

# Storm IT Solutions Ltda.

## Aplicativo Storm Career Ascension

### ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS - 1TDST

<b>Caio Rocha de Goes</b>	<b>RM: 85013</b>
<b>Enrique Oliveira Caribé</b>	<b>RM: 85584</b>
<b>João Victor Pessoa Queiroz</b>	<b>RM: 85568</b>
<b>Lucas Alves de Oliveira</b>	<b>RM: 85142</b>
<b>Lucas Gouget Marinho</b>	<b>RM: 84315</b>
<b>Victor Yafusso Sunahara</b>	<b>RM: 84095</b>

## PREFÁCIO

Este documento aborda a minuta de uma aplicação web desenvolvida pela empresa Storm IT Solutions à empresa B2W Digital. O mesmo descreve detalhadamente partes importantes na confecção dessa aplicação, cujo o mesmo terá a função de auxiliar na mudança de perspectiva de um funcionário em relação ao seu crescimento dentro da empresa.

## 1. Termo de Abertura do Projeto

- 1.1. Justificativa do Projeto:** Devido a um alto índice de turnover dentro do conglomerado B2W, foi proposto junto a FIAP – Faculdade de Informatica e Administração Paulista a realização de uma solução que auxiliasse no combate de tal problema, quando perguntada em relação as causas de tais saídas a empresa respondeu que muitos dos funcionarios a deixava alegando não enxergar perspectiva de crescimento de carreira dentro da empresa. Pensando nisso a Storm IT Solutions propõe o desenvolvimento uma plataforma gamificada que tem por objetivo ajudar a diminuir os índices de saída de funcionários relativas a falta de perspectiva de crescimento profissional. Reduzindo assim os niveis de turnover e visando o crescimento e o avanço da companhia.
- 1.2. Finalidade do Projeto:** A plataforma deverá auxiliar os funcionários a enxergar oportunidades de crescimento junto a empresa como vagas internas, promoções, cursos para melhorar suas habilidades, etc. Transparecendo a meritocracia, um dos valores da empresa, com tal transparência espera-se que os funcionários ampliem sua visão em relação as oportunidades de crescimento dentro da empresa, evidenciando os ganhos que o mesmo terá ao manter-se na mesma, diminuindo a subjetividade e a má interpretação da meritocracia, combatendo assim uma possível injustiça vista pelos funcionários, afim de diminuir assim as taxas de turnover relacionado a esse problema descrito a cima.
- 1.3. Objetivo(s) do Projeto:** O projeto tem por objetivo a criação de uma plataforma gameficada destinada a empresa B2W Digital, que auxilie o funcionário na visualização de oportunidades de crescimento junto à empresa, afim de que essa visualização reduza os níveis de turnover de funcionários da empresa que se desligam alegando não enxergarem perspectiva de crescimento profissional junto a mesma.
- 1.4. Descrição do Produto:** O Storm Rewards será uma plataforma gameficada no formato de um mmo rpg que proporciona uma interação inovadora com o usuário que será tratado pela plataforma como uma Persona de jogador que terá características como level, experiência e conquistas. Dentro dessa plataforma o usuario poderá solicitar a sua candidatura para vagas internas e cursos dentro da empresa visando a melhoria do seu perfil profissional e habilidades, as vagas existentes dentro da plataforma terem características como nivel necessario da vaga e requisitos para que seja mostrado para o usuario apenas vagas compatíveis com o seu perfil, fazendo assim com que ele esteja à vontade e seguro para candidatar-se as vagas disponiveis, de forma a aumentar seu engajamento e despertar a curiosidade do usuário com os desafios propostos para subir seus leveis cada vez mais e conseguir melhores oportunidades.

**1.5. Stakeholders do Projeto:**

- Recursos Humanos (RH);
- Associados (funcionários dentro da empresa);
- Ex-associados (funcionários que já trabalharam dentro da empresa, mas hoje se encontram em outras empresas);
- Gestores das áreas (pessoas que gerem as áreas dentro da empresa).

