

Visão de Negócio

Versão <1.0>

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
21/07/2024	1.0	Primeira Versão do Documento	Flavio Rodrigo Silvei... Ivanderlei Mendes Si... Maicon Pedro Maced... Pedro Gabriel Dias pgd
03/08/2024	2.0	Faixa de Qualidade: Alteração do título do RNF04. Restrições: Realizado Correção sobre compatibilidade e restrição do site. Recursos do Produto: Incremento da validação de conta RF01. Alteração da descrição do sistema de seguidores RF09. Incremento do recurso, Página Inicial RF12 e Feed RF13. Criação do rodapé, com explicação sobre <i>branding</i> . Alteração para que ambos os usuários (Designer e Possível Cliente) utilizem o mesmo tipo de cadastro. Alterado a precedência e prioridade dos requisitos funcionais por conta da inserção de novos requisitos. Altera RNF01 para apenas responsivo.	Flavio Rodrigo Silvei... Ivanderlei Mendes Si... Maicon Pedro Maced... Pedro Gabriel Dias pgd

Índice

1. Introdução	3
1.2 Referências	3
1.3 Organização	3
2. Posicionando o Produto	3
2.1 Oportunidade de negócios	3
2.2 Instrução do Problema	4
2.3 Instrução de Posição do Produto	4
3. Descrições da Parte Interessada e do Usuário	4
3.1 Resumo da Parte Interessada	4
3.2 Resumo do Usuário	4
3.3 Ambiente do Usuário	5
4. Visão Geral do Produto	5
4.1 Perspectiva do Produto	5
4.2 Funções do Produto	5
4.3 Suposições e Dependência	5
5. Recursos do Produto	6
6. Restrições	7
7. Faixa de Qualidade	7
8. Precedência e Prioridade	7
9. Outros Requisitos do Produto	8
9.1 Requisitos de Sistema e Desempenho	8
10. Requisitos de Documentação	8
11. Referências	8

Caso de Negócio

1. Introdução

A área de Design Gráfico é conhecida pela dificuldade de divulgar os detalhes da criação dos trabalhos, pois geralmente as criações são divulgadas diretamente pelo cliente em suas redes sociais. Por esse motivo, o conteúdo criado por um designer, tendo como público alvo outros designers gráficos ou o cliente que tem interesse em seu trabalho, é escasso. Diante disso, o *GraficHub* tem como objetivo ser um espaço para divulgação do trabalho de designers, permitindo exibir detalhes de suas criações, além de criar um portfólio com o intuito de inspirar outros designers e oferecer mais métricas para o cliente contratar um profissional.

1.1 Escopo

Este documento define a abrangência do funcionamento do sistema para os usuários, antecipando os requisitos, as funcionalidades direcionadas ao público-alvo e os recursos necessários para desenvolver o sistema. O objetivo principal é garantir a criação de um sistema seguro e otimizado.

1.2 Referências

Como referência teórica foi utilizado o livro Engenharia de Software do Sommerville[1]. Além disso, como referência específica do sistema foi utilizado o sistema de rede criativa Behance[2].

1.3 Organização

Além dessa breve introdução o documento se encontra organizado da seguinte maneira: A Seção 2 apresenta o posicionamento do produto no mercado bem como seu impacto; Na Seção 3 o problema é melhor explicado bem como seus usuários; Na seção 4 são descritos alguns detalhes gerais do produto, como necessidade de dependências e funções; Na seção 5 os recursos do produto são descritos; A Seção 6 é dedicada a restrições; A Seção 7 da parâmetros para avaliar a qualidade do sistema. Na Seção 8 é dada a ordem de precedência e prioridade de implementação dos recursos descritos; Na Seção 9 são estipulados os requisitos do Sistema; Na seção 10 são definidos os requisitos de documentação; E por fim Seção 11 é dedicada a referências para a construção deste documento;

2. Posicionando o Produto

Com o intuito de aprimorar a troca de conhecimento entre designers e criar um portfólio mais detalhado para dar mais informações ao cliente, o *GraficHub* se propõe a criar um ambiente de troca de informações entre designers. Além disso, exibir portfólios para atrair clientes e permitir que o cliente tenha acesso à disponibilidade do designer e seus dados de contato.

