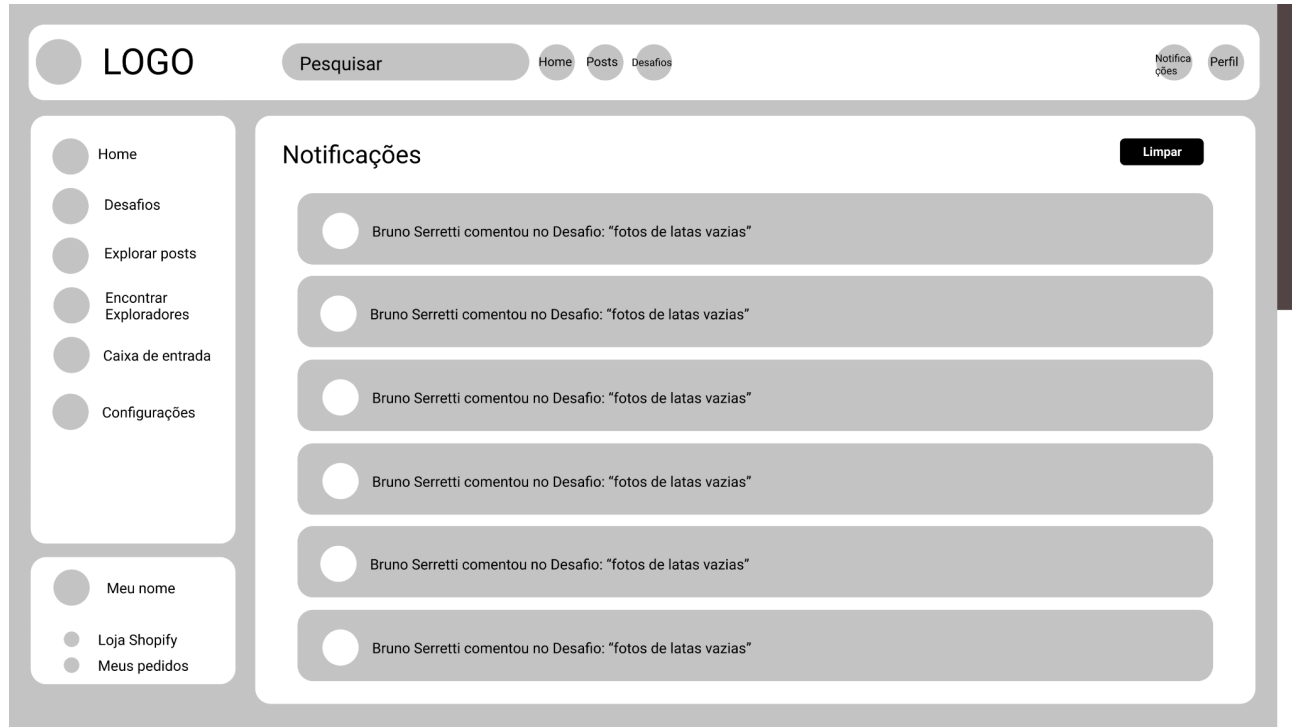


Figura 9 - Tela de notificações de exploradores

A Figura 9 é a tela de visualização das notificações do sistema para os exploradores. Nela os exploradores conseguem visualizar as novidades e alterações que ocorreram em seus desafios pendentes, recebendo notificação quando os administradores comentam ou alteram o status em suas respostas aos desafios.

