

Alander Menezes Arantes de Ávila

Amanda da Silva Freire

**RELAÇÃO DE ARTEFATOS &  
ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO :**

**VOLUNTEC: HUB DE PROJETOS COLABORATIVOS**

Trabalho apresentado como requisito parcial para a disciplina de **Experiência Criativa – Projetando Soluções Computacionais**, do curso de Bacharelado em Engenharia de Software, da PUCPR.

Orientadores:

Prof. Giulio Domenico Bordin

Curitiba

2025

## SUMÁRIO

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos” .....	3
ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz” .....	4
ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”. .....	5
ARTEFATO 4: Canvas PBB .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ARTEFATO 5: Relação de User Stories.....	6
ARTEFATO 6: Modelo Relacional.....	10
ARTEFATO 7: Diagrama de Atividades .....	11
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS .....	12

## ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos” .....	3
Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.....	4
Figura 3 – Quadro "Visão de Produto". Fonte: AGUIAR, F. 2018.....	5
Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018..... <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Figura 5 - User Stories e Critérios de Aceite. Fonte: AGUIAR, F. 2018..... <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Figura 6 – Exemplo: Modelo Relacional gerado por engenharia reversa (MySQL Workbench). 10	
Figura 7 – Exemplo: Diagrama de Classes. .... <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Figura 8 – Exemplo: Diagrama de Atividades.....	11

## ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	
NOME DO PRODUTO:	
OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
1	Conectar novos profissionais de tecnologia a projetos colaborativos
2	Possibilitar o desenvolvimento de habilidades práticas
3	Ajudar pessoas a transformar suas ideias em projetos concretos

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”.

## ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”

<b>ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”</b>	
<b>NOME DO PRODUTO:</b>	
<b>É</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Uma plataforma de projetos colaborativos de tecnologia</li><li>• Um hub de ideias</li></ul>	<b>Não é</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Um repositório do github</li><li>• Um site de procura de emprego</li><li>• Uma rede Social</li><li>• Uma hackaton</li><li>• Uma ferramenta para aprender na prática</li></ul>
<b>Faz</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conecta as pessoas</li><li>• Divulgação de projetos</li></ul>	<b>Não faz</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Não faz edição de código</li><li>• Não realiza pagamentos</li><li>• Não é uma vitrine de freelas</li></ul>

Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.

## ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”.

ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”	
<b>NOME DO PRODUTO:</b> Hyperduck	
<b>CLIENTE-ALVO</b>	Profissionais de tecnologia
<b>CATEGORIA-SEGMENTO</b>	Sistema web
<b>BENEFÍCIO-CHAVE</b>	Transformar ideias em projetos concretos
<b>DIFERENCIADO-CHAVE</b>	Ser um ambiente dedicado para viabilização e colaboração de projetos
<b>META-VALOR.</b>	Experiência prática e visibilidade

Figura 3 – Quadro “Visão de Produto”. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

