

**FUNDAÇÃO EDUCACIONAL MIGUEL MOFARREJ
CENTRO UNIVERSITÁRIO DAS FACULDADES
INTEGRADAS DE OURINHOS
ENGENHARIA DE SOFTWARE**

WORK MANEGER

GABRIEL EVANGELISTA DEMARCHI
GUSTAVO HENRIQUE FERREIRA DOS SANTOS
LUIS HENRIQUE GIANETI
VINICIOS PEDROSO GARCIAS

Tutor: Prof.º Tiago Henrique

OURINHOS-SP

2024

SUMÁRIO

WORK MANEGER	1
SUMÁRIO.....	2
INTRODUÇÃO	4
DIAGNOSTICO DE SITUAÇÃO	4
CONTRIBUIÇÃO TECNOLÓGICA / SOCIAL.....	4
ETAPAS DO PROJETO	5
Pesquisa e Planejamento	5
Tecnologias adotadas para o desenvolvimento	5
Design de Interface do Usuário (UI) e Experiência do Usuário (UX)	6
Desenvolvimento de Recursos e Funcionalidades	6
Testes e Ajustes	6
Lançamento e Promoção	7
Diagrama de Classes	7
PROTÓTIPO DE TELA	8
Tela Inicial.....	8
Tela de Login	8
Tela de Cliente.....	9
Tela de Trabalhador	9
Tela de Home	10
Tela de Visualização.....	10
Tela de Chat	11
Telas Produzidas em Java	11
Tela de Login Clientes	11
Tela Cadastro Clientes	12
Tela Home Clientes	12
Tela Login Prestadores.....	13

Tela Cadastro Prestadores	13
Tela Home Prestadores	14
Administrador: Tela Visualização de dados Clientes	14
Administrador: Tela Visualização de dados Prestadores.....	15
Administrador: Tela Visualização de dados Administrador	15
CONCLUSÃO.....	16
ORGANIZAÇÃO DE PESQUISA.....	16
REFERÊNCIAS.....	17

INTRODUÇÃO

Por meio de vivências e situações que observamos no nosso cotidiano, notamos a carência presente na comunicação com empresas e prestadores de serviços. Sendo assim, nosso projeto consiste num meio de intermediarmos essa relação. Trazemos um software onde qualquer um terá o que é preciso para analisar os melhores preços e o estilo de trabalho que melhor se encaixa com aquilo que tem em mente.

Tendo em vista as dificuldades que a busca por serviços traz, viemos com uma ideia para otimizar o tempo das pessoas e simplificar ao máximo esse processo de busca, além de trazermos uma melhor análise de mercado e opções disponíveis para nossos usuários.

Por meio de parcerias com empresas deste segmento vamos expor seus trabalhos, meios de contato e até “fechar negócios/pegar pedidos”, tudo da melhor maneira possível para nossos usuários.

DIAGNOSTICO DE SITUAÇÃO

Conforme analisamos em entrevistas e questionários, vimos os principais problemas na hora de contratar um novo serviço. Tais como, a falta de meios de contato, falta de informações sobre o serviço/produto, má exemplificação do serviço/produto e dificuldade em comparar preços.

CONTRIBUIÇÃO TECNOLÓGICA / SOCIAL

O software atuará como uma ponte entre o cliente e as empresas e prestadores de serviço. Com páginas separadas de acordo com a finalidade dos serviços procurados, facilitaremos a busca por um melhor custo-benefício e traremos um meio mais rápido e prático para a contratação dos mesmos.

ETAPAS DO PROJETO

Pesquisa e Planejamento

Nossa pesquisa não encontrou um software semelhante ao nosso de forma direta, mas encontrou semelhanças com aplicativos populares como iFood, Uber e Aiqfome. Para nossa pesquisa, vamos usar essas empresas como exemplos, analisando suas estratégias de sucesso em aspectos como usabilidade, feedback dos usuários e decisões tecnológicas. Desenvolvendo um software que atenda às necessidades dos usuários e se destaque no mercado, queremos adaptar essas práticas ao nosso contexto.

