



Universidade Federal do Piauí
Campus Senador Helvídio Nunes de Barros
Professor: Francisco das Chagas Imperes
Curso: Bacharelado em Sistemas de Informação
Disciplina: Programação para Web II



Jonnas Keven Nunes do Santos
Vitor Neto Moreira

Freelas APP

Picos - PI
26 de Novembro de 2021

Temática: Sistema para freelancer e organizações

Título: Freelas APP

Projeto: Sistema para divulgação de proposta e desenvolvimento de projetos e softwares

1. Introdução

O Brasil possui alta taxa de desemprego, o que leva pessoas desempregadas a trabalharem de forma autônoma, como a realização de trabalhos acadêmicos, desenvolvimento de softwares, criação de designers de logomarcas, propagandas e etc... E que também há pessoas que necessitam de alguém para executar uma determinada atividade de forma informal. Perante essa necessidade, decidimos desenvolver um site que possibilite uma pessoa/empresa a publicar projetos que estão precisando de pessoas que possa desenvolvê-lo, assim como também possibilitar os profissionais que atuam de forma autônoma ou que estão desempregados a encontrar novos projetos para desenvolver, assim as pessoas/empresas irão ter mais facilidade na hora de encontrar pessoas para seu projetos, como também os profissionais poderão gerar um renda extra, impactando positivamente a vida de pessoas que estão desempregadas ou trabalham de forma autônoma assim como as pessoas que não tem como pagar um salário fixo para um profissional. Dito isso, este projeto tem como objetivo desenvolver e disponibilizar uma aplicação Web, cujo o principal objetivo é possibilitar pessoas e/ou empresas a encontrarem profissionais para desenvolver seus projetos, como também auxiliar os profissionais a encontrar novos projetos que possam trabalhar, assim facilitando a vida de trabalhadores autônomos e donos do seu próprio negócio.

2. Objetivo do Sistema

O sistema tem como objetivo oferecer a interação entre proprietários de empresas que requerem projetos para aprimorar o funcionamento da sua organização e os desenvolvedores que podem implementar a proposta. O mesmo funciona como uma espécie de rede social para empresas e desenvolvedores, onde os mesmos podem se comunicar e entrar em acordos que supram as necessidades e expectativas um dos outros.

3. Descrição do Minimundo

O FreelasApp é uma aplicação para oferecer a interação entre proprietários de empresas que requerem projetos para aprimorar o funcionamento da sua organização e os desenvolvedores que podem implementar a proposta. O mesmo deve funcionar como uma espécie de rede social para empresas e desenvolvedores.

O sistema possibilitará que as empresas e desenvolvedores criem uma conta e façam login na plataforma, também deve possibilitar que seus usuários publiquem projetos, assim como, listar os novos projetos publicados na plataforma. Também deve oferecer uma funcionalidade para que os mesmos possam estabelecer um bate-papo de negócios. Além disso, a aplicação deve permitir que os usuários editem seu perfil, seus projetos publicados e se avatar. Também deve permitir que um usuário atualize o status de seus projetos, de forma a indicar se os mesmos estão aceitando propostas, em andamento ou concluídos.

Outra funcionalidade essencial que a aplicação deve conter, é uma funcionalidade que possibilite que os usuários vejam o perfil de um usuário específico, assim possibilitando que os usuário vejam mais sobre o perfil de um usuário que acabou de lhe fazer uma proposta.

Cada projeto postado na plataforma deverá conter um título(ex.: Aplicativo Mobile para Petshop), descrição do Projeto(ex.: Somos o Petshop X e estamos em busca de 3 desenvolvedores mobile para desenvolver nosso sistema de agendamento de serviços), O valor médio para negociação (ex.: R\$ 2.000,00) e as Hashtags (ex.: #Mobile, #Petshop).

4. Tecnologias

Para o desenvolvimento do referido projeto, foram utilizadas as seguintes tecnologias:

- PostgreSQL como Sistema Gerenciador de Banco de Dados - SGBD;
- Node JS para back-end
- HTML para o desenvolvimento da estrutura das páginas;
- CSS para fazer a estilização das páginas;
- Biblioteca React para componentização dos elementos(Buttons, Inputs e etc.);

- JavaScript para customizar algumas funcionalidades, tais como: apresentar modais, criar menus responsivos dentre outras;
- Typeorm para auxiliar na execução de transações no banco de dados.

