

UNI-FACEF
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE FRANCA

DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

MATHEUS DE CASTRO EVANGELISTA - 24766

SABRINA COSTA SILVA - 24866

SARAH COSTA SILVA - 24865

PEDRO GOMES DE ALMEIDA - 25082

VITOR GOMES DINIZ - 24969

DOCUMENTAÇÃO DO SETOR DE MARKETING

Trabalho de Graduação apresentado à UNI-Facef, como parte dos requisitos obrigatórios para conclusão da disciplina de Engenharia de Software II.

Orientador: Prof. Me. Carlos Alberto Lucas

FRANCA/SP

2024

1 Introdução

O instituto João de barro é uma instituição dedicada a ajudar pessoas carentes através da construção e reforma de moradias. Com um compromisso firme com o bem-estar e a dignidade das comunidades menos favorecidas, tem desempenhado um papel vital na melhoria das condições de vida de muitas famílias. Ele não apenas fornece abrigo seguro e adequado, mas também promove um senso de estabilidade e pertencimento nessas comunidades.

Diante da grande importância do trabalho desenvolvido pelo instituto João de barro, surge a necessidade de ampliar sua visibilidade e alcance, a fim de angariar mais apoio e recursos para suas atividades. Nesse sentido, a implementação de estratégias de marketing eficazes desempenha um papel fundamental.

Uma abordagem para fortalecer a presença e o impacto do instituto é a integração de um software propondo uma plataforma de gestão e organização de postagens, juntamente com um calendário que registra e categoriza o conteúdo já publicado. Visando melhorar a eficiência na criação, programação e monitoramento de conteúdo e otimizar o engajamento com doadores e voluntários.

Este projeto visa explorar as oportunidades e benefícios, visando não apenas aumentar a eficácia das campanhas de marketing, mas também ter um retorno positivo, conseguindo parceiras e materiais.

Também desempenha um papel fundamental na promoção dos objetivos de desenvolvimento sustentável (ods), sendo elas:

Ods 1: fornecer moradias seguras e adequadas para pessoas carentes. Melhorando a qualidade de vida das famílias.

Ods 9: ao adotar tecnologias inovadoras, como a api, modernizando suas práticas e processos, aumentando sua eficiência operacional e ampliando seu alcance.

Ods 10: reduzir a disparidade socioeconômica existente na sociedade. Implementando estratégias de marketing, como a api, permite uma comunicação mais eficaz e inclusiva com todas as partes.

TERMO DE ABERTURA DO PROJETO:

1.1 Situação atual:

O Instituto João de Barro (IJB) é uma organização dedicada a construir, reformar e doar moradias para famílias carentes na região de Franca. Fundado em setembro de 2015, o IJB começou com 29 voluntários e hoje conta com uma equipe ampliada de 71 membros, composta por profissionais de diversas áreas, incluindo arquitetura, engenharia e assistência social.

Missão: O IJB se inspira no Centro de Investigação e Ação Social (CIAS) de Barretos, que desenvolve o projeto "Casinhas do Padre Gabriel". A missão do IJB é proporcionar moradias dignas e seguras para famílias em situação de vulnerabilidade socioeconômica, promovendo inclusão social e bem-estar comunitário. Para atingir essa missão, o instituto realiza um processo criterioso de triagem para selecionar famílias em situação de extrema pobreza. Com o apoio de arquitetos e engenheiros voluntários, o IJB oferece reformas e construções de moradias, garantindo o fornecimento de materiais, mão de obra e acompanhamento técnico.

Valores e Princípios: O trabalho do IJB é guiado por valores sólidos e princípios éticos. A organização promove a cidadania, a caridade e o serviço comunitário, mantendo-se independente de organizações políticas, religiosas ou empresariais. A transparência, simplicidade, humildade, amizade, trabalho em equipe e comprometimento são valores fundamentais que permeiam todas as atividades do instituto.

Comunicação e Engajamento: Apesar do impacto positivo de suas ações, o IJB enfrenta desafios significativos na comunicação e publicação de informações, conforme identificado em uma análise SWOT. As deficiências na comunicação dificultam a divulgação das atividades do instituto e o engajamento da comunidade. O atual processo de comunicação carece de organização e clareza, resultando em informações dispersas e de difícil acesso.

Desafios e Necessidades: Os principais desafios enfrentados pelo IJB incluem a falta de um sistema estruturado para gerenciamento de informações e

publicações no site do instituto. Essa deficiência impacta diretamente na capacidade do IJB de comunicar suas iniciativas, eventos e necessidades de forma eficaz. Além disso, a ausência de uma ferramenta centralizada dificulta a atração de novos colaboradores e apoiadores, essenciais para a continuidade e expansão das atividades do instituto.

Proposta de Solução: Para abordar essas deficiências, foi proposto o desenvolvimento de uma ferramenta de gerenciamento de imagem e publicações no site do IJB. Esta ferramenta visa organizar o processo de comunicação do instituto, permitindo a categorização e marcação de postagens. A implementação desta solução tecnológica busca não apenas melhorar a comunicação interna e externa do instituto, mas também aumentar a transparência e o engajamento comunitário.

Sendo assim, a situação atual do Instituto João de Barro destaca a necessidade urgente de melhorias no gerenciamento da comunicação e das publicações. A implementação de uma nova ferramenta de gerenciamento no site do IJB é um passo essencial para superar esses desafios, garantir uma comunicação mais clara e eficaz, e fortalecer o impacto das ações do instituto na comunidade.

1.2 Justificativa do projeto:

A análise SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) revelou fraquezas significativas na operação da empresa, com destaque para a deficiência na comunicação e publicação. Esta fraqueza reflete-se diretamente nos desafios enfrentados pela organização no cumprimento de prazos de entrega de procedimentos e organização de autorizações, sinalizando a necessidade urgente de uma solução sistêmica para melhorar a eficiência operacional e a qualidade dos serviços prestados.

Além da SWOT, o método 5W2H é uma ferramenta simples, porém poderosa, utilizada para planejar e detalhar a execução de atividades em um projeto. Ele consiste em responder algumas perguntas essenciais:

- O "O que?" define a atividade específica que será realizada. No contexto deste projeto, desenvolver no site um gerenciamento de imagem e publicações.

- O "Por que?" esclarece os motivos e objetivos da atividade. Neste caso, para organizar o processo de comunicação do instituto.
- O "Como?" detalha os métodos e estratégias para executar a atividade. Criando uma aba capaz de organizar as postagens de acordo com suas categorias, disponibilizando marcações aprovadas ou não.

A implementação desta ferramenta de gerenciamento de imagem e publicações no site do IJB proporcionará diversos benefícios, como uma comunicação mais eficaz e organizada, maior transparência das ações do instituto e um aumento no engajamento da comunidade. A ferramenta não só permitirá a organização e categorização das postagens, mas também garantirá que as informações sejam atualizadas e acessíveis, facilitando a interação com a comunidade e atraindo novos colaboradores e apoiadores para a causa do IJB. Este projeto é essencial para fortalecer a presença digital do instituto e garantir que sua missão e atividades sejam amplamente conhecidas e apoiadas.

1.3 Propósitos do projeto

O projeto de implementação de uma ferramenta de marketing/comunicação no site do Instituto João de Barro (IJB) tem como objetivo fortalecer a divulgação das atividades e valores da organização, bem como engajar a comunidade e potenciais colaboradores. Inspirado pela missão do IJB de proporcionar moradias dignas e seguras para famílias carentes, promovendo a inclusão social e o bem-estar comunitário, a implementação desta ferramenta visa ampliar o alcance e a transparência das ações realizadas pela instituição.

Com base nisso, as metas visadas são:

Ampliar o alcance e engajamento da comunidade: Divulgar de forma mais ampla e atrativa as atividades do IJB, como a construção e reforma de moradias, eventos realizados e oportunidades de voluntariado, incentivando a participação e colaboração da comunidade.

Atrair novos colaboradores e voluntários: Promover oportunidades de voluntariado e engajar novos colaboradores, ampliando a equipe de voluntários do IJB e fortalecendo sua capacidade de impacto social.

Promover a transparência e visibilidade das ações do IJB: Compartilhar informações sobre as casas construídas, eventos realizados e projetos em andamento, demonstrando o impacto positivo do trabalho do IJB na comunidade.

Facilitar a comunicação e interação com os stakeholders: Criar uma plataforma de comunicação mais eficaz e direta, permitindo o acesso fácil e transparente às informações sobre o IJB e suas atividades, tanto para a comunidade quanto para parceiros e potenciais colaboradores.

Essas metas são fundamentais para fortalecer a presença e o impacto do Instituto João de Barro na comunidade, promovendo uma maior conscientização sobre suas atividades e valores, e incentivando o engajamento e colaboração de todos os interessados em sua missão.

1.4 Descrição do Projeto

A implementação do projeto visa criar uma ferramenta que otimize e organize a comunicação e publicação de conteúdo do Instituto João de Barro (IJB). Para isso, o projeto está dividido em cinco etapas, cada uma com atividades e objetivos específicos que garantirão a eficácia e a funcionalidade da solução final. A seguir, descrevemos detalhadamente cada etapa do projeto, começando pela pesquisa inicial até a apresentação final do sistema desenvolvido.

Primeira Etapa: Pesquisa

A primeira etapa se concentra no entendimento do segmento de atuação do Instituto João de Barro (IJB). Esta fase é crucial para compreender profundamente as necessidades e desafios enfrentados pelo IJB, especialmente no que diz respeito à comunicação e divulgação de suas atividades e projetos. As atividades realizadas nesta etapa incluem:

Pesquisa:

Objetivo: Obter uma visão geral das práticas de comunicação e marketing utilizadas por organizações semelhantes.

Método: Analisar as estratégias de comunicação de entidades como o CIAS de Barretos, que serve de inspiração para o IJB.

Entrevista:

Objetivo: Coletar dados específicos sobre os processos de comunicação e divulgação atuais do IJB.

Método: Entrevistar membros do IJB, para conseguir informações diretas sobre os processos de publicação e gestão do conteúdo

Segunda Etapa: Análise e Definição de Melhorias

A segunda etapa é responsável pelo registro das respostas fornecidas pelos colaboradores, reconhecimento de fraquezas e forças do instituto, e definição de melhorias com base na criação de análises estruturadas. As atividades desta etapa incluem:

Registro das Respostas:

Objetivo: Compilar e organizar as informações coletadas na etapa anterior.

Método: Utilizar ferramentas de análise de dados para registrar e categorizar as respostas das entrevistas.

Análise SWOT:

Objetivo: Identificar as fraquezas, forças, oportunidades e ameaças relacionadas à comunicação do IJB.

Método: Aplicar a análise SWOT para destacar a deficiência na comunicação e publicação como uma fraqueza crítica a ser abordada.

Plano de Ação 5W2H:

Objetivo: Desenvolver um plano de ação detalhado para melhorar os processos de comunicação.

Método: Utilizar a ferramenta 5W2H para definir ações específicas, como:

O QUE? Desenvolver no site um gerenciamento de imagem e publicações.

POR QUÊ? Para organizar o processo de comunicação do instituto

COMO? Implementando uma ferramenta no site que permitirá a realização de postagens diretamente, categorizando-as conforme necessário, incluindo marcações de aprovação ou não.

Definição e Validação de Melhorias:

Objetivo: Propor melhorias específicas baseadas nas análises realizadas.

Método: Desenvolver propostas de melhorias, como a implementação de uma nova ferramenta de gerenciamento de publicações, e validar essas propostas com os integrantes do projeto e orientador.

Criação do BPMN:

Objetivo: Documentar os processos de comunicação atuais.

Método: Utilizar a notação BPMN (Business Process Model and Notation) para criar diagramas que representem os processos de comunicação do IJB antes e após as melhorias propostas.

Terceira Etapa: Elicitação e Documentação de Requisitos

A terceira etapa foca na elicitação de Requisitos Funcionais e Não Funcionais, juntamente com a documentação necessária e a criação de diagramas para esclarecer o funcionamento do sistema. As atividades desta etapa incluem:

Elicitação de Requisitos Funcionais e Não Funcionais:

Objetivo: Definir claramente o que o sistema deve fazer (requisitos funcionais) e as qualidades desejadas (requisitos não funcionais).

Método: Realizar entrevistas e workshops com as partes interessadas para coletar todos os requisitos necessários.

Documentação:

Objetivo: Registrar de maneira detalhada todos os requisitos levantados.

Método: Utilizar templates padrão de documentação de requisitos, garantindo clareza e consistência.

Criação de Diagramas:

Objetivo: Visualizar os casos de uso, atividades e sequências do sistema.

Método: Desenvolver diagramas de classe e Casos de Uso, para representar os fluxos de interação e processos dentro do sistema.

Revisões:

Objetivo: Garantir que os requisitos e diagramas estejam corretos e completos.

Método: Realizar revisões periódicas com a equipe do projeto e partes interessadas.

Quarta Etapa: Prototipação e Desenvolvimento

A quarta etapa possui foco na prototipação de telas, escolha do banco de dados e linguagem de programação, e no desenvolvimento das funcionalidades do sistema. As atividades desta etapa incluem:

Prototipação de Telas:

Objetivo: Criar protótipos de alta fidelidade das interfaces do usuário.

Método: Utilizar ferramentas de design para desenvolver protótipos interativos baseados nos requisitos definidos.

Escolha do Banco de Dados e Linguagem de Programação:

Objetivo: Selecionar as tecnologias que melhor se adequem ao projeto.

Método: Avaliar opções de banco de dados e linguagens de programação considerando desempenho, segurança e facilidade de manutenção.

Desenvolvimento do Banco de Dados:

Objetivo: Estruturar e implementar o banco de dados que suportará o sistema.

Método: Criar esquemas e tabelas no banco de dados selecionado, garantindo integridade e eficiência.

Desenvolvimento Back-end:

Objetivo: Desenvolver a lógica de negócio e funcionalidades do sistema.

Método: Programar as funcionalidades do back-end, incluindo a integração com o banco de dados e implementação de APIs.

Desenvolvimento Front-end:

Objetivo: Implementar as interfaces de usuário e interações do sistema.

Método: Programar as funcionalidades do front-end com base nos protótipos de tela, garantindo uma experiência de usuário fluida e intuitiva.

Quinta Etapa: Testes e Apresentação

A quinta e última etapa é dedicada aos testes e à apresentação da proposta final do projeto. As atividades desta etapa incluem:

Testes de Funcionalidade:

Objetivo: Garantir que todas as funcionalidades do sistema operem conforme o esperado.

Método: Realizar testes unitários, de integração e de sistema para identificar e corrigir bugs.

Testes de Segurança:

Objetivo: Verificar a robustez do sistema contra possíveis vulnerabilidades.

Método: Executar testes de segurança, incluindo testes de penetração e avaliações de vulnerabilidade.

Testes de Usabilidade:

Objetivo: Assegurar que o sistema seja fácil de usar para os usuários finais.

Método: Conduzir testes de usabilidade com usuários representativos para obter feedback e fazer ajustes necessários.

Revisão Final e Validação:

Objetivo: Validar o sistema completo com todas as partes interessadas (IJB/Professores)

Método: Realizar uma revisão final do sistema, incorporando feedbacks e validando o funcionamento completo.

Apresentação da Proposta Comercial:

Objetivo: Apresentar os resultados do projeto e a proposta comercial final.

Método: Preparar e realizar uma apresentação detalhada para os IJB e professores, destacando as funcionalidades.

1.5 Premissas

O objetivo geral é a implementação de um sistema para disponibilizar postagens e um calendário categorizado. Uma ferramenta fundamental para fortalecer a presença online, promover a imagem institucional e alcançar os objetivos de comunicação de forma eficaz, para que assim o problema buscado seja resolvido.

A implementação dessa solução apresenta diversas possibilidades de aplicação e expansão. Por exemplo, permite que o instituto organize seu conteúdo de forma estruturada, planeje suas postagens com antecedência e mantenha um calendário editorial claro e atualizado. Permitindo acompanhar o desempenho das postagens, avaliar o engajamento do público, identificar tendências e ajustar as estratégias de comunicação com base em dados concretos, reduzindo o tempo gasto na gestão manual de postagens e na busca por conteúdo já publicado, reduzindo a escala de esforço e tempo para outras atividades estratégicas.

1.6 Restrições

Ao implementar um novo sistema para um instituto, é crucial considerar que os usuários serão voluntários, alguns dos quais podem não estar tão familiarizados com novas tecnologias e sistemas. Nesse contexto, fomos responsáveis pelo desenvolvimento e implementação do sistema, devemos oferecer suporte e orientação adequados aos voluntários durante o processo.

Isso inclui identificar as necessidades de treinamento específicas dos voluntários e desenvolver um plano de capacitação que seja adaptado às suas habilidades e experiências prévias. O treinamento pode abranger não apenas as habilidades técnicas necessárias para usar o sistema, mas também aspectos operacionais, como a organização de postagens e o uso eficaz do calendário categorizado.

Além disso, é importante oferecer recursos de treinamento acessíveis e fáceis de entender, como tutoriais escritos, vídeos instrutivos e sessões práticas. Outro

desafio a ser considerado é o gerenciamento do tempo da equipe, é fundamental priorizar as tarefas do projeto, definir metas realistas e garantir uma comunicação clara sobre as expectativas de tempo e esforço.

1.7 Stakeholders

Os stakeholders, são todos os atores envolvidos no projeto de atualização do módulo de voluntários. Eles desempenham papéis-chave no planejamento, execução e avaliação do projeto. Os principais atores são:

- **Voluntários do Instituto:** Os voluntários são indivíduos que oferecem seu tempo e habilidades sem receber remuneração, auxiliando em diversas atividades da instituição, como organização de eventos e prestação de assistência direta aos beneficiários.
- **Contribuintes:** São indivíduos que apoiam o instituto por meio de doações ou contribuições. Eles podem se beneficiar de um sistema mais eficiente para gerenciar suas doações.
- **Uni-FACEF:** A instituição que designa estudantes para colaborar no projeto, como no desenvolvimento de sistemas.
- **Gestores do Instituto:** Liderança do instituto, a Laura e o presidente Carlos, são responsáveis por tomar decisões sobre o projeto e garantir que será executado.
- **Beneficiários:** As pessoas que recebem apoio e moradia do instituto por meio das atividades realizadas pelos voluntários.

1.8 Riscos

A gestão de riscos é uma parte crucial do planejamento e execução de qualquer projeto. Identificar e analisar possíveis riscos permite que a equipe tome medidas proativas para mitigar impactos negativos. No contexto do projeto de desenvolvimento da ferramenta de marketing/comunicação para o Instituto João de Barro (IJB), os seguintes riscos foram identificados:

1. Segurança do Banco de Dados:

Descrição: Há um risco significativo relacionado à segurança dos dados armazenados no banco de dados. A exposição a vulnerabilidades pode resultar em acessos não autorizados, perda ou corrupção de dados sensíveis.

Impacto: Alta. A violação de dados pode comprometer a integridade e a confiabilidade do sistema, além de afetar a privacidade dos usuários e a reputação do IJB.

Mitigação: Implementação de medidas de segurança robustas, como criptografia de dados, controle de acesso rigoroso, auditorias de segurança regulares e atualização constante de softwares de segurança.

2. Cumprimento do Cronograma das Atividades do IJB:

Descrição: Há um risco de que os prazos estabelecidos pelo próprio IJB para a entrega de casas, campanhas e outras atividades importantes não sejam cumpridos.

Impacto: Médio. O não cumprimento dos prazos pode comprometer a credibilidade do IJB junto à comunidade e seus doadores, além de afetar diretamente as famílias beneficiadas.

Mitigação: Utilização da nova ferramenta para monitorar e gerenciar os prazos das atividades, estabelecendo alertas e notificações automáticas para lembrar as equipes dos próximos marcos e deadlines. Também, promover a transparência e comunicação constante entre as equipes envolvidas.

3. Falhas de Comunicação:

Descrição: Risco de falhas na comunicação entre os membros da equipe do projeto e entre a equipe do IJB e os voluntários/comunidade.

Impacto: Médio. Falhas de comunicação podem levar a mal-entendidos, retrabalho e atrasos no projeto.

Mitigação: Implementação de canais de comunicação claros e eficazes, reuniões regulares de status do projeto e utilização de ferramentas colaborativas para garantir que todos estejam alinhados.

4. Adoção e Usabilidade:

Descrição: Risco de que os usuários finais (voluntários, comunidade, colaboradores) tenham dificuldades para usar a nova ferramenta devido à falta de familiaridade ou complexidade do sistema.

Impacto: Médio. Se os usuários não conseguirem utilizar a ferramenta de forma eficaz, os objetivos de comunicação e engajamento podem não ser alcançados.