**1.6. Entregas do Projeto:**

- Classes Java juntamente ao UML;
- Aplicação WEB juntamente com os níveis de per e acesso;
- Protótipos funcionais para testes;
- Documento de Software contendo levantamento e análise de requisitos;
- Backlog;

**1.7. Estimativas de Tempo e Custo:**

- O prazo para a entrega do projeto será dia 07/06/2020;

**1.8. Exclusões do Projeto:**

- Realização do cadastro das vagas e cursos dentro da plataforma
- Realização do cadastro dos funcionários dentro da plataforma

**1.9. Critérios de Aceitação:**

- As solicitações de vagas enviadas ao gestor deverão ser possíveis de avaliação e retorno com uma resposta ao funcionário;
- Os usuários deverão seguir as especificações regidas e pré-estabelecidas pelos gestores de áreas;
- A plataforma estará de acordo com as leis Municipais, Estaduais, Federais;
- A plataforma deve estar de acordo com os Regimentos Internos da empresa contratante e eventualmente não poderá infringir quaisquer regras estabelecidas pela a mesma.

**1.10. Restrições:**

- Limitações de prazo;
- Limitações de custos;
- Ausência na colaboração dos Stakeholders;
- Leis Municipais;
- Leis Federais;
- Leis Estaduais;
- Regimentos Internos da B2W;

- Disponibilização.

#### **1.11. Riscos:**

- Falha em armazenamento;
- Perca de dados;
- Inviabilização de Dados;
- Requisitos dos clientes não alcançados;
- Criação de cronogramas e orçamentos não realísticos;
- Surgimento de imprevistos com os recursos;
- Não adesão dos funcionários à plataforma;

## 2. Levantamento de Requisitos

Com os altos níveis de turnover que vinha sofrendo, o conglomerado B2W Digital acabou por contatar a empresa Storm IT Solutions em busca de solução inovadora e tecnológica que pudesse ajuda-la a na diminuição desses níveis aumentando consequentemente o tempo de casa do funcionario, quando perguntada sobre o porquê dos associados se desligarem a mesma respondeu que grande parte dos associados no momento do desligamento alegavam deixa-la por não enxergar perspectiva de crescimento profissional dentro da empresa, diante disso a Storm IT Solutions propõe o desenvolvimento de uma plataforma gamificada que auxilie o associado a enxergar tais oportunidades de crescimento, como, vagas e cursos profissionalizantes ofertados pela propria empresa. Afim de diminuir a saída de funcionarios que alegam não encontrar oportunidades e por isso saem a busca-lás novamente no mercado de trabalho.

Para que haja uma gamificação dentro da plataforma o associado tratado nesse documento como Persona receberá dentro da plataforma características de um personagem de jogos como, nickname (apelido), nível, experiencia, conquista (achievements que serão tratados pela plataforma como badges fornecendo experiencia ao usuario e também podendo ser usados como premiação digitais, como por exemplo um achievement de comemoração de aniversario da empresa). Além de características padrões de um associado como nome, departamento, data de admissão, entre outras.

Dentro dessa plataforma irá existir três tipos de usuarios sendo o primeiro o usuario do tipo Persona(Associado), e os outros dois sendo usuario que extenderão as permissões de Persona sendo eles o usuario Gestor e o Recrutador. As funções de cada um deles será descrita logo a baixo:

- **Persona(Associado):** O usuário do tipo Persona representará todos os associados e a ele será permitido desempenhar tarefas como, ver vagas disponiveis, ver cursos, disponiveis, ver suas conquistas, ver nível, usar o assistente de ajuda da plataforma(ChatBot), o usuário poderá também enviar solicitações dessas vagas e/ou curso ao seu gestor, processo esse que será explicado melhor abaixo. Em comparação a um jogo RPG a Persona seria a representação de um Player;
- **Gestor:** O gestor será o usuário responsavel por avaliar as solicitações de vagas e/ou cursos de seu associado dentro da plataforma, ficando a cargo desse a avaliação e o

envio da resposta ao solicitante(associado). Na comparação a um jogo RPG o Gestor desempenharia um papel proximo a um Administrador;

- **Recrutador:** Ao recrutador cabe a função de cadastrar vagas e/ou cursos dentro da plataforma para que os mesmos fiquem acessíveis aos Associados, atualmente esse processo é feito por meio de publicações na rede social da B2W. Em um RPG o recrutador desempenharia o papel do NPC que passa as missoes e recompensas nesse caso as vagas e/ou cursos.