Para ... →

É um ... →

Que ... →

Ao contrário  
de ... →

O nosso  
produto ... →

ARTEFATO 4: Canvas PBB

## PRODUCT BACKLOG BUILDING PBB Canvas

PRODUCT NAME **Voluntec**

<b>Problemas</b>	Muitas ideias boas ficam guardadas na gaveta porque não há um ambiente seguro onde compartilhar e desenvolver-las	PERSONAS	Publicar projetos	<b>Colaborador</b>	Encontrar colaboradores e transformar ideias em realidade.	Recrutador	Encontrar rapidamente profissionais qualificados
	Dificuldade de idealizadores em recrutar colaboradores com habilidades específicas para atuar em seus projetos		Entrar em projetos		Ganhar visibilidade e demonstrar suas competências.		
<b>Expectativas</b>	É difícil encontrar projetos nichados com interesses particulares para compor um portfolio diverso	FEATURES	Avaliar colaboradores		Ganhar visibilidade e demonstrar suas competências.		Entender quais tecnologias estão em alta
	o trabalho isolado não representa a realidade do mercado, então profissionais de tecnologias devem se conectar entre si		Criar um perfil profissional		Construir reputação e gerar confiança mútua na plataforma		
<b>Problemas</b>	Alta evasão de pessoas em projetos de cunho voluntário	PBI: PRODUCT BACKLOG ITENS	ter uma ideia, mas não ter a equipe necessária	<b>Publicar Projeto</b>	recrutar colaboradores com habilidades específicas.	<b>Avaliar colaboradores</b>	construir uma reputação, para que futuros colegas escolham seus parceiros de projeto com mais segurança
	O mercado exige experiência prática, e muitos têm dificuldade em adquiri-la antes de ingressar no mercado da área da tecnologia		Não ter como mostrar suas colaborações em projetos	<b>Criar Perfil Profissional</b>	Poder expor suas habilidades, avaliação e portfólio	<b>Explorar Projetos</b>	analisar tendências e identificar hubs de talento.
<b>Expectativas</b>	Proporcionar um ambiente para expor e visualizar ideias de projetos, no intuito de facilitar a conversão em projetos reais		Manter perfil de usuário		Filtrar buscas por habilidade		
	Conectar colaboradores a projetos com demandas compatíveis com as habilidades de interesse e objetivos de carreira		Solicitar participação em projeto		Manter habilidades de usuário		
<b>Problemas</b>	Projetos protegidos por termos de uso		Vincular redes sociais a perfil do usuário		Manter projetos de usuário		
	Ambiente para uma experiência de projeto colaborativo		Submeter avaliação de colaborador da equipe				
<b>Expectativas</b>	Vincular com ferramentas frequentemente utilizadas na indústria, como Slack, LinkedIn, Figma e Git Hub						
	Implantar avaliação de desempenho para garantir que os usuários vinculados a projetos estejam contribuindo como se propuseram						
<b>Problemas</b>	Métodos de gerenciamento em que os próprios colaboradores do projeto possam direcionar o que foi feito por cada membro						

## 5 ARTEFATO: Histórias de Usuário

<b>História de Usuário:</b>	
<b>HU1.: Manter perfil de USUÁRIO (1ª Sprint)</b>	
Como <b>colaborador(a)</b> , eu gostaria de <b>manter um perfil de usuário</b> para que eu possa ter um perfil e <u>entrar em equipes de projetos colaborativos.</u>	
<b>Critérios de Aceite:</b>	
<b>CA1.H1</b>	<b>Dado que</b> um(a) usuário/a esteja visitando o site pela primeira vez; <b>Quando</b> ele/a selecionar <<Criar conta>>; <b>Então</b> , ele/a será redirecionado para a página de cadastro onde irá fornecer dados para a criação da conta.
<b>CA2.H1</b>	<b>Dado que</b> um(a) usuário/a esteja cadastrado no sistema; <b>Quando</b> ele/a acessar as configurações de conta através do avatar no header; <b>Então</b> , poderá alterar seus dados cadastrais clicando no ícone à direita do dado que deseja alterar.
<b>CA3.H1</b>	<b>Dado que</b> um(a) colaborador/a acesse as configurações de conta através do avatar no header; <b>Quando</b> ele/a percorrer todos os seus dados cadastrais; <b>Então</b> , verá um link no fim da página através do qual poderá excluir a conta.

<b>HU2: Vincular redes sociais a perfil de USUÁRIO</b>	
Como <b>colaborador(a)</b> , eu gostaria de <b>vincular minhas redes sociais</b> e/ou portfólio ao meu perfil para que eu possa mostrar meu trabalho e demonstrar as habilidades informadas em no perfil, antes de <u>participar de projetos colaborativos.</u>	
<b>CA1.HU2</b>	<b>Dado que</b> um(a) colaborador/a tenha passado pela primeira e segunda etapas de cadastro; <b>Quando</b> ele/a pressionar o botão <<Avançar>>; <b>Então</b> , seguirá para a terceira etapa de cadastro onde poderá informar links de redes sociais e/ou portfólio.