Mitigação: Desenvolvimento de uma interface intuitiva, treinamento adequado para os usuários e fornecimento de suporte contínuo.

1.9 Marco

O cronograma é uma parte essencial do Termo de Abertura do Projeto (TAP), pois define as atividades e os prazos para a realização de cada etapa do projeto. Neste contexto, apresentamos abaixo as previsões de validação de alguns artefatos-chave do projeto, que são fundamentais para o seu desenvolvimento e sucesso.

Previsões de Validação dos Artefatos:

1. BPMN:

Sistema atual:

1º - 07.03.2024

2º - 21.03.2024

3º - 25.03.2024

4º - 06.05.2024

Sistema futuro:

5º - 10.05.2024

6º - 10.05.2024

7º - 13.05.3024

8º - 13.05.2024

SWOT:

1º - 26.02.2024

2º - 06.04.2024

5W2H:

1º - 24.03.2024

2º - 10.05.2024

DOCUMENTAÇÃO DE REQUISITOS:

1º Requisitos - 13.05.2024

2º Requisitos - 13.05.2024

1ª Documentação - 17.05.2024

EAP:

1º - 17.05.2024

2º - 24.05.2024

TAP:

1º - 17.05.2024

1.10 Responsabilidades

Para garantir uma distribuição clara de tarefas e um trabalho colaborativo eficiente, é essencial definir as responsabilidades de cada membro do grupo envolvido no projeto. Neste contexto, apresentamos abaixo as responsabilidades atribuídas a cada membro do grupo responsável pelo desenvolvimento da ferramenta para o Instituto João de Barro. Essas atribuições foram definidas com base nas habilidades e experiências individuais de cada membro, visando a otimização do processo de desenvolvimento e a entrega bem-sucedida do projeto.

Pedro Gomes de Almeida - Banco de dados e auxílio no back-end:

- Responsável pela modelagem e manutenção do banco de dados.
- Auxiliará, quando necessário, no desenvolvimento do back-end da aplicação.

Sabrina Costa Silva - Documentação e auxílio nas telas:

- Elaboração e manutenção da documentação do projeto.
- Auxiliarão, quando necessário, no desenvolvimento das telas do front-end da aplicação.

Sarah Costa Silva - Documentação e auxílio nas telas:

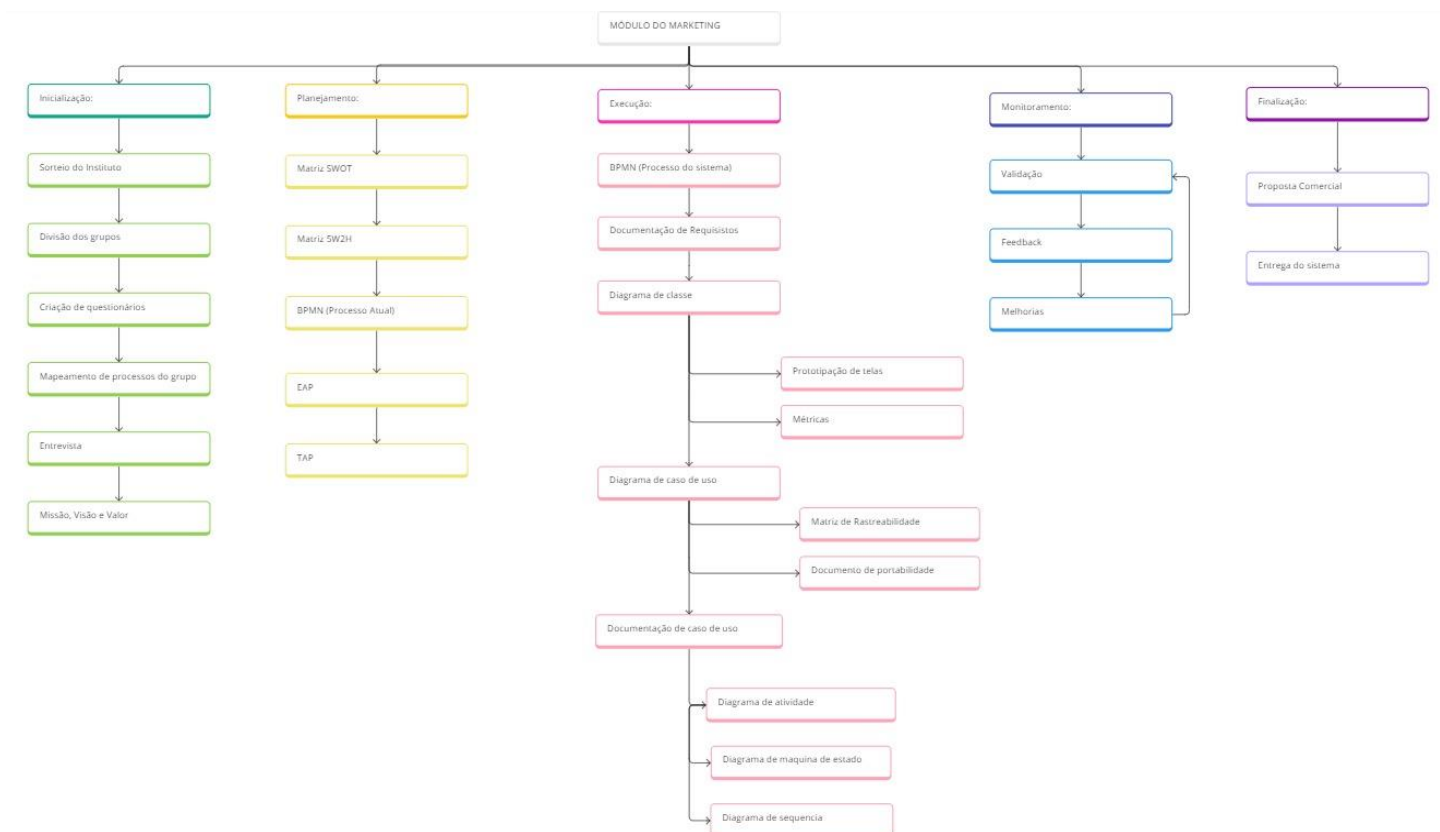
- Elaboração e manutenção da documentação do projeto.
- Auxiliarão, quando necessário, no desenvolvimento das telas do front-end da aplicação.

Matheus de Castro Evangelista – Front-end:

- Desenvolvimento das telas do front-end da aplicação.

Vitor Diniz - Backend e auxílio na documentação:

- Responsável pelo desenvolvimento do back-end da aplicação.
- Contribuirá para a elaboração e manutenção da documentação do projeto.



2 Viabilidade do projeto

2.1 SWOT

A análise SWOT é uma ferramenta de planejamento estratégico que visa identificar as forças, fraquezas, oportunidades e ameaças de uma organização, projeto ou circunstância. Essa análise permite determinar os pontos fortes e fracos, além das oportunidades e ameaças associadas a um determinado projeto ou plano de negócios, ajudando a equipe a planejar estrategicamente e a se antecipar às tendências de mercado.

Para um planejamento adequado e o desenvolvimento eficaz da organização, é essencial analisar cada um dos elementos da SWOT:

Strengths (Forças): Os pontos fortes da Matriz SWOT consistem em diversas características que contribuem para o sucesso da empresa e a destacam no mercado. Esses pontos fortes incluem aspectos positivos internos que a organização controla e pode alavancar para alcançar seus objetivos. Essas características ajudam a identificar fatores como as vantagens competitivas da organização. Isso, por sua vez, influencia a escolha dos clientes pela empresa, além de refletir no nível de gestão e na qualificação dos colaboradores, entre outros aspectos.

Weaknesses (Fraquezas): Os pontos fracos da Matriz SWOT abordam questões internas que podem ser prejudiciais para o negócio, mas que a organização pode repensar e melhorar. Esses pontos fracos incluem aspectos negativos internos que a empresa controla e pode ajustar para alcançar seus objetivos. Essa análise permite identificar fatores como altos custos, equipe desmotivada, falta de padronização ou de organização, entre outros.

Opportunities (Oportunidades): As oportunidades podem ser definidas como elementos externos que a empresa pode aproveitar. Podem ser causados por mudanças no mercado, tendências, parcerias ou qualquer outra circunstância que seja favorável à empresa. É fundamental que a empresa esteja preparada para aproveitar essas oportunidades quando surgirem, pois são apenas ocasionais.

Threats (Ameaças): As ameaças são fatores externos que podem causar problemas ou desafios para a organização. Ao contrário das oportunidades, essas forças externas impactam negativamente o negócio e devem ser estudadas para

preparar a empresa para possíveis adversidades, como escassez de matéria-prima, surgimento de concorrentes fortes, catástrofes naturais, entre outros.

Nesse contexto, ao entender a situação específica da empresa e o ambiente em que opera, é possível examinar elementos como a posição estratégica, a qualidade dos serviços e produtos, novas oportunidades e prioridades de ação. A análise SWOT é uma ferramenta crucial para elaborar estratégias, auxiliar na tomada de decisões, estabelecer prioridades, fomentar a melhoria contínua e comunicar a situação atual e os planos futuros da organização.



2.2 5W2H

A ferramenta 5W2H é um conjunto de questões utilizado para compor planos de ação de maneira rápida e eficiente, ajudando a definir e esclarecer ações, projetos e processos de forma detalhada e organizada. Seu principal propósito é a definição de tarefas eficazes e seu acompanhamento de maneira visual, ágil e simples. O nome 5W2H deriva das iniciais das palavras em inglês que representam sete perguntas essenciais que devem ser respondidas para um planejamento eficaz.

Abaixo está uma breve descrição de cada um deles, na ordem em que devem ser examinados:

Os cinco Ws do termo representam os seguintes questionamentos (em inglês): “o que” (*What*), “por que” (*Why*), “onde” (*Where*), “quando” (*When*) e “quem” (*who*):

What (o que será feito?) O primeiro passo é identificar o problema e fornece uma descrição detalhada. Tente ver se essa dificuldade aumenta ou diminui com o tempo e se se torna mais grave ou urgente em um determinado ano. Além disso, é interessante observar se o método usado para medir os resultados é preciso e fornece respostas confiáveis. Depois de realizar esse exercício, escolha a ação a realizar para alcançar o objetivo que a empresa deseja atingir.

Why (por que será feito?) Nesse momento delimitar a motivação da ação é tentar encontrar possíveis explicações que auxiliem na resolução do problema. Aqui, vale a pena incluir quaisquer razões ou motivos que justifiquem por que a meta é necessária e por que foi proposta.

Where (onde será feito?) Nesse passo é a hora de pensar onde o problema será resolvido. Qual tipo de apoio será necessário para atingir as metas? Ao decidir onde será realizada a resolução do problema, é fundamental levar em consideração todos os detalhes. Além disso, é importante considerar o setor específico afetado pelo problema para esclarecer onde a ação será implementada.

When (quando será feito?) Detalha o cronograma e a sequência das atividades, definindo datas específicas, prazos e marcos. Ele coordena as atividades com outras tarefas relacionadas, prevê recursos necessários e planeja contingências para possíveis atrasos. Além disso, comunica claramente as expectativas de tempo

para todos os envolvidos, assegurando que a implementação ocorra de maneira eficiente e dentro do prazo estabelecido.

Who (por quem será feito?) Em primeiro lugar, descubra quais funcionários estão envolvidos no problema e se alguns profissionais estão enfrentando problemas durante o processo. Após isso, determine quem será responsável por realizar todas as tarefas listadas para atingir a meta final. Para que todos saibam o que fazem e como contribuem para o sucesso do projeto, é fundamental que a equipe mantenha comunicação com todos os membros do grupo.

Já os dois Hs indicam (em inglês): “como” (*How*) e “quanto custa” (*How much*). Confira abaixo o que cada letra representa na prática.

How (como será feito?) Neste momento, é crucial detalhar minuciosamente os métodos e processos necessários para executar a tarefa. É essencial definir as etapas específicas a seguir e os recursos a serem utilizados. Isso assegurará a eficiência na execução conforme planejado.

How much (quanto vai custar?) Refere-se à quantidade de recursos necessários para realizar a tarefa ou alcançar o objetivo. Precisa ajustar o plano de ação com a realidade financeira da organização, afinal, ela precisa ser possível de ser realizada. Precisa analisar os recursos que irão ser utilizados, isso inclui estimativas de custos, materiais, tempo de trabalho e qualquer outro recurso financeiro ou físico necessário para completar a atividade de forma eficaz e dentro do orçamento estabelecido.

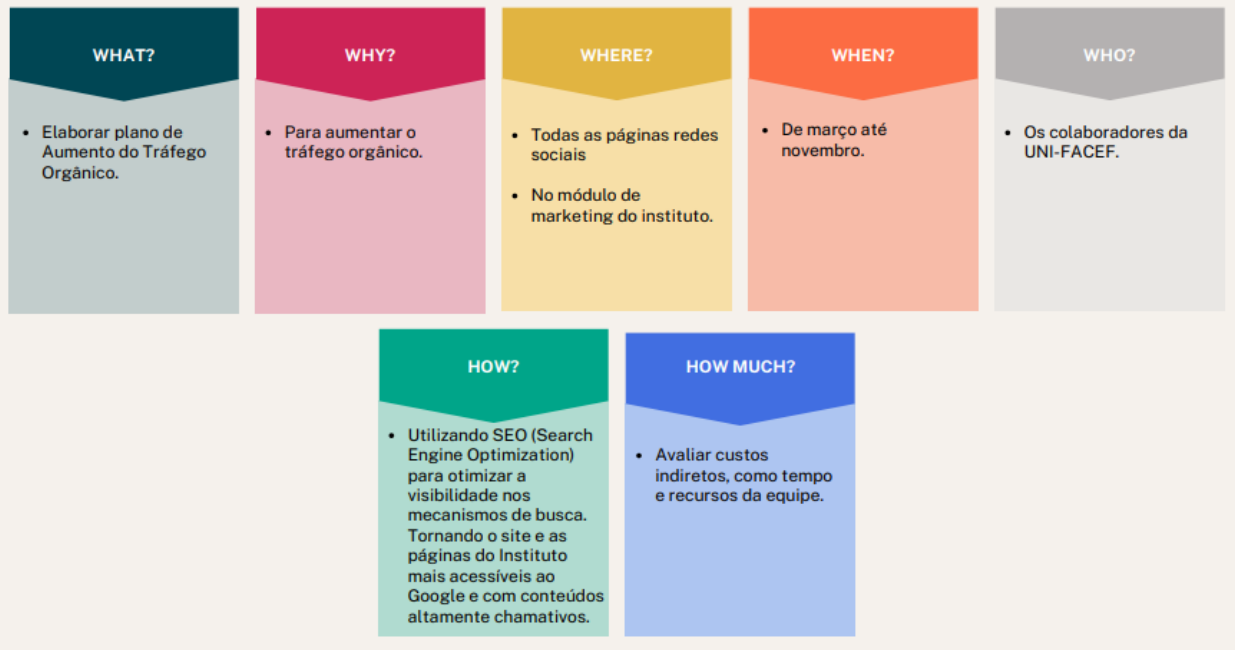
Um plano de ação bem elaborado, baseado no 5W2H, demonstra eficiência tanto na sua formulação quanto no acompanhamento do status de cada tarefa. Ele permite uma avaliação completa dos fatores relevantes antes da ação, oferecendo uma base sólida para decisões informadas. Além disso, garante alinhamento e informações detalhadas ao facilitar a comunicação eficiente dentro da equipe e com stakeholders externos.

Essa metodologia oferece uma visão clara e rápida das necessidades, motivações e atividades para alcançar as metas estabelecidas. Isso ajuda a equipe

evitar atrasos, desperdícios e descarte de metas que não promovem crescimento da organização, prevenindo problemas futuros. Por fim, permite um monitoramento contínuo do progresso do projeto, possibilitando ajustes rápidos e correções quando necessário.



POUCO DIVULGADO/CONHECIDO - TRÁFEGO ORGÂNICO



ZERO INVESTIMENTO - PARCERIAS ESTRATÉGICAS



ZERO INVESTIMENTO - MARKETING VIRAL



FALTA DE PARCERIAS - BUSCAR PARCEIROS



FALTA DE PARCERIAS - DIVULGAÇÃO



FALTA DE ATUALIZAÇÃO DAS PAGINAS - ESTRATÉGIA DE DIVULGAÇÃO



FALTA DE ATUALIZAÇÃO DAS PÁGINAS - IDENTIFICAR O MOTIVO

WHAT?	WHY?	WHERE?	WHEN?	WHO?
<ul style="list-style-type: none">Identificar a falta de atualizações de postagem.	<ul style="list-style-type: none">Para engajar as páginas.	<ul style="list-style-type: none">Redes sociais da página;No módulo de marketing do instituto.	<ul style="list-style-type: none">De março até novembro.	<ul style="list-style-type: none">Os colaboradores da UNI-FACEF.
HOW?	HOW MUCH?			
<ul style="list-style-type: none">Definindo métodos. Incluindo um responsável pelos processos, quais recursos serão necessários e como as atualizações serão aprovadas.	<ul style="list-style-type: none">Avaliar custos indiretos, como tempo e recursos da equipe.			

FALTA DE IDENTIDADE VISUAL - INTEGRAR PLATAFORMAS E CANAIS DE MARKETING

- WHAT?**
 - Assegurar que todas as plataformas compartilhem mensagens.
- WHY?**
 - Para alinhar as estratégias de marketing online e offline.
- WHERE?**
 - Mídias sociais | Site;
- WHEN?**
 - De março até novembro.
- WHO?**
 - Os colaboradores da UNI-FACEF.

HOW?

- Utilizando aplicativos de design.
- Criar modelos de postagem, com cores, filtros e formas, e publicar.

HOW MUCH?

- Avaliar custos indiretos, como tempo e recursos da equipe.

FALTA DE IDENTIDADE VISUAL - DESENVOLVIMENTO DE IDENTIDADE VISUAL DISTINTIVA



SEM PADRÃO DE POSTAGEM - CALENDÁRIO



SEM PADRÃO DE POSTAGEM - AGENDAMENTOS



DEFICIENCIA NA COMUNICAÇÃO E PUBLICAÇÃO - DESENVOLVIMENTO DE ABAS





2.3 VIABILIDADE

Criar ferramentas de organização e postagem no site que será desenvolvido para o instituto possibilitará a estruturação processual das atividades realizadas referentes ao marketing.

3 Levantamento de Requisitos

3.1 Elicitação e especificação dos Requisitos

Um processo crucial no processo de desenvolvimento de sistemas é a elicitação de requisitos, que coleta informações para entender as necessidades dos usuários e das partes interessadas. As estratégias de elicitação são divididas em técnicas de observação e conversação. Vamos examinar cada um deles em detalhes:

Técnicas de Conversação:

Entrevistas: A técnica de elicitação de requisitos mais comum é a entrevista, que geralmente consiste em discussões individuais entre um membro da equipe e um stakeholder do novo sistema. Esta abordagem é altamente valorizada por sua capacidade de extrair conhecimento detalhado, tornando-se essencial para a obtenção e validação dos requisitos de software. Como um método verbal, é visto

como fácil e eficaz para o compartilhamento de ideias e a expressão de necessidades entre analistas e stakeholders. Durante a conversa, perguntas são feitas e os fatores relacionados aos requisitos são documentados.

Workshop: pode ser um seminário ou um grupo de discussão. Nesse módulo é enfatizado a troca de ideias e a demonstração das técnicas, é interessante coletar requisitos com base no que os usuários comentam, ver áreas com oportunidades de melhorias e soluções. Sempre busque entrevistar os autores indicados durante a entrevista. No workshop pergunte a cada autor: "O que você faz aqui?" e "Como você faz isso?" e documentar o que for observado.

Braistorming: Se as respostas dos autores acima estiverem alinhadas, essa próxima etapa começa. Nesse momento reuni o proprietário e os autores envolvidos e perguntar: "O que vocês sugerem?" em uma conversa mais informal, anotando todas as ideias, por mais inusitadas que pareçam. É importante escutar todos, inclusive os novos na empresa, garantindo que ninguém fique de fora.

Técnicas de observação:

Visitação: Nesse momento, a análise deve ser feita diretamente no ambiente de trabalho dos usuários. Sempre que possível, visite a empresa enquanto ela não está em operação. O analista deve estudar detalhadamente os processos, ferramentas e contextos em que os usuários trabalham.

Etnografia: Realize um estudo detalhado e imersivo do ambiente de trabalho e da cultura dos usuários ao longo de um período prolongado. É crucial visitar a empresa enquanto ela está em operação para observar como as tarefas são executadas e verificar se os integrantes realmente realizam as atividades mencionadas nas entrevistas.

