

Documento de Análise de Requisitos – FastDev

1. Introdução

1.1 Visão Geral

O FastDev é uma plataforma web desenvolvida em ReactJS (frontend) e Spring Boot (backend) que oferece acesso a vídeos exclusivos mediante pagamento. O sistema permite assinaturas mensais/anual e pagamento único via Pix para acesso a conteúdos específicos.

1.2 Objetivos

- Oferecer um sistema de assinatura de vídeos acessível e interativo;
- Permitir um modelo freemium para acesso gratuito a conteúdos limitados;
- Garantir segurança e eficiência no processamento de pagamentos;
- Fornecer um ambiente de interação entre usuários e administradores.

1.3 Tecnologias Utilizadas

- **Frontend:** ReactJS
- **Backend:** Spring Boot
- **Banco de Dados:** PostgreSQL/MongoDB
- **Autenticação:** JWT Token
- **Gateway de Pagamento:** (a definir)

2. Funcionalidades

2.1 Autenticação e Controle de Acesso

- Cadastro e login de usuários
- Autenticação via JWT Token
- Recuperação de senha via e-mail
- Teste grátis para um vídeo específico (5 minutos)
- Redirecionamento automático para a página de planos após o teste grátis

2.2 Monetização e Pagamentos

- Integração com gateway de pagamento
- Assinatura mensal/anual via cartão de crédito/débito
- Pagamento único via Pix para acesso a vídeos sob demanda
- Cancelamento da assinatura a qualquer momento (perda imediata do acesso)
- Histórico de pagamentos e acessos

2.3 Consumo de Conteúdo (Vídeos)

- Catálogo de cursos/playlists de vídeos organizados por categorias (tópico, nível de proficiência, média de avaliações)
- Player de vídeo embutido na plataforma

- Controle de progresso de vídeo (continuar assistindo)
- Exibição de vídeos apenas para usuários autenticados e com acesso válido
- Possibilidade de favoritar vídeos/cursos para assistir depois
- Possibilidade de criação de linha do tempo de estudos personalizada — lista de cursos organizada com base no nível de proficiência necessário para iniciá-lo.

2.4 Interação do Usuário

- Sistema de avaliação com notas e comentários nos vídeos
- Apenas administradores podem gerenciar/moderar comentários
- Todos os usuários podem interagir nos comentários

2.5 Administração da Plataforma

- Painel de controle para gerenciar usuários, vídeos e pagamentos
- Moderação de comentários (apenas administradores podem remover)
- Relatórios sobre novos cadastros, compras sob demanda, assinaturas recorrentes e acessos avulsos

3. Requisitos Funcionais e Não Funcionais

3.1 Requisitos Funcionais

- **RF01:** O sistema deve permitir o cadastro e login de usuários.
- **RF02:** O sistema deve permitir a contratação de assinatura (mensal, semestral ou anual) ou cursos sob demanda por débito, crédito ou Pix.
- **RF03:** O sistema deve incluir pelo menos um vídeo introdutório de duração mínima de 10 minutos para cada curso.
- **RF04:** O sistema deve permitir a favoritação de vídeos.
- **RF05:** O sistema deve permitir avaliação (até 5 estrelas) e comentários em vídeos.
- **RF06:** O sistema deve permitir que apenas administradores modifiquem ou excluam comentários.
- **RF07:** O sistema deve permitir que o usuário monte conjuntos de vídeos próprios organizados com base em nível de proficiência
- **RF08:** O sistema deve permitir que o usuário cancele a assinatura;
- **RF09:** O sistema deve permitir que o usuário apague a própria conta.
- **RF10:** O usuário deve poder recuperar a própria conta via confirmação de e-mail.
- **RF11:** O usuário deve poder conferir o histórico de pagamentos
- **RF12:** O administrador deve poder emitir um relatório da plataforma (número de acessos, total de cadastros, estatísticas de visualização, quantidade de assinaturas, taxa de conversão e mais);
- **RF13:** O administrador pode apagar comentários;
-

3.2 Requisitos Não Funcionais

- **RNF01:** O sistema deve ser responsivo para dispositivos móveis.
- **RNF02:** O sistema deve garantir a segurança dos dados dos usuários através de criptografia.

- **RNF03:** O tempo de resposta para carregamento de vídeos deve ser inferior a 3 segundos.
- **RNF04:** O sistema deve utilizar um banco de dados escalável para armazenar conteúdos e interações dos usuários.
- **RNF05:** O frontend deve ser desenvolvido em ReactJS
- **RNF06:** O backend deve ser desenvolvido em Spring Boot
- **RNF07:** O sistema deve estar disponível 100% do tempo
- **RNF08:** O sistema deve estar disponível para web e dispositivos móveis (app);
- **RNF09:** A autenticação de usuário deve acontecer via JWT Token.

4. Perfil de Usuário – Plataforma de Streaming de Cursos de Programação

4.1. Público-Alvo

A plataforma atenderá diversos perfis de usuários, incluindo:

Iniciantes: Pessoas sem conhecimento prévio em programação que desejam ingressar na área.

Estudantes e Universitários: Alunos de cursos técnicos e superiores em tecnologia que buscam complementar sua formação.

Profissionais em Transição de Carreira: Indivíduos de outras áreas interessados em migrar para o setor de tecnologia.

Programadores Júnior: Desenvolvedores em início de carreira que desejam aprimorar suas habilidades.

Desenvolvedores Experientes: Profissionais buscando especialização em tecnologias avançadas, frameworks e novas linguagens.

4.2. Características do Usuário

Idade: 16 a 45 anos, com predominância entre 18 e 35 anos.

Nível de Experiência: Variável, do iniciante ao avançado.

Motivação: Aprimoramento profissional, mudança de carreira ou aprendizado contínuo.

Comportamento Digital: Usuários acostumados a consumir conteúdo online e utilizar plataformas de ensino.

4.3. Necessidades e Expectativas

Acesso a conteúdos atualizados sobre as principais linguagens e tecnologias do mercado.

Cursos estruturados e progressivos, do básico ao avançado.

Certificações reconhecidas para agregar valor ao currículo.

Aprendizado prático, com desafios e projetos reais.

Flexibilidade, permitindo aprendizado no próprio ritmo, com acesso via desktop e mobile.

Comunidade e suporte, com fóruns, tutores e eventos ao vivo.

4.4. Tecnologias e Formatos Preferidos

Videoaulas interativas, com legendas e suporte a múltiplos idiomas.

Projetos hands-on, com integração a ambientes de desenvolvimento online.

Gamificação, com badges, rankings e recompensas.

Integração com plataformas como GitHub e LinkedIn para exibição de conquistas.

5. Área de negócio

A área de negócio desse sistema se enquadra no setor de Educação e Tecnologia (EdTech), mais especificamente no segmento de Educação Online e Ensino de Programação.

5.1. Principais Características do Negócio:

Modelo de Receita: Pode incluir assinaturas mensais/anuais, compra de cursos individuais, freemium (cursos gratuitos com opções pagas) ou planos corporativos para empresas.

Mercado-Alvo: Profissionais de tecnologia, estudantes, programadores iniciantes e empresas que buscam capacitação para seus funcionários.

Diferencial Competitivo: Plataforma especializada e estruturada para oferecer ensino de programação do básico ao avançado, com foco na prática e atualização constante do conteúdo. Acompanhamento de aprendizagem personalizada para diferentes níveis de proficiência.

Tecnologia como base: Utiliza streaming de vídeo, gamificação, inteligência artificial para recomendação de cursos e ambientes interativos para aprendizado prático.