5. Principais Entidades Envolvidas

Nesta seção tem-se a apresentação das principais entidades envolvidas no projeto.

As principais entidades são:

- **User** - para representação de usuários no sistema.
- **Notificações** - representa uma listagem das notificações do usuário, como notificações de novas postagens, de novas mensagens e etc.;
- **Mensagens** - serve para representar todas as mensagens enviadas e recebidas através do chat da aplicação;
- **Tags(Categorias)** - Serve para indicar o contexto em que um post está inserido e, além disso, indicar quais segmentos um usuário específico tem interesse.
- **Partner** - representa os parceiros da atlética;
- **Product** - representa os produtos da atlética.

A Figura 1 apresenta o diagrama de entidade relacionamento para o projeto. Nela são mostradas todas as entidades com seus respectivos campos e os relacionamentos entre com outras entidades.

6. Modelo Lógico

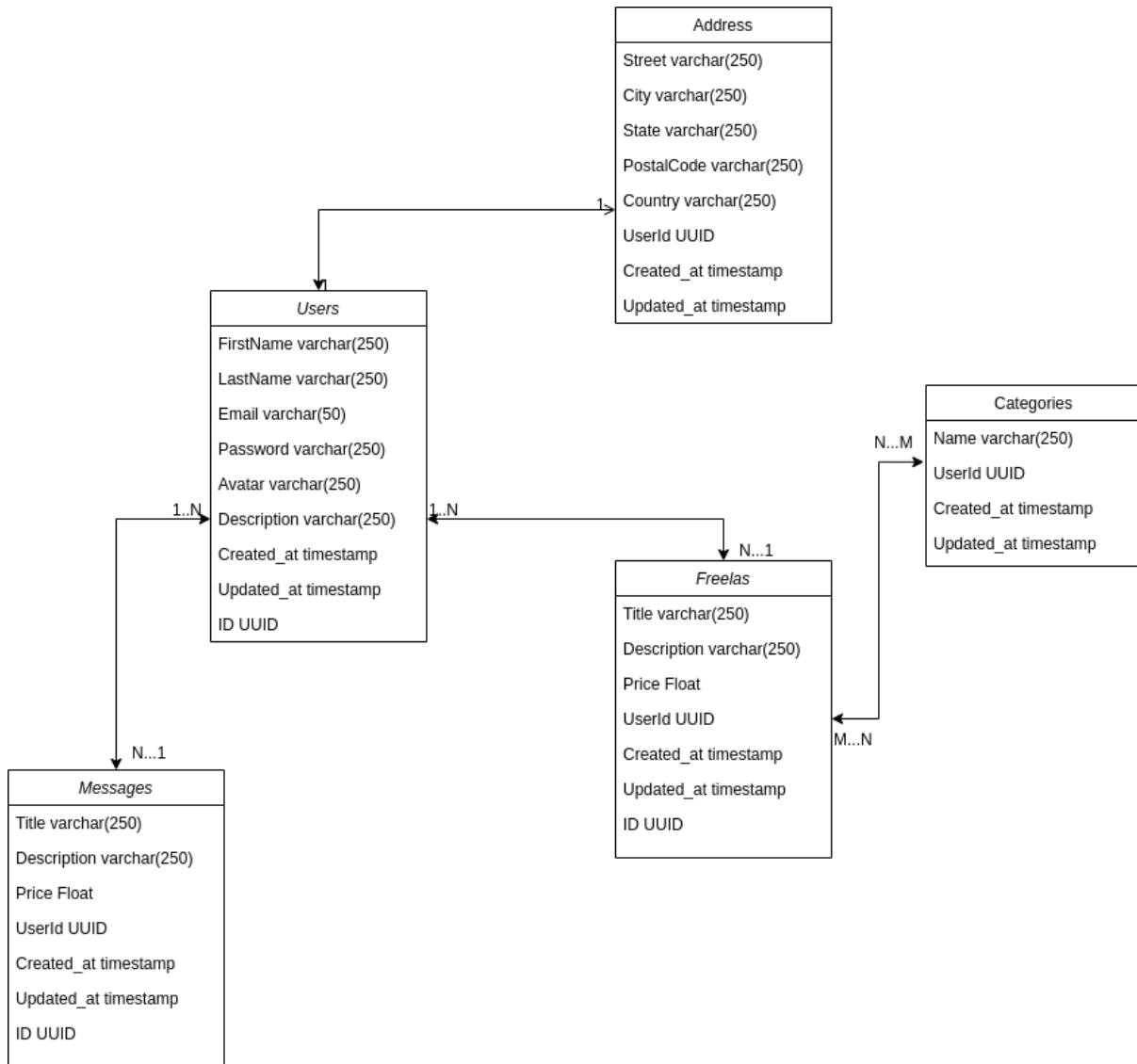


Figura 1: Diagrama entidade relacionamento para o projeto.

7. Modelo Físico

Nesta seção são apresentados os *scripts* para inserção de dados no banco de dados da aplicação.

- **Users**

```
CREATE TABLE public.users (  
    description character varying NULL,  
    avatar character varying NULL,  
    updated_at timestamp without time zone NOT NULL DEFAULT now(),  
    created_at timestamp without time zone NOT NULL DEFAULT now(),  
    password character varying NOT NULL,  
    email character varying NOT NULL,  
    "lastName" character varying NOT NULL,  
    "firstName" character varying NOT NULL,  
    id uuid NOT NULL DEFAULT uuid_generate_v1()  
);
```

- **Address**

```
CREATE TABLE public.address (  
    updated_at timestamp without time zone NOT NULL DEFAULT now(),  
    created_at timestamp without time zone NOT NULL DEFAULT now(),  
    "userId" uuid NOT NULL,  
    "Country" character varying NOT NULL,  
    "postalCode" character varying NOT NULL,  
    state character varying NOT NULL,  
