
História Principal do Projeto

Projeto: \$hare

Equipe:
Eduardo Kazenski
Amedeo Elmo

Disciplina: PMI 2
Professor: Ibsem Dias
2021/1 – Faculdade Cesusc

SUMÁRIO

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO | 3 |
| 1.1 | MOTIVAÇÃO | 3 |
| 1.2 | BUSINESS MODEL CANVAS | 3 |
| 1.3 | VISÃO GERAL DA SOLUÇÃO | 5 |
| 1.4 | DESCRIÇÃO DOS USUÁRIOS | 5 |
| 2 | HISTÓRIA PRINCIPAL DE PROJETO | 5 |
| 2.1 | HISTÓRIAS DE USUÁRIO | 6 |
| 2.2 | TELAS DO APP A SER TESTADAS..... | 10 |
| 3 | REFERÊNCIAS | 12 |

1 INTRODUÇÃO

Esta seção tem por objetivo documentar o projeto referente ao trabalho de construção documental da disciplina de Projeto Multidisciplinar Integrador 2 do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Faculdade Cesusc. Nas próximas seções, serão apresentados os principais problemas que motivaram a realização desse trabalho, a ferramenta de planejamento estratégico (Business Model Canvas), as histórias de usuário e os protótipos de alto nível das telas.

1.1 MOTIVAÇÃO

O modelo atual de economia e tecnologia torna o mundo mais dinâmico e ágil. Na busca por serviços especializados/manuais como: marceneiro, instrutor de inglês, contador para IR pessoal, entre muitos outros; encontramos sites falhos –não possuem todos os serviços, não centralizados –temos que buscar qualquer outro similar em outros sites, ou seja, uma série de obstáculos que, hoje em dia, não são mais aceitáveis.

Com a rapidez e a comodidade de fazer, praticamente, tudo pelo celular é que nosso \$hare vai revolucionar. Será um app mobile online tanto para pessoas que tem habilidades e tempo para disponibilizá-las à venda quanto para quem busca por serviços manuais/ especializados e quer tudo em uma plataforma só.

| | |
|-----------------------------|---|
| O problema é... | O problema é tanto a falta de conteúdo útil, seguro e centralizado ao cliente que busca por serviços manuais/ especializados quanto a plataforma ideal e completa para o profissional disponibilizar seu serviço com as estas mesmas premissas do cliente que busca conteúdo. |
| Que afeta... | Os Stakeholders do \$hare são: o <i>Shary</i> , como principal buscador de serviços e é o responsável por cada serviço disponibilizado no \$hare; e o Brainshare que é o administrador do sistema num todo. |
| O impacto disto é... | Impacto para o cliente: frustração, cansaço pelas buscas em vão e, conseqüentemente, a desistência de busca online. Impacto para o profissional: frustração, cansaço pela criação de múltiplos perfis sem sucesso, e, sobretudo, desistência de ofertar seus serviços online. |
| A solução seria... | Os requisitos esperados para a solução são: uma plataforma unificada, onde possua compra e venda dos serviços; segurança nas transações; comunicação eficiente entre as partes envolvidas; centralização dos procedimentos; sistema de mapeamento para localização dos serviços mais próximos ao cliente. |