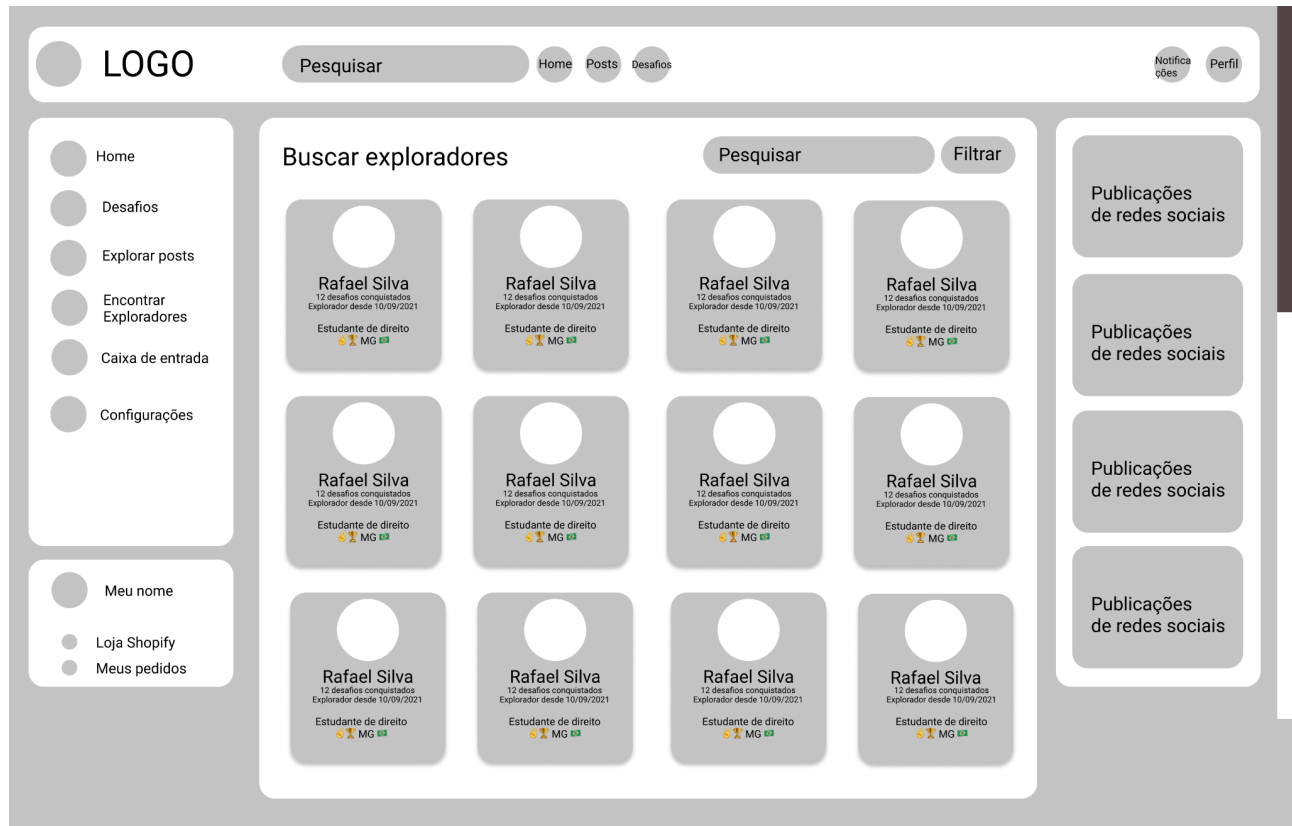


Figura 10 - Tela de buscar outros exploradores

A Figura 10 é a tela de busca de outros exploradores no sistema. Nela os exploradores conseguem pesquisar por outros exploradores, filtrar e visualizar uma lista de *cards* com as informações principais sobre os exploradores encontrados. Ao clicar sobre um dos *cards* o sistema segue para a página de perfil do explorador escolhido.