A elicitación de requisitos é uma maneira importante de entender as necessidades dos clientes e stakeholders para garantir que o sistema desenvolvido atenda às suas expectativas. A identificação detalhada dos requisitos é feita por meio de métodos como entrevistas, workshops e inspeção direta do ambiente de trabalho dos usuários. Ao entender ativamente as necessidades e problemas dos usuários, é

possível reduzir os retrabalhos, melhorar a qualidade do sistema e promover uma comunicação eficaz entre todos os participantes do projeto.

No geral, as coletas de dados e eliciação de requisitos se deram por meio de entrevistas e brainstormings realizados com a voluntária Laura, que desempenha papel fundamental no instituto contribuindo em todos os setores do IJB. As primeiras reuniões tiveram caráter informativo, ou seja, apenas desejávamos as informações sobre qual o papel que o instituto desempenha e o que ele busca transmitir, uma vez que o módulo de marketing busca interligar o IJB a sociedade.



As reuniões seguintes tiveram o objetivo de validar questões ligada ao sistema que irá ser desenvolvido em prol do instituto João de barro, sendo a última delas com o diretor e o responsável pela gestão visual do instituto. Com essa, foram validadas funcionalidades do sistema proposto e anotadas sugestões que se fazem necessária para alavancar o marketing/comunicação da organização.

Em suma, a coleta de dados foi feita com o viés qualitativo para que se possa desenvolver um sistema que atenda todas as necessidades do cliente contratante.



3.2 BPMN

A Business Process Modeling Notation (BPMN) é uma notação gráfica padrão que permite representar de maneira uniforme todos os processos de negócio de uma organização. Desenvolvida pelo BPMI (Business Process Management Initiative) e atualmente mantida pela OMG (Object Management Group), seu objetivo é fornecer uma representação visualmente compreensível e fácil de entender dos processos de negócios, facilitando a comunicação entre vários stakeholders.

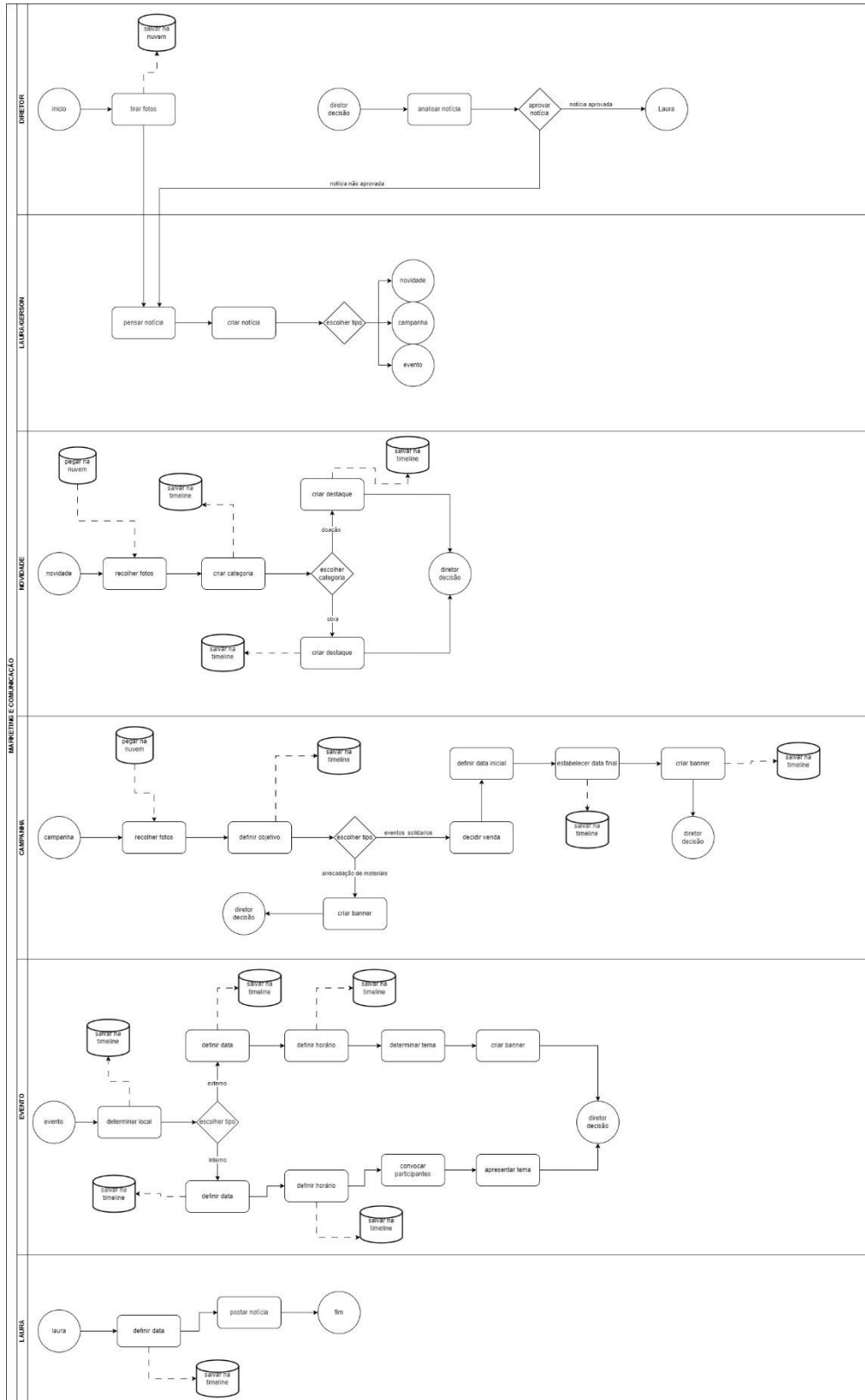
O objetivo do mapeamento de processos é adquirir um conhecimento detalhado sobre os processos, proporcionando uma visão geral das atividades e suas interações, para compreender como funcionam em sua totalidade. Com ele conseguimos modelar, analisar, documentar e comunicar processos de forma padronizadas. É uma linguagem composta por ícones sequenciais, facilitando a identificação de ineficácia e oportunidades de melhorias para garantir que os envolvidos entendam melhor o processo de negócio e estejam sempre alinhados com os fluxos de trabalho.

O mapeamento de processos é importante principalmente para encontrar áreas de melhoria. Essa técnica é vital para a redução de custos, pois mostra erros no sistema e mostra os procedimentos da empresa. Essa ferramenta, baseada no reconhecimento e na análise, é indispensável para a melhoria da gestão.

Essa abordagem oferece várias vantagens, além de reduzir os custos. Ele ajuda a entender como um processo funciona do início ao fim, o que permite identificar os pontos fracos e os lugares onde podemos melhorar. Além disso, ajuda a identificar problemas e ineficiências, como redundâncias, falta de comunicação ou processos lentos. A representação visual dos processos ajuda os membros da equipe a se comunicar melhor, garantindo que todos estejam alinhados com os objetivos.

Além disso, ele ajuda na melhoria da qualidade identificando áreas de falha no processo e oferecendo conselhos para melhorar o serviço ou produto final. A eliminação de processos que não agregam valor pode resultar em um produto mais barato e de melhor qualidade, aumentando a satisfação do cliente.

Em resumo, as empresas podem executar suas atividades seguindo métodos padronizados. Isso torna o trabalho mais produtivo, aumenta a qualidade dos produtos e diminui a incidência de erros e retrabalho.



3.3 Requisitos Funcionais

Os requisitos funcionais visam resolver os problemas do usuário, trabalhando diretamente no objetivo para o qual uma solução foi desenvolvida. Na engenharia de software, um requisito funcional atende às necessidades dos usuários, transformando esses conceitos em funções no novo sistema. Exemplos de requisitos funcionais incluem funções essenciais para as rotinas dos usuários, como: botões para incluir, alterar e excluir registros; geração de relatórios específicos a partir do banco de dados; efetivação de compras por meio de operações de crédito e débito; e conexão com servidores externos para geração de documentos fiscais.

ID: RF001	NOME DO REQUISITO: Desenvolver um banner rotativo de notícias
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá apresentar um banner rotativo com notícias do instituto
CATEGORIA: Evidente	PRIORIDADES: Importante
INFORMAÇÕES >	Entidade: imagens. Atributo: imagensBanner
REGRA DE NEGÓCIO >	Mostrar as notícias do IJB em banner onde o usuário só pode interagir sendo redirecionado por links

ID: RF002	NOME DO REQUISITO: Desenvolver categorias de organização
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá possuir telas que permitem a alocação das postagens em categorias que organizem cada ideia
CATEGORIA: Oculto	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Entidade: Campanha, eventos, novidade. Atributos: Postagens
REGRA DE NEGÓCIO >	Ser disponibilizado apenas para controle interno

ID: RF003	NOME DO REQUISITO: Desenvolver abas de notícias exclusivas do IJB
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá possuir telas que mostram as notícias do João de barro
CATEGORIA: Evidente	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Entidade: novidade. Atributos: Imagens
REGRA DE NEGÓCIO >	Mostrar o que o IJB vem fazendo recentemente, permitindo a postagem por eles.

ID: RF004	NOME DO REQUISITO: Mostrar um link para o usuário
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá gerar um link para possíveis doações
CATEGORIA: Evidente	PRIORIDADES: Desejável
INFORMAÇÕES >	Entidade: Doador. Atributos: Nome
REGRA DE NEGÓCIO >	Apenas divulgar link de fonte de doação

ID: RF005	NOME DO REQUISITO: Desenvolver uma timeline de eventos recentes por data
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá apresentar uma timeline interna de notícias.
CATEGORIA: Oculto	PRIORIDADES: Desejável
INFORMAÇÕES >	Entidade: Data. Atributos: Postagem
REGRA DE NEGÓCIO >	Controle interno

ID: RF006	NOME DO REQUISITO: Desenvolver por apis uma forma de utilizar o Instagram pelo site
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá utilizar apis, permitindo o usuário final ver a página do Instagram
CATEGORIA: Oculto	PRIORIDADES: Desejável
INFORMAÇÕES >	Entidade: Rede social; Atributo: Insta
REGRA DE NEGÓCIO >	Mostrar a página sem nenhum login para quem entra no site

ID: RF007	NOME DO REQUISITO: Possuir uma organização fluida de categorias
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá possuir telas que permitem a alocação das postagens em categorias que organizem cada ideia
CATEGORIA: Oculto	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Entidade: Campanha, eventos, novidade. Atributos: Postagens
REGRA DE NEGÓCIO >	Ser disponibilizado apenas para controle interno

ID: RF008	NOME DO REQUISITO: Possuir uma timeline organizada por datas
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá possuir uma timeline que se mantém operante e deleta informações automaticamente
CATEGORIA: Oculto	PRIORIDADES: Essencial

INFORMAÇÕES >	Entidade: Data. atributos: Postagem
REGRA DE NEGÓCIO >	Ser disponibilizado apenas para controle interno, excluir automaticamente para não pesar no banco

ID: RF009	NOME DO REQUISITO: Desenvolver um banner rotativo de notícias que mostram atualizações
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá possuir um banner rotativo de notícias recentes
CATEGORIA: Evidente	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Entidade: imagens. Atributo: imagensBanner
REGRA DE NEGÓCIO >	Mostrar as notícias do IJB em banner onde o usuário só pode interagir sendo redirecionado por links

ID: RF010	NOME DO REQUISITO: Desenvolver uma timeline de acontecimentos externos
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá ter uma timeline que mostra acontecimentos do instituto
CATEGORIA: Evidente	PRIORIDADES: Desejável
INFORMAÇÕES >	Entidade: Data. atributos: Postagem
REGRA DE NEGÓCIO >	Apenas notícias recentes apagando automaticamente pôr no de postagens

ID: RF011	NOME DO REQUISITO: Desenvolver categorias de organização
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá disponibilizar categorias de organização
CATEGORIA: Oculto	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	entidade: Campanha, eventos, novidade. Atributos: Postagens
REGRA DE NEGÓCIO >	Acesso apenas d Stakeholders

ID: RF012	NOME DO REQUISITO: Desenvolver permissão de administrador
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá permitir que só o usuário poste algo
CATEGORIA: Oculto	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Entidade: Campanha, eventos, novidade. Atributos: Postagens
REGRA DE NEGÓCIO >	Acesso apenas d Stakeholders

ID: RF013	NOME DO REQUISITO: Cadastrar dados de doadores
------------------	---

DESCRIÇÃO:	O sistema deverá cadastrar dados de doadores
CATEGORIA: Oculto	PRIORIDADES: Importante
INFORMAÇÕES >	Entidade: pessoa Atributo: nome, CPF, Email, contato
REGRA DE NEGÓCIO >	Garantir LGPD, e segurança dos dados, permissão dos usuários para a manipulação

ID: RF014	NOME DO REQUISITO: Garantir acesso restrito do sistema
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá garantir que apenas o usuário tenha acesso as postagens e que apenas esse possa postar no site.
CATEGORIA: Oculto	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Entidade: Administrador.
REGRA DE NEGÓCIO >	Garantir acesso apenas de administradores a todas as funcionalidades do sistema, a fim de manter a integridade do site.

ID: RF015	NOME DO REQUISITO: Apagar imagens antigas
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá apagar automaticamente as postagens mais antigas a fim de garantir a performance do site e do sistema de BD
CATEGORIA: Performance	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Entidade: imagens. Atributo:imagensBanner
REGRA DE NEGÓCIO >	Apagar para não pesar o servidor do IJB

3.4 Requisitos Não Funcionais

Os requisitos não funcionais definem como as operações de uma solução serão realizadas, ao contrário dos requisitos funcionais que descrevem o que a solução fará. Eles são premissas essenciais para a execução das funções estabelecidas pelos requisitos funcionais e, sem eles, a operação de um software estaria totalmente comprometida. Por isso, são frequentemente chamados de atributos de qualidade. Características dos requisitos não funcionais, que geralmente são mensuráveis, incluem: velocidade de processamento de uma operação; quantidade de memória e número do chip de RAM; e sistema operacional compatível.

ID: RNF001	NOME DO REQUISITO: Funcionar no notebook/rodar o sistema
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá funcionar corretamente em um notebook
CATEGORIA: Performance	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Não tem
REGRA DE NEGÓCIO >	Não tem

ID: RNF002	NOME DO REQUISITO: Rodar em Windows 10 64bits (10.0, compilação 19045)
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá funcionar em Windows 10 64bits (10.0, compilação 19045)
CATEGORIA: Performance	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Não tem
REGRA DE NEGÓCIO >	Não tem

ID: RNF003	NOME DO REQUISITO: Rodar em Modelo (MS-7C51) - Bios:1.70
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá funcionar em Modelo (MS-7C51) - Bios:1.70
CATEGORIA: Performance	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Não tem
REGRA DE NEGÓCIO >	Não tem

ID: RNF004	NOME DO REQUISITO: Rodar com Processador:Amd Ryzen 5 4500 6-core 12cpus, 3.6Ghz
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá funcionar com Processador:Amd Ryzen 5 4500 6-core 12cpus, 3.6Ghz
CATEGORIA: Performance	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Não tem
REGRA DE NEGÓCIO >	Não tem

ID: RNF005	NOME DO REQUISITO: Rodar com 16GB RAM
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá funcionar com 16GB RAM
CATEGORIA: Performance	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Não tem

REGRA DE NEGÓCIO >	Não tem
------------------------------	---------

ID: RNF006	NOME DO REQUISITO: Rodar com NVIDIA GeForce GTX1650- 12gb aprox., VRAM:3GB, Compartilhada:8GB - Driver:31.0.15.3623 - Directx12
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá funcionar com NVIDIA GeForce GTX1650- 12gb aprox., VRAM:3GB, Compartilhada:8GB - Driver:31.0.15.3623 - Directx12
CATEGORIA: Performance	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Não tem
REGRA DE NEGÓCIO >	Não tem

ID: RNF007	NOME DO REQUISITO: Funcionar com qualquer periférico
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá funcionar com qualquer periférico.
CATEGORIA: Performance	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Não tem
REGRA DE NEGÓCIO >	Não tem

ID: RNF008	NOME DO REQUISITO: Funcionar com qualquer periférico
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá funcionar com qualquer periférico
CATEGORIA: Performance	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Não tem
REGRA DE NEGÓCIO >	Não tem

ID: RNF009	NOME DO REQUISITO: Funcionar com a seguinte rede: Ipv4>internet, Velocidade 100,0 Mbpps- Endereço físico: 04-7C-16-CA-6C-42
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá funcionar nessas configurações de rede Ipv4>internet, Velocidade 100,0 Mbpps- Endereço físico: 04-7C-16-CA-6C-42
CATEGORIA: Performance, compatibilidade	PRIORIDADES: Essencial
INFORMAÇÕES >	Não tem

REGRA DE NEGÓCIO >	Não tem
--------------------	---------

3.5 Regras de Negócio

As regras de negócio são limites que garantem a conformidade das operações com as políticas e objetivos da instituição. Em geral, as regras de negócio devem ter apenas uma função, ser indivisíveis e simples; ser completas, com início, meio e fim; ser mensuráveis e rastreáveis; estar em conformidade com a legislação; estar atualizadas e revisadas regularmente; refletir a política e os valores da organização; e serem compreensíveis para os colaboradores e envolvidos no processo.

As regras de negócios eliminam a necessidade de mão de obra manual. Isso melhora a eficiência, agilidade e qualidade, além de reduzir custos e evitar desperdício de recursos e tempo. Além disso, eles facilitam o controle dos processos, o que permite a detecção e correção rápida de falhas e ajuda na tomada de decisões e no cumprimento das estratégias. As regras podem melhorar o desempenho da organização, reduzir custos e agregar mais valor ao cliente quando aplicadas corretamente e em conformidade com o BPM. Para isso, a comunicação interna e o fluxo de atividades devem ser claros, pois uma regra mal aplicada pode comprometer todo o processo, com erros notados apenas na entrega ao cliente.

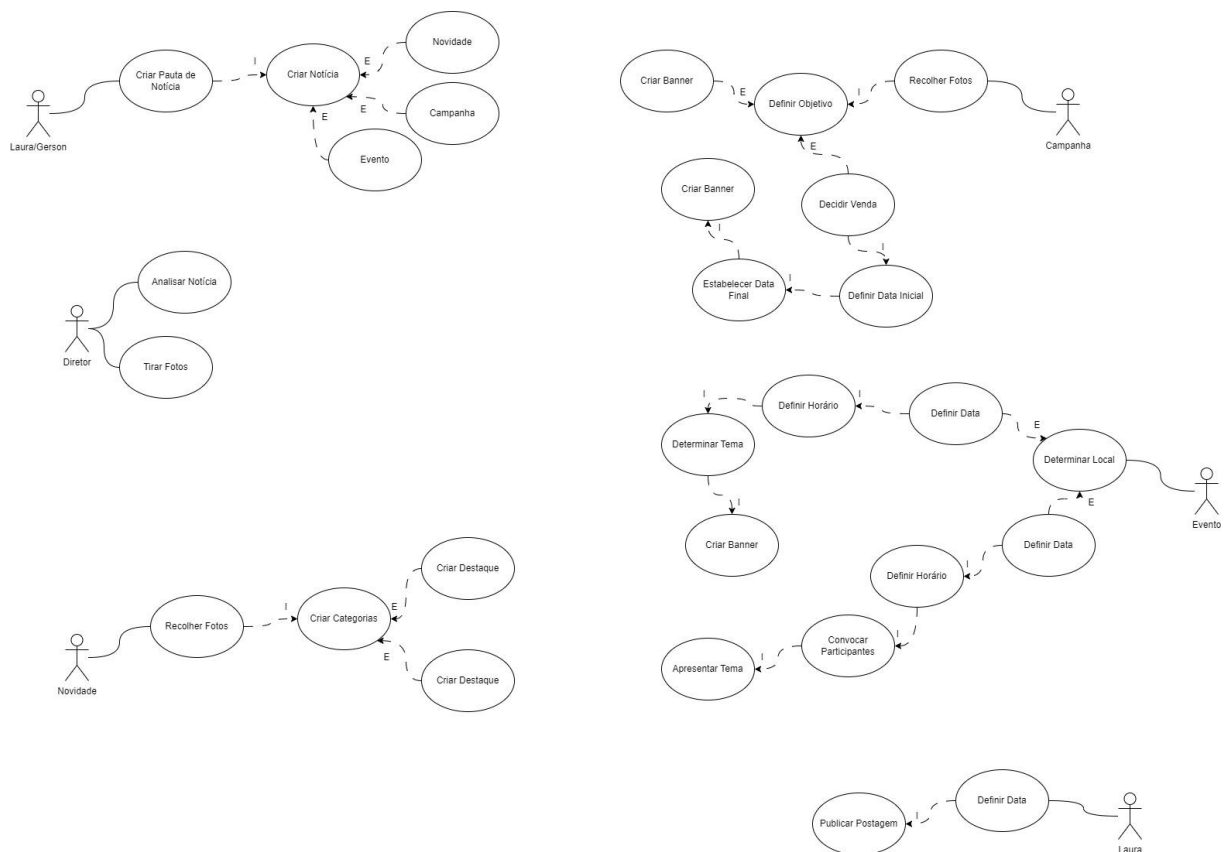
3.6 Casos de Uso

Um modelo de caso de uso descreve como diferentes tipos de usuários interagem com o sistema para resolver um problema, incluindo as metas dos usuários, as interações com o sistema e o comportamento necessário do sistema. Essa representação é feita em partes graficamente para simplificar a comunicação e fluxo dos processos.