1.2 BUSINESS MODEL CANVAS

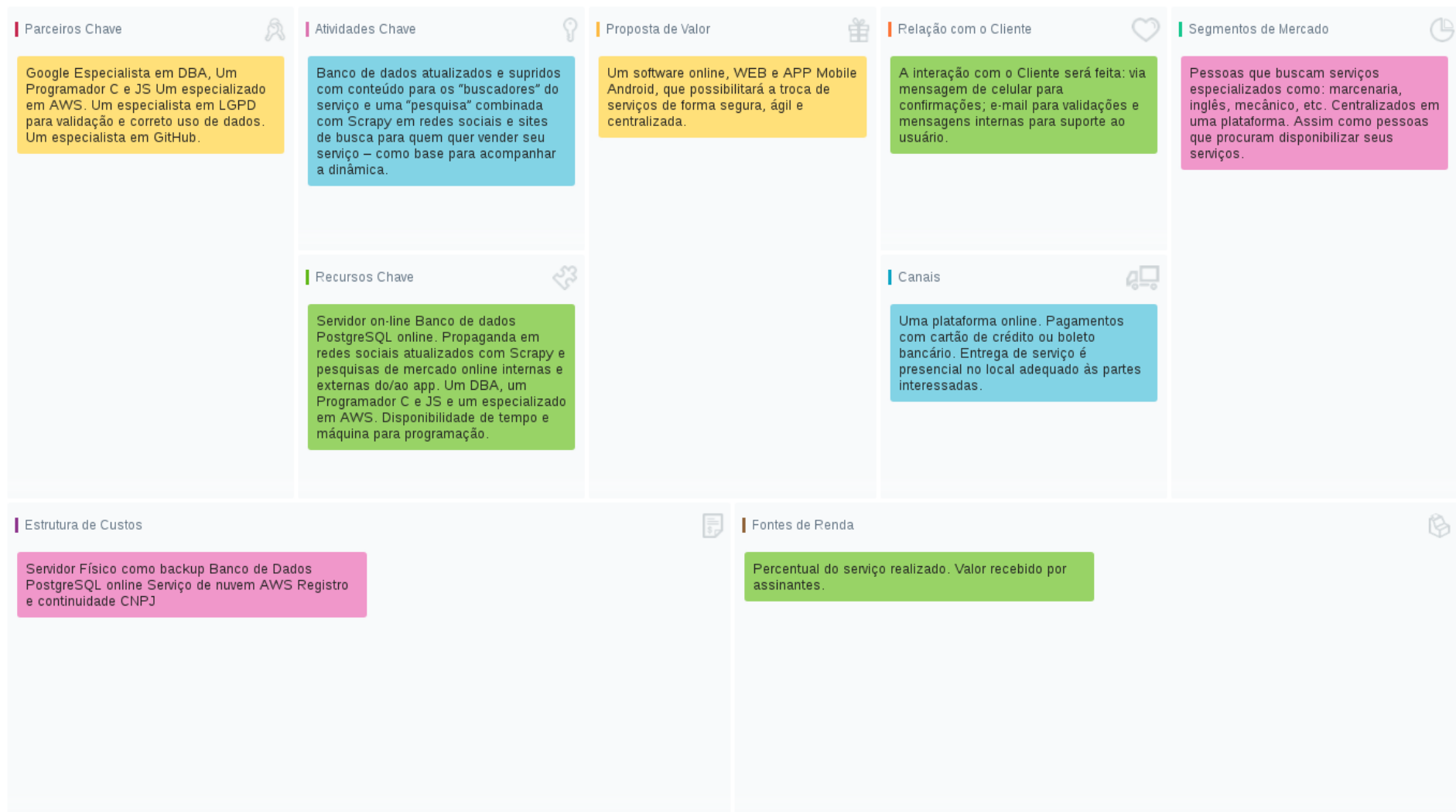


Figura 1. Canvas do Projeto \$hare

1.3 VISÃO GERAL DA SOLUÇÃO

É proposto o desenvolvimento de um sistema online que intermedia a troca de serviços entre clientes e profissionais. O objetivo do sistema é tornar mais rápido, seguro, unificado e eficiente o processo de troca de serviço online, ao mesmo tempo em que garante variedade ao cliente e visibilidade ao profissional. O sistema deverá intermediar desde a seleção do serviço – validações de perfil e serviços, contato entre cliente e profissional - através de mensagens dentro do app e confirmações via e-mail, compra do serviço – através de cartão de crédito ou boleto bancário, a conclusão do serviço na casa do cliente até a avaliação de cliente e profissional; gerando relatórios na plataforma e comprovantes às partes envolvidas.