Tecnologias adotadas para o desenvolvimento

Uma escolha inteligente das tecnologias é fundamental ao iniciar o desenvolvimento de software. Nos inspiramos em empresas de sucesso, como o Uber, na escolha de nossas tecnologias. Nosso objetivo, assim como o Uber, é fornecer uma experiência de usuário excepcional. Como resultado, selecionamos JavaScript, HTML e CSS para o frontend. Nosso software é visualmente atraente e fácil de usar graças às interfaces que podemos criar com essas tecnologias. Para o backend optamos pelo Node.js, um ambiente de execução famoso por lidar com muitas solicitações simultâneas, que são essenciais para manter o nosso software eficiente, especialmente durante os horários de alta demanda. Devido à sua natureza multiplataforma, também consideramos o Java como uma opção viável. Nosso software pode ser desenvolvido com a ajuda dessa linguagem, que nos dá flexibilidade e garante que nossa aplicação funcione em vários ambientes, como Android, Linux e Windows. Dessa forma, será altamente funcional e poderá atender às demandas dos nossos usuários em qualquer plataforma.

Design de Interface do Usuário (UI) e Experiência do Usuário (UX)

Para nossa interface e experiência de usuário, buscamos um design mais objetivo, visando a praticidade e um software simples de ser utilizado por todos os públicos.

Desenvolvimento de Recursos e Funcionalidades

Até o momento, nosso programa possuirá como funcionalidade métodos para pagamento, avaliações, perfis, busca de profissionais e cadastros.

Testes e Ajustes

O software será testado e ajustado em dois estágios diferentes, cada um com seus próprios objetivos e metodologia de execução.

Nosso software terá duas fases designadas para testes e ajustes, ambos com sua própria metodologia e objetivos.

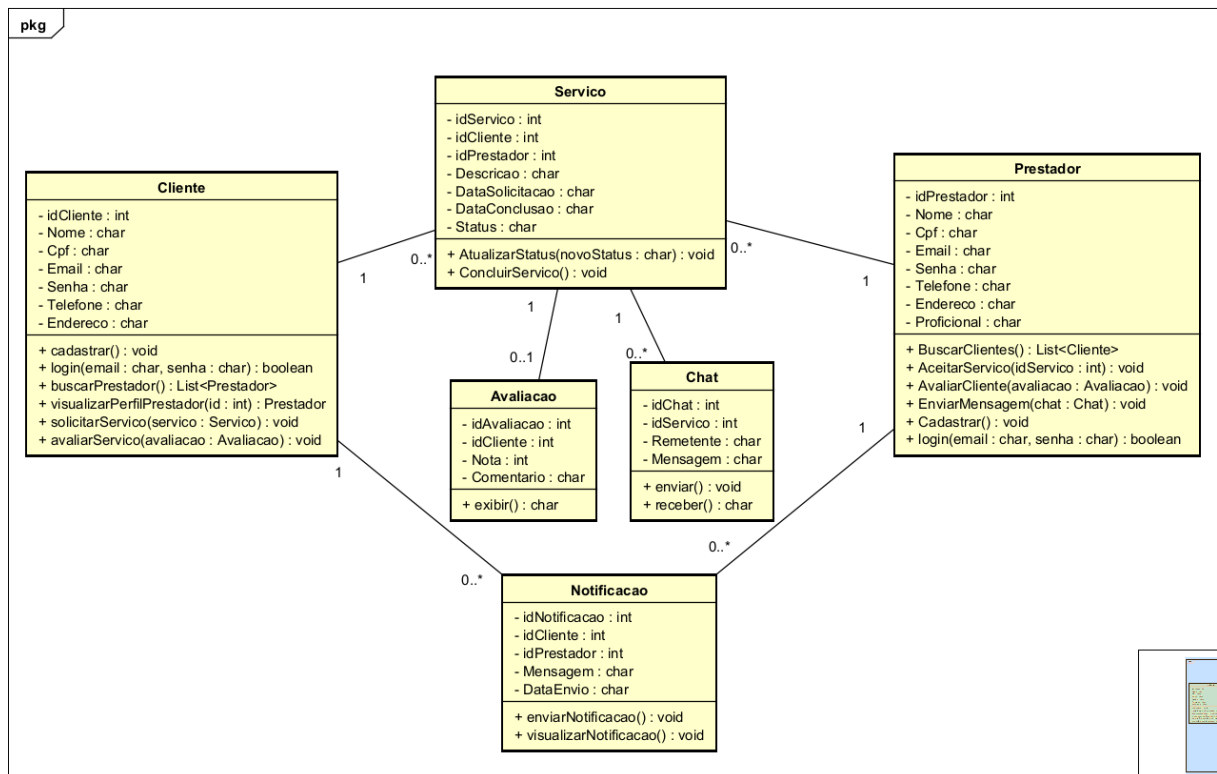
Em nossa primeira fase, liberaremos o software para um grupo específico de pessoas buscando obter um feedback inicial e identificar problemas de funcionamento básico. Posteriormente, faremos as alterações e ajustes necessárias para o nosso primeiro lançamento.