É uma ferramenta essencial para a análise e o design de sistemas, principalmente na engenharia de software, a modelagem divide-se principalmente em quatro partes. Quando um usuário interage com o sistema, a sequência de eventos que ocorrem é chamada de cenário. O ator representa um usuário ou tipo específico de usuário do sistema. Uma tarefa ou função que o ator realiza é descrita por um caso

de uso. A conexão entre um ator e um caso de uso é representada pela comunicação, que fornece uma estrutura clara para entender como os usuários interagem com o sistema e quais funcionalidades são necessárias para atender às suas necessidades. Através disso, os desenvolvedores podem entender e capturar os requisitos funcionais de um sistema de forma estruturada.

Por várias razões, os casos de uso são essenciais. Eles facilitam a comunicação clara e organizada entre desenvolvedores, clientes e demais stakeholders, facilitando a compreensão de como o sistema deve funcionar e quais requisitos são necessários. Além disso, garantem que o desenvolvimento do sistema seja centrado nas necessidades e desejos dos usuários, ajudando a criar uma base sólida para os testes, o que assegura que todas as partes do sistema sejam testadas de acordo com os requisitos definidos. Ademais, possibilitam que as equipes priorizem funcionalidades com base na importância para os usuários e nos objetivos do negócio, o que resulta em um planejamento mais eficiente e alinhado com as metas do projeto.



Caso de Uso – Criar pauta	
ID	UC001
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo pensar e estruturar uma pauta de notícias para ser publicada.
Ator Primário	Laura Gerson
Pré-condições	Os atores devem ter permissão para criar uma pauta de notícias
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os atores criam um formulário em branco para a criação da notícia. 2. Os atores escolhem um tema relevante sobre o instituto para a notícia 3. Os atores definem o título e a estrutura básica da notícia, incluindo introdução, corpo e conclusão. 4. Os atores escrevem o rascunho da notícia, incorporando com informações necessárias 5. revisa o rascunho, ajustando o conteúdo para clareza, precisão e coerência. 6. Os atores salvam o rascunho da notícia 7. Os atores armazenam as informações pensadas para a criação da notícia
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. O rascunho da notícia é salvo e armazenado 2. A notícia está disponível para revisão e publicação.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os atores revisam as necessidades identificadas no instituto. 2. Os atores se dividem para gerar diferentes ideias de notícias atraentes para o instituto. 3. Separadamente, o ator cria rascunhos das ideias pensadas. 4. Os atores se reúnem para discutir as diversas ideias propostas. 5. Os atores compilam e armazena as ideias geradas.
Inclusão	Não possui.

Extensão	Não possui.
-----------------	-------------

Caso de Uso – Criar notícia	
ID	UC002
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo criar uma notícia para ser publicada
Ator Primário	Laura Gerson
Pré-condições	Os atores precisam ter a ideia da notícia em ordem
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os atores se reúnem e discutem os possíveis temas de interesse para a notícia 2. Os atores coletam informações interessantes para serem publicadas 3. Os atores escrevem um rascunho da notícia de maneira clara e objetiva 4. Os atores revisam a ideia e o rascunho e se tiver necessidade fazem alterações para melhorar a qualidade da notícia 5. Os atores mandam o esboço para a área responsável avaliar o conteúdo
Pós-condições	A notícia deve estar pronta e bem formulada para dar início a divulgação.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os atores se reúnem novamente e analisam outros temas 2. Os atores pesquisa informações confiáveis para contem na notícia 3. Os atores reescrevem uma notícia com base na coleta de informações 4. Os atores revisam e edita quando necessário a

	aprovação da matéria que será publicada 5. Os atores mandam o esboço para a área responsável avaliar o conteúdo
Inclusão	UC001
Extensão	UC003, UC004, UC005

Caso de uso – Novidade	
ID	UC003
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo levar uma novidade ao público e fornecer informações relevantes.
Ator Primário	Laura Gerson
Pré-condições	A ideia da notícia deve estar pronta e revisada para ser publicada.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os atores criam uma notícia para levar novidade ao publico 2. Os atores verificam o calendário de postagem 3. Os atores acessam a plataforma de publicação 4. Os atores formatam a notícia no sistema de acordo com o rascunho aprovado 5. O ator defini a hora e data de postagem 6. Os atores mandam o esboço para a área responsável avaliar o conteúdo
Pós-condições	A notícia é acessível ao público e os leitores estarão informados sobre a matéria abordada.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os atores refazem os rascunhos pensando na divisão das notícias 2. Os atores revisam o rascunho e verificam erros e fazem mudanças se necessário 3. Os atores acessam o sistema e edita as notícias com suas duas partes separadas 4. Os atores decidem as datas e horários de casa uma 5. Os atores mandam o esboço para a área responsável avaliar o conteúdo

Inclusão	Não possui.
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Campanha	
ID	UC004
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo levar uma campanha ao público e fornecer informações relevantes.
Ator Primário	Laura Gerson.
Pré-condições	A ideia da notícia deve estar pronta e revisada para ser publicada.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os atores criam uma campanha para levar novidade ao público 2. Os atores verificam o calendário de postagem 3. Os atores acessam a plataforma de publicação 4. Os atores formatam a notícia no sistema de acordo com o rascunho aprovado 5. Os atores definem a hora e data de postagem 6. Os atores mandam o esboço para a área responsável avaliar o conteúdo
Pós-condições	A campanha é acessível ao público e os leitores estarão informados sobre a matéria abordada.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os atores se reúnem para discutir ideias para uma campanha inovadora. 2. Os atores decidem fazer uma pesquisa melhor para entender o que real o instituto precisa e o momento ideal para lançar a campanha 3. Os atores após a analisar os dados, eles elaboram um rascunho e um plano de ação com as datas para postagem 4. Os atores revisitam a plataforma de publicação com um cronograma atualizado e revisado. 5. Os atores conferem o rascunho da campanha 6. Os atores mandam o esboço para a área responsável avaliar o conteúdo

Inclusão	Não possui.
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Evento	
ID	UC005
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo levar um evento ao público e fornecer informações relevantes.
Ator Primário	Laura Gerson.
Pré-condições	A ideia da notícia deve estar pronta e revisada para ser publicada.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os atores, pensam em um evento inovador para arrecadar materiais para o instituto 2. Os atores analisam o que o instituto precisa mais no momento 3. Os atores buscam por lugares, horário e dia para o evento acontecer 4. Os atores produzem um rascunho de como será a postagem do evento 5. Os atores revisam o rascunho e edita caso seja preciso 6. Os atores acessam seu sistema de postagem e passa as informações do rascunho 7. Os atores organizam o dia da postagem e horário 8. Os atores mandam o esboço para a área responsável avaliar o conteúdo
Pós-condições	A campanha é acessível ao público e os leitores estarão informados sobre o evento abordada.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os atores decidem organizar um evento para arrecadações pro instituto 2. Os atores pensam em vários eventos 3. Os atores selecionam um local de fácil acesso e amplo 4. Os atores elaboram rascunhos para a quantidade de eventos que iram acontecer

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Os atores procuram por parceiros para ajudar na divulgação 6. Os atores revisam todos os rascunhos e plano de ação 7. Os atores acessam o sistema e confere datas e horários 8. Os atores mandam o esboço para a área responsável avaliar o conteúdo
Inclusão	Não possui.
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Analisar notícia	
ID	UC006
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo analisar a notícia
Ator Primário	Diretor.
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator possui acesso à notícia a ser analisada. 2. A notícia está disponível no sistema da organização.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o sistema de organização 2. O ator entra na aba notícias e lê atentamente para compreender a matéria 3. O ator avalia a relevância das informações, considerando o impacto na sociedade e benefícios do instituto 4. O ator decide se a notícia deve ser publicada ou refeita 5. O ator compartilha recomendações e alterações se achar necessário 6. O ator encaminha para a área responsável de postagem
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator conclui a análise da notícia. 2. Se necessário, as ações recomendadas são implementadas pela equipe responsável.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator recebe a notícia para ser analisada 2. O ator lê atentamente e verifica seus pontos fortes e fracos

	<ol style="list-style-type: none"> 3. O ator considera a notícia irrelevante para o instituto 4. O ator cancela a postagem da ação e arquiva a notícia para algum momento futuro
Inclusão	Não possui.
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Tirar fotos	
ID	UC007
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo tirar fotos de construções e ações que o instituto fornece
Ator Primário	Diretor.
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator precisa ter um equipamento para realizar as fotografias 2. O ator precisa ter o local de onde vai ser tirado as fotos 3. O ator precisa ter algo em construção ou elaborada para tirar fotos
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator organiza os dias e horários para tirar as fotos de uma determinada construção ou alguma ação 2. O ator vai até o local que está acontecendo a ação 3. O ator tira fotos de diversos lugares e materiais utilizados 4. O ator guarda todas as fotos em pastas e arquivos
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator analisar todas as fotos 2. O ator decide quais fotos podem ser descartadas e quais serão utilizadas 3. O ator armazena todas as fotos escolhidas 4. O ator encaminha as fotos para a área de criação de notícias e ações
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator se programa com dias e horários para visitar determinada ação e projeto que estão sendo realizados 2. O ator ordena alguém ir ao seu lugar para tirar fotos do que está em construção

	<ol style="list-style-type: none"> 3. O ator recolhe as fotos e verifica quais podem ser utilizadas para transmitir ao publico 4. O ator armazena as fotos escolhidas no sistema 5. O ator encaminha as fotos para área responsável de criação de notícias e ações
Inclusão	Não possui.
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Receber fotos	
ID	UC008
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo recolher as fotos tiradas pelo diretor
Ator Primário	Novidade
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. As fotos foram tiradas e estão prontas para serem enviadas. 2. O sistema ou método de envio de fotos está operacional. 3. O ator possui acesso ao sistema de recebimento de fotos.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o sistema onde contém as fotos armazenadas 2. O ator baixa todas as fotos recebidas e disponíveis 3. O ator verifica a qualidade das fotos 4. O ator organiza as fotos em pastas de eventos e ações 5. O ator separa quais fotos serão utilizadas para postagem 6. O ator encaminha para a área de postagem e marketing do evento
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. Todas as fotos foram recebidas e armazenadas corretamente. 2. A Novidade tem acesso às fotos para uso futuro conforme necessário.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator recebe uma confirmação das fotos no sistema 2. O ator acessa a plataforma

	<ol style="list-style-type: none"> 3. O ator baixa as fotos armazenadas 4. O ator confirma os recebimentos das fotos 5. O ator analisa a qualidade das fotos e quais serão postadas 6. O ator divide as fotos em duas postagens 7. O ator organiza um rascunho de orientação das fotos 8. O ator revisa o rascunho 9. O ator encaminha as fotos que serão utilizadas para a postagens e cronograma de quantidades por cada postagens
Inclusão	Não possui
Extensão	Não possui

Caso de uso - Criar Categorias	
ID	UC0010
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo criar categorias para conter as fotos
Ator Primário	Novidade
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator está autenticado no sistema e o sistema está funcional 2. O ator tem permissões adequadas para criar e editar categorias.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o sistema e entra na seção de categorias 2. O ator seleciona a opção de criar categorias 3. O ator define os detalhes que deverão conter na nova categoria 4. O ator revisa as informações inseridas 5. O ator salva e confirma a categoria no sistema 6. O ator verifica se a categoria está aparecendo e se está tudo correto.
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. A categoria deve estar visível no sistema 2. A categoria deve estar funcionando corretamente para ser utilizada

Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o painel do sistema 2. O ator procura a seção de gestão de categorias 3. O ator verifica a lista de categorias 4. O ator cria duas categorias 5. O ator preenche os dois questionários inserindo detalhes das duas novas categorias 6. O ator insere as configurações adicionais 7. O ator defini a ordem em que as categorias deverão aparecer 8. O ator salva as novas categorias 9. O ator confirma a criação da nova categoria 10. A categoria está disponível no sistema
Inclusão	UC009
Extensão	UC010, UC011

Caso de uso – Criar destaque	
ID	UC0011
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo criar um destaque de obras para chamar a atenção dos leitores para informações importantes ou interessantes.
Ator Primário	Novidade
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator deve estar autenticado no sistema. 2. O ator deve ter permissão para editar ou criar destaques nos artigos ou postagens. 3. O ator deve ter as fotos armazenadas.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o sistema 2. O ator entra na aba de criação de destaque e seleciona opção “criar” 3. O ator preenche o formulário para a criação do destaque 4. O ator escolhe a opção de ser destaque para obras 5. O ator coloca as fotos armazenadas e escolhidas

	<ol style="list-style-type: none"> O ator confirma a criação do destaque O sistema valida os dados e salva o destaque O destaque é exibido na plataforma
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> O destaque é salvo no banco de dados. O destaque está visível aos leitores na página do instituto
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> O ator acessa o painel de controle no sistema O ator seleciona o artigo ou postagem em que deseja adicionar no destaque O ator separa as fotos escolhidas O ator organiza diferente dias para fazer as postagens e criar os destaques O ator analisa a situação do instituto e quais fotos precisam ser postadas com antecedência e quais podem ser em um momento futuro O ator revisa o rascunho e se for preciso faz alterações O ator deixa armazenado o rascunho e dias definidos
Inclusão	Não possui.
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Criar destaque	
ID	UC012
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo criar um destaque de doação para chamar a atenção dos leitores para informações importantes ou interessantes.
Ator Primário	Novidade
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> O ator deve estar autenticado no sistema. O ator deve ter permissão para editar ou criar destaques nos artigos ou postagens. O ator deve ter as fotos armazenadas.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> O ator acessa o sistema

	<ol style="list-style-type: none"> O ator entra na aba de criação de destaque e seleciona opção “criar” O ator preenche o formulário para a criação do destaque O ator escolhe a opção de ser destaque para doação O ator coloca as fotos armazenadas e escolhidas O ator confirma a criação do destaque O sistema valida os dados e salva o destaque O destaque é exibido na plataforma
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> O destaque é salvo no banco de dados. O destaque está visível aos leitores na página do instituto
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> O ator acessa o painel de controle no sistema O ator seleciona o artigo ou postagem em que deseja adicionar no destaque O ator separa as fotos escolhidas O ator organiza diferente dias para fazer as postagens e criar os destaques O ator analisa a situação do instituto e quais fotos precisam ser postadas com antecedência e quais podem ser em um momento futuro O ator revisa o rascunho e se for preciso faz alterações O ator deixa armazenado o rascunho e dias definidos
Inclusão	Não possui.
Extensão	Não possui.
Caso de uso – Recolher fotos	
ID	UC013
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo recolher as fotos para uma campanha
Ator Primário	Campanha
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> O ator deve estar autenticado no sistema. O ator deve ter permissão para acessar e coletar as fotos armazenadas.

	3. O diretor precisa ter tirado as fotos e as colocado no sistema.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator recebe as fotos do diretor 2. O ator analisa as fotos recebidas 3. O ator as fotos escolhidas que seja usar nas postagens 4. O ator salva e seleciona em um repositório final 5. O ator manda uma confirmação de recebidos das fotos
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. As fotos selecionadas são armazenadas no repositório final. 2. As fotos estão disponíveis para uso em artigos ou postagens.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator verifica se o diretor enviou as fotos. 2. O ator avalia as fotos recebidas. 3. O ator não encontra fotos que atendam às suas expectativas. 4. O ator notifica o diretor de que as fotos enviadas não foram satisfatórias. 5. O ator agenda uma nova data para receber novas fotos.
Inclusão	Não possui
Extensão	Não possui

Caso de uso – Definir objetivo	
ID	UC014
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo definir objetivos específicos para uma campanha, metas claras e mensuráveis
Ator Primário	Campanha
Pré-condições	O ator deve ter permissão para definir e editar objetivos.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator analisa as necessidades do instituto e registra os pontos principais encontrados. 2. O ator revisa as necessidades mais urgentes no momento. 3. O ator registra todas as suas ideias em um formulário. 4. O ator detalha o objetivo, incluindo título, descrição, métricas de sucesso e prazo.

	<ol style="list-style-type: none"> O ator revisa todo o rascunho feito e, se necessário, realiza alterações. O ator salva o objetivo para poder criar o banner correspondente.
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> O objetivo é salvo no banco de dados. O objetivo está disponível para ser visualizado, monitorado e editado pelo autor.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> O ator avalia a condição atual do instituto. O ator enfrenta dificuldades em definir os objetivos com base na análise da situação do instituto. O ator envia um questionário para o diretor, abordando os pontos essenciais do instituto. O ator aguarda o retorno da administração para esboçar suas ideias.
Inclusão	UC013
Extensão	UC015, UC016

Caso de uso – Criar Banner	
ID	UC015
Descrição	Este caso de uso tem como objetivo criar um banner para uma campanha específica, fornecendo uma representação visual da mensagem e dos objetivos da campanha.
Ator Primário	Campanha
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> O ator deve estar autenticado no sistema. Deve existir uma campanha para a qual o banner será criado. Os recursos necessários, como imagens e logotipos da campanha, devem estar disponíveis.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> O ator recolhe as fotos escolhidas que deixou armazenada O ator pega o questionário com as informações que contém o objetivo da campanha

	<ol style="list-style-type: none"> 3. O ator acessa a interface de criação de banners no sistema 4. O ator seleciona a opção de criar um banner 5. O ator coloca todos os detalhes e informações e acrescenta as fotos que serão divulgadas 6. O ator faz os ajustes finais garantindo uma aparência visual atraente para os leitores 7. O ator revisa o banner criado e aprova a revisão 8. O ator salva o banner e deixa disponível para a área responsável fazer a postagem
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. O banner é salvo no sistema e está associado à campanha correspondente. 2. O banner está disponível para ser utilizado em materiais de divulgação do instituto
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator analisa as informações e dados armazenados 2. O ator escolhe o tamanho e formato do banner 3. O ator escolhe uma ferramenta de design 4. O ator planeja o Layout e organiza os elementos 5. O ator escolhe as cores e fontes que irão utilizar 6. O ator adiciona as imagens que estão armazenadas 7. O ator adiciona o texto principal 8. O ator revisa layout e o conteúdo 9. O ator revisa layout e exportar o banner 10. O ator leva para uma impressora imprimir e distribuir o banner
Inclusão	Não possui.
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Decidir vendas	
ID	UC016
Descrição	Este caso de uso tem como objetivo tomar decisões estratégicas relacionadas às vendas.