2.1 Oportunidade de negócios

Após a pandemia do COVID-19, o ramo de Design Gráfico teve uma crescente enorme devido a necessidade de adaptação ao e-commerce e às plataformas de Mídias Sociais como o Instagram. Infelizmente, para aqueles que entram no mercado, existe pouca troca de informações do processo de criação e apenas o produto final é exibido. Tal situação cria uma demanda para a criação de um ambiente para expor o *branding* por trás de cada¹ arte, possibilitando aos designers um ambiente para troca de experiências e estudo através do compartilhamento de projetos. Além disso, a criação de um portfólio online que pode ser visualizado por possíveis clientes.

2.2 Instrução do Problema

O problema envolve a dificuldade de encontrar um espaço próprio para designers divulgarem seu trabalho de forma mais detalhada com as ferramentas utilizadas, *branding* e detalhes técnicos da criação, detalhes esses que poderiam não só inspirar outros designers mas também atrair clientes que terão acesso ao seu trabalho em forma de portfólio.

2.3 Instrução de Posição do Produto

Para designers que precisam de um ambiente para divulgar seu trabalho de maneira detalhada e buscar inspirações para seus projetos. O *GraficHub* é uma ferramenta web que permite uma fácil disposição dos trabalhos de maneira versátil e bem detalhada, funcionando como uma Rede Social para designers e clientes que buscam o trabalho destes.

3. Descrições da Parte Interessada e do Usuário

Neste projeto estão envolvidas como parte interessada o designer e o possível cliente, que constituem os usuários do sistema.

3.1 Resumo da Parte Interessada

3.1.1 Designer

- **Nome:** Designer.
- **Representa:** Usuário do sistema e Cliente.
- **Função:** Utilizar o sistema para divulgar seu trabalho e buscar inspirações.
- **Tipo:** Especialista de Negócio.
- **Responsabilidades:** Um grupo de designers será utilizado para contribuir para a delimitação do âmbito do projeto, identificando tanto o problema quanto possíveis soluções, e desempenhando um papel ativo no levantamento dos requisitos do sistema e na etapa de validação. Nosso foco está na obtenção do software.
- **Envolvimento:** Em todo o projeto, para realizar testes, coletar *feedbacks* e requisitos.
- **Comentários ou Problemas:** Os designers estão constantemente atualizados sobre as novas tendências e tecnologias, sendo capazes de sugerir inovações úteis para o sistema.

3.1.2 Possível Cliente

- **Nome:** Possível Cliente
- **Representa:** Usuário do sistema.

¹ *Branding* - Diz respeito à construção de uma marca, de modo que, as cores, logotipo e slogan tornem a marca conhecida pelo público-alvo.

- **Função:** Utilizar o sistema para encontrar designers para um projeto.
- **Tipo:** Usuário do sistema.
- **Responsabilidades:** Utilizar do sistema para encontrar designers, buscar o contato de designer(Whatsapp, E-mail) e verificar portfólios.
- **Envolvimento:** Envolvido na participação em testes.
- **Comentários ou Problemas:** Realização de testes apenas após a parte voltada ao designer estiver implementada.

3.2 Resumo do Usuário

3.2.1 User

- **Nome:** User.
- **Descrição:** O User pode ser um Designer ou um Possível Cliente.
- **Tipo:** Usuário Avançado.
- **Responsabilidades:** O User deve acessar projetos, interagir com os mesmo e caso o User for um Designer que utilize a plataforma para promover seu trabalho, ele deve criar projetos.
- **Entregas:** O principal resultado ou entrega do User é criar projetos que se tornarão públicos para os demais usuários caso seja Designer e interagir com projetos .
- **Comentários ou Problemas:** Dificuldade de manter uma qualidade de resolução de imagem, problemas com formatos de imagem e utilização de tags.
- **Parte Interessada:** Designer e Possível Cliente.

