

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – PRESENÇA NAS REDES SOCIAIS .....	6
FIGURA 2 – UTILIZAÇÃO DAS REDES SOCIAIS POR EMPRESAS .....	7
FIGURA 3 – VISÃO DOS COMPONENTES DO SISTEMA .....	19
FIGURA 4 – DIAGRAMA DE CASOS DE USO .....	24
FIGURA 5 – DIAGRAMA DE CLASSE DE ANÁLISE DE DOMÍNIO .....	42
FIGURA 6 – DIAGRAMA DE CLASSE - MANter UTILIZADORES DO SISTEMA .	43
FIGURA 7 – DIAGRAMA DE CLASSE - EFETUAR <i>LOGIN</i> .....	43
FIGURA 8 – DIAGRAMA DE CLASSE - ALTERAR SENHA .....	44
FIGURA 9 – DIAGRAMA DE CLASSE – MANter DADOS DAS CONTAS DE REDES SOCIAIS .....	45
FIGURA 10 – DIAGRAMA DE CLASSE – MANter <i>LEAD</i> .....	46
FIGURA 11 – DIAGRAMA DE CLASSE – CONSULTAR HISTÓRICO DE <i>LEAD</i> .....	46
FIGURA 12 – DIAG. DE CLASSE – EFETUAR RELACIONAMENTO COM <i>LEAD</i> ..	47
FIGURA 13 – DIAG. DE CLASSE – LANÇAR CAMPANHAS DE MARKETING .....	47
FIGURA 14 – DIAG. DE CLASSE – ANALISAR RESULTADOS DE CAMPANHAS .	48
FIGURA 15 – DIAGRAMA DE CLASSE – ACESSAR INTERFACES DE REDES SOCIAIS .....	49
FIGURA 16 – MODELO DE DADOS NÃO RELACIONAL .....	50

## LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – PREÇO DO PROJETO .....	9
QUADRO 2 – ESTRUTURA ORGANIZACIONAL DO PROJETO .....	10
QUADRO 3 – CRONOGRAMA DO PROJETO .....	11
QUADRO 4 – GERENCIAMENTO DE RISCOS .....	11
QUADRO 5 – DESCRIÇÃO DOS PROBLEMAS .....	12
QUADRO 6 – PARTES INTERESSADAS .....	13
QUADRO 7 – TESTES DE UNIDADE .....	51
QUADRO 8 – TESTES DE INTEGRAÇÃO .....	52
QUADRO 9 – TESTES DE SISTEMA .....	52
QUADRO 10 – TESTES DE ACEITE .....	53
QUADRO 11 – CRITÉRIOS DE ACEITAÇÃO DOS TESTES .....	53
QUADRO 12 – CONFIGURAÇÃO E AMBIENTE DE TESTES .....	54
QUADRO 13 – RECURSOS HUMANOS .....	55
QUADRO 14 – CASOS DE TESTE .....	56