4.3 Esboço das Interfaces Usadas pelo Ator <Administrador>

Wireframe/mockup/storyboard das interfaces exclusivas do ator

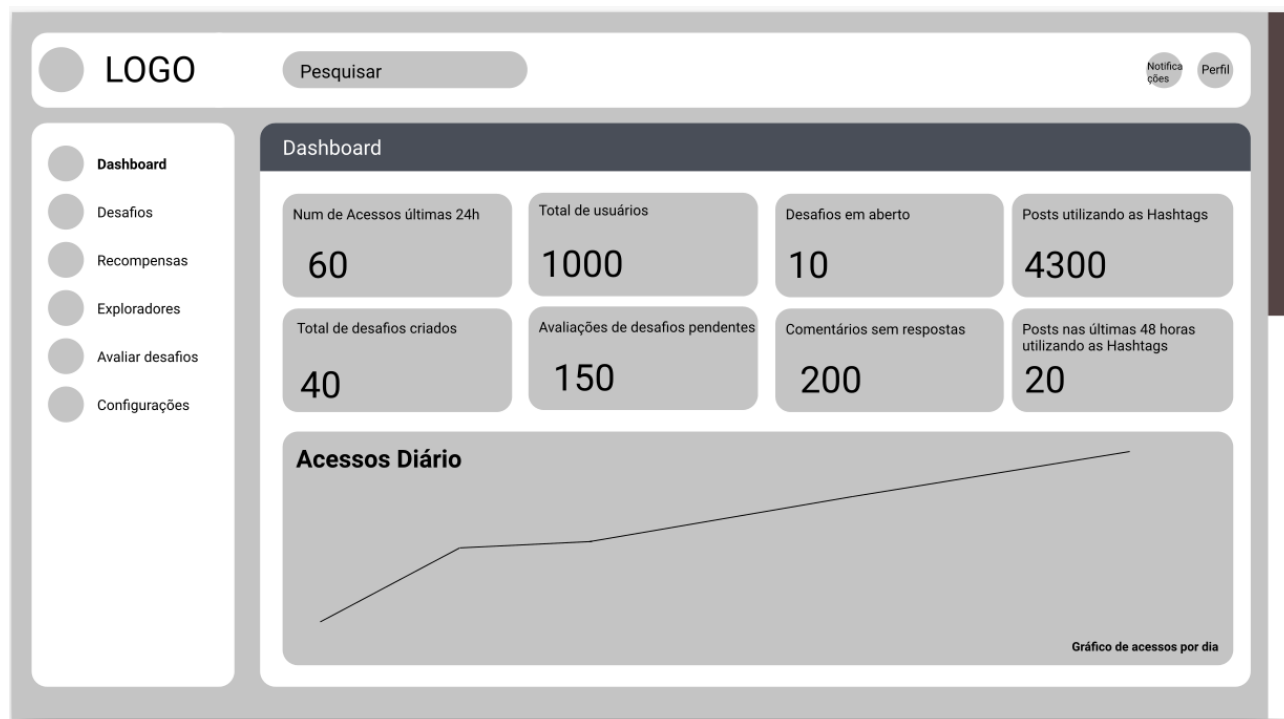


Figura 11 - Tela de dashboard do explorador

A Figura 11 é um dashboard com indicadores e relatórios para o administrador.

A tela de login do administrador apresenta uma interface com uma barra superior contendo um LOGO e o texto 'IMAGEM DA MARCA'. O conteúdo principal é dividido em duas seções. A primeira, intitulada 'Bem-vindo Administrador!', contém o texto 'Faça Login em sua conta' e dois campos de entrada para 'Email' e 'Senha'. A segunda seção contém um botão de login rotulado 'Login'.