Durante uma reunião com o contratante foi explicado o processo envolvido para que seja possivel uma candidatura nesse processo o interessado(associado) na vaga/curso deve fazer um pedido ao gestor de sua área e caso o pedido seja aceito o mesmo encaminha o pedido ao Recrutador e passa pelo processos referentes aquela vaga. Afim de atender essa regra a plataforma irá permitir que essa solicitação ao gestor seja feito dentro da mesma onde ao fazer será gerado um registro de solicitação que apos avaliada pelo gestor estará disponivel para ser visualizada pelo recrutador que ai então poderá seguir com seus processos normalmente.

O sistema de leveis da plataforma foi pensado de uma forma que fique cada vez mais dificil de subir a cada level para que subir se torne uma coisa desafiadora e instigante ao usuario. Em contra partida afim de engajar os funcionários a vestir a camisa da empresa foram tambem implementados mecanismos para ajudar os funcionarios nessa subida utilizando como parametros informações como tempo de casa (afim de engajar o usuário cada vez mais durante sua carreira dentro da empresa), desafios realizados (tarefas que serem propostas pelos gestores de cada área e que ao serem realizadas permitirão ao usuario ganhar um bonus de experiência), conquistas (cada achievement irá fornecer ao usuario no momento de sua conquista uma quantidade x de experiencia definida pela empresa no momento da criação dos mesmos, esses achievements são colecionaveis e podem ser vistos como medalhas ou insignias sobre os feitos do funcionario ou empresa sendo assim usados como forma de uma premiação digital) etc.

## 2.1.Requisitos de Usuário

### 2.1.1. Cadastro e login

- No ato de cadastro é obrigatório por parte do usuário o informe de um endereço de e-mail válido da empresa.
- Para efetuar um cadastro de usuário os requisitos são: uma senha que deve conter no mínimo 8 caracteres, sendo eles ao menos 1 número, 1 caractere especial e uma letra maiúscula;
- Caso o usuário que já possua cadastro esqueça a sua senha, ele poderá solicitar uma nova senha, para tal o mesmo deverá clicar em um linklabel, onde está escrito “Esqueci minha senha”;
- O usuário terá a possibilidade de mudança de dados pessoais dos quais cadastrou inicialmente, para que isso ocorra o mesmo deverá escolher o dado pessoal que deseja alterar em: **Configurações > Conta > Meus dados** e nisso será enviado um e-mail com um link que o direcionará para um formulário de alteração de suas informações pessoais;
- Durante o processo de login caso o usuário acabe por errar três vezes consecutivas suas credenciais, sua conta será bloqueada e um e-mail será enviado para redefinição senha ou login;
- Validação do e-mail: para validar do e-mail, será enviado ao usuário um e-mail contendo um link de confirmação que ao ser clicado classifica o e-mail com válido;
- Durante o processo de cadastro, quando for informado o número de telefone o mesmo deverá ser confirmado por meio de e-mail que conterá um serial de validação composto por seis caracteres numéricos;