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>5</b>
<b>2 PLANO DE PROJETO .....</b>	<b>8</b>
2.1 OBJETIVOS DO PLANO DE PROJETO .....	8
2.2 VISÃO GERAL DO PROJETO .....	8
2.2.1 Objetivo do Projeto .....	8
2.2.2 Custo Benefício .....	8
2.2.2.1 Custo de desenvolvimento do projeto .....	8
2.2.2.2 Custo de implantação do produto .....	8
2.2.2.3 Preço do projeto .....	9
2.2.2.4 Custo benefício para o cliente .....	9
2.3 ORGANIZAÇÃO DO PROJETO .....	9
2.3.1 Estrutura Organizacional do Projeto .....	10
2.4 PROCESSOS DE GERENCIAMENTO DO PROJETO .....	10
2.4.1 Gerenciamento do Escopo .....	10
2.4.2 Gerenciamento do Tempo .....	10
2.4.2.1 Cronograma .....	10
2.4.3 Gerenciamento de Riscos .....	11
<b>3 DESCRIÇÃO DO PROJETO .....</b>	<b>12</b>
3.1 OBJETIVOS DA DESCRIÇÃO DO PROJETO .....	12
3.2 DESCRIÇÃO DO SISTEMA ATUAL .....	12
3.2.1 Descrição dos problemas .....	12
3.2.2 Ambiente do usuário .....	12
3.2.3 Resumo das partes interessadas .....	13
3.2.4 Resumo dos usuários .....	13
3.3 Descrição do sistema proposto .....	13
3.4 REQUISITOS DO PRODUTO .....	13
3.4.1 Requisitos Funcionais .....	13
3.4.1.1 RF001 – Campanhas de marketing .....	14
3.4.1.2 RF002 – Relatórios .....	14
3.4.1.3 RF003 – CRM .....	14
3.4.1.4 RF004 – Integração com as API's .....	15
3.4.1.5 RF005 – Publicação de conteúdo em múltiplas contas .....	15
3.4.2 Requisitos não funcionais .....	16
3.4.2.1 RNF 001 – Ambiente Web .....	16
3.4.2.2 RNF 002 – Transferência do Sistema .....	16
3.4.2.3 RNF 003 – Linguagem de Programação .....	16
3.4.2.4 RNF 004 – Especificação e Documentação .....	16
3.4.2.5 RNF 005 – Limpeza de código .....	16
3.4.2.6 RNF 006 – Funcionamento .....	17
3.4.2.7 RNF 007 – Recursos de computação .....	17
3.4.2.8 RNF 008 – Tempo de resposta .....	17
3.4.2.9 RNF 009 – Facilidade de uso .....	17
3.4.2.10 RNF 010 – Produção .....	17
3.4.2.11 RNF 011 – Navegabilidade .....	18
3.4.2.12 RNF 012 – Modularização .....	18
3.4.2.13 RNF 013 – Concorrência .....	18
3.4.2.14 RNF 014 – Segurança dos dados .....	18
<b>4 ARQUITETURA .....</b>	<b>19</b>
4.1 OBJETIVOS DA ARQUITETURA .....	19
4.2 VISÃO FÍSICA .....	19

4.2.1 Descrição dos principais componentes .....	19
4.3 SOFTWARE DE APLICAÇÃO .....	20
4.3.1 Ferramentas de modelagem .....	20
4.3.2 Ambientes de desenvolvimento integrado .....	20
4.3.3 Editores de texto .....	20
4.3.4 Servidores de banco de dados .....	21
4.3.5 Servidores de aplicação .....	21
4.4 VISÃO LÓGICA .....	21
4.4.1 Paradigmas de programação .....	22
4.4.2 Linguagem de programação .....	22
4.4.3 Frameworks .....	22
4.4.4 Arquitetura .....	22
4.4.5 Persistência .....	23
<b>5 MODELO DE CASOS DE USO .....</b>	<b>24</b>
5.1 DIAGRAMA DE CASOS DE USO .....	24
5.2 ATORES .....	25
<b>6 COMPOSIÇÃO DOS CASOS DE USO .....</b>	<b>26</b>
6.1 MANter UTILIZADORES DO SISTEMA .....	26
6.2 EFETUAR LOGIN .....	28
6.3 ALTERAR SENHA .....	29
6.4 MANter DADOS DAS CONTAS DE REDES SOCIAIS .....	30
6.5 MANter LEAD .....	31
6.6 CONSULTA HISTÓRICO DE LEAD .....	33
6.7 EFETUAR RELACIONAMENTO COM LEADS .....	34
6.8 LANÇAR CAMPANHAS DE MARKETING .....	36
6.9 ANALISAR RESULTADOS DE CAMPANHAS .....	38
6.10 ACESSAR INTERFACES DE REDES SOCIAIS .....	39
<b>7 COMPOSIÇÃO DA REALIZAÇÃO DOS CASOS DE USO .....</b>	<b>42</b>
7.1 DIAGRAMA DE CLASSE DE ANÁLISE DE DOMÍNIO .....	42
7.2 DIAGRAMAS DE CLASSE DE ANÁLISE POR CASO DE USO .....	43
<b>8 MODELO DE DADOS .....</b>	<b>50</b>
<b>9 PLANO DE TESTE .....</b>	<b>51</b>
9.1 PLANEJAMENTOS DOS TESTES .....	51
9.1.1 Testes de unidade .....	51
9.1.2 Testes de integração .....	51
9.1.3 Testes de sistema .....	52
9.1.4 Testes de aceite .....	52
9.2 CRITÉRIOS DE ACEITAÇÃO DOS TESTES .....	53
9.3 CONFIGURAÇÃO E AMBIENTES DE TESTE .....	54
9.4 RECURSOS HUMANOS .....	55
<b>10 CASOS DE TESTE .....</b>	<b>56</b>
<b>11 CONCLUSÃO .....</b>	<b>58</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>59</b>