3.3 Ambiente do Usuário

3.3.1 Ambiente do Designer

Um computador ou smartphone com acesso à internet.

3.3.2 Ambiente do Possível Cliente

Um computador ou smartphone com acesso à internet.

4. Visão Geral do Produto

4.1 Perspectiva do Produto

O sistema não é dependente de sistemas externos e nenhuma funcionalidade necessita de comunicação com outros sistemas.

4.2 Funções do Produto

O propósito principal do sistema é proporcionar a designers uma forma de exporem seus trabalhos com os detalhes da criação para outros designers e potenciais clientes. Além disso, oferecer aos usuários uma forma fácil de encontrar profissionais, com um funcionamento parecido com uma rede social, com um feed de projetos e funcionalidades como seguidores, curtidas e lista de salvos.

4.3 Suposições e Dependência

Como o presente sistema não depende de sistemas externos além de navegadores web, apenas atualizações e problemas de compatibilidade podem ocasionar algum erro no sistema e, por conta disso, atualizações no sistema podem ser necessárias para corrigir os erros.

5. Recursos do Produto

5.1 [RF01] Cadastro de Usuário

O sistema deve permitir que o usuário se registre criando uma conta. O usuário deve fornecer os seguintes dados: nome, e-mail, senha, apelido, número de telefone e, opcionalmente, uma foto de perfil. Para finalizar o cadastro, a conta deve ser validada através de uma verificação de e-mail para desbloqueio do login.

5.2 [RF02] Autenticação de Usuário

O sistema deve permitir que o usuário se autentique usando suas credenciais (e-mail e senha).

5.3 [RF03] Gestão de Perfil

O sistema deve permitir que um usuário já autenticado edite seu perfil, ou seja, adicione ou exclua sua foto de perfil e/ou seus interesses, bem como, mude o nome, senha, apelido e número de telefone.

5.4 [RF04] Disponibilidade

O sistema deve permitir que um usuário autenticado edite sua disponibilidade, indicando se está ou não procurando oportunidades de novos projetos.

5.5 [RF05] Gestão de Portfólio

O sistema deve permitir ao usuário autenticado (profissional de design) listar, editar, excluir ou criar um projeto em seu portfólio, com os seguintes dados: uma imagem de banner, no mínimo 3 e no máximo 6 imagens adicionais. Além disso, adicionar as ferramentas utilizadas, uma breve descrição (sobre o projeto, as ferramentas utilizadas, técnicas e dicas), tags sobre o projeto (no mínimo 1 e no máximo 10). Também deve ser possível adicionar o arquivo de modelo que pode ser privado ou público (possível fazer o download).

5.6 [RF06] Buscar Projetos

O sistema deve permitir listar projetos usando as tags como filtro.

5.7 [RF07] Informações de Contato

O sistema deve mostrar as informações de contato ao selecionar um projeto da listagem.

5.8 [RF08] Interação com Projetos

O sistema deve permitir que interações sejam feitas no projeto, salvar, curtir e comentar para usuários autenticados.

5.9 [RF09] Sistema de Seguidores

O sistema deve permitir que um usuário autenticado siga designers. Ao acessar o perfil do designer, o usuário poderá clicar na opção seguir, e assim, o sistema adiciona aquele designer na lista de seguidos do usuário. O usuário deve poder deixar de seguir um designer e visualizar sua lista de seguidos. No perfil do usuário Designer, existe um contador de seguidores visível para todos.

5.10 [RF10] Ordenar Buscas

O sistema deve permitir que um usuário ao realizar uma busca possa ordenar os projetos por número de curtidas, data de compartilhamento (do mais recente para o mais antigo e vice-versa) e por relevância do Designer (número de seguidores).

5.11 [RF11] Adicionar Tags no Projeto

O sistema deve permitir ao usuário criar novas tags ou adicioná-las, caso já existam, no seu projeto.