    city character varying NOT NULL,  
    street character varying NOT NULL,  
    id uuid NOT NULL DEFAULT uuid_generate_v1()  
);
```

- **Freelas(Projetos)**

```
CREATE TABLE public.freelasssss (  
    status character varying NOT NULL DEFAULT 'open',  
    updated_at timestamp without time zone NOT NULL DEFAULT now(),  
    created_at timestamp without time zone NOT NULL DEFAULT now(),  
    user_id uuid NOT NULL,  
    price numeric NOT NULL,  
    description character varying NOT NULL,  
    title character varying NOT NULL,  
    id uuid NOT NULL DEFAULT uuid_generate_v1()  
);
```

- **Messages**

```
CREATE TABLE public.messages (  
    updated_at timestamp without time zone NOT NULL DEFAULT now(),  
    created_at timestamp without time zone NOT NULL DEFAULT now(),  
    to uuid NOT NULL,  
    from uuid NOT NULL,  
    content character varying NOT NULL,  
    id uuid NOT NULL DEFAULT uuid_generate_v1()  
);
```

- **Categories**

```
CREATE TABLE public.categories (  
    updated_at timestamp without time zone NOT NULL DEFAULT now(),  
    created_at timestamp without time zone NOT NULL DEFAULT now(),  
    name character varying NOT NULL,  
    id uuid NOT NULL DEFAULT uuid_generate_v1()  
);
```

- **FreelasCategories**

```
CREATE TABLE public."freelasCategories" (  
    updated_at timestamp without time zone NOT NULL DEFAULT now(),  
    created_at timestamp without time zone NOT NULL DEFAULT now(),  
    freela_id uuid NOT NULL,  
    cotegorie_id uuid NOT NULL,  
    id uuid NOT NULL DEFAULT uuid_generate_v1()  
);
```

8. Conclusão

Diante do exposto, pode-se observar que as funcionalidades desenvolvidas cumpriram com o que foi proposto nas etapas de elaboração do projeto. Implementamos um sistema que permite a comunicação entre empresas e desenvolvedores para fins de desenvolvimentos de projetos requeridos. Vale ressaltar que há algumas ideias e complementos a serem implementados, cujo objetivo é o aprimoramento das propostas e o alcance de melhorias por parte da aplicação.