A segunda fase será contínua, pois nela analisaremos os comentários e sugestões que os usuários farão tanto nas nossas redes sociais quanto na nossa central de atendimento. Mediante a isso, lançaremos atualizações designadas ou para ajustes ou para incrementar alguma área do software. Esta segunda fase será de suma importância, pois nela iremos garantir uma experiência mais estável e satisfatória para nossos usuários.

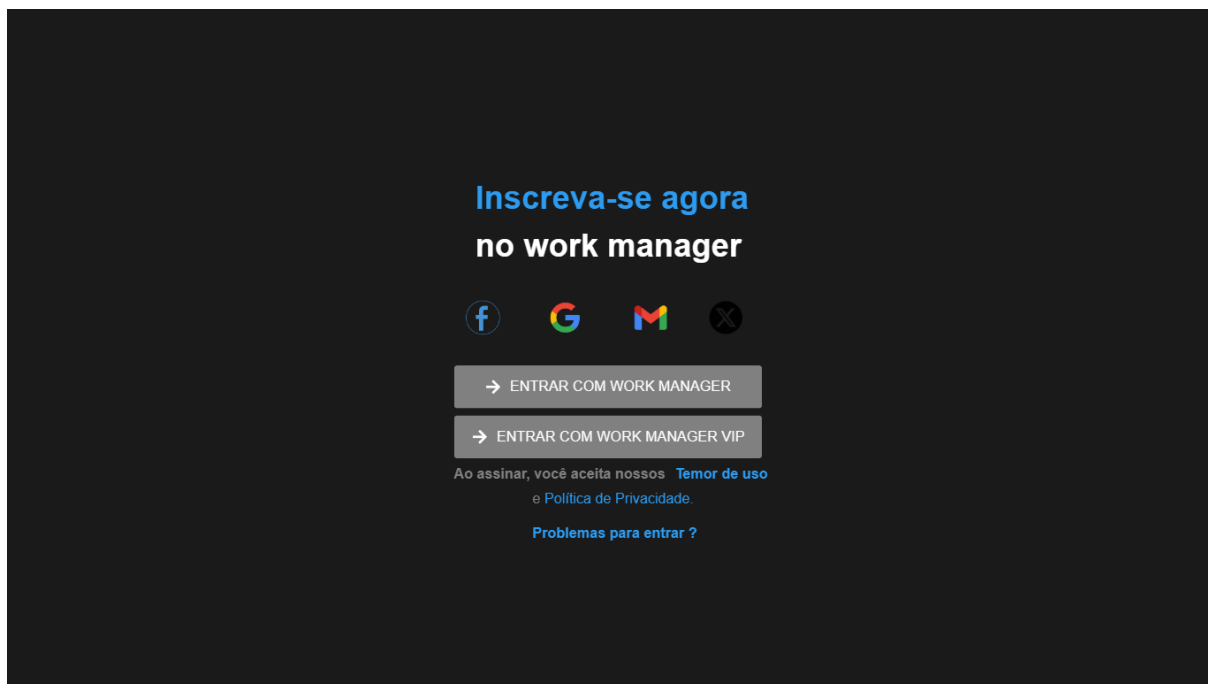