CA1.HU2	<p><b>Dado que</b> um(a) colaborador(a) tenha pulado a terceira etapa de cadastro ao criar sua conta ou queira alterar os links informados;</p> <p><b>Quando</b> ele/a acessar o link de alteração do perfil através do avatar na barra superior de navegação;</p> <p><b>Então</b>, haverá uma sessão com informações de perfil que poderá alterar.</p>
---------	---

<b>HU3:</b> Manter PROJETO colaborativo (Sprint 1)	
Como <b>colaborador(a)</b> gerenciando um projeto, eu gostaria de <b>manter projetos</b> , para que eu possa <u>contribuir em times de produtos do meu interesse.</u>	
CA1.HU3	<p><b>Dado que</b> um(a) colaborador(a) tenha concluído o cadastro do perfil;</p> <p><b>Quando</b> ele/a selecionar &lt;&gt;Novo Projeto&gt;&gt;;</p> <p><b>Então</b>, será redirecionado para um formulário onde deverá inserir dados requisitados para a criação de um projeto colaborativo.</p>
CA2.HU3	<p><b>Dado que</b> um(a) colaborador(a) tenha criado um projeto;</p> <p><b>Quando</b> ele/a visualizar &lt;&gt;Meus Projetos&gt;&gt; pelo dashboard inicial ou através do menu presente na barra superior de navegação;</p> <p><b>Então</b> irá encontrar projetos criados por si e poderá alterar seus dados;</p>
CA3.HU3	<p><b>Dado que</b> um(a) colaborador(a) tenha criado um projeto;</p> <p><b>Quando</b> ele/a visitar o perfil de qualquer usuário(a);</p> <p><b>Então</b>, poderá convidá-lo/a para sua equipe;</p>
CA4.HU3	<p><b>Dado que</b> um(a) colaborador(a) tenha criado um projeto;</p> <p><b>Quando</b> ele/a acessar suas configurações;</p> <p><b>Então</b>, poderá exclui-lo.</p>

<b>HU4:</b> Manter HABILIDADES do usuário	
Como <b>colaborador(a)</b> , eu gostaria de <b>manter habilidades</b> para que eu possa <u>entrar em projetos compatíveis com meu perfil.</u>	
CA1.HU4	<p><b>Dado que</b> um(a) colaborador(a) esteja no fluxo de cadastro da conta de usuário e já tenha fornecido os dados pessoais da tabela usuário;</p> <p><b>Quando</b> ele selecionar uma ou mais áreas de interesse (Design, Desenvolvimento, Inteligência de Dados, Gestão de Negócios) e selecionar o CTA para avançar;</p>

	<b>Então</b> , verá apenas as habilidades das áreas de interesse relacionadas e poderá selecionar diversas.
<b>CA2.HU4</b>	<b>Dado que</b> um(a) colaborador(a) gerenciando um projeto esteja na página de detalhes do projeto vendo o kan ban de tarefas, caso o projeto já tenha algumas; <b>Quando</b> ele/a selecionar <<Criar Tarefa>>; <b>Então</b> , abrirá uma página overlay para que ele especifique as habilidades requisitadas pela tarefa.

<b>H5:</b> Realizar uma busca detalhada através de filtros	
Como <b>recrutador(a)</b> , eu gostaria de <b>realizar uma busca detalhada através de filtros</b> , para que eu possa <u>encontrar perfis ideais para participar processos seletivos externos à plataforma</u> .	
<b>CA1.H5</b>	<b>Dado que</b> um(a) recrutador(a) esteja em qualquer ponto da navegação; <b>Quando</b> digitar algo no campo de pesquisa no menu superior ou selecionar <<filtrar/ver>> e escolher uma habilidade; <b>Então</b> , o sistema deve listar apenas usuários e projetos que mencionem tais habilidades.

<b>H6:</b> Pedir para participar de PROJETO	
Como <b>colaborador</b> em busca de time, eu gostaria de <b>solicitar participação em projeto</b> para que eu possa <u>desenvolver produtos em equipe</u> ;	
<b>CA1.H9</b>	<b>Dado que</b> um(a) colaborador(a) esteja na tela de detalhamento de um projeto; <b>Quando</b> ele/a <<pedir para participar>>; <b>Então</b> , deverá aparecer uma mensagem de confirmação antes de validar o pedido.