9. Análise de usabilidade

Com o objetivo de validar a ideia e a usabilidade da aplicação desenvolvida, foi realizada uma pesquisa com um grupo de pessoas que trabalham profissionalmente como UI/UX e algumas pessoas que conhecem e entendem alguns conceitos defendidos pela IHC. A pesquisa consistia em algumas questões elaboradas e publicadas usando usando o modelo de formulários do Google Forms. A escolha desta plataforma se deu por conta de que a mesma disponibiliza os gráficos contendo os resultados obtidos em cada questão.

Abaixo é possível observar as perguntas realizadas, total de pessoas que responderam e os resultados de cada questão.

Sobre a troca de informações (formalidade dos textos fornecidos pelo sistema):

7 respostas

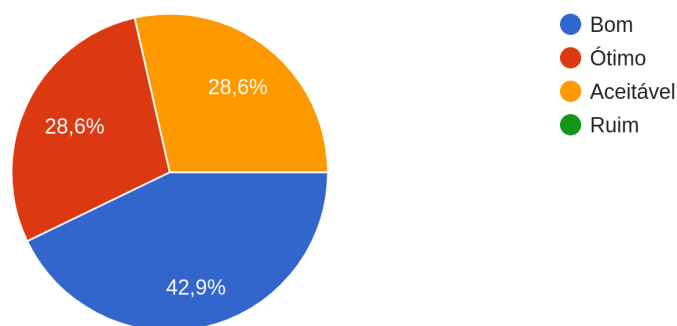


Figura 2: Gráfico de usabilidade para trocas de informações.

Eficaz (A aplicação cumpre com o Objetivo)?

7 respostas

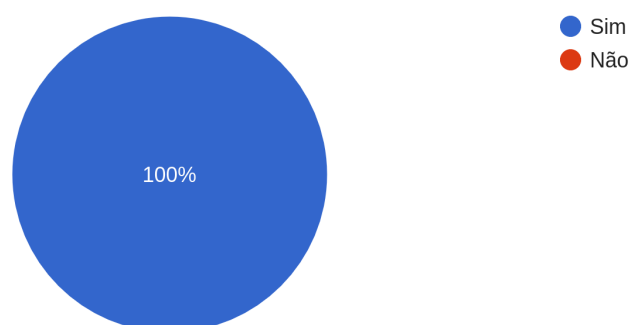


Figura 3: Gráfico de usabilidade para eficácia do sistema.

Usabilidade (As interfaces estão obedecendo as técnicas de IHC, seguindo os conceitos de UX/UI)?

7 respostas

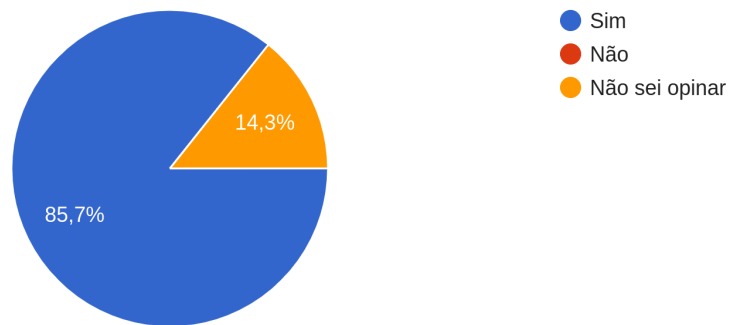


Figura 4: Gráfico de usabilidade e interatividade.

Usabilidade(A interfaces estão interativas e responsivas?)

7 respostas

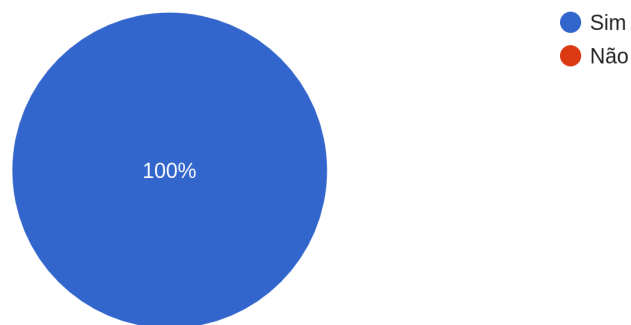


Figura 5: Gráfico de usabilidade em geral.