1.4 DESCRIÇÃO DOS USUÁRIOS

O sistema \$hare contará com os seguintes perfis de usuários classificados por nível de acesso (maior para o menor):

- Brainshare: controle de sistema, controle de usuários e perfis, controle de erros, controle de código.
- Shary: controle perfil, controle pagamento, controle de serviço prestado.

| Ator | Descrição |
|-------------------|--|
| <i>Brainshare</i> | É o usuário em particular responsável pelo controle de toda a aplicação. Ele tem acesso a todas as configurações, permissões e código. |
| <i>Shary</i> | É o usuário em particular com permissões restritas de controle de perfil, compras e cadastro de serviços. |

2 HISTÓRIA PRINCIPAL DE PROJETO

Aqui vamos mostrar que é importante perceber que cada história está entregando um valor ao produto, uma nova funcionalidade. Uma boa história de usuário deve poder ser compreendida por qualquer pessoa, sem termos técnicos, sem definição de como o desenvolvedor irá construir aquela funcionalidade, ou detalhes sobre a tela. Vejamos algumas das histórias de usuário que estão sendo planejadas:

Como Brainshare, preciso ter acesso a um relatório de perfis cadastrados para saber quantos são pagantes e quantos não são pagantes.

História de usuário 001

Como Brainshare, preciso ter acesso a um relatório de vendas para saber quanto recebi em determinado período.

História de usuário 002

Como Brainshare, preciso ter acesso ao relatório de buscas para saber a quantidade das maiores buscas.

História de usuário 003

Como Shary, preciso poder consultar o preço de um serviço para que eu possa selecionar minha compra.

História de usuário 004

Como Shary, preciso ter acesso ao meu perfil para poder editar meus dados pessoais.

História de usuário 005

Como Shary, devo selecionar uma forma de pagamento para que eu possa prosseguir com uma venda.

História de usuário 006

Como Shary, preciso poder registrar o meu serviço para que eu possa adicionar minha venda.

História de usuário 007

Como Shary, preciso poder me cadastrar adicionando meus dados pessoais no meu perfil.

História de usuário 008

Como Shary, devo selecionar um vendedor para que eu possa prosseguir com uma venda.

História de usuário 009

Como Shary, preciso poder registrar minha avaliação no perfil do vendedor do serviço que recebi.

História de usuário 010

Como Shary, preciso poder enviar mensagens de texto ao vendedor que prestará o serviço que contratarei.

História de usuário 011

Como Shary, preciso poder enviar mensagens de texto ao comprador que pagará pelo meu serviço.

História de usuário 012

Outras histórias de usuário serão desenvolvidas, incluindo os critérios de aceite.

Seguem os links do contato com o usuário:

A. App a ser testado:

<https://xd.adobe.com/view/42f22bbd-d61c-4df3-4b5e-96184942bb22-34c3/?fullscreen&hints=off>

B. Questionário do google Forms:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScfQFvrrDDME-IIFOSNYjOo CGkmnVeGJ5zCN83Z39udbFbWA/viewform>

Seguem os links com os vídeos de primeiro contato com os usuários:

A. Primeiro Vídeo – apresentação para tela do app:

[https://drive.google.com/file/d/1zzZdgfwV02HUGee8lUbPUfE-JbbSrel /view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1zzZdgfwV02HUGee8lUbPUfE-JbbSrel/view?usp=sharing)

B. Segundo vídeo – explicação sobre o questionário do google Forms:

<https://drive.google.com/file/d/1qNh0shNVnlqMCb5EdHGBva6gUbbSKiK/view?usp=sharing>



3 REFERÊNCIAS

PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R.. **Engenharia de software**: uma abordagem profissional. 8 ed. Porto Alegre: AMGH, 2016. 940 p.

MORVILLE, P. (21 de Junho de 2004). User Experience Design. Acesso em 15 de Março de 2016, disponível em Semantic Studios: http://semanticstudios.com/user_experience_design/

AGNI, E. (04 de Julho de 2012). As disciplinas da Experiência do Usuário. Acesso em 16 de Março de 2016, disponível em UX.BLOG: <http://www.uxdesign.blog.br/user-experience/as-disciplinas-da-experiencia-dousuario/>