Lançamento e Promoção

Como meio de marketing, teremos como foco as redes sociais. Usaremos um perfil voltado apenas para promover o software, trazendo prévias de atualizações e usando-o também como forma de feedback daqueles que usam o mesmo. Para que assim, saibamos em quais aspectos estamos sendo insuficiente e nos alertando sobre possíveis falhas no projeto.

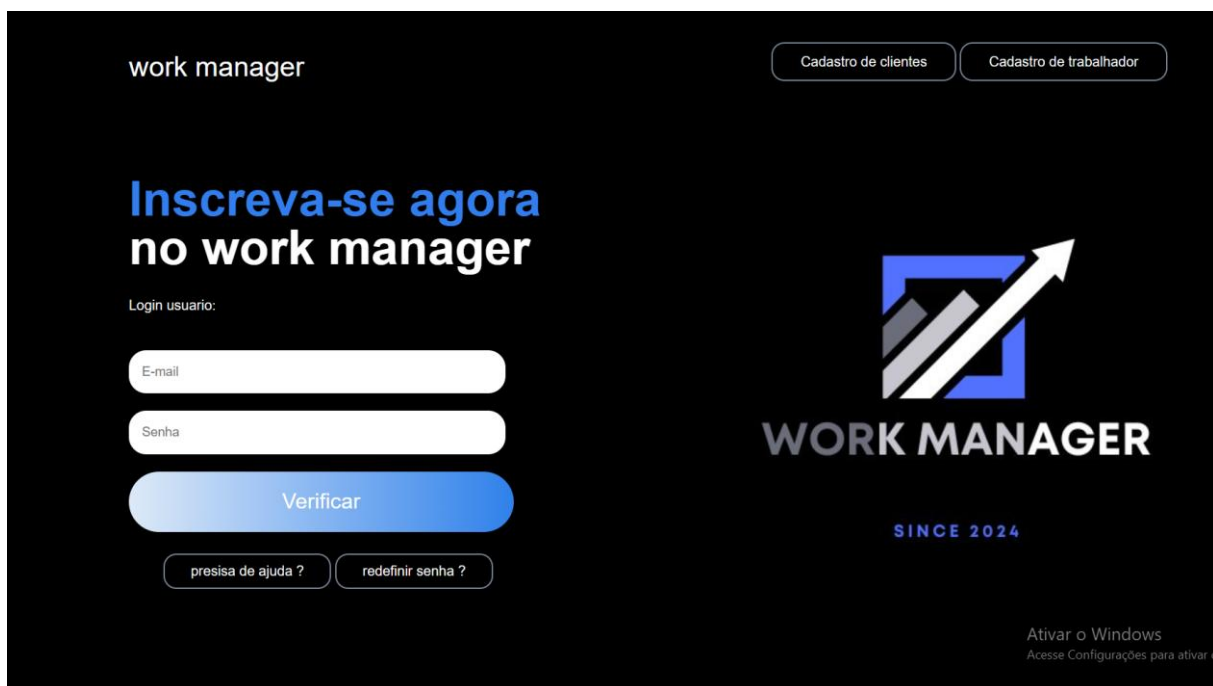
Diagrama de Classes



PROTÓTIPO DE TELA