Sobre ideia (Você acha que a Idea está bem desenvolvida e realmente resolve um problema da sociedade):

7 respostas

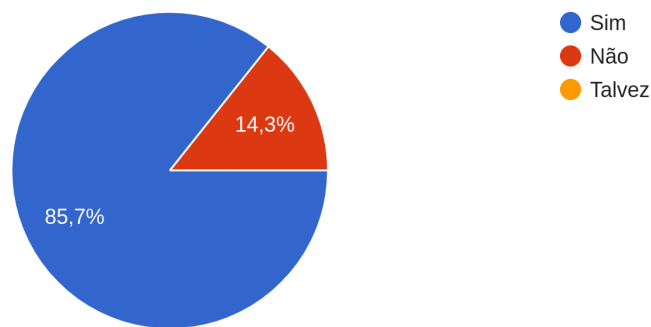


Figura 6: Gráfico de usabilidade e validação da ideia.

Foi feito uma pergunta subjetiva no formulário, "Suas observações (o que precisa melhorar)", alguns usuários deram as seguintes sugestões:

- "Adicionar à plataforma uma template Dark"
- "Disponibilizar uma forma de fazer indicações e deixar avaliações a outros usuários."

ANEXOS

Nesta seção são apresentados os templates desenvolvidos para utilização na aplicação.

Login:

- Será responsável através dessa página que um usuário poderá realizar seu login.

FreelasApp

Bem vindo(a) a sua comunidade de
Freelances

Bem vindo de volta! Por favor faça login na sua conta.

Email
freelasapp@freelasapp.com
Senha (6 ou mais caracteres)

Login

Sign Up

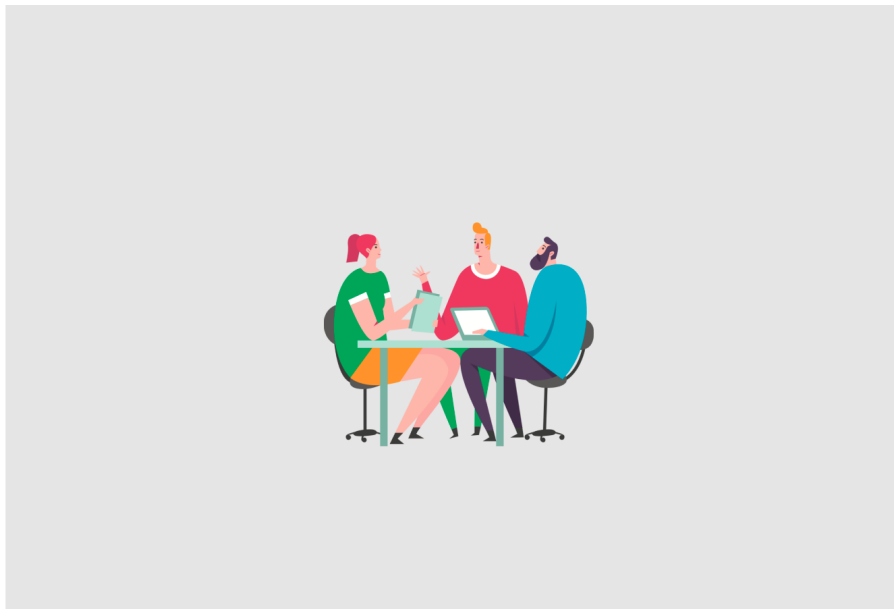


Figura 7: Página de login.

Cadastro:

- Essa página será responsável por possibilitar que os usuários criem sua conta na plataforma

FreelasApp

Faça parte de uma comunidade que tem como objetivo impulsionar seus ganhos.

