



Voreios
Consultoria

Proposta de Desenvolvimento de Aplicação Web



1. SOBRE A VOREIOS

A Voreios Consultoria se apresenta nesta proposta comercial na qualidade de Fornecedor.

Fundada com o objetivo de fornecer soluções inovadoras e customizadas a empresas de diversos setores, incluindo o setor público e Startups com vieses inovadores, a Voreios Consultoria se destaca por sua equipe altamente capacitada e experiente. Com vasto conhecimento em estratégias de marketing digital, criação de sites e aplicativos móveis e web, otimização de mecanismos de busca (SEO), entre outros, a empresa tem como missão ajudar seus clientes a aprimorarem sua presença digital e alavancarem seus negócios.

Como uma empresa de consultoria especializada nas mais variadas tecnologias Web, unindo o desenvolvimento web à operação dessas tecnologias, ajudamos os clientes a tomar decisões informadas, acessar dados precisos com mais rapidez e escalar as operações. Nossa equipe é especializada em desenvolvimento de aplicativos, Inteligência Artificial, segurança de redes de computadores e tecnologia de nuvem. A Voreios Consultoria garante a excelência em todos os projetos, buscando sempre entender as necessidades únicas de cada cliente para oferecer soluções personalizadas e eficazes.

A presença digital é fundamental para o sucesso de qualquer negócio na atualidade, incluindo o setor público. E a Voreios está pronta para ajudar instituições governamentais a alcançarem seus objetivos nesse aspecto. Se vocês estão procurando por uma empresa confiável e comprometida em ajudá-los a atingir seus objetivos no mundo digital, não hesitem em entrar em contato conosco.





2. SOBRE A FAPERR

A Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Roraima, doravante denominada FAPERR se apresenta nesta proposta comercial na qualidade de Cliente.

A FAPERR foi criada em 25 de janeiro de 2022, através da lei nº 1641.

O principal objetivo é fomentar a pesquisa, o conhecimento científico, tecnológico, inovador e a formação de recursos humanos, que poderão ser aplicados às áreas de interesse do desenvolvimento econômico e social do Estado.

3. OBJETO

Neste momento, a FAPERR não possui um sistema para gerenciar a submissão de projetos através de editais, onde seja possível cadastrar editais, habilitar o envio de propostas, gerenciar avaliadores internos e externos e gerar resultados. O objeto dessa proposta é o desenvolvimento desse sistema.

Existem diversas etapas para a proposta de desenvolvimento de uma aplicação web, mas geralmente elas incluem as seguintes:

ETAPA 1 - PLANEJAMENTO:

1. **Definir o escopo do projeto:** o primeiro passo é estabelecer o objetivo da aplicação, suas funcionalidades, público-alvo e demais requisitos.
2. **Realizar uma pesquisa:** é importante conhecer as soluções utilizadas por outras instituições de mesmo domínio e as tendências para se diferenciar e oferecer algo inovador.
3. **Definir as tecnologias:** é necessário definir quais tecnologias serão utilizadas para o desenvolvimento da aplicação, como linguagens de programação, frameworks e bibliotecas.





4. **Esboço visual da interface:** o wireframe é um esboço visual da interface da aplicação, que permite definir a disposição dos elementos e a navegação entre as páginas.

ETAPA 2 - DESENVOLVIMENTO:

1. **Prototipar a aplicação:** criar um protótipo funcional da aplicação permite testar e validar a usabilidade das funcionalidades.
2. **Desenvolver a aplicação:** depois de definir o escopo, escolher as tecnologias, desenhar o wireframe e criar um protótipo, é hora de desenvolver a aplicação em si.
3. **Testar a aplicação:** testes são essenciais para garantir que a aplicação está funcionando corretamente e de acordo com as especificações.
4. **Fazer ajustes e melhorias:** com base nos testes, é possível identificar e corrigir erros, além de fazer melhorias em relação à usabilidade e desempenho.

ETAPA 3 - ENTREGA:

1. **Lançar a aplicação:** após todos os testes e ajustes, a aplicação pode ser lançada para o público-alvo.
2. **Realizar a manutenção:** é importante continuar fazendo manutenções periódicas na aplicação para corrigir possíveis erros e fazer melhorias em relação às necessidades do público, além de verificar a necessidade de atualizar o sistema operacional, o sistema de gerenciamento de banco de dados, framework e interpretador da linguagem de programação, essa manutenção pode se dar de forma a apenas aplicar patches de segurança como também a necessidade de se adequar algumas linhas de código.





4. PRÉVIA DA ETAPA DE PLANEJAMENTO

Apenas para fins de esclarecimento, realizamos uma prévia da etapa de planejamento, para uma maior compreensão do projeto e maior detalhamento da atividade envolvida no desenvolvimento de uma aplicação Web.