### 2.1.2 - Funcionalidades

- O usuário poderá pesquisar por vagas de seu interesse dentro da plataforma;
- O usuário poderá pesquisar por cursos de seu interesse dentro da plataforma;
- O usuário poderá enviar uma solicitação de uma vaga para seu gestor;
- O usuário poderá enviar uma solicitação de uma curso para seu gestor;
- O usuário poderá visualizar seu nível até o presente momento;
- O usuário poderá visualizar suas conquistas até o presente momento;
- O usuário poderá avaliar solicitações enviadas a ele desde que tenha permissão para tal;
- O usuário poderá visualizar as solicitações enviadas à ele desde que tenha permissão para tal;
- O usuário poderá cadastrar uma vaga desde que tenha perimssão para tal;
- O usuário poderá deletar uma vaga dede que tenha permissão para tal;
- O usuário poderá alterar as informações de uma vaga desde que tenha permissão para tal;
- O usuário poderá cadastrar uma vaga desde que tenha permissão para tal;
- O usuário poderá deletar um curso desde que tenha permissão para tal;
- O usuário poderá deletar um curso desde que tenha permissão para tal;
- O usuário poderá criar um achievement desde que tenha permissão para tal;
- O usuário poderá realizar tarefas afim de ganhar experiencia dentro da plataforma;
- O usuário poderá criar uma tarefa caso ele tenha permissão para tal.
- O usuário poderá fazer perguntas ao assisntente da aplicação (chat bot)



### 3. Análise de Requisitos

A análise de requisitos é um processo que envolve o estudo das necessidades do usuário para se encontrar uma definição correta ou completa do sistema ou requisito de software.

Essa análise de requisitos é vital para o desenvolvimento do sistema, ela vai determinar o sucesso ou o fracasso do projeto. Os requisitos colhidos devem ser quantitativos, detalhados e relevantes para o projeto. Pois eles fornecerão a referência para validar o produto final, estabelecerão o acordo entre cliente e fornecedor sobre o que o software fará e consequentemente reduzirão os custos de desenvolvimento, pois requisitos mal definidos implicam num retrabalho.

#### 3.1 Requisitos funcionais

##### **RF01 – Fazer o cadastro do usuário**

Descrição: A plataforma web permite o cadastro do usuário.

##### **RF02 – Fazer alterações no cadastro**

Descrição: Usuários cadastrados podem alterar dados que são permitidos para sofrerem alterações, como: Senha, E-mail, Nickname e Setor em que atua.

##### **RF03 – Excluir cadastro**

Descrição: Usuários responsáveis pela administração da plataforma poderão excluir um cadastrado de alguém que já não esteja mais na plataforma, por exemplo, um funcionário desligado da empresa.

##### **RF04 – Autenticar o usuário**

Descrição: O app deve permitir a autenticação de usuários já cadastrados.

**RF05 – Buscar cursos**

Descrição: Através da aplicação web o usuário poderá fazer buscas por cursos, os cursos disponíveis no momento da pesquisa estarão limitados a requisitos como nível do personagem e requisitos do curso.

**RF06 – Buscar vagas**

Descrição: É permitido que o usuário faça buscas por vagas na plataforma web, as vagas disponíveis no momento da pesquisa estarão limitadas a requisitos como nível do personagem e requisitos da vaga.

**RF07 – Solicitar vaga**

Descrição: A plataforma permite que o usuário solicite a vaga desejada ao seu gestor, onde o processo de solicitação deve seguir de acordo com a regra de negocio da B2W perante o processo de candidatura de vagas.

**RF08 – Solicitar Curso**

Descrição: A plataforma permite que o usuário solicite o curso desejado ao seu gestor, onde o processo de solicitação deve seguir de acordo com a regra de negocio da B2W perante o processo de candidatura de vagas.

**RF 09–Alterar setor**

Descrição: A plataforma permite que o usuário pode alterar seu setor do usuário seja alterado por um administrador do sistema caso necessario.

**RF 010 - Alterar senha**

Descrição: O usuário poderá alterar sua senha utilizada por ele dentro da plataforma.

**RF 011 - Alterar e-mail**

Descrição: O usuário poderá alterar seu e-mail dentro da plataforma.

**RF 012- Visualizar conquistas**

Descrição: A aplicação web permite que o usuário veja suas conquistas (Achievements), bem como o nome da conquista, tipo, descrição, e data de conquista da mesma.

**RF 013 –Visualizar o level em que se encontra**

Descrição: A aplicação web permite que o usuário veja o level em que ele está.

