

# Desenvolvimento de uma Aplicação Mobile e Web para Contratação de Pequenos Serviços

Vitor Reis<sup>1</sup>, Lucas William<sup>1</sup>, Leandra Friedrich<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - Senac – São Leopoldo, RS, Brasil

**Resumo.** *A ideia principal do desenvolvimento desse sistema é facilitar a comunicação entre contratante e contratado, em negociação de pequenos serviços. Utilizando de um sistema básico de localização, tornamos o sistema visualmente mais objetivo e direto para simplificar o contato entre os usuários. 'Contrata-me' tem objetivo de tornar todo o vínculo contratual mais seguro e mais rápido, tendo acesso a todas informações profissionais antes mesmo da contratação do serviço.*

## 1. Introdução

Ao longo dos anos, é perceptível a dificuldade na contratação de pequenos serviços, comumente são vistas placas de rua com números para contratar algum serviço específico. Desse modo, não há nenhum método de verificar ou constatar a qualidade do serviço, pondo em risco a segurança do contratante, que pode ter seus bens danificados ou sua própria vida em risco, como em casos envolvendo eletricidade por exemplo. Por esse modo é claro a necessidade de um sistema de fácil acesso para apurar a qualidade e a garantia do serviço, com sistema de validação de identidade e avaliação pública do ofício.

## 2. Metodologia

Para o desenvolvimento do projeto foi feito primeiramente um *brainstorming* entre os membros colaboradores, houve também um questionamento aos instrutores, colegas e conhecidos afim de reconhecer uma dificuldade em comum entre todos. Após análises foi decidido seguir esse projeto com uma metodologia ágil, para melhorar a eficiência da equipe como um todo. Utilizando o Trello, um método Kanban, dividiu-se entre os colaboradores as atividades do projeto em:

### 2.1. Estrutura do Código

Inicialmente foi decidido que a raiz do projeto seria feito em uma linguagem fortemente tipada e orientada a objetos, as opções ficavam entre TypeScript e Java, decidiu-se seguir com a primeira por questões de praticidade, sendo possível utilizar um modelo MVC que viabiliza a resolução de possíveis erros de código.

### 2.2. Desenvolvimento Visual

Após a projeção da ideia, foi feita uma pesquisa em relação ao design principal do software. A pesquisa consistia em estudar sobre a teoria das cores e ver qual seria o tom que o projeto iria passar; acabou-se optando pela cor azul como a majoritária do sistema, pois azul pode representar princípios como segurança, tecnologia e profissionalismo. Outra pesquisa foi feita a fim de buscar um visual mais confortável para o cliente; percebeu-se que a estrutura visual, como apresentação das funcionalidades e facilidade de navegação, são fundamentais para um software profissional.

### **2.3. Análise de Viabilidade**

Anteriormente à estruturação do software, foi feita uma pesquisa quanto à viabilidade do projeto no mercado, percebeu-se que existem sistemas com propostas parecidas, mas nenhum sistema com as funcionalidades esperadas foi encontrado. Então percebeu-se a possibilidade da realização do projeto, pois as ideias iniciais do sistema, juntamente com sua proposta, parecem não ter sido encontradas em nenhuma outra aplicação disponível.

### **2.4. Pesquisa Referencial**

Para se ter referências, pesquisou-se pelo desenvolvimento de outros grandes softwares do mercado, mesmo os que não estão vinculados à proposta de contratação de serviços. As principais pesquisas referenciais de sistemas foram Uber, que media a comunicação entre motorista e passageiro; iFood, que trabalha com um sistema de entrega próprio baseado na localização dos usuários; LinkedIn, que é a maior referência na área de contratação de serviços, porém de forma diferente da qual é planejada para nosso sistema; Reclame Aqui, sistema baseado na avaliação de usuários na compra e contratação de outros serviços, referência primordial no quesito de *feedbacks* dos clientes.

## **3. Resultado e Discussão**

## **4. Conclusão**

## **5. Referências**