Figura 12 - Tela de login do administrador

LOGO

Pesquisar

Notificações Perfil

Dashboard

Desafios

Recompensas

Exploradores

Avaliar desafios

Configurações

Cadastrar desafio

ESCOLHER IMAGEM DO DESAFIO

Titulo

Status

Descrição

Recompensa

Explorador desafiado

☐ Este desafio é para um explorador específico

Cadastrar desafio

Figura 13- Tela de cadastro do desafio

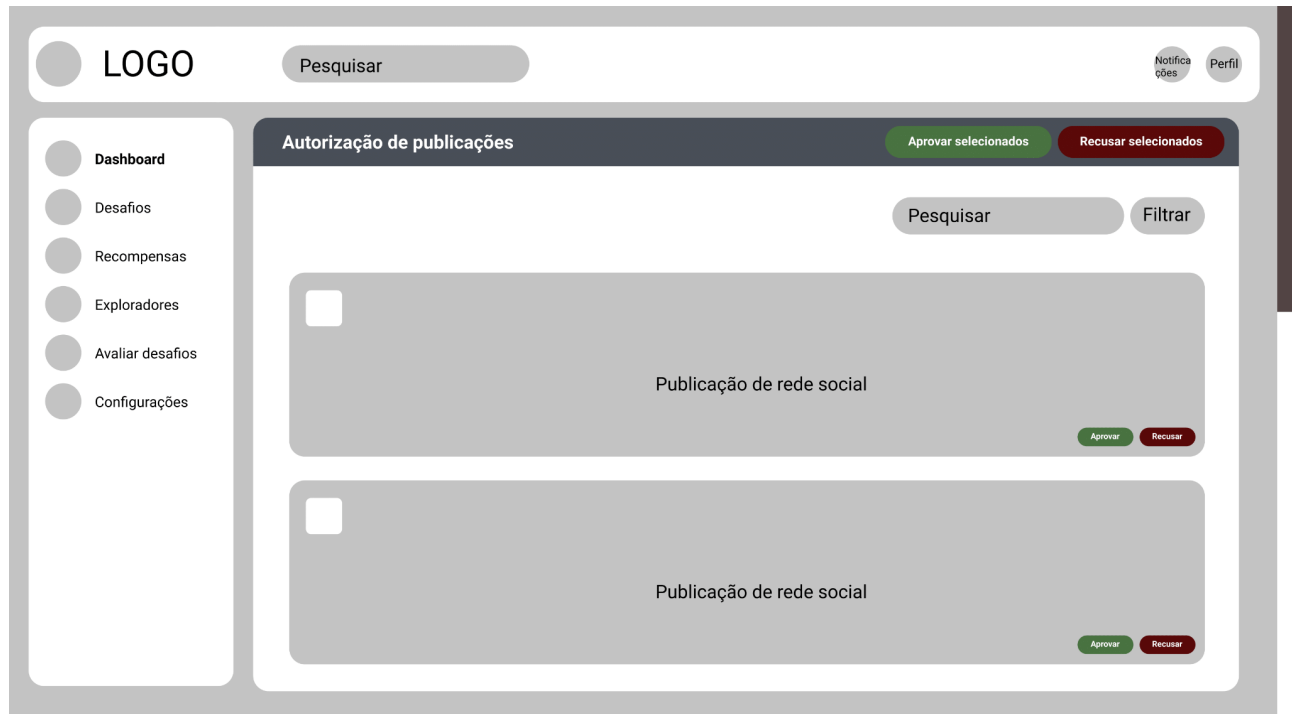


Figura 14 - Tela de autorização de publicações no sistema