**RF 014 –Visualizar solicitação de vaga**

Descrição: A plataforma permite que o usuário veja as solicitações de vagas que realizou bem como as informações relativas a mesma.

**RF 015 –Visualizar solicitação de curso**

Descrição: A plataforma permite que o usuário veja as solicitações de cursos que realizou bem como as informações relativas aos mesmos.

**RF 016 –Visualizar vaga**

Descrição: A plataforma web permite que o usuário veja informações sobre as vagas pesquisadas tais como requisitos, benefícios, nome, setor etc.

**RF 017 –Visualizar curso**

Descrição: A plataforma web permite que o usuário veja informações sobre os cursos pesquisados tais como requisitos, nome, duração, setor etc.

**RF 018 –Cadastrar vagas**

Descrição: A plataforma permite que usuários do tipo recrutador cadastrem vagas dentro da plataforma.

**RF 019 –Atualizar vaga**

Descrição: A plataforma permite que o usuários do tipo recrutador alterem informações sobre uma determinada vaga.

**RF 020 –Excluir vaga**

Descrição: A plataforma permite a usuários do tipo recrutador deletar uma determinada vaga.

**RF 021 –Cadastrar curso**

Descrição: A plataforma permite que usuários do tipo recrutador cadastrem cursos dentro da plataforma.

**RF 022 –Atualizar curso**

Descrição: A plataforma permite que o usuários do tipo recrutador alterem informações sobre um determinado curso.

**RF 023 –Excluir curso**

Descrição: A plataforma permite a usuários do tipo recrutador deletar um determinado curso.

**RF 024 – Perguntar informações ao Assisntente da aplicação**

Descrição: A plataforma permite que os usuários façam perguntas a um assisnte(chatbot) por meio de um chat.

**RF 025 – Criação de tarefas**

Descrição: Usuários gestores podem criar tarefas para os associados geridos por ele, e atribuir um quantidade de experiencia a ser ganha quando relizada.

**RF 026 – Adquirir Conquista**

Descrição: A plataforma permite que os usuários recebam Achievements;

## **RF 027 – Criação de Conquistas**

Descrição: A plataforma permite que os administradores do sistema criem Conquistas(Achievements);

## **3.2 Requisitos não-funcionais**

**RNF01** – O assistente(chatbot) da plataforma utiliza os serviços do IBM Watson e por tanto fica-se limitado aos serviços da IBM.

**RNF02** – O sistema ser **compatível com os principais browsers do mercado** (Google Chrome, Mozilla Firefox, Apple Safari, Opera, Internet Explorer, Microsoft Edge)

**RNF03 – Ser responsível:** O aplicativo deverá ser responsivo afim de que possa atender aos mais variados tamanhos de telas dos dispositivos encontrados no mercado.

**RNF04 – Acesso à conexão de internet:** Para que o aplicativo funcione em sua plenitude o usuário precisa estar conectado a um serviço de internet seja ele Móvel ou WiFi e possuir conexão de banda.

## **3.3 Regras de negócio**

### **RN 01 – Tela inicial da plataforma web**

Descrição: Mostrar as opções de curso que o usuário poderá solicitar e as opções de vagas.

### **RN 02 – A plataforma deverá ser dividida em 3 partes.**

Descrição: A plataforma deve mostrar uma aba para opções de cursos e vagas, solicitação para o curso e a vaga escolhida e para o usuário ver suas conquistas e o nível que ele se encontra.

**RN 03 – Acesso ao usuário**

Descrição: O portal deve permitir que o usuário faça login.

**RN 04 – Cadastro do usuário**

Descrição: O usuário poderá se cadastrar manualmente (nickname, Nome completo, Data de nascimento, Sexo, setor, cargo, código do funcionário, Data de início na empresa, email e senha).

**RN 05 – Erro de autenticação**

Descrição: Caso o usuário digite a senha ou o login incorreto mais de 3 vezes o sistema perguntará ao usuário se deseja trocar a senha ou login solicitando o e-mail cadastrado.