Ator Primário	Campanha
Pré-condições	Deve conter dados dos objetivos da venda e relatório da ideia da divulgação
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o relatório com os objetivos definidos. 2. O ator analisa qual é o melhor tema para ser abordado na publicação. 3. O ator seleciona o tipo de produto que será vendido e que trará um resultado significativo. 4. Com base na análise dos relatórios, a campanha decide a melhor estratégia, como ajustar os preços, revisar as estratégias de marketing ou expandir o alcance geográfico das vendas. 5. O ator elabora um novo relatório detalhando a decisão de venda e as informações necessárias. 6. O ator envia o relatório para a administração avaliar.
Pós-condições	As decisões estratégicas são registradas no sistema.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator lista alguns produtos relevantes 2. O ator verifica a viabilidade 3. O ator seleciona os mais viáveis 4. O ator define um público-alvo para o produto 5. O ator estuda o comportamento de compra do público-alvo, apoiadores ou doadores 6. O ator identifica fornecedores confiáveis e que sejam econômicos e com uma boa qualidade 7. O ator calcula o custo total da produção e determina um preço de venda para as opções listadas 8. O ator avalia o impacto e dados da venda 9. O ator encaminha as opções para o diretor verificar qual irá trazer um melhor resultado 10. O diretor retorna à confirmação

	11. O ator deixa registrado qual foi a melhor opção e se programa para dar início na produção
Inclusão	Não possui.
Extensão	UC015

Caso de uso – Definir data inicial	
ID	UC017
Descrição	Este caso de uso permite a campanha definir a data inicial para o início de uma campanha.
Ator Primário	Campanha.
Pré-condições	O ator deve ter permissão para definir datas iniciais para campanhas.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator pega o relatório final aprovado pelo diretor a respeito dos objetivos e produto da venda 2. O ator acessa o calendário do sistema 3. O ator seleciona a opção “definir data” 4. O sistema exibe uma lista de campanhas disponíveis e calendário para seleção da data 5. O ator escolhe a data inicial desejada do calendário e o tipo de campanha 6. O ator confirma a seleção 7. O sistema registra a data inicial no banco de dados 8. A data inicial está definida e registrada no sistema
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. A data inicial é salva relatório e foi aprovada pelo diretor 2. A data inicial está disponível para consulta e referência nos detalhes da campanha.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator entra no sistema 2. O ator revisa o calendário interno anual 3. O ator identifica o período de maior engajamento 4. O ator revisa campanhas anteriores e considera o histórico de alcance das antigas publicações

	<ol style="list-style-type: none"> 5. O ator seleciona uma data provisória e a duração da campanha 6. O ator apresenta a data proposta e faz ajustes se for necessário 7. O ator verifica se tem todos os materiais necessários para a postagem da campanha 8. O ator finaliza e comunica a data inicial decidida 9. O ator deixa registrado a data decidida no sistema
Inclusão	UC016
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Estabelecer data final	
ID	UC018
Descrição	Este caso de uso permite o autor a data final para a conclusão de uma campanha.
Ator Primário	Campanha
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator deve estar autenticado no sistema. 2. O ator deve ter permissão para definir datas finais para campanhas, eventos ou projetos.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o calendário de controle do sistema 2. O ator seleciona a opção “Estabelecer data” 3. O ator seleciona a opção para estabelecer data final da ação 4. O sistema exibe uma lista de campanha 5. O ator escolhe a campanha para o qual deseja definir a data final 6. O sistema exibe um calendário para seleção da data 7. O ator seleciona a data final desejada no calendário 8. O ator confirma a seleção da data 9. O sistema registra a data final no banco de dados.

	10. A data final está definida e registrada no sistema.
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. A data final é salva no banco de dados. 2. A data final está disponível para consulta e referência nos detalhes da campanha.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator reavalie as metas da campanha para garantir que todas sejam alcançadas até a data final 2. O ator determina a duração ideal e estabelece um período 3. O ator revise o calendário para evitar conflitos e seleciona um período tranquilo 4. O ator analisa o ciclo das vendas e alinhe a data final com picos de engajamento 5. O ator confirma a disponibilidade de recursos até o final da ação 6. O ator monitora o progresso da ação 7. O ator Selecione uma data final específica com base nas análises 8. O ator registra no sistema a data escolhida
Inclusão	UC017
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Criar Banner	
ID	UC019
Descrição	Este caso de uso tem como objetivo criar um banner para uma campanha específica, fornecendo uma representação visual da mensagem e dos objetivos da campanha.
Ator Primário	Campanha
Pré-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator deve estar autenticado no sistema. 2. Deve existir uma campanha para a qual o banner será criado. 3. Deve ter os recursos necessários, como imagens e logotipos da campanha, devem estar disponíveis.

Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator recolhe as fotos escolhidas que deixou armazenada 2. O ator pega o questionário com as informações que contém o objetivo da campanha 3. O ator acessa a interface de criação de banners no sistema 4. O ator seleciona a opção de criar um banner 5. O ator coloca todos os detalhes e informações e acrescenta as fotos que serão divulgadas 6. O ator faz os ajustes finais garantindo uma aparência visual atraente para os leitores 7. O ator revisa o banner criado e aprova a revisão 8. O ator salva o banner e deixa disponível para a área responsável fazer a postagem
Pós-condições	<ol style="list-style-type: none"> 1. O banner é salvo no sistema e está associado à campanha correspondente. 2. O banner está disponível para ser utilizado em materiais de divulgação do instituto
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator analisa as informações e dados armazenados 2. O ator escolhe o tamanho e formato do banner 3. O ator escolhe uma ferramenta de design 4. O ator planeja o Layout e organiza os elementos 5. O ator escolhe as cores e fontes que irão utilizar 6. O ator adiciona as imagens que estão armazenadas 7. O ator adiciona o texto principal 8. O ator revisa layout e o conteúdo 9. O ator revisa layout e exportar o banner 10. O ator leva o banner pra uma impressora para distribuir
Inclusão	UC018
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Determinar local	
ID	UC020
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo determinar o local onde o evento será realizado
Ator Primário	Gerente.
Pré-condições	O evento deve estar planejado e aprovado para execução.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator determina o local aceito após a análise do formulário. 2. O sistema registra a escolha do local e atualiza as informações do evento. 3. O ator confirma a seleção do local.
Pós-condições	O local do evento está determinado e registrado no sistema.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator revisa as informações e constata que o local escolhido não atende aos requisitos necessários. 2. O ator consulta a lista de locais alternativos. 3. O ator seleciona um novo local. 4. O sistema registra a nova escolha do local e atualiza as informações do evento.
Inclusão	Não possui.
Extensão	UC021,UC022

Caso de uso – Definir data	
ID	UC021
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo definir a data em que o evento será realizado.
Ator Primário	Gerente.
Pré-condições	O evento deve estar planejado e aprovado para execução.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o sistema de gerenciamento de eventos. 2. O ator seleciona o evento específico para o qual precisa definir a data. 3. O ator consulta o calendário para verificar a disponibilidade. 4. Seleciona uma data adequada para o evento.

	5. O sistema registra a escolha da data e atualiza as informações do evento.
Pós-condições	A data do evento está definida e registrada no sistema.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator verifica a indisponibilidade da data desejada no calendário. 2. O ator consulta outras datas próximas para verificar disponibilidade. 3. O ator seleciona uma nova data que esteja disponível e seja adequada para o evento. 4. O sistema registra a nova escolha da data e atualiza as informações do evento.
Inclusão	Não possui.
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Definir horário	
ID	UC022
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo definir o horário em que o evento será realizado.
Ator Primário	Gerente.
Pré-condições	A data do evento deve estar definida e registrada no sistema.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o sistema de gerenciamento de eventos. 2. O ator seleciona o evento específico para o qual precisa definir o horário. 3. O ator consulta a agenda de horários disponíveis na data definida. 4. O ator seleciona um horário adequado para o evento. 5. O sistema registra a escolha do horário e atualiza as informações do evento.
Pós-condições	O horário do evento está definido e registrado no sistema.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator verifica a indisponibilidade do horário desejado na agenda. 2. O ator consulta outros horários disponíveis na mesma data.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. O ator seleciona um novo horário que esteja disponível e seja adequado para o evento. 4. O sistema registra a nova escolha do horário e atualiza as informações do evento.
Inclusão	UC021
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Determinar tema	
ID	UC023
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo definir o tema do evento.
Ator Primário	Gerente.
Pré-condições	O evento deve estar planejado e aprovado para execução.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o sistema de gerenciamento de eventos. 2. O ator seleciona o evento específico para o qual precisa definir o tema. 3. O ator consulta as opções de temas disponíveis ou cria um tema. 4. O ator seleciona ou define um tema adequado para o evento. 5. O sistema registra a escolha do tema e atualiza as informações do evento.
Pós-condições	O tema do evento está definido e registrado no sistema.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator decide criar um tema. 2. O ator insere as informações necessárias para o novo tema. 3. O sistema registra o novo tema e atualiza as informações do evento.
Inclusão	UC022
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Criar banner	
ID	UC024
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo criar um banner para divulgação do evento.
Ator Primário	Gerente.

Pré-condições	O tema, data e local do evento devem estar definidos e registrados no sistema.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator seleciona o evento específico para o qual precisa criar o banner. 2. O ator escolhe um banner ou cria um do zero. 3. Insere as informações necessárias no banner 4. O ator revisa o banner para garantir que todas as informações estejam corretas e o design esteja adequado. 5. O sistema registra a aprovação e disponibiliza o banner para divulgação.
Pós-condições	O banner do evento está criado, aprovado e disponível para divulgação.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator identifica problemas ou inconsistências nas informações fornecidas. 2. O ator corrige as informações. 3. O sistema registra a aprovação e disponibiliza o banner para divulgação.
Inclusão	UC023
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Definir data	
ID	UC025
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo definir a data em que o evento será realizado.
Ator Primário	Gerente.
Pré-condições	O evento deve estar planejado e aprovado para execução.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o sistema de gerenciamento de eventos. 2. O ator seleciona o evento específico para o qual precisa definir a data. 3. O ator consulta o calendário para verificar a disponibilidade. 4. Seleciona uma data adequada para o evento.

	5. O sistema registra a escolha da data e atualiza as informações do evento.
Pós-condições	A data do evento está definida e registrada no sistema.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator verifica a indisponibilidade da data desejada no calendário. 2. O ator consulta outras datas próximas para verificar disponibilidade. 3. O ator seleciona uma nova data que esteja disponível e seja adequada para o evento. 4. O sistema registra a nova escolha da data e atualiza as informações do evento.
Inclusão	Não possui.
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Definir horário	
ID	UC026
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo definir o horário em que o evento será realizado.
Ator Primário	Gerente.
Pré-condições	A data do evento deve estar definida e registrada no sistema.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o sistema de gerenciamento de eventos. 2. O ator seleciona o evento específico para o qual precisa definir o horário. 3. O ator consulta a agenda de horários disponíveis na data definida. 4. O ator seleciona um horário adequado para o evento. 5. O sistema registra a escolha do horário e atualiza as informações do evento.
Pós-condições	O horário do evento está definido e registrado no sistema.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator verifica a indisponibilidade do horário desejado na agenda. 2. O ator consulta outros horários disponíveis na mesma data.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. O ator seleciona um novo horário que esteja disponível e seja adequado para o evento. 4. O sistema registra a nova escolha do horário e atualiza as informações do evento.
Inclusão	UC025
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Convocar participantes	
ID	UC027
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo convocar os participantes para o evento.
Ator Primário	Gerente.
Pré-condições	A data, o local e o horário do evento devem estar definidos e registrados no sistema.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o sistema de gerenciamento de eventos. 2. O ator seleciona o evento específico para o qual precisa convocar os participantes. 3. O ator acessa a lista de contatos dos participantes. 4. O ator redige a mensagem de convocação contendo todas as informações relevantes. 5. O ator envia a mensagem de convocação para todos os participantes da lista. 6. O sistema confirma o envio das convocações. 7. O ator monitora as respostas dos participantes e atualiza a lista de presença.
Pós-condições	Os participantes estão convocados para o evento e as respostas estão sendo monitoradas.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator verifica que a lista de contatos dos participantes está incompleta ou desatualizada. 2. O ator entra em contato com os responsáveis pela atualização da lista de contatos.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. O ator atualiza a lista de contatos com as informações corretas e completas. 4. O ator monitora as respostas dos participantes e atualiza a lista de presença.
Inclusão	UC026
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Apresentar tema	
ID	UC028
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo informar aos participantes qual será o tema do evento.
Ator Primário	Gerente.
Pré-condições	O tema do evento deve estar definido e registrado no sistema.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o sistema de gerenciamento de eventos. 2. O ator seleciona o evento específico para o qual precisa informar o tema. 3. O ator redige a mensagem informando o tema do evento. 4. As mensagens incluem detalhes relevantes, como a importância do tema e os principais pontos a serem discutidos. 5. O ator envia a mensagem aos participantes utilizando os canais de comunicação apropriados. 6. O sistema confirma o envio da mensagem e registra que os participantes foram informados. 7. O ator monitora as confirmações de recebimento e feedback dos participantes.
Pós-condições	Os participantes foram informados sobre o tema do evento.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator começa a receber feedback dos participantes indicando que o tema escolhido não é adequado. 2. O ator analisa o feedback e avalia a necessidade de revisar o tema.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Se necessário, o ator convoca uma reunião com a equipe organizadora para discutir possíveis ajustes no tema. 4. O ator define um novo tema ou ajusta o tema existente com base nas sugestões recebidas. 5. O ator redige uma nova mensagem informando os participantes sobre o novo tema ou as alterações feitas. 6. O ator envia a nova mensagem aos participantes utilizando os canais de comunicação apropriados. 7. O sistema confirma o envio da nova mensagem e registra que os participantes foram informados das mudanças.
Inclusão	UC027
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Definir data	
ID	UC029
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo permitir que Laura defina uma data para um compromisso ou evento.
Ator Primário	Laura.
Pré-condições	O ator deve ter acesso ao sistema de gerenciamento de agenda.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa o sistema de gerenciamento de agenda. 2. O ator seleciona a opção de adicionar um novo compromisso ou evento. 3. O ator escolhe a data e horário desejados para o compromisso ou evento. 4. O ator confirma a escolha da data.
Pós-condições	A data do compromisso ou evento é definida e registrada na agenda de Laura.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator recebe uma notificação informando que a data escolhida está em conflito com outros compromissos. 2. O ator revisa a data e escolhe uma nova data disponível.

	3. O ator confirma a nova data e prossegue.
Inclusão	Não possui.
Extensão	Não possui.

Caso de uso – Postar aplicação	
ID	UC030
Descrição	Este caso de uso tem por objetivo permitir que Laura realize uma postagem na plataforma.
Ator Primário	Laura.
Pré-condições	A postagem deve estar desenvolvida e pronta para ser distribuída.
Cenário Principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator acessa a plataforma. 2. O ator faz login em sua conta. 3. O ator seleciona a opção de publicar uma nova postagem. 4. O ator preenche os detalhes da postagem, como título, descrição, ícones, e outras informações relevantes. 5. O ator faz upload dos arquivos necessários da postagem. 6. O ator define as configurações de visibilidade e distribuição da postagem. 7. O ator revisa todas as informações e configurações da postagem. 8. Ela confirma a publicação da postagem.
Pós-condições	A publicação é postada e está disponível para o público.
Cenário Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. O ator recebe uma notificação informando sobre o erro encontrado. 2. O ator verifica e corrige os problemas identificados, como campos obrigatórios não preenchidos ou formatos de arquivos incorretos. 3. O ator tenta publicar a aplicação novamente.
Inclusão	UC029
Extensão	Não possui.

3.7 Diagrama de Classes

Os diagramas de classe são representações visuais das conexões e estruturas entre as classes de objetos em sistemas orientados a objetos. Eles são comuns na UML (Unified Modeling Language) e em outras metodologias de desenvolvimento de software e são essenciais para a modelagem de software, especialmente na fase de design.

No diagrama de classe, os retângulos contêm o nome da classe no topo e são seguidos por atributos, que são variáveis de instância, e métodos, que descrevem o comportamento da classe. Os atributos fornecem informações sobre o estado dos objetos da classe, enquanto os métodos fornecem informações sobre as operações que esses objetos podem executar. Ele também mostra as relações entre as classes, incluindo heranças, dependências, associações, agregações e composições.

A modelagem é essencial para mostrar a estrutura das classes e suas interconexões. Ela fornece detalhes sobre as características das classes, facilitando uma comunicação clara entre desenvolvedores, clientes e stakeholders sobre a organização do sistema e suas interações. Além disso, auxilia na identificação de oportunidades de reutilização das classes em outros projetos, melhorando a eficiência do desenvolvimento. É uma ferramenta indispensável para arquitetos e desenvolvedores na criação de soluções de software bem estruturadas e de alta qualidade.

Com base nessas informações, desenvolvemos o diagrama do nosso módulo de marketing. A seguir, detalharemos suas estruturas de classes, atributos e métodos:

NOTÍCIA: Classe pai, no qual, possui `id_postagem` (identifica a postagem), `título` (título da postagem), `data` (data da postagem), `responsável` (responsável pela postagem), `conteúdo` (conteúdo da postagem). Além disso, contém o método `publicar()` (método responsável por fazer a ação de publicar a notícia);

NOVIDADE: Classe filha, que herda a classe pai (NOTÍCIA) e, também, possui `categoria` (categoriza a novidade) e `destaque` (destaca/informa a novidade). Além disso, contém o método `publicar()` (método responsável por fazer a ação de publicar a novidade);

CAMPANHA: Classe filha, que herda a classe pai (NOTÍCIA) e, também, possui objetivo (informa o objetivo da campanha), data_inicio (informa a data de início da campanha) e data_fim (informa a data final da campanha). Além disso, contém o método publicar() (método responsável por fazer a ação de publicar a campanha);

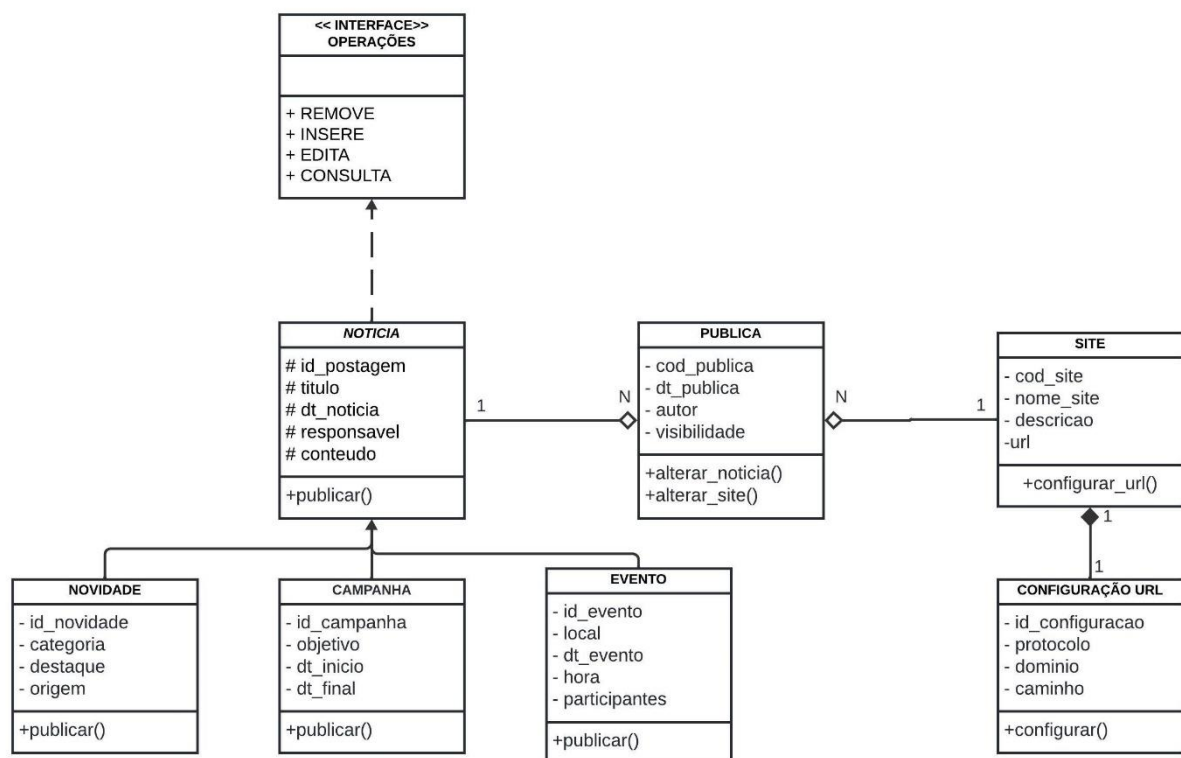
EVENTO: Classe filha, que herda a classe pai (NOTÍCIA) e, também, possui local (informa o local do evento), data (informa a data do evento), hora (informa a hora do evento) e participantes (informa todos os participantes do evento). Além disso, contém o método publicar() (método responsável por fazer a ação de publicar o evento);

PUBLICA: Classe responsável pela relação de agregação com a classe NOTÍCIA. Ela possui data_publi (informa a data em que a notícia foi publicada) e autor (informa o autor da notícia que foi publicada). Além disso, possui os métodos alterar_notícia() (consegue alterar o conteúdo da notícia publicada) e alterar_site() (consegue alterar o conteúdo do site);

SITE: Classe responsável pela agregação com a classe NOTÍCIA e composição com a classe CONFIGURACAO GERAL. Ela possui nome (informa o nome do site) e url (informa a url do site). Além disso, possui o método configurar_url() (consegue configurar a url do site).

CONFIGURACAO URL: Classe responsável pela composição com a classe SITE. Ela possui protocolo (informa o protocolo utilizado), domínio (informa o domínio utilizado) e caminho (informa o caminho da url utilizada). Além disso, possui o método configurar() (consegue configurar o protocolo, domínio e caminho);

OPERACOES: Interface que se relaciona com a classe NOTÍCIA. Ela possui os métodos remove(), insere(), edita() e consulta(). Todos esses métodos, disponibilizam essas funções para a classe relacionada.