Nome
José
Sobrenome
Silva
Email
freelasapp@freelasapp.com
Senha (6 ou mais caracteres)

Confirmar senha

Cadastrar

Voltar

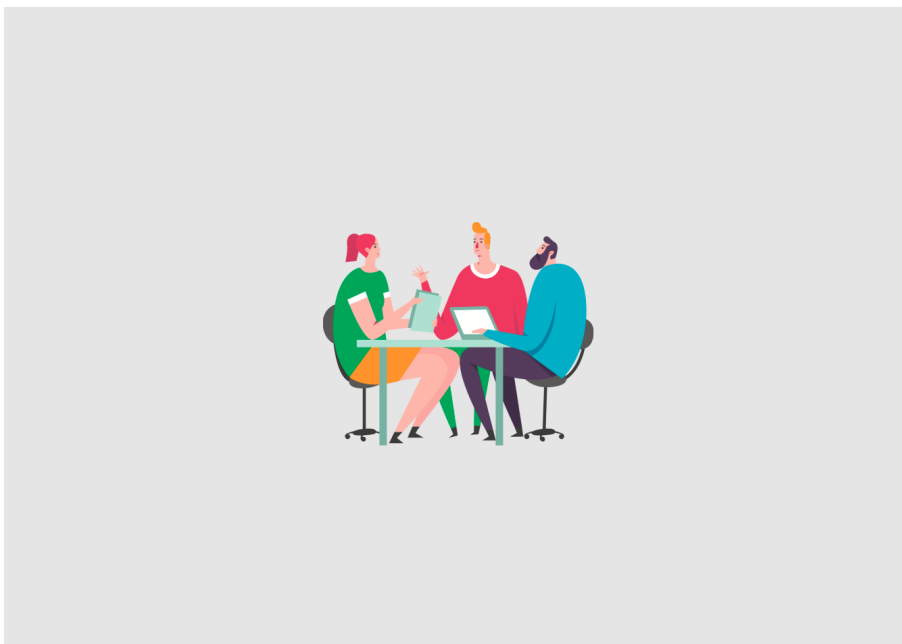


Figura 8: Criar conta.

Feed:

- Essa tela será responsável pela listagem de todos os projetos que estão aceitando propostas.