**RN 06 – Dados do usuário**

Descrição: A aplicação deve manter os dados do usuário restrito somente ao usuário.

**RN 07 – Alterações no cadastro de usuários**

Descrição: A plataforma gamificada deve permitir ao usuário fazer alterações de dados de cadastro como: senha, e-mail, nickname e setor.

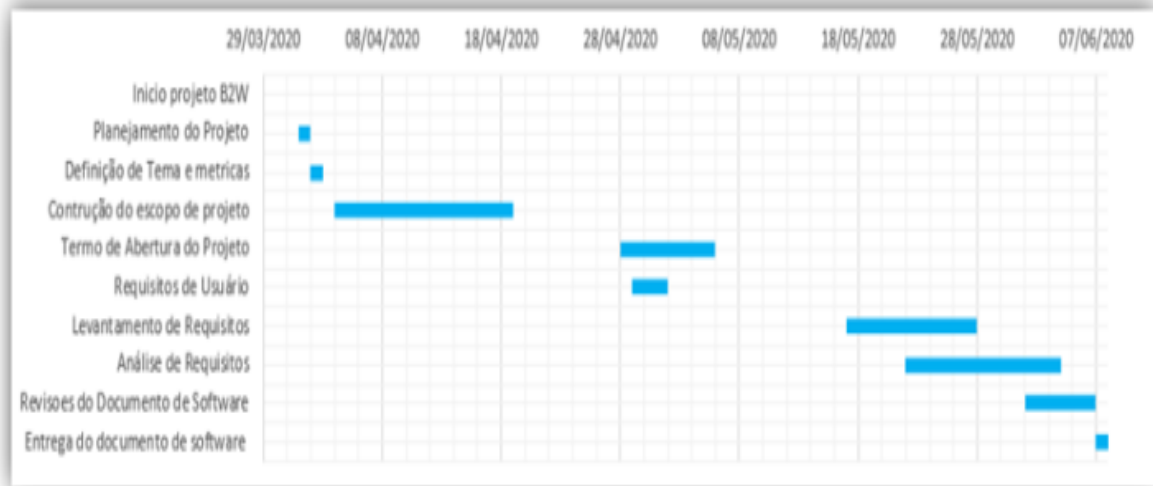
**RN 08 – Atribuir recompensa**

Descrição: O Usuário ganhará suas recompensas com realizações como por exemplo: Tarefas entregues no prazo, metas, anos atuando na empresa, etc...

**RN 09 – Processo de Candidatura à vagas e/ou cursos**

Descrição: De acordo com as regras estabelecidas pela contratante em relação ao processo de candidatura para que o mesmo se candidate a uma vaga/curso ele deve primeiro enviar uma solicitação ao seu gestor e caso seja aprovada só então ele pode se candidatar.

## 4. Cronograma





## 5. Histórico de Revisões

Histórico de Revisão			
Storm Career Ascension			
Término de Abertura			
Versão 1.0			
Histórico de Revisões			
VERSÃO	DATA	DESCRIÇÃO	RESPONSÁVEL
1.1	17/05/2020	Início da etapa de levantamento de requisitos	Victor/Lucas Alves
1.2	01/04/2020	Edição do documento - Levantamento de Requisitos	Enrique/João
1.3	02/04/2020	Início da confecção do termo de abertura do Projeto	Caio/Enrique
1.4	04/04/2020	Edição do Termo de abertura	João
1.5	28/04/2020	Início da etapa de Requisitos de Usuário	Lucas Gouget
1.6	29/04/2020	Edição final do Termo de Abertura	João/Lucas Alves
1.7	17/05/2020	Edição final do Levantamento de Requisitos	Enrique/Caio/Victor
1.8	22/05/2020	Edição final dos Requisitos de usuário	Lucas Gouget
1.9	01/06/2020	Edição final Análise de Requisitos	Caio
1.10	04/06/2020	Revisão final do Documento	João
1.11	07/06/2020	Entrega da Documentação	Grupo