3.8 Diagrama de Atividades

Os diagramas de atividade oferecem uma série de benefícios para os usuários, são considerados diagramas de comportamento porque descrevem o que é necessário acontecer no sistema sendo modelado. Ele ajuda a unir as pessoas das áreas de negócios e de desenvolvimento de uma organização para entender o mesmo processo e comportamento. Para criar um diagrama de atividade, é necessário um conjunto de símbolos especiais, incluindo aqueles para dar partida, encerrar, fundir ou receber etapas no fluxo.

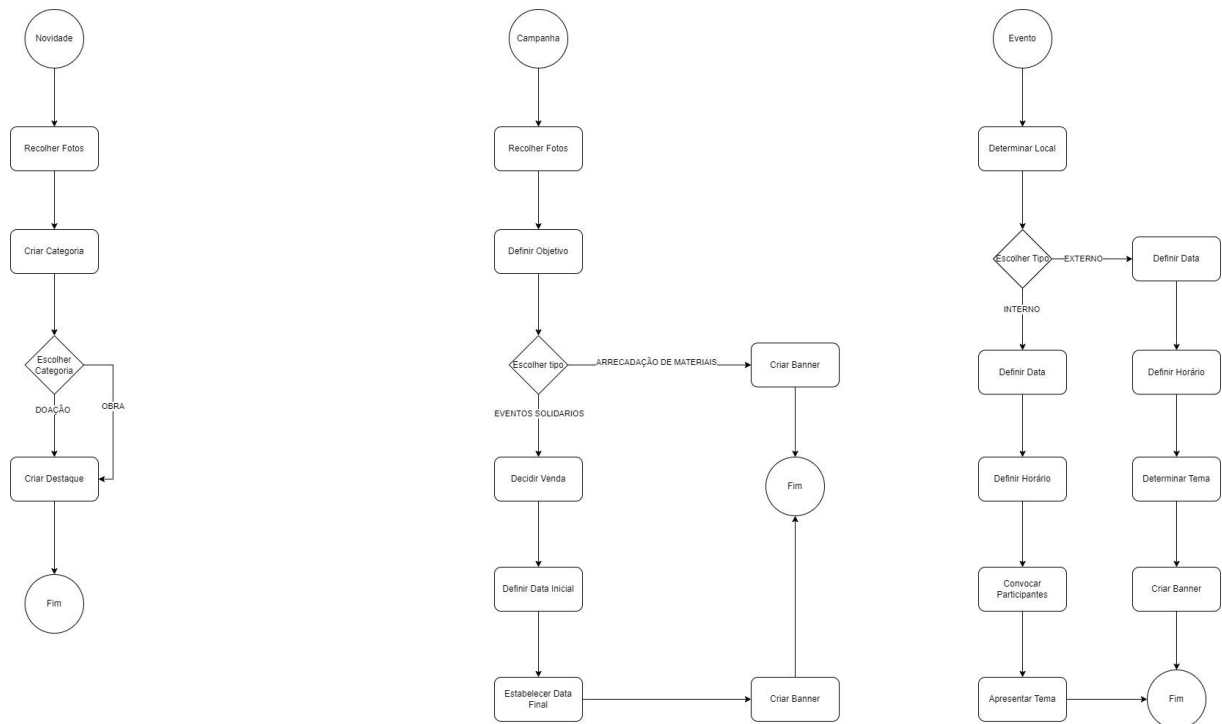
Antes de criar um diagrama de atividade, é necessário primeiro entender sua composição. Alguns dos componentes mais comuns incluem ações, que são etapas em que o usuário ou software realiza uma determinada tarefa, simbolizadas por retângulos de cantos arredondados no Lucidchart; nós de decisão, que são ramos condicionais no fluxo representados por um diamante, com uma única entrada e duas ou mais saídas; fluxos de controle, que são conectores mostrando o fluxo entre as etapas; o nó inicial, simbolizando o início da atividade e representado por um círculo

preto; e o nó final, que representa a etapa final da atividade, sendo representado por um círculo preto delineado.

O fluxograma de atividades é uma representação gráfica que descreve o fluxo de controle e a sequência de atividades em um sistema ou processo. É uma ferramenta usada principalmente no desenvolvimento de software e na modelagem de processos de negócios para ilustrar como as atividades são executadas, como elas se interconectam e quais são as transições entre diferentes estados ou etapas de um processo

São cruciais para visualizar processos, facilitando a compreensão do funcionamento de sistemas e mostrando claramente etapas e interações. Eles ajudam a identificar redundâncias e ineficiências, permitindo melhorias. Servem como ferramenta de comunicação entre stakeholders, proporcionando documentação visual útil para treinamento, manutenção e referência futura. No planejamento e gestão de projetos, auxiliam na visualização de dependências entre atividades e na identificação de pontos críticos que podem impactar o cronograma.

O diagrama mais complexo do sistema, ou seja, o ator eventos deverá determinar o local de onde o evento ocorrerá. Após isso, o processo entrará em uma decisão entre interno e externo. Se o caminho escolhido for “Interno”, será a definida a data seguida do horário; Os devidos participantes serão convocados e o tema será apresentado, chegando ao fim do processo. Se o caminho escolhido for “Externo”, será definida a data seguida do horário, para que assim seja definido o tema para que o banner possa ser criado, chegando ao fim do processo.



3.9 Diagrama de Estados

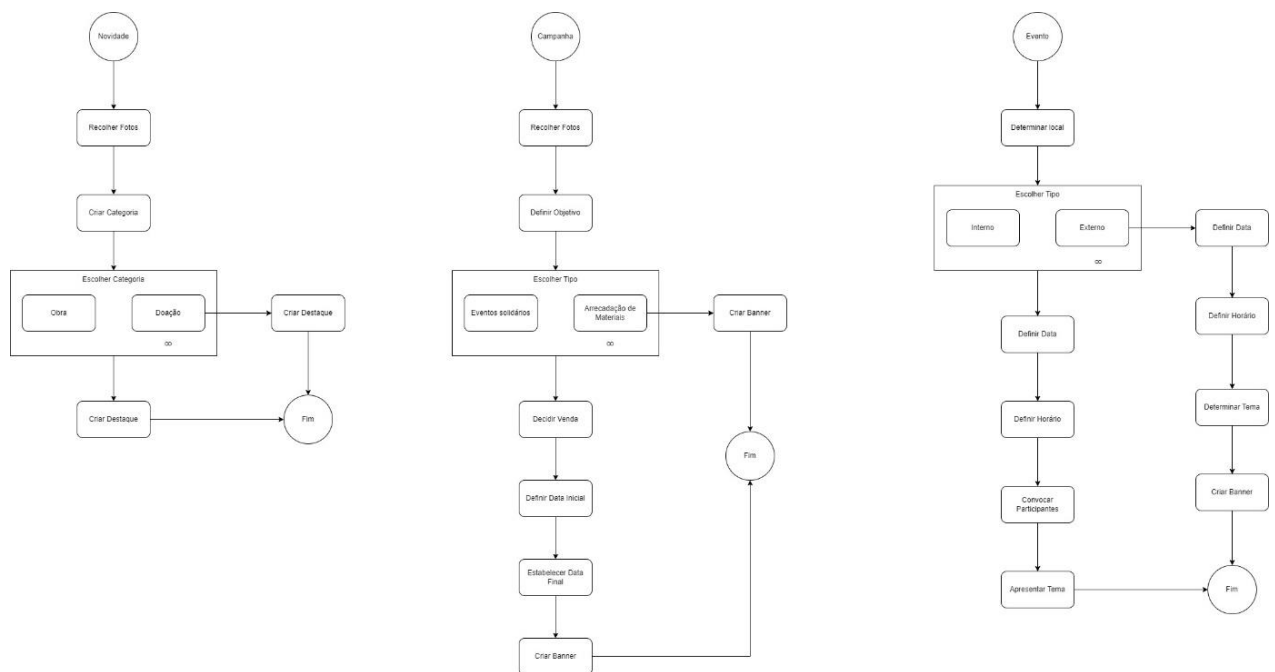
Uma máquina de estados é um dispositivo que armazena o status de um objeto e pode mudar de status ou causar ações com base nas entradas recebidas. Os estados representam as diferentes combinações de informações que um objeto pode conter. Diagramas de estados geralmente começam com um círculo escuro indicando o estado inicial e terminam com um círculo contornado indicando o estado final, ilustrando mudanças de estado. Estados são mostrados como retângulos com cantos arredondados e rotulados, enquanto as transições entre estados são indicadas por setas.

Os diagramas de estados são usados para uma variedade de propósitos, como a maioria dos diagramas UML. Eles podem ser usados para descrever objetos orientados a eventos em sistemas reativos, ilustrar cenários de casos de uso relacionados ao negócio, mostrar como um objeto passa por vários estados ao longo de seu ciclo de vida e representar o comportamento geral de uma máquina de estados ou de um conjunto relacionado de máquinas de estados.

Os diagramas de estados são essenciais para entender e modelar o comportamento dinâmico de um sistema, proporcionando uma visão clara das interações e transições dos objetos ao longo do tempo. Eles ajudam a identificar todos

os estados possíveis e as condições que causam mudanças, sendo crucial para o desenvolvimento de sistemas reativos. Facilitam a comunicação na equipe de desenvolvimento, garantem uma documentação precisa e são valiosos para a validação e verificação do comportamento do sistema.

Os objetos podem estar em dois estados possíveis pendente ou concluídos. Ex: Campanhas (pendente/concluídos), Eventos (pendente/concluídos), Novidades (pendente/concluídos).



3.10 Diagrama de Sequência

Um diagrama de sequência é uma representação gráfica usada para ilustrar a interação entre diferentes objetos ou componentes de um sistema ao longo do tempo. São uma espécie de diagrama de interação, pois descreve como, e em qual ordem, um grupo de objetos trabalha em conjunto. Ele mostra a sequência de mensagens trocadas entre esses objetos para realizar uma função ou processo específico. No diagrama, os objetos são representados por linhas verticais, enquanto as mensagens trocadas entre eles são representadas por setas horizontais.

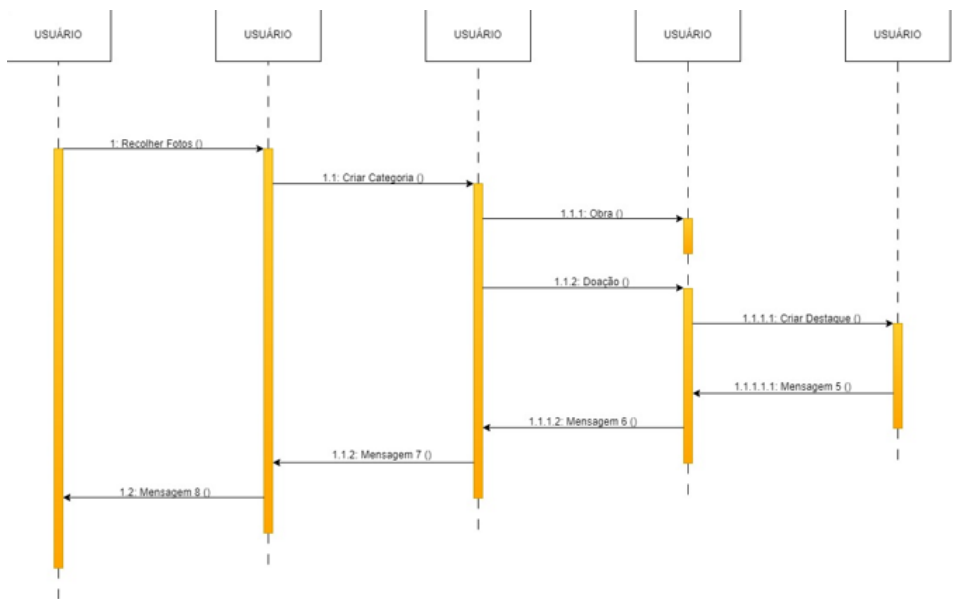
Os diagramas de sequência são uma parte fundamental da modelagem UML (Unified Modeling Language) e são amplamente utilizados no desenvolvimento de

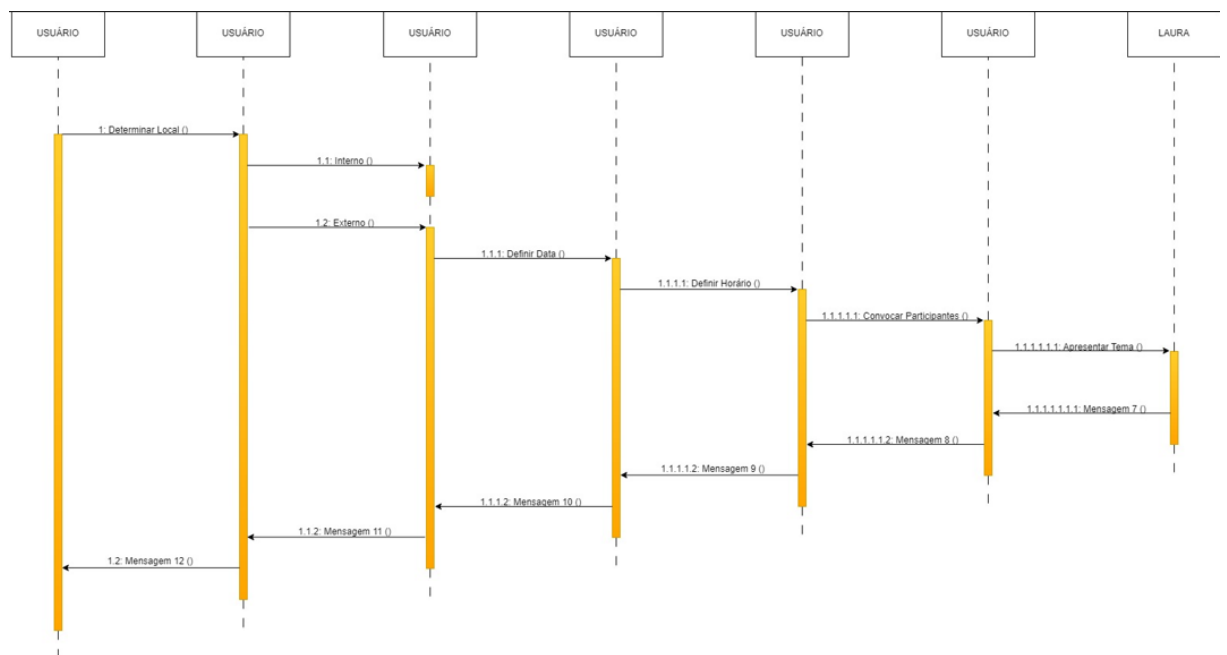
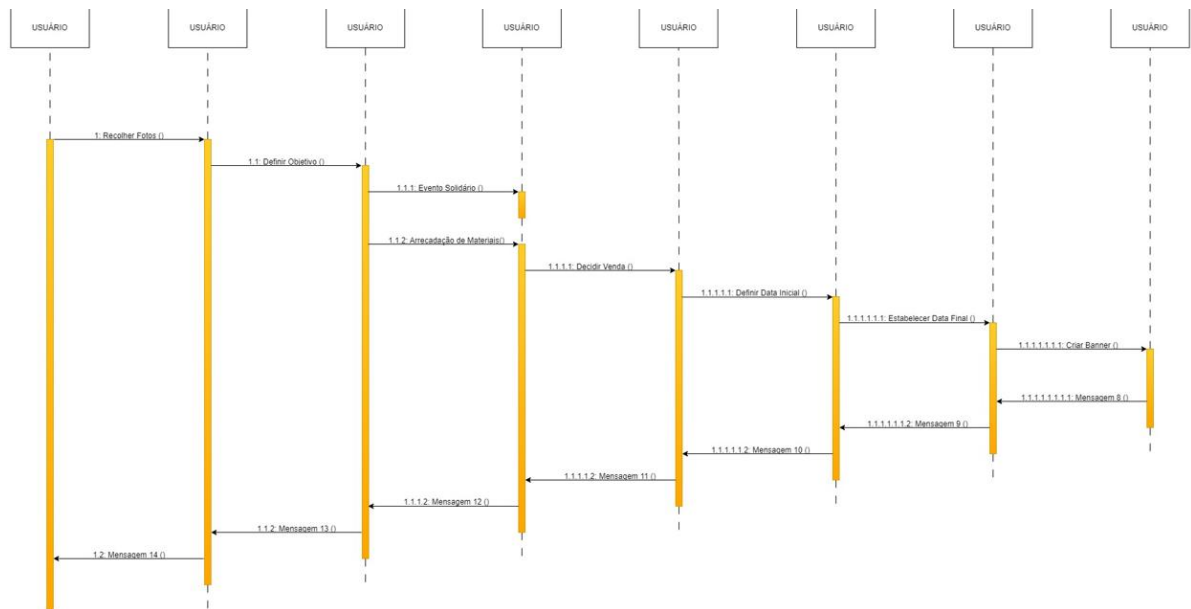
software para detalhar a lógica de casos de uso e a interação dinâmica entre componentes do sistema.

Os diagramas de sequência são essenciais para compreender e modelar a dinâmica das interações entre diferentes componentes de um sistema. Eles fornecem uma visão clara e detalhada da ordem das operações e das dependências temporais entre elas, o que é crucial para o desenvolvimento de sistemas complexos e distribuídos.

Os diagramas de sequência são essenciais para identificar problemas potenciais de sincronização e comunicação entre componentes, possibilitando ajustes antes da implementação. Eles facilitam a comunicação entre desenvolvedores, analistas e stakeholders, assegurando uma compreensão compartilhada do comportamento do sistema.

Além de serem úteis na documentação do sistema, servem como referência crucial para manutenção e atualizações futuras. Permitem validar se a lógica implementada atende aos requisitos especificados, assegurando o correto funcionamento do sistema em diferentes cenários. Em suma, os diagramas de sequência são ferramentas indispensáveis para o planejamento, desenvolvimento, comunicação e manutenção de sistemas de software complexos.





3.11 Matriz de Rastreabilidade

Uma matriz de rastreabilidade é uma ferramenta utilizada no gerenciamento de requisitos e na engenharia de sistemas para estabelecer uma relação bidirecional entre diferentes artefatos ou elementos ao longo do ciclo de vida do desenvolvimento de um projeto. Ou seja, é um tipo de documento de requisitos específico que destaca duas opções distintas e compara suas especificações mostrando como cada artefato está relacionado e interage entre si, permitindo rastrear a origem, o desenvolvimento e o impacto de cada componente ao longo do tempo e das diferentes fases do projeto.

Essa ferramenta ajuda na gestão de requisitos, pois permite rastrear de onde vêm todos os requisitos e como eles são aplicados em várias partes do sistema. Além disso, a matriz facilita a análise de impacto de mudanças, pois permite avaliar os riscos associados e alterar os planos de mitigação apropriados. Ela ajuda na garantia da qualidade garantindo que todos os requisitos sejam atendidos pelos testes e que estes estejam em conformidade com as especificações.

Embora seja frequentemente utilizada para enfatizar especificações técnicas durante o desenvolvimento de software, a matriz de rastreabilidade de requisitos possui aplicações variadas. Uma de suas principais vantagens é eliminar a necessidade de criar uma matriz do zero a cada novo requisito. Ao receber o modelo da matriz, a equipe pode utilizar essa base para completar os processos subsequentes, promovendo consistência em todas as matrizes futuras.

REQUISITOS	RN01	RN02	RN03	RN04	RN05	RN06	RN07
RF01	✓						
RF02		✓					
RF03			✓				
RF04				✓			
RF05		✓					
RF06					✓		
RF07		✓					
RF08		✓					
RF09	✓						
RF10						✓	
RF11		✓					
RF12		✓					
RF13							✓
RF14		✓					
RF15						✓	

4 Ferramentas e Métodos ou Desenvolvimento

4.1 Ferramentas

As ferramentas escolhidas para o projeto foram selecionadas com base em sua eficiência, escalabilidade e suporte à comunidade. Além disso, essas ferramentas têm documentação abrangente, tutoriais e recursos disponíveis na comunidade de desenvolvedores, o que torna mais fácil para os desenvolvedores aprenderem e implementarem as soluções. A escolha dessas ferramentas também foi influenciada pela preferência pessoal da equipe de desenvolvimento e experiência prévia no uso delas. As licenças das ferramentas são de código aberto, o que significa que são gratuitas e podem ser usadas para fins comerciais e pessoais. Os sites oficiais para cada uma das ferramentas são:

SWOT: Canva

5W2H: Canva

BPMN: Draw.io

DOCUMENTAÇÃO: Microsoft Word

DIAGRAMAS: Draw.io

TELAS: Canva

O Canva é uma ferramenta popular para criação de designs gráficos e prototipagem de telas. Ele é amplamente utilizado por sua interface amigável e uma vasta biblioteca de templates e recursos visuais. Esta ferramenta também é uma ótima opção para a criação de diagramas, apresentações, e outros elementos visuais necessários no desenvolvimento de um projeto.