4.1 DEFINIÇÃO DO ESCOPO

O escopo dessa proposta é o desenvolvimento de uma plataforma online para a submissão de propostas de pesquisa e inovação com as seguintes características:

- **Cadastro de usuários:** os usuários poderão criar uma conta e fornecer informações sobre seus projetos de pesquisa e inovação.
- **Submissão de propostas:** os usuários poderão submeter propostas com informações detalhadas, incluindo orçamento, equipe, plano de trabalho e outros documentos relevantes.
- **Gerenciamento de propostas:** a aplicação deve permitir o gerenciamento das propostas, incluindo a avaliação, revisão, aprovação ou rejeição pelos administradores.
- **Comunicação:** a aplicação deve permitir a comunicação entre os usuários e os administradores, incluindo notificações sobre o status da proposta e feedback.
- **Relatórios:** a aplicação deve fornecer relatórios detalhados sobre o andamento das propostas, incluindo informações financeiras e de equipe.

4.2. PESQUISA INICIAL

Análise das tecnologias adotadas por outras fundações de apoio à pesquisa e inovação em outros estados.





Fundação		Solução de Gestão de Editais
	FAPERJ Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro	O sistema SisFAPERJ foi projetado para Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Internet Explorer em ambiente Windows. A não utilização desses navegadores e ambiente, pode causar erros na submissão do seu projeto.
	FAPEAM Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas	SIGFAPEAM Funciona melhor no Navegador Chrome ...
	FAPESP Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo	SAGe O Sistema foi desenvolvido em Java e tem limitações para adaptar-se aos diversos dispositivos atualmente.





4.4. INDICAÇÃO DE TECNOLOGIAS

Para o desenvolvimento do projeto, foi considerado um prazo razoável e a contenção de custos, desse modo, a equipe da Voreios sugere a adoção das seguintes tecnologias:

Nome	Função	Motivos da escolha
Figma	Ferramenta de desenho vetorial para definição do esboço visual	Ferramenta intuitiva, possui uma versão gratuita, possibilita o trabalho colaborativo.
Python/Django	Linguagem de programação e framework Web para o Back-end	Produtividade, segurança e versatilidade, possibilita a criação de API e excelente suporte ao PostgreSQL.
Javascript/React	Linguagem de programação e Framework para o Desenvolvimento Web Front-end para o Front-end	Linguagem nativa para criação de interfaces Web e framework popular com uma grande infinidade de componentes.
PostgreSQL	Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados	Banco de dados robusto e segura, com uma grande comunidade e excelente documentação.

As tecnologias indicadas podem sofrer alteração conforme a etapa de planejamento demonstra que outras tecnologias apresentam vantagens em relação às citadas acima.

4.4. ESBOÇO VISUAL DA INTERFACE

O esboço visual da interface é uma etapa crucial no desenvolvimento de uma aplicação web, pois ele define a estrutura e a disposição dos elementos na





interface gráfica, permitindo que a equipe de desenvolvimento visualize e planeje o funcionamento da aplicação.

Reuniões para o alinhamento serão realizadas junto a FAPERR, essa abordagem tem as seguintes vantagens:

Maior clareza sobre as necessidades do cliente: ao realizar o esboço visual em conjunto, é possível identificar as necessidades e expectativas do cliente com maior clareza, evitando que a equipe de desenvolvimento desenvolva funcionalidades que não atendam às suas expectativas.

Menor chance de retrabalho: quando o cliente participa da definição do Visual da Interface, a equipe de desenvolvimento pode evitar retrabalho e atrasos, pois as funcionalidades são definidas de forma mais clara desde o início do projeto.

Maior satisfação do cliente: ao participar da definição do visual, o cliente se sente mais envolvido no processo de desenvolvimento, aumentando a sua satisfação com o produto final.

Melhor compreensão do usuário final: o desenho da interface em conjunto com o cliente permite uma melhor compreensão do usuário final, o que é fundamental para o sucesso da aplicação.

Redução de custos: ao evitar retrabalhos, a equipe de desenvolvimento consegue reduzir os custos do projeto.

Em resumo, desenhar a interface junto ao cliente é importante porque permite que a equipe de desenvolvimento compreenda as necessidades do cliente de forma mais clara, reduzindo a chance de retrabalho e aumentando a satisfação do cliente com o produto final.





05. SOBRE A ETAPA DE DESENVOLVIMENTO

A etapa de desenvolvimento, compreende não só as atividades de desenvolvimento, como também prototipação, testes e melhorias do software, isso ocorre pois a Voreios adota uma metodologia ágil.