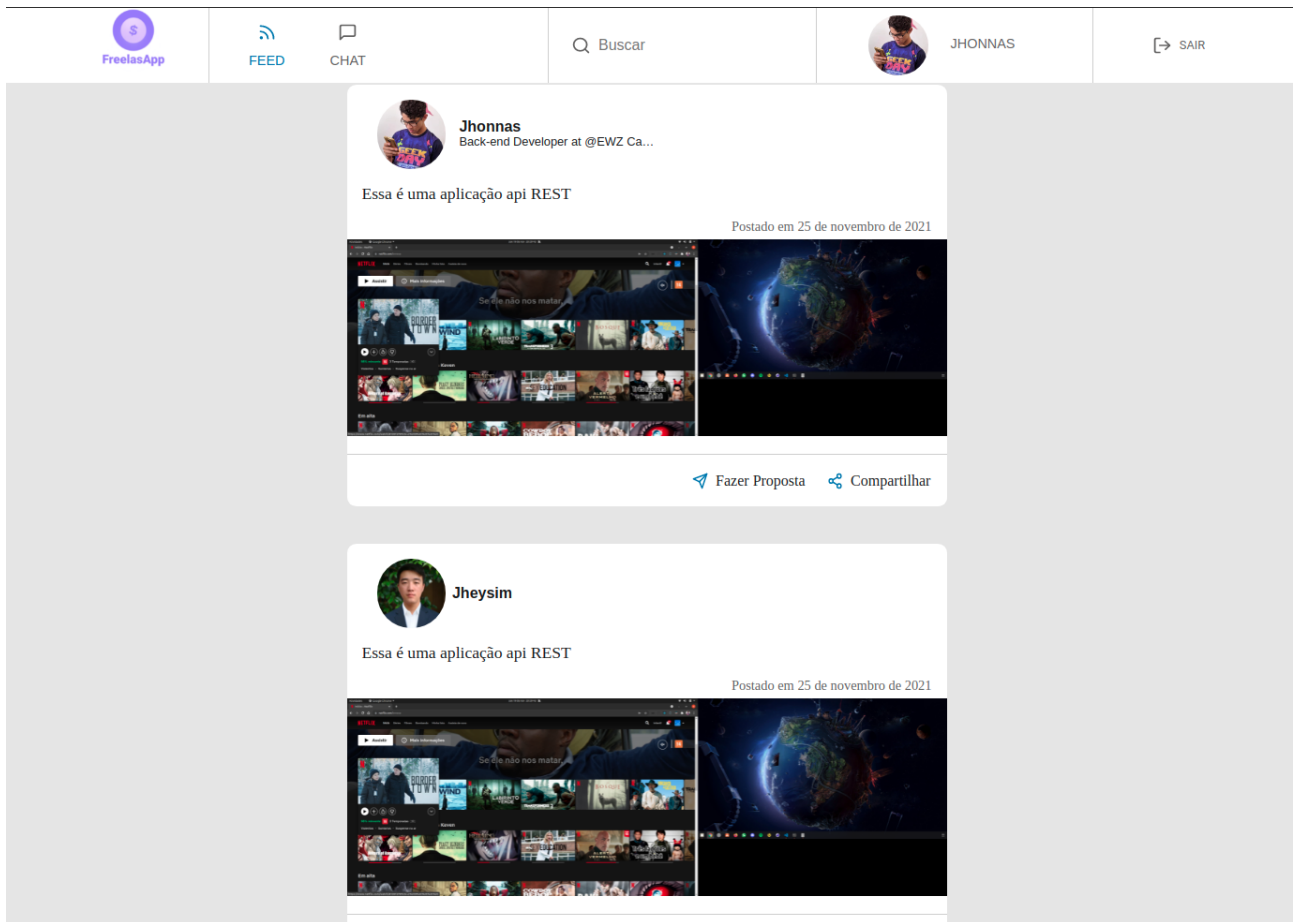


Figura 9: Feed - Listagem dos Projetos postados.

Chat:

- Será responsável por realizar a troca de mensagens entre usuários e exibir as suas mensagens anteriores, sejam elas enviadas ou recebidas.