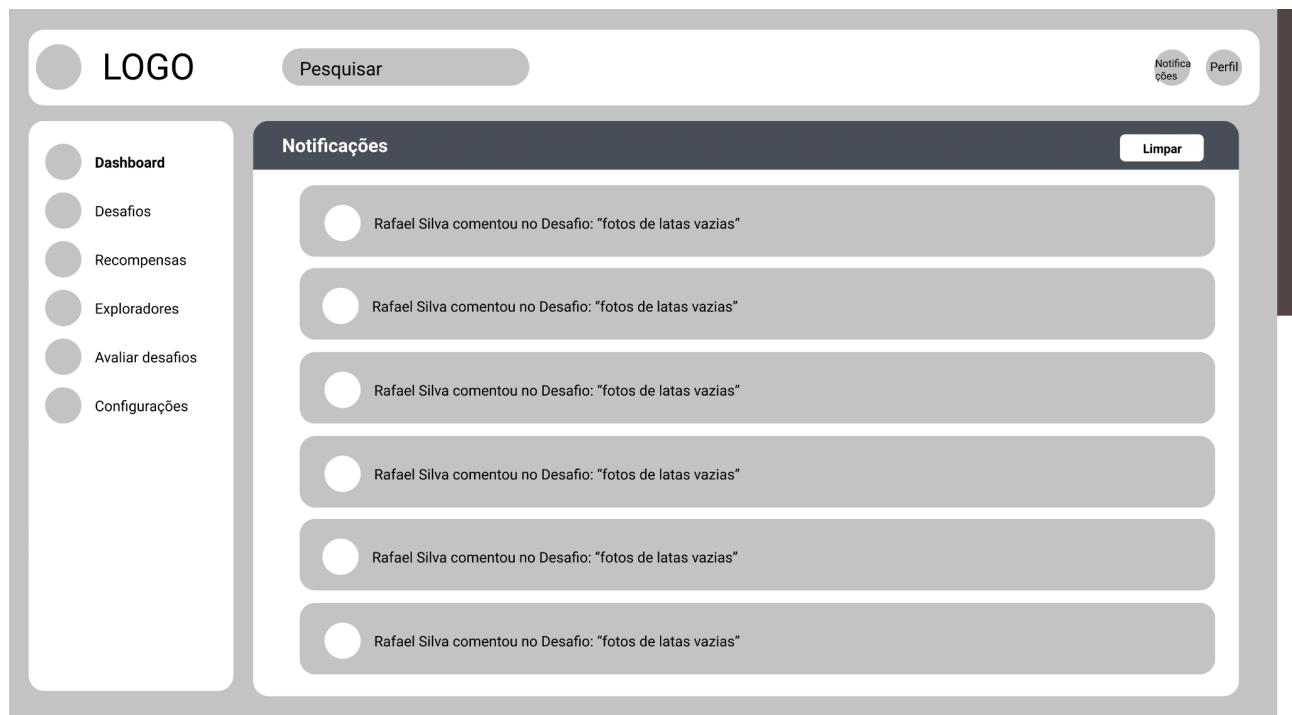


Figura 15 - Tela de notificações

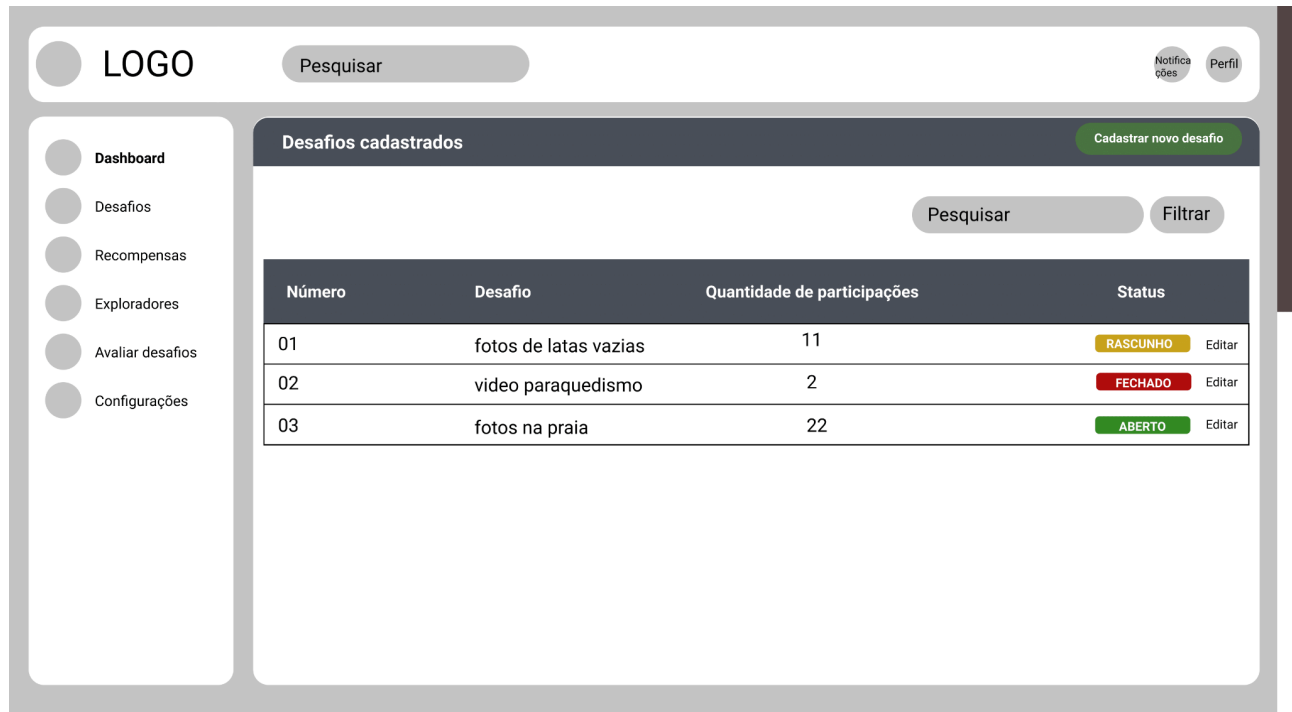


Figura 16- Tela de lista de desafios cadastrados no sistema

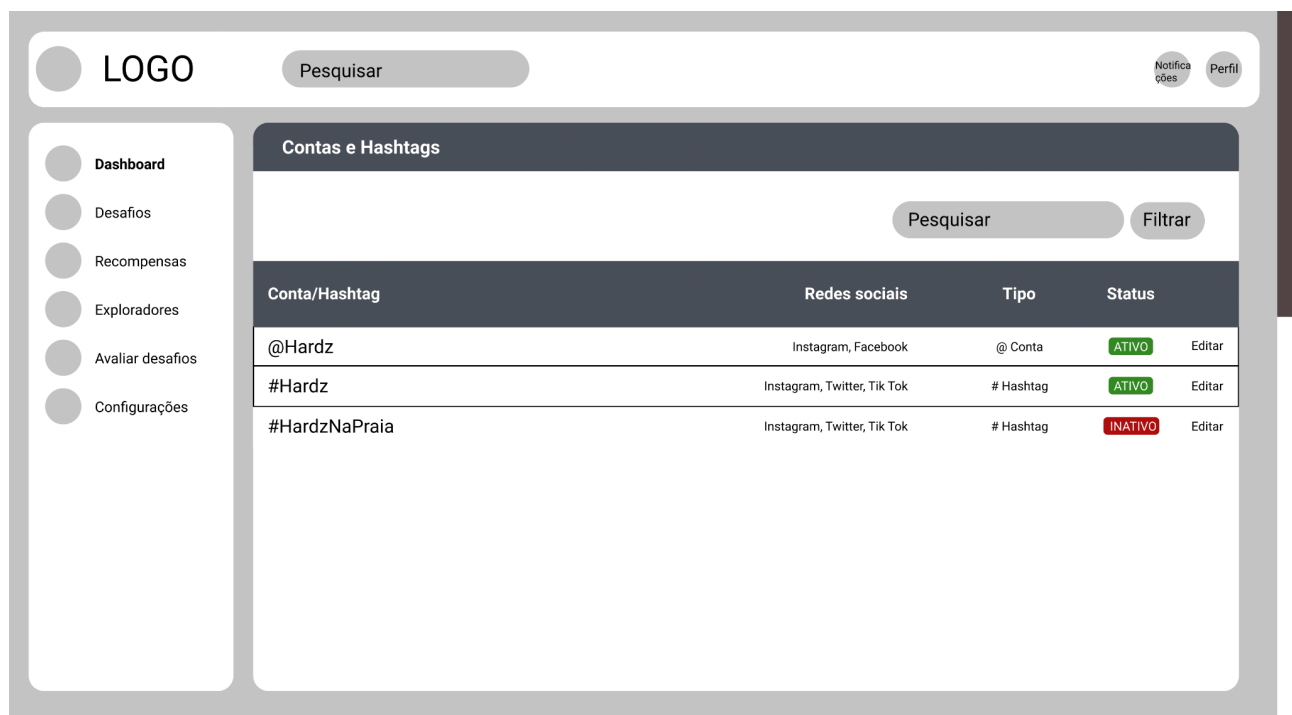


Figura 17 - Tela de controle de hashtags

The image shows a web application interface for registering accounts and hashtags. The layout includes a top header with a logo, a search bar, and user profile/notification icons. A left sidebar contains navigation links. The main content area is titled 'Cadastrar contas/hashtag' and contains several input fields and checkboxes.

Header:

- LOGO
- Pesquisar
- Notificações
- Perfil

Left Sidebar:

- Dashboard
- Desafios
- Recompensas
- Exploradores
- Avaliar desafios
- Configurações

Main Content Area: Cadastrar contas/hashtag

Form Fields:

- Tipo:
- Status:
- Conta/Hashtag:
- Redes sociais:
 - ☐ Instagram
 - ☐ Twitter
 - ☐ Tik Tok
- ☐ Aprovar todas a publicações dessa conta/hashtag?