A metodologia ágil é um conjunto de práticas que valorizam a entrega contínua de software funcional, com foco em colaboração, comunicação e feedback constante entre a equipe de desenvolvimento e o cliente.

Diferentemente de metodologias mais tradicionais, como a cascata, que exigem uma análise completa de requisitos antes do início do desenvolvimento, as metodologias ágeis, como Scrum e Kanban, enfatizam a entrega contínua de software, permitindo que a equipe de desenvolvimento faça ajustes ao longo do processo.

Com a metodologia ágil, a equipe de desenvolvimento trabalha em ciclos curtos, chamados de sprints, que geralmente duram de duas a quatro semanas. Cada sprint começa com uma reunião de planejamento, onde a equipe define quais tarefas serão executadas durante o sprint, e termina com uma reunião de revisão, onde a equipe apresenta o trabalho realizado ao cliente.

Ao longo do processo, a equipe de desenvolvimento se reúne diariamente para compartilhar o progresso e identificar possíveis problemas, em uma reunião chamada de daily scrum.

A metodologia ágil é muito adequada para projetos de software, pois permite a entrega contínua de funcionalidades e proporciona um feedback constante do cliente, o que ajuda a equipe de desenvolvimento a identificar e corrigir problemas rapidamente. Além disso, a metodologia ágil permite uma maior adaptação às mudanças de requisitos e às necessidades do cliente, o que é fundamental em um ambiente de negócios dinâmico.





06. SOBRE A ETAPA DE ENTREGA

Após cada ciclo de sprint apresentado na etapa de desenvolvimento serão realizadas entregas contínuas. Quando o cliente considera que a aplicação está madura e já pode atender o fluxo completo ou que alguns dos seus módulos já podem entrar em operação. A Etapa de entrega poderá ser executada concomitantemente com a etapa de desenvolvimento. Essa é uma das vantagens de se adotar uma metodologia ágil para o desenvolvimento de software, conforme algumas funcionalidades que agregam valor à operação realizada pelo cliente estiverem funcionais, já podem ser colocadas em operação. Isso também é possível, pois as equipes de desenvolvimento e operação da Voreios trabalham de forma integrada. Dessa forma, será considerado que a funcionalidade foi entregue quando a mesma entrar em operação.

07. CRONOGRAMA

O tempo estimado para a execução dos trabalhos acima elencados é de 70 dias úteis, ou 3,5 meses.

Descrição	Duração
Etapa 1 - Planejamento	10 dias.
Etapa 2 - Desenvolvimento	40 dias.
Etapa 3 - Entrega	20 dias.

Os prazos elencados acima apresentam uma estimativa de desenvolvimento com base na atuação em trabalhos semelhantes. Nas estão contemplados atrasos. Nesse sentido, gostaríamos de enfatizar que a prossecução dos trabalhos depende também do envolvimento e suporte do cliente.





08. HONORÁRIOS

Os honorários para o desenvolvimento de "Aplicativo WEB" são os seguintes:

Tarefas	Horas	Valor
Etapa 1 - Planejamento (R\$ 20 por hora)	40h	R\$ 800,00
Etapa 2 - Desenvolvimento (R\$ 35 por hora)	160h	R\$ 5.600,00
Etapa 3 - Entrega (R\$ 20 por hora)	80h	R\$ 1.600,00
Total	280h	R\$ 8.000,00

Os tempos e valores apresentados são calculados conforme o "Escopo do projeto", com base no preço-hora dos recursos humanos internos selecionados dentro do horário de trabalho normal (dias úteis e horário comercial) e no número de horas alocadas a cada um dos recursos.

Não estão incluídos no valor de honorários, o imposto sobre as faturas, assim como as despesas exclusivas à prestação de nossos serviços (hospedagem do sistema, domínio, provedor de e-mail ou internet), as quais, quando ocorridas, deverão ser reembolsadas mediante apresentação dos valores e horas.

09. OBSERVAÇÕES FINAIS

Os trabalhos serão iniciados no prazo máximo de 10 (dez) dias úteis, a contar da data de aprovação da presente proposta.

E por estarem de boa fé e de pleno acordo, a FAPERR na qualidade de Cliente e a Voreios Consultoria na qualidade de Fornecedor, assinam a presente proposta comercial de Desenvolvimento de Aplicações Web para Gestão de Editais de Projetos de Pesquisa e Inovação, que passará a ser válida após a data das assinaturas.





Boa Vista - RR, 22 de fevereiro de 2023.

Responsável Fornecedor
Thiago dos Santos Cidade
Analista de TI

Responsável Cliente
Pedro de Jesus Cerino
Presidente da FAPERR