5.12 [RF12] Página inicial

Ao acessar o sistema, o usuário deve visualizar a tela inicial que deve conter o feed que exibe projetos de designers seguidos e projetos de todos os designers, opções para autenticar e registrar no sistema, opção de buscar projetos e, caso o usuário esteja autenticado, uma opção para acessar seu perfil.

5.13 [RF13] Feed

O sistema deve exibir um feed com opção ao usuário de visualizar projetos de designers que ele segue ou de todos os designers da plataforma ordenados por data de publicação. Caso o usuário não siga ninguém o sistema deve sugerir que o usuário siga outros designers na opção de projetos de designers seguidos.

6. Restrições

- O sistema deve ser desenvolvido para plataforma web.
- O site deve ser capaz de ser executado em diversos dispositivos de entrada. Além de ser compatível com os principais navegadores do mercado atual.
- A interface deve ser projetada com foco na usabilidade, garantindo que todas as funcionalidades sejam intuitivas.

7. Faixa de Qualidade

7.1 [RNF01] Design responsivo

O site deve possuir um design responsivo para diferentes tipos de dispositivos.

7.2 [RNF02] Compatibilidade com diferentes navegadores

O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado.

7.3 [RNF03] Segurança do sistema

Implementar medidas de segurança, como criptografia de dados e autenticação de usuários, para proteger as informações dos designers e clientes.

7.4 [RNF04] Desempenho

O site deve ter um desempenho otimizado, com bons tempos de resposta para ações comuns e carregamento rápido das páginas da plataforma.

7.5 [RNF05] Conexão com plataforma de hospedagem

O site deve realizar conexão com uma plataforma de hospedagem para o armazenamento dos projetos dos designers cadastrados.

8. Precedência e Prioridade

Requisitos essenciais:

- [RF12] Página inicial
- [RF02] Autenticação de Usuário
- [RF01] Cadastro de Usuário
- [RF03] Gestão de Perfil
- [RF05] Gestão de Portfólio
- [RF13] Feed
- [RF11] Adicionar Tags no Projeto
- [RF06] Buscar Projetos
- [RF09] Sistema de Seguidores
- [RF08] Interação com Projetos
- [RF04] Disponibilidade
- [RF07] Informações de Contato

Requisitos importantes:

- [RF10] Ordenar Buscas

9. Outros Requisitos do Produto

9.1 Requisitos de Sistema e Desempenho

Em um alto nível, os padrões e requisitos de hardware ou plataforma aplicáveis para o desenvolvimento do aplicativo incluem:

- Plataforma: A aplicação deve ser baseada em uma plataforma web, acessível através de navegadores modernos (Chrome, Edge, Firefox).
- Design Responsivo: Garantir que a interface de usuário seja responsiva o suficiente para funcionar em diferentes configurações de dispositivos, como tablets, smartphones e desktop.
- Segurança: Implementar medidas de segurança, como criptografia de dados e autenticação de usuários, para garantir a integridade e a autenticidade de seus dados. Além da autorização para diferenciar perfis de usuários (designers e clientes).
- Armazenamento de Arquivos: A plataforma deve utilizar serviços de armazenamento para hospedar os projetos dos designers.
- Tempo de Resposta: A plataforma deve ter um bom tempo de resposta para ações comuns, como login, busca de profissionais e carregamento de portfólios.

10. Requisitos de Documentação

O site será disponibilizado juntamente com um guia abrangente para o uso da plataforma, cobrindo todas as funcionalidades disponíveis para designers e clientes, com instruções claras e exemplos visuais. Além das FAQs, uma lista de perguntas e suas respostas para ajudar os usuários a resolver dúvidas comuns rapidamente. Sobre a documentação de gerenciamento de projeto, será disponibilizado um documento detalhado com os objetivos do projeto, protótipo de telas para visualização das diversas funcionalidades da plataforma, além do documento de casos de uso, dos diagramas de classe e sequência, e do modelo de domínio.

11. Referências

[1] I, Sommerville. Engenharia de software. 9a ed. São Paulo: Pearson. Addison Wesley, 2011

[2] Behance. Behance. 2005. Disponível em <<https://www.behance.net/>>. Acesso em 21/07/2024