Site oficial: Canva

O Draw.io é uma ferramenta gratuita e de código aberto para a criação de diagramas e fluxogramas. Ela é amplamente utilizada para diagramas de fluxo, organogramas, diagramas de rede, e muito mais. No site, você pode começar a criar diagramas imediatamente, sem necessidade de registro, e acessar versões de desktop e integrações com outros serviços como Google Drive e OneDrive.

Site oficial do Draw.io: Draw.io (diagrams.net)

O Microsoft Word é um dos processadores de texto mais utilizados no mundo, ideal para a criação de documentos detalhados, relatórios, documentação de projetos,

entre outros. No site, você pode encontrar informações sobre como adquirir o software, bem como acessar a versão online do Word através do Microsoft 365.

Site oficial do Microsoft Word: [Microsoft Word](#)

4.2 Métodos ou Desenvolvimento

O processo de desenvolvimento do projeto foi estruturado em várias etapas, utilizando ferramentas específicas para criar e desenvolver artefatos essenciais.

Para a análise SWOT utilizamos o Canva. Identificamos as forças, fraquezas, oportunidades e ameaças relacionadas ao projeto. Criamos quadros visuais que facilitam a compreensão e a comunicação dessas análises entre os membros da equipe e os stakeholders. Os artefatos produzidos incluem quadros de análise detalhados e apresentações visuais para reuniões e revisões estratégicas.

Depois passamos para a metodologia 5W2H foi aplicada para desenvolver planos de ação abrangentes, abordando todas as questões críticas do projeto. Documentos visuais que organizam e explicam cada um dos componentes do 5W2H de forma clara e estruturada. Os artefatos criados incluem documentos de planejamento, detalhando as ações necessárias, justificativas, localizações, prazos, responsáveis, métodos e custos.

Para modelar esses processos de negócios, utilizamos o BPMN com a ferramenta Draw.io. Isso garantiu uma compreensão clara e uniforme dos fluxos de trabalho. A escolha do Draw.io se deveu à sua facilidade de uso e capacidade de criar diagramas detalhados e precisos. Os artefatos produzidos incluem diagramas que mapeiam os processos de negócios, destacando atividades, eventos, além de documentos de processo que acompanham os diagramas, fornecendo explicações detalhadas de cada componente.

Além dos diagramas BPMN, criamos outros tipos de diagramas, como diagramas de caso de uso, diagrama de atividade, diagrama de máquina de estado, diagrama de sequência, diagrama de classe. São artefatos que mapeiam processos internos e externos, mostram a estrutura da equipe e as relações hierárquicas. Eles

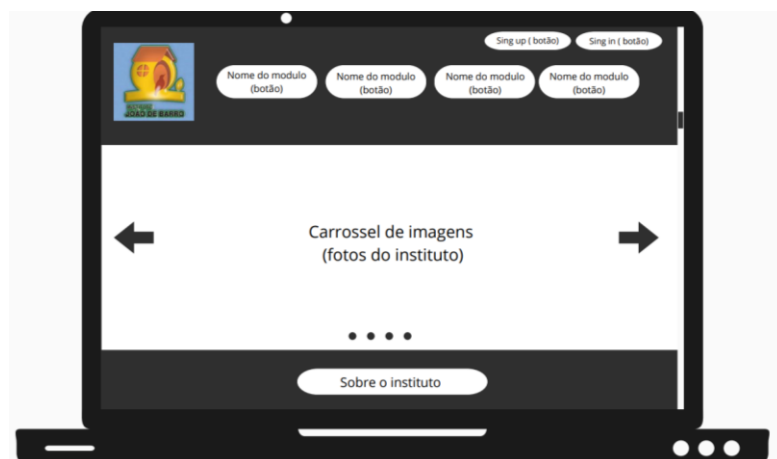
são utilizados de forma complementar. Enquanto os diagramas de classe fornecem uma visão estática da estrutura do sistema, os diagramas de caso de uso, atividade, máquina de estado e sequência oferecem uma compreensão dinâmica de como o sistema se comporta e interage com seus usuários.

Para criar as seis telas de um sistema utilizando o Canva. Inicialmente, realizamos o planejamento e a definição de requisitos, envolvendo reuniões com as partes interessadas para entender os objetivos do sistema, as necessidades dos usuários e as funcionalidades essenciais. Esse levantamento foi fundamental para documentar os requisitos e criar um esboço inicial das telas que seriam desenvolvidas. Com os requisitos claros, avançamos para a criação de wireframes, esboços simples que mostram a estrutura básica e o layout das telas, sem detalhes visuais complexos. Utilizando as ferramentas de desenho, criamos wireframes que definem a posição dos principais elementos como cabeçalhos, botões, campos de entrada, imagens e textos. Depois adicionamos elementos visuais detalhados como cores, tipografia, ícones e imagens. Selecionamos um esquema de cores e um estilo visual consistente que representasse a identidade do sistema.

Por fim, toda a documentação do projeto foi elaborada no Microsoft Word, aproveitando suas funcionalidades avançadas de formatação e revisão. Isso inclui desde a documentação técnica até os relatórios de progresso e manuais de usuário.

5 Resultados e Discussão

TELA 1



1. Logo do Instituto (canto superior esquerdo)

Descrição: Um logo está presente no canto superior esquerdo da tela. Esse logo representa o instituto João de Barro.

2. Barra de Navegação (parte superior)

Botões dos Módulos:

Descrição: Existem vários botões dispostos horizontalmente, cada um representando um módulo.

Função: Ao clicar em qualquer um desses botões, o usuário será redirecionado para a página correspondente ao módulo escolhido.

Botões de Sign Up e Sign In:

Descrição: No canto superior direito da barra de navegação, há botões para 'Sign up' (registrar-se) e 'Sign in' (entrar).

Função: O botão 'Sign up' leva o usuário à página de registro para criar uma conta, e o botão 'Sign in' leva à página de login para acessar uma conta existente.

3. Carrossel de Imagens (parte central)

Descrição: Um carrossel de imagens ocupa a parte central da tela, com setas à esquerda e à direita para navegação.

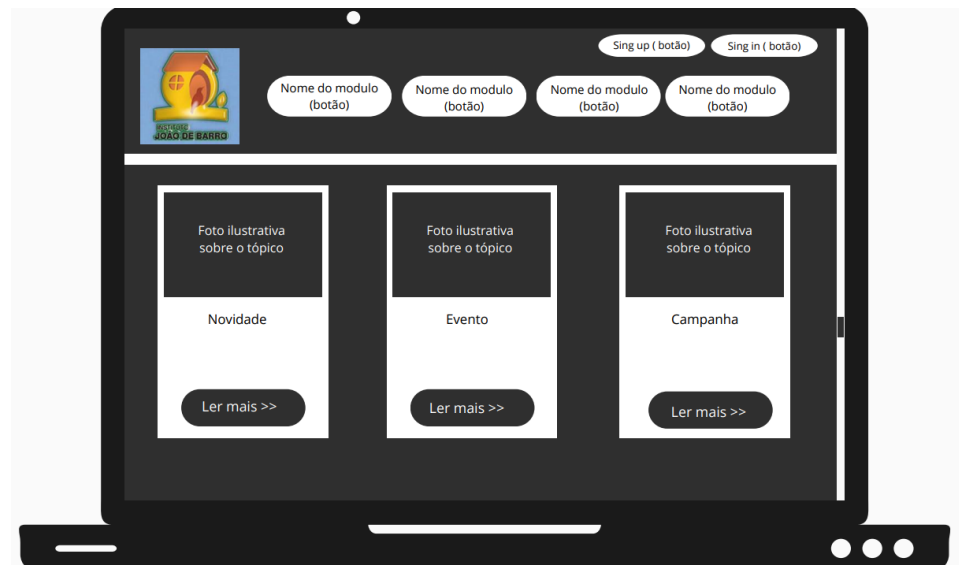
Função: O carrossel exibe várias imagens do instituto e permite que o usuário navegue por essas imagens usando as setas laterais. Os pontos abaixo indicam a quantidade de imagens disponíveis e a posição atual no carrossel.

4. Botão 'Sobre o Instituto' (parte inferior)

Descrição: Há um botão grande localizado abaixo do carrossel que diz 'Sobre o instituto'.

Função: Ao clicar nesse botão, o usuário será redirecionado para uma página com informações detalhadas sobre o instituto.

TELA 2:



1. Logotipo: No canto superior esquerdo da tela, temos o logotipo do "Projeto João de Barro". Este logotipo serve como um ponto de identificação visual para o site.

2. Navegação Principal: Ao lado do logotipo e no centro da tela, vemos 4 botões brancos com a legenda "Nome do módulo (botão)". Esses botões representam diferentes seções ou módulos do site. Eles são usados para navegar entre as várias áreas do conteúdo.

3. Ações de Usuário: No canto superior direito da tela, temos dois botões menores:

Sign up (botão): Este botão é usado para se registrar no site.

Sing in (botão): Este botão é usado para fazer login no site.

4. Conteúdo Principal: Abaixo da navegação principal, temos a área de conteúdo principal que está dividida em três seções, cada uma representando uma categoria de informação:

Novidade: Esta seção exibe as últimas notícias ou atualizações. Abaixo da imagem ilustrativa, há um botão "Ler mais >>" que leva o usuário a mais detalhes sobre essa novidade.

Evento: Esta seção mostra informações sobre eventos. Assim como a seção de novidades, possui uma imagem ilustrativa e um botão "Ler mais >>" para mais informações.

Campanha: Esta seção destaca campanhas que estão sendo promovidas. Também possui uma imagem ilustrativa e um botão "Ler mais >>" para mais detalhes.

5. Botões de Ação: Em cada uma das três seções de conteúdo (Novidade, Evento, Campanha), há um botão "Ler mais >>". Esses botões são usados para acessar mais informações sobre o tópico específico mostrado na seção correspondente.

TELA 3:



1. Cabeçalho: No topo da tela, há um botão centralizado com a legenda "**Sobre o instituto**". Este botão indica que a página atual é sobre informações relacionadas ao instituto.

2. Área de Conteúdo Principal: Abaixo do cabeçalho, temos a área principal de conteúdo que contém duas seções verticais:

Notícia à Esquerda:

Imagem do instituto: espaço reservado para uma imagem representativa do instituto.

Título: O título da notícia ou conteúdo relevante.

Notícia: Um breve resumo ou introdução ao conteúdo da notícia.

Notícia à Direita:

Imagem do instituto: espaço reservado para uma imagem representativa do instituto.

Título: O título da notícia ou conteúdo relevante.

Notícia: Um breve resumo ou introdução ao conteúdo da notícia.

Entre as duas seções de notícia, há setas de navegação (uma à esquerda e outra à direita), indicando que há mais conteúdo ou notícias disponíveis que podem ser visualizadas deslizando para a esquerda ou direita.

3. Área de Contato: Abaixo da área principal de conteúdo, há uma seção destinada às informações de contato do instituto:

Nome do instituto: O nome oficial do instituto.

Email: O endereço de e-mail para contato.

Telefone para contato: O número de telefone disponível para contato.

CNPJ: O número de Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica do instituto.

4. Ícones de Redes Sociais: No canto inferior direito da tela, há ícones das redes sociais onde o instituto está presente:

- Instagram
- LinkedIn
- Facebook

Esses ícones são links para as páginas do instituto nas respectivas redes sociais, permitindo aos usuários conectarem-se e seguir o instituto em diferentes plataformas.

TELA 4:



1. Logotipo: No canto superior esquerdo, temos o logotipo do "Projeto João de Barro". Este logotipo serve como uma identificação visual do site.

2. Navegação Principal: Ao lado do logotipo e no centro da tela, vemos 4 botões brancos com a legenda "Nome do módulo (botão)". Esses botões representam diferentes seções ou módulos do site. Eles são usados para navegar entre as várias áreas do conteúdo.

3. Ações de Usuário: No canto superior direito, temos dois botões menores:

Sign up (botão): Este botão é usado para se registrar no site.

Sing in (botão): Este botão é usado para fazer login no site.

4. Seção de Novidades: Abaixo da barra de navegação principal, há um título centralizado "**NOVIDADES**" que indica a seção atual do site.

5. Navegação de Conteúdo:

Linha do Tempo: Abaixo do título, há uma linha do tempo com círculos representando diferentes etapas ou fases da novidade. O cursor parece estar interagindo com um dos círculos, indicando a possibilidade de clicar neles para ver detalhes de cada fase.

6. Detalhes da Novidade: Abaixo da linha de navegação interativa, temos a apresentação dos detalhes de uma novidade específica:

Foto da novidade: Espaço reservado para uma imagem relacionada à novidade.

Data da Publicação: Um campo para a data em que a novidade foi publicada.

Categoria: Um campo para a categoria da novidade.

Origem: Um campo para a origem da novidade.

Destaque: Um campo para destacar algo importante sobre a novidade.

TELA 5



1. Logotipo: No canto superior esquerdo, temos o logotipo do "Projeto João de Barro". Este logotipo serve como uma identificação visual do site.

2. Navegação Principal: Ao lado do logotipo e no centro da tela, vemos 4 botões brancos com a legenda "Nome do módulo (botão)". Esses botões representam diferentes seções ou módulos do site. Eles são usados para navegar entre as várias áreas do conteúdo.

3. Ações de Usuário: No canto superior direito, temos dois botões menores:

Sign up (botão): Este botão é usado para se registrar no site.

Sing in (botão): Este botão é usado para fazer login no site.

4. Seção de Novidades: Abaixo da barra de navegação principal, há um título centralizado " **CAMPANHA** " que indica a seção atual do site.

5. Navegação de Conteúdo:

Linha do Tempo: Abaixo do título, há uma linha do tempo com círculos representando diferentes etapas ou fases da campanha. O cursor parece estar interagindo com um dos círculos, indicando a possibilidade de clicar neles para ver detalhes de cada fase.

6. Detalhes da Novidade: Abaixo da linha de navegação interativa, temos a apresentação dos detalhes de uma novidade específica:

Foto da campanha: Espaço reservado para uma imagem relacionada à campanha.

Data da publicação: Um campo para a data em que a novidade foi publicada.

Objetivo da campanha: Apresentar o objetivo de cada campanha

Data inicial: Informar a data inicial que a campanha vai começar

Data final: Informar a data final que a campanha vai terminar.

TELA 6



1. Logotipo: No canto superior esquerdo, temos o logotipo do "Projeto João de Barro". Este logotipo serve como uma identificação visual do site.

2. Navegação Principal: Ao lado do logotipo e no centro da tela, vemos 4 botões brancos com a legenda "Nome do módulo (botão)". Esses botões representam diferentes seções ou módulos do site. Eles são usados para navegar entre as várias áreas do conteúdo.

3. Ações de Usuário: No canto superior direito, temos dois botões menores:

Sign up (botão): Este botão é usado para se registrar no site.

Sing in (botão): Este botão é usado para fazer login no site.

4. Seção de Novidades: Abaixo da barra de navegação principal, há um título centralizado " **EVENTO** " que indica a seção atual do site.

5. Navegação de Conteúdo

Linha do Tempo: Abaixo do título, há uma linha do tempo com círculos representando diferentes etapas ou fases do evento. O cursor parece estar interagindo com um dos círculos, indicando a possibilidade de clicar neles para ver detalhes de cada fase.

6. Detalhes da Novidade: Abaixo da linha de navegação interativa, temos a apresentação dos detalhes de uma novidade específica:

Foto do evento: Um espaço reservado para uma imagem relacionada à campanha.

Data da publicação: Um campo para a data em que a novidade foi publicada.

Objetivo da campanha: Apresentar o objetivo de cada campanha

Data: Informar a data que o evento vai acontecer.

Horário do evento: Informar a hora que o evento vai começar.

1 FAP: Formulário de Análise de Portabilidade

1.1 Empresa Contratante

Nome da empresa: Instituto João de Barro

Contato: Laura Orsini

Telefone: 16 99184-0506

1.2 Sistema:

Hardware: O IJB não possui computadores de trabalho. O usuário (Laura), possui um notebook onde realiza as tarefas referentes ao andamento administrativo do instituto. Realizando uma pesquisa com a responsável pelo aparelho identificamos algumas configurações de Hardware, entre elas:

Placa mãe: MS-7c51 –Bios:1.70;

Processador: AMD Ryzen 5 4500 6-core 12 cpus, 3.6Ghz;

Memória: 16GB RAM

Placa de Vídeo: NVIDIA GEFORCE GTX 1650 12GB, VRAM: 3GB, COMPARTILHADA:8GB

Entrada: Walcom Tablet :0x037A,2.4G **Mouse:**0x0066

Banco de dados: O IJB irá investir em um banco de dados externo. Para o módulo de marketing foi desenvolvido uma modelagem que atenderá as expectativas do instituto.

Tabelas e Atributos: Noticia: PK-id_postagem, titulo, dt_noticia, responsável, conteúdo; Novidade: Pk-id_novidade, categoria, origem, destaque; Campanha: Pk-id_campanha, objetivo, dt_inicio, dt_final; Evento: Pk-id_evento, local, participantes, dt_evento, hora; Publica: Pk-cod_publica, dt_publica, autor, visibilidade; Site:Pk-cod_site, nome_site, url, descrição; ConfiguracaoURL: Pk-id_configuracao, protocolo, domínio, caminho. Desenvolvido para modelos relacionais.

Redes: A rede não é fixa, podendo se alterar dependendo da localização; entretanto, foi adquirido as informações referentes a localização que o usuário normalmente usa:

- Internet cabeada (Ethernet)
- Velocidade: 100mbpps
- Endereço físico: 04-7c-16-ca-6c42

1.3 Recursos Humanos:

O IJB possui apenas um usuário hoje definido que dispõe um nível de alfabetização digital suficiente para poder navegar no site. Durante a entrega do projeto o StakeHolder será treinado para utilizar as funcionalidades do site proposto.

Ademais, o instituo possui uma alta rotatividade de funcionários, acerca disso, será desenvolvido um manual de utilização para novos usuários.

1.4 Requisitos Mínimos

1. Sistema operacional: Windows 8 com capacidade de reprodução de som/vídeo
2. Memória RAM: 4GB
3. Navegador: versão mais recente do navegador Chrome, Firefox, Safari ou Edge
4. Conexão de internet: velocidade de 5Mbit ou 800kbps
5. Processador I3 5 gerações.
6. Além disso utilizará servidores Web e de Banco de Dados PostgreSQL.

1.5 Entrevistadores

- Matheus de Castro Evangelista- Responsável por: Front-end, Documentação e processos;
- Sabrina Costa Silva- Responsável por: Gerente do time, documentação e processos;
- Sarah Costa Silva- Responsável por: Documentação e auxílio em Front-end;
- Pedro Gomes de Almeida-Responsável por: modelagem de dados, Back-end, documentação e processos;
- Vitor Gomes Diniz: Responsável por: Gerente geral, banco de dados, auxílio em back-end, documentação e processos;

Função	Nº de ocorrência	Complexidade	Peso	Resultado	Nível de Influência do Sistema (0 a 5)		
entradas		Simples	3	0	Comunicação de dados	5	
		Médio	4	0	Performance	5	
	7	complexo	6	42	Volume de transações	5	
					Eficiência do usuário final	5	
saídas		Simples	4	0	Processamento complexo	5	
		Médio	5	0	Facilidade de implantação	5	
	8	complexo	7	56	Múltiplos locais	5	
					Processamento distribuído	5	
consultas		Simples	3	0	Utilização de equipamento	5	
		Médio	4	0	Entrada de dados on-line	5	
	8	complexo	6	48	Atualização on-line	5	
					Reutilização de código	5	
arquivos		Simples	7	0	Facilidade operacional	5	
		Médio	10	0	Facilidade de mudanças	5	
	7	complexo	15	105			
					Total de NI	70	
interfaces		Simples	5	0			
		Médio	7	0			
	8	complexo	10	80			
Total de FP'b				331	FA = multiplicar o NI pela taxa real =0,65+(0,01*70)	1,35	
					FP'r = multiplicar o FP'b pelo FA	447	
					Informe o nº de LOC da Linguagem	15	
Estimativas do número médio de LOC por FP					KLOC = Multiplicar o FP'r pelo tipo de linguagem		
Cobol				100	Total de KLOC	6703	
Pascal				90			
Linguagens Orientadas a Objeto (C++)				30	Informe o tipo de sistema	3.300	
Java / Delphi / Visual Basic / C#				20			
Geradores de Código (SQL + HTML + RUBY + PYTHON + DEMAIS)				15	PRAZO (dividir o KLOC pelo tipo de sistema)		
					(RESULTADO DA DIVISÃO)QTDD DE MESES	2,03114	
Tipo de Sistema		Produ - Kloc/Loc /mês			QTDD DE DIAS (% x 22)	44,00	
Sistema Comercial		2.500			QTDD DE HORAS (% x 6)	3,00	
Comércio Eletrônico		3.600			QTDD DE MINUTOS (% x 60)	58	
Sistema Web		3.300					
					CUSTO - INVESTIMENTO		
		PRAZO				Informe o valor da hora de trabalho	R\$ 15,00
		DIAS/MÊS	22			ISO (NORMA INTERNACIONAL) HORAS/MÊS =	132
		HORAS/DIA	6				
		MINUTOS/HORA	60			FÓRMULA = 132 * RESULTADO DA DIVISÃO * VALOR DA HORA	
CONFIRMAÇÃO (RESULTADO * 132 * Vr DA HORA)					VALOR TOTAL DO PROJETO =		R\$ 4.021,65

INTRODUÇÃO:

Esta proposta tem como objetivo a implementação de uma ferramenta de marketing/comunicação no site do Instituto João de Barro (IJB) desenvolvido por alunos da Uni-FACEF. Este projeto tem como objetivo fortalecer a divulgação das atividades e valores da organização, bem como engajar a comunidade e potenciais colaboradores. Inspirado pela missão do IJB de proporcionar moradias dignas e seguras para famílias carentes, promovendo a inclusão social e o bem-estar

comunitário, a implementação desta ferramenta visa ampliar o alcance e a transparência das ações realizadas pela instituição, conforme descrito no Termo de Abertura do Projeto (TAP),

SOLUÇÃO PROPOSTA:

O objetivo principal é uma ferramenta de gerenciamento de imagem e publicações no site do IJB. Esta ferramenta visa organizar o processo de comunicação do instituto, permitindo a categorização e marcação de postagens. A implementação desta solução tecnológica busca não apenas melhorar a comunicação interna e externa do instituto, mas também aumentar a transparência e o engajamento comunitário.