Buttons:

- Cadastrar

Figura 18 - Tela cadastro e edição de contas e hashtag

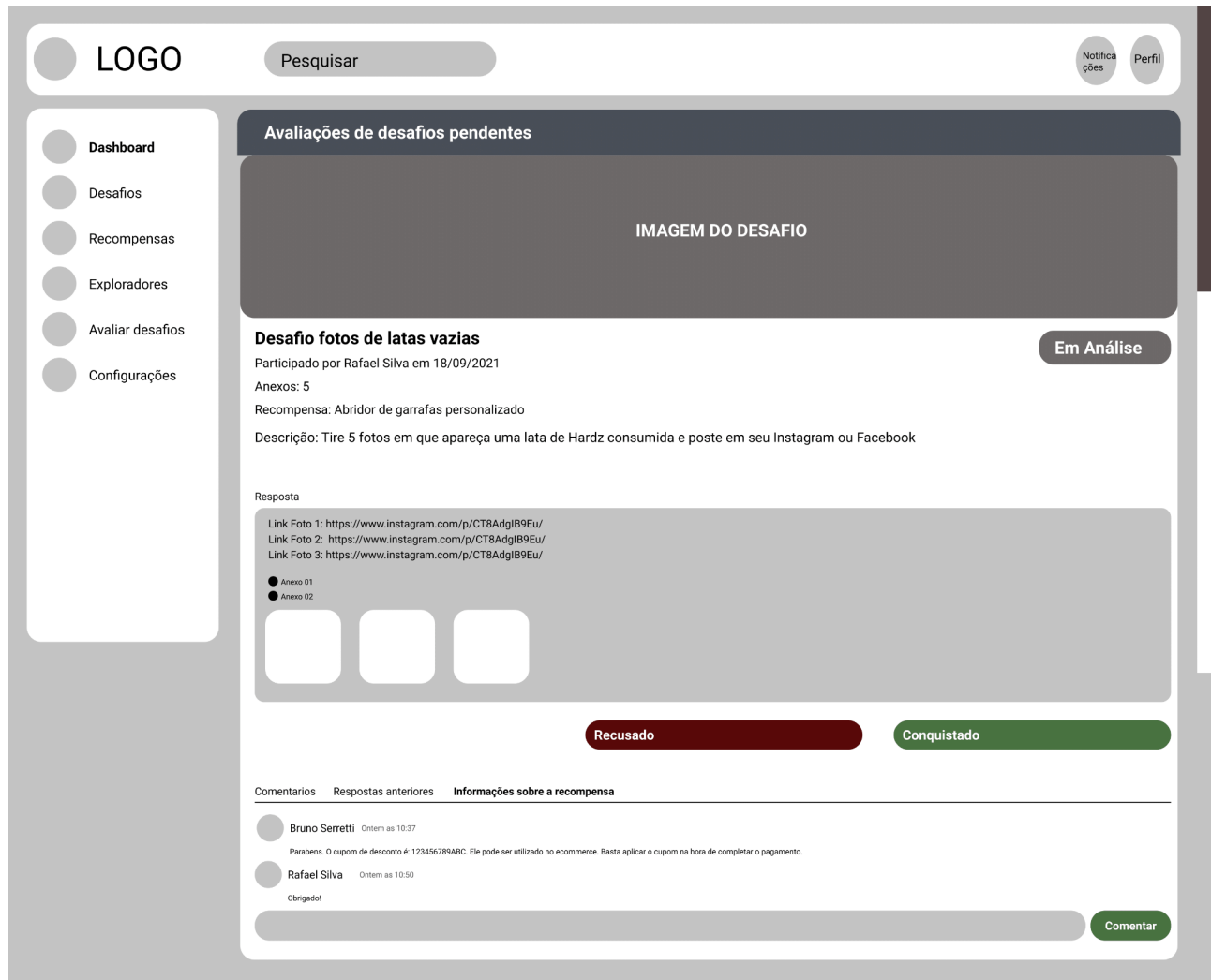


Figura 13- Tela detalhada do desafio e de mudança de status

5. Glossário e Modelos de Dados

Deve-se apresentar o glossário para o sistema. Também apresente esquemas de banco de dados e as estratégias de mapeamento entre as representações de objetos e não-objetos.

6. Casos de Teste

Uma descrição de casos de teste para validação do sistema.

7. Cronograma e Processo de Implementação

Uma descrição do cronograma para implementação do sistema e do processo que será seguido durante a implementação.