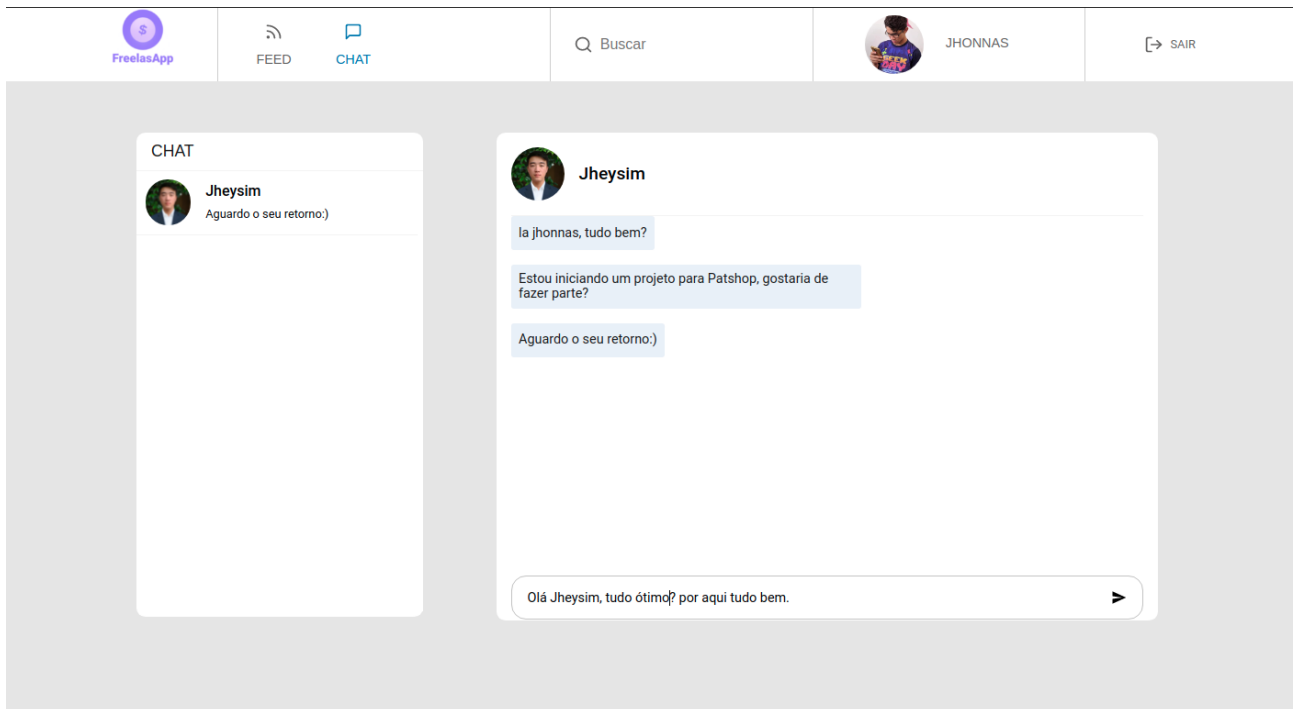


Figura 10: Chate da aplicação.

Perfil:

- Servirá para que outros usuários possam conhecer melhor um determinado usuário, assim como, também servirá para que usuário faça novas publicações e atualize seu perfil.

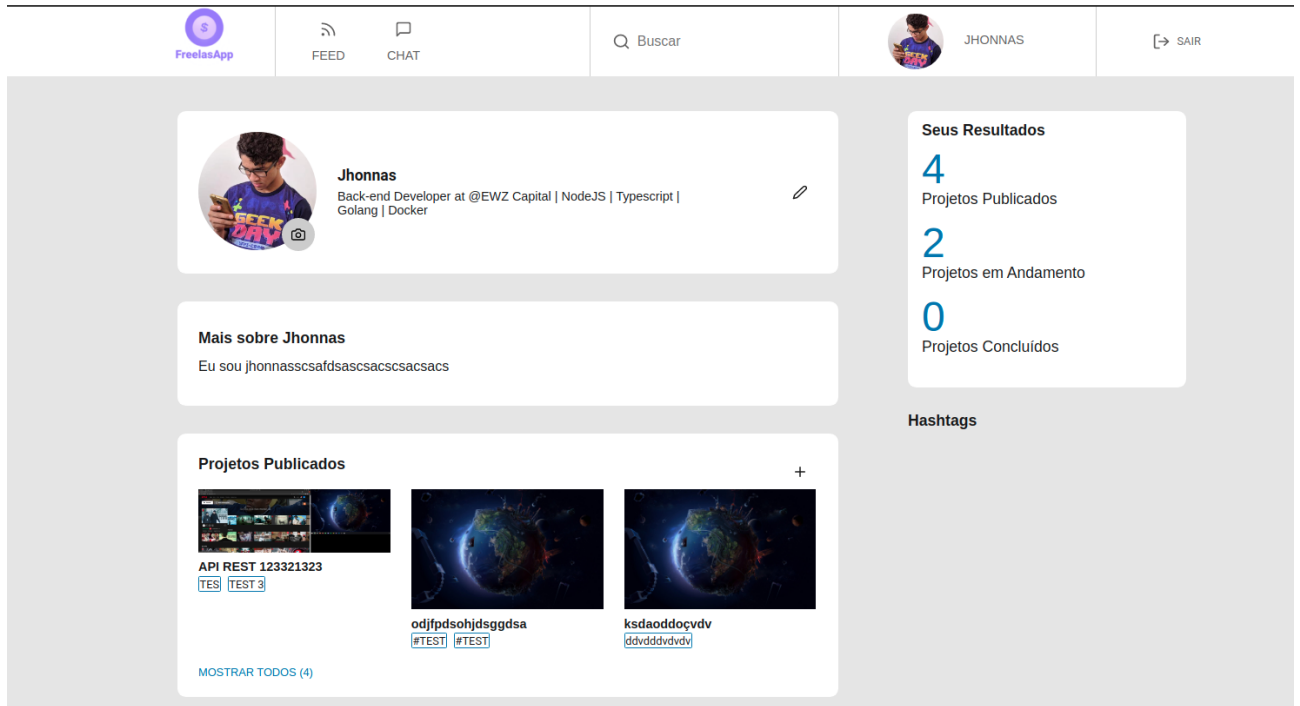


Figura 11: Página de perfil.