Sendo assim, a situação atual do Instituto João de Barro destaca a necessidade urgente de melhorias no gerenciamento da comunicação e das publicações. A solução apresenta diversas possibilidades de aplicação e expansão. Por exemplo, permite que o instituto organize seu conteúdo de forma estruturada, planeje suas postagens com antecedência e mantenha um calendário editorial claro e atualizado. Permitindo acompanhar o desempenho, avaliar o engajamento do público, identificar tendências e ajustar as estratégias de comunicação com base em dados concretos, reduzindo o tempo gasto na gestão manual de postagens e na busca por conteúdo já publicado, reduzindo a escala de esforço e tempo para outras atividades estratégicas.

VISÃO GERAL DA SOLUÇÃO:

Primeiramente, será desenvolvida uma plataforma de gestão de conteúdo com uma interface intuitiva, permitindo a criação, edição e gerenciamento de postagens de forma fácil e eficiente. Essa plataforma incluirá um editor de postagens que suporta textos, imagens, vídeos e outros tipos de mídia, possibilitando a criação de conteúdo rico e diversificado. Além disso, haverá a funcionalidade de agendamento de postagens, permitindo programar conteúdo para datas e horários específicos, garantindo publicações oportunas e consistentes.

O calendário editorial será outro componente essencial da solução. Ele permitirá categorizar as postagens por temas, tipos de conteúdo ou público-alvo,

facilitando a organização e o planejamento estratégico. O calendário terá opções de visualização mensal e semanal para um planejamento mais detalhado e incluirá um sistema de alertas e notificações para lembrar os responsáveis sobre prazos de publicação e outros eventos importantes.

Para aumentar a eficiência, muitos processos repetitivos serão automatizados, como o agendamento de postagens e a organização de conteúdo, reduzindo significativamente o tempo gasto em tarefas manuais.

ESCOPO DA SOLUÇÃO:

A implementação do projeto visa criar uma ferramenta que otimize e organize a comunicação e publicação de conteúdo do Instituto João de Barro (IJB). Para isso, o projeto está dividido em cinco etapas, cada uma com atividades e objetivos específicos que garantirão a eficácia e a funcionalidade da solução final. A seguir, descrevemos detalhadamente cada etapa do projeto, começando pela pesquisa inicial até a apresentação final do sistema desenvolvido.

Primeira Etapa: Pesquisa

A primeira etapa se concentra no entendimento do segmento de atuação do Instituto João de Barro (IJB). Esta fase é crucial para compreender profundamente as necessidades e desafios enfrentados pelo IJB, especialmente no que diz respeito à comunicação e divulgação de suas atividades e projetos. As atividades realizadas nesta etapa incluem:

Pesquisa:

Objetivo: Obter uma visão geral das práticas de comunicação e marketing utilizadas por organizações semelhantes.

Método: Analisar as estratégias de comunicação de entidades como o CIAS de Barretos, que serve de inspiração para o IJB.

Entrevista:

Objetivo: Coletar dados específicos sobre os processos de comunicação e divulgação atuais do IJB.

Método: Entrevistar membros do IJB, para conseguir informações diretas sobre os processos de publicação e gestão do conteúdo

Segunda Etapa: Análise e Definição de Melhorias

A segunda etapa é responsável pelo registro das respostas fornecidas pelos colaboradores, reconhecimento de fraquezas e forças do instituto, e definição de melhorias com base na criação de análises estruturadas. As atividades desta etapa incluem

Registro das Respostas:

Objetivo: Compilar e organizar as informações coletadas na etapa anterior.

Método: Utilizar ferramentas de análise de dados para registrar e categorizar as respostas das entrevistas.

Análise SWOT:

Objetivo: Identificar as fraquezas, forças, oportunidades e ameaças relacionadas à comunicação do IJB.

Método: Aplicar a análise SWOT para destacar a deficiência na comunicação e publicação como uma fraqueza crítica a ser abordada.

Plano de Ação 5W2H:

Objetivo: Desenvolver um plano de ação detalhado para melhorar os processos de comunicação.

Método: Utilizar a ferramenta 5W2H para definir ações específicas, como:

O QUE? Desenvolver no site um gerenciamento de imagem e publicações.

POR QUÊ? Para organizar o processo de comunicação do instituto.

COMO? Implementando uma ferramenta no site que permitirá a realização de postagens diretamente, categorizando-as conforme necessário, incluindo marcações de aprovação ou não.

Definição e Validação de Melhorias:

Objetivo: Propor melhorias específicas baseadas nas análises realizadas.

Método: Desenvolver propostas de melhorias, como a implementação de uma nova ferramenta de gerenciamento de publicações, e validar essas propostas com os integrantes do projeto e orientador.

Criação do BPMN:

Objetivo: Documentar os processos de comunicação atuais.

Método: Utilizar a notação BPMN (Business Process Model and Notation) para criar diagramas que representem os processos de comunicação do IJB antes e após as melhorias propostas.

Terceira Etapa: Elicitação e Documentação de Requisitos

A terceira etapa foca na elicitação de Requisitos Funcionais e Não Funcionais, juntamente com a documentação necessária e a criação de diagramas para esclarecer o funcionamento do sistema. As atividades desta etapa incluem:

Elicitação de Requisitos Funcionais e Não Funcionais:

Objetivo: Definir claramente o que o sistema deve fazer (requisitos funcionais) e as qualidades desejadas (requisitos não funcionais).

Método: Realizar entrevistas e workshops com as partes interessadas para coletar todos os requisitos necessários.

Documentação:

Objetivo: Registrar de maneira detalhada todos os requisitos levantados.

Método: Utilizar templates padrão de documentação de requisitos, garantindo clareza e consistência.

Criação de Diagramas:

Objetivo: Visualizar os casos de uso, atividades e sequências do sistema.

Método: Desenvolver diagramas de classe e Casos de Uso, para representar os fluxos de interação e processos dentro do sistema.

Revisões:

Objetivo: Garantir que os requisitos e diagramas estejam corretos e completos.

Método: Realizar revisões periódicas com a equipe do projeto e partes interessadas.

Quarta Etapa: Prototipação e Desenvolvimento

A quarta etapa possui foco na prototipação de telas, escolha do banco de dados e linguagem de programação, e no desenvolvimento das funcionalidades do sistema. As atividades desta etapa incluem:

Prototipação de Telas:

Objetivo: Criar protótipos de alta fidelidade das interfaces do usuário.

Método: Utilizar ferramentas de design para desenvolver protótipos interativos baseados nos requisitos definidos.

Escolha do Banco de Dados e Linguagem de Programação:

Objetivo: Selecionar as tecnologias que melhor se adequem ao projeto.

Método: Avaliar opções de banco de dados e linguagens de programação considerando desempenho, segurança e facilidade de manutenção.

Desenvolvimento do Banco de Dados:

Objetivo: Estruturar e implementar o banco de dados que suportará o sistema.

Método: Criar esquemas e tabelas no banco de dados selecionado, garantindo integridade e eficiência

Desenvolvimento Back-end:

Objetivo: Desenvolver a lógica de negócio e funcionalidades do sistema.

Método: Programar as funcionalidades do back-end, incluindo a integração com o banco de dados e implementação de APIs.

Desenvolvimento Front-end:

Objetivo: Implementar as interfaces de usuário e interações do sistema.

Método: Programar as funcionalidades do front-end com base nos protótipos de tela, garantindo uma experiência de usuário fluida e intuitiva.

PRAZOS:

O desenvolvimento do sistema será realizado utilizando a linguagem de programação Java e o prazo estimado para a entrega completa do sistema é de 44 dias úteis. Durante esse período, todas as etapas do projeto, desde o planejamento até os testes finais, serão analisadas para assegurar a qualidade do sistema.

INVESTIMENTO:

Para a implementação do sistema proposto, o investimento necessário é de R\$ 4.021,65. Este valor abrange todos os custos associados ao desenvolvimento e implantação do sistema, garantindo a entrega de uma solução eficiente.

Considerações finais

O objetivo geral deste trabalho é promover o marketing no instituto João de barro, através da implementação de um sistema para disponibilizar postagens e um calendário categorizado. Essa representa uma ferramenta fundamental para fortalecer a presença online, promover a imagem institucional e alcançar os objetivos de comunicação de forma eficaz, para que assim o problema buscado seja resolvido.

A implementação dessa solução apresenta diversas possibilidades de aplicação e expansão. Por exemplo, permite que o instituto organize seu conteúdo de forma estruturada, planeje suas postagens com antecedência e mantenha um calendário editorial claro e atualizado. Permitindo acompanhar o desempenho das postagens, avaliar o engajamento do público, identificar tendências e ajustar as estratégias de comunicação com base em dados concretos, reduzindo o tempo gasto na gestão manual de postagens e na busca por conteúdo já publicado, reduzindo a escala de esforço e tempo para outras atividades estratégicas.

Até o momento, o projeto foi estruturado em diversas fases com o uso de ferramentas específicas para criar artefatos essenciais. Iniciamos com a análise SWOT para identificar forças, fraquezas, oportunidades e ameaças, facilitando a

comunicação e compreensão entre equipe e stakeholders. Em seguida, aplicamos a metodologia 5W2H para planejar ações abrangentes, documentando-as de forma clara e estruturada. Utilizamos o BPMN para modelar processos de negócios, garantindo uma representação clara dos fluxos de trabalho. Além disso, desenvolvemos diversos tipos de diagramas para mapear processos internos e externos. Criamos também wireframes e telas para definir requisitos e visualizar a estrutura básica e o layout do sistema.

Os principais desafios enfrentados incluíram alinhar os detalhes do módulo de marketing com a criação de uma nova identidade visual e atender às necessidades do instituto em relação ao armazenamento extenso de banco de dados para todas as fotos. Diante dessas dificuldades, realizamos uma nova entrevista com os integrantes do instituto e apresentamos novas ideias para atender às necessidades da organização de maneira eficaz.

Nas próximas etapas, vamos colocar em prática tudo o que foi desenvolvido até agora, implementando os códigos correspondentes aos artefatos e focando nas necessidades específicas do instituto.

Anexo 01

Compreender a missão, visão e valores de uma organização é essencial para entender sua identidade e absorver sua cultura. A missão define o propósito central da empresa, esclarecendo seus objetivos primordiais. A visão apresenta uma imagem do futuro almejado, incentivando e unindo esforços. Enquanto os valores estabelecem os princípios éticos e de comportamento que norteiam as escolhas e interações no ambiente corporativo. Ao compreender esses aspectos, os funcionários se sentem mais comprometidos e alinhados com as metas da organização, facilitando a tomada de decisões coesas e promovendo uma cultura empresarial sólida e otimista.

Dessa forma, a equipe do instituto João de barro compartilhou conosco os princípios fundamentais que regem sua atuação:

Missão: Proporcionar moradia digna a famílias em situação de extrema pobreza e vulnerabilidade social, devidamente selecionadas por processo de triagem, através de reforma e construção, com fornecimento de materiais, mão de obra e acompanhamento técnico com arquitetos e engenheiros voluntários.

Visão: O instituto João de barro é uma organização onde pessoas podem exercitar a cidadania, servir a comunidade e praticar o princípio cristão da caridade.

Valores: O trabalho do IJB é permeado pelos valores de transparência, simplicidade, humildade, amizade, trabalho em equipe e comprometimento.

Apêndice 01

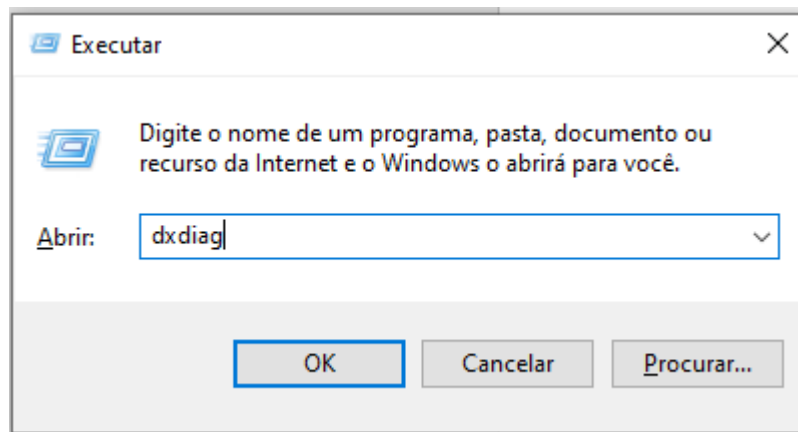
Elaboramos um passo a passo claro e fácil de seguir para Laura, membro do Instituto, a fim de facilitar a compreensão e localização dos requisitos. Graças a esse guia, ela pôde enviar os requisitos essenciais para a conclusão do projeto.

Segue abaixo a sequência de instruções:

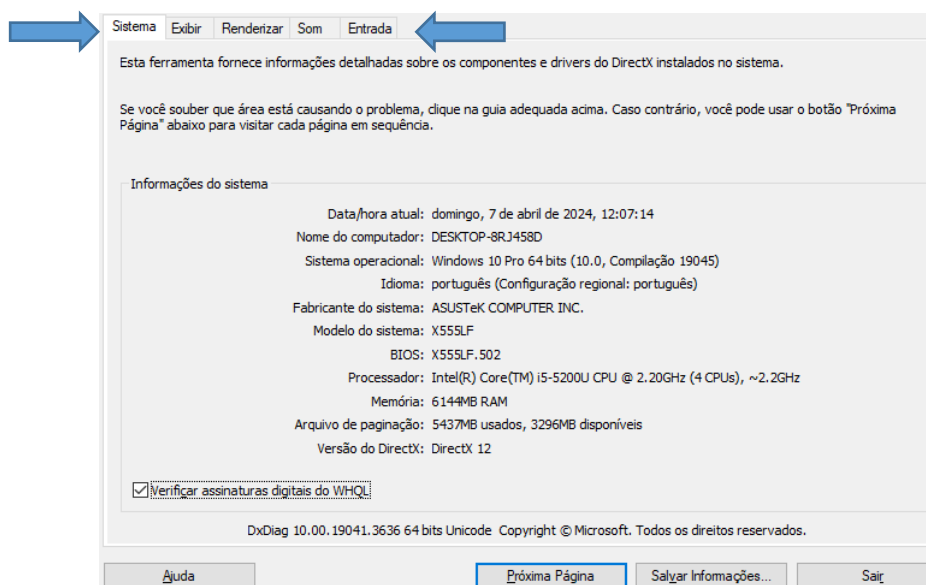
1. Segure as teclas Windows + a tecla R para abrir o menu EXECUTAR



2. No menu aberto digite dxdiag e aperte OK



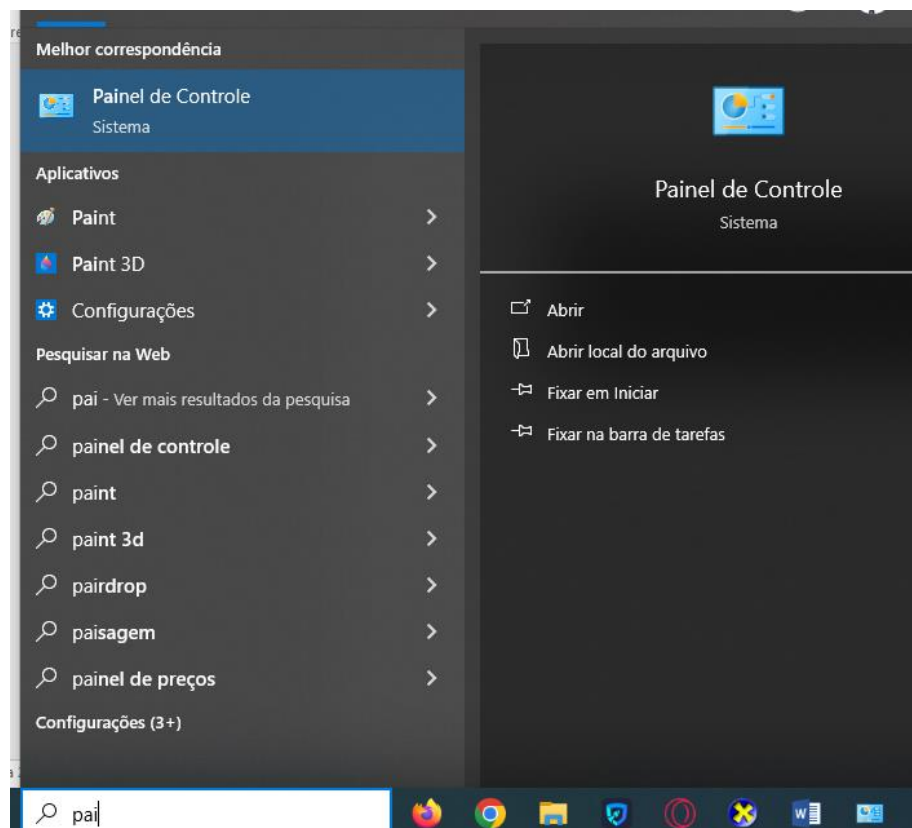
3. Será aberto um menu com diversas abas:



4. Em cada aba aperte PRT SC no teclado e cole em paint ou Word:



5. Abre a caixa de pesquisar e procure por painel de controle



6. Com o painel de controle aberto procure por Rede e clique na opção Central de Rede e Compartilhamento



7. Selecione a rede ativa e tire print da tela que abrir, cole em Word ou paint:

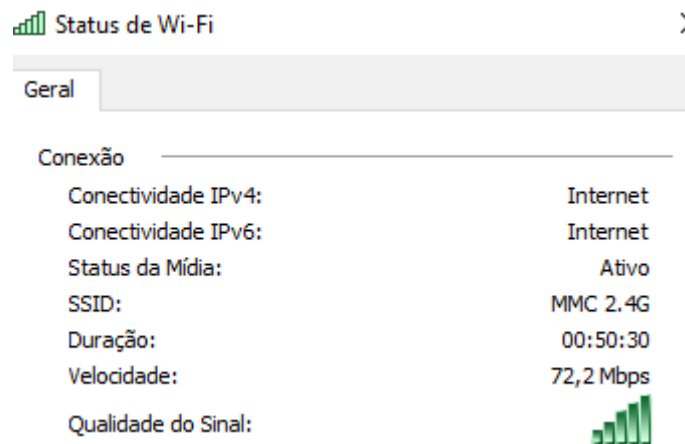
Exibir suas informações básicas de rede e configurar as conexões

Exibir redes ativas

MMC 2.4G 3
Rede pública

Tipo de acesso: Internet
Conexões: Wi-Fi (MMC 2.4G)





Com o auxílio dessas instruções detalhadas, Laura foi capaz de compreender os dados desejados e enviar as imagens solicitadas conforme as orientações de cada etapa. Esse processo facilitou a coleta e o envio preciso das informações necessárias para o projeto.