<b>H7:</b> Manter AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO de colaborador(a)	
Como <b>colaborador(a)</b> , eu gostaria de a <b>submeter avaliação de colaborador da equipe</b> , para que eu possa registrar meu feedback sobre sua participação e ajudar a construir a reputação dele(a) na plataforma.	
<b>CA1.H7</b>	<b>Dado que</b> um(a) colaborador(a) finalizou um projeto na plataforma; <b>Quando</b> ele(a) acessar a página do projeto concluído e selecionar a opção de <<avaliar equipe>>;

	<b>Então</b> , o sistema deve permitir que ele(a) submeta uma avaliação para um membro, e essa avaliação deve ficar visível no perfil do usuário avaliado.
--	--

## ARTEFATO 6: Modelo Relacional

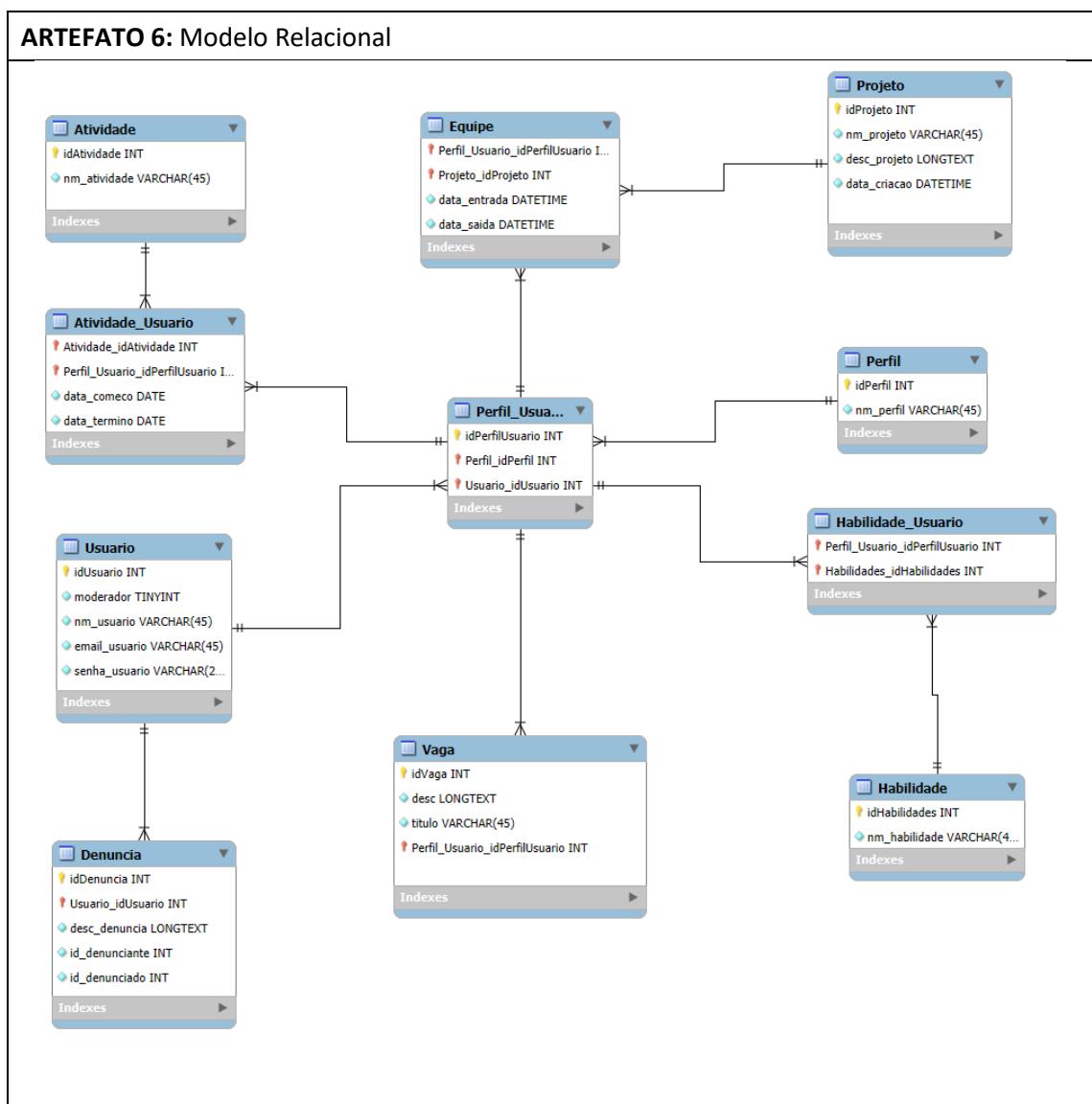


Figura 4 – Exemplo: Modelo Relacional gerado por engenharia reversa (MySQL Workbench).

## ARTEFATO 7: Diagrama de Atividades

Incluir Diagrama de Atividades (da disciplina de Criação de Modelos Computacionais)

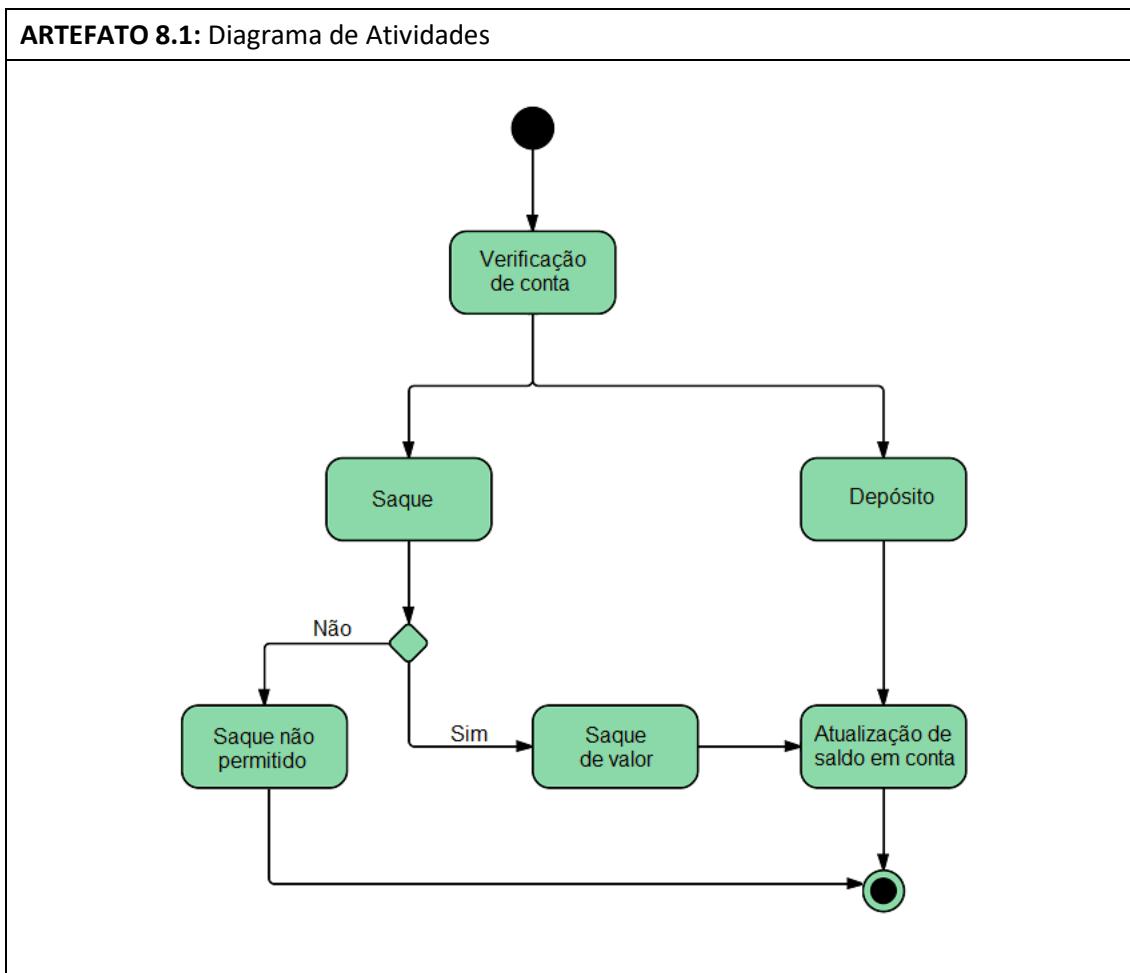


Figura 5 – Exemplo: Diagrama de Atividades.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

- AGUIAR, F. **Product backlog building: concepção de um product backlog efetivo.** 2018. Disponível em: <https://speakerdeck.com/fabiogr/product-backlog-building>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.
- AGUIAR, F. **PBB\_Canvas Template.** 2018. Disponível em: [http://www.productbacklogbuilding.com/canvas/PBB\\_Canvas.pdf](http://www.productbacklogbuilding.com/canvas/PBB_Canvas.pdf). Acesso em 10 de fevereiro de 2022.
- SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do SCRUM - o guia definitivo para o Scrum: as regras do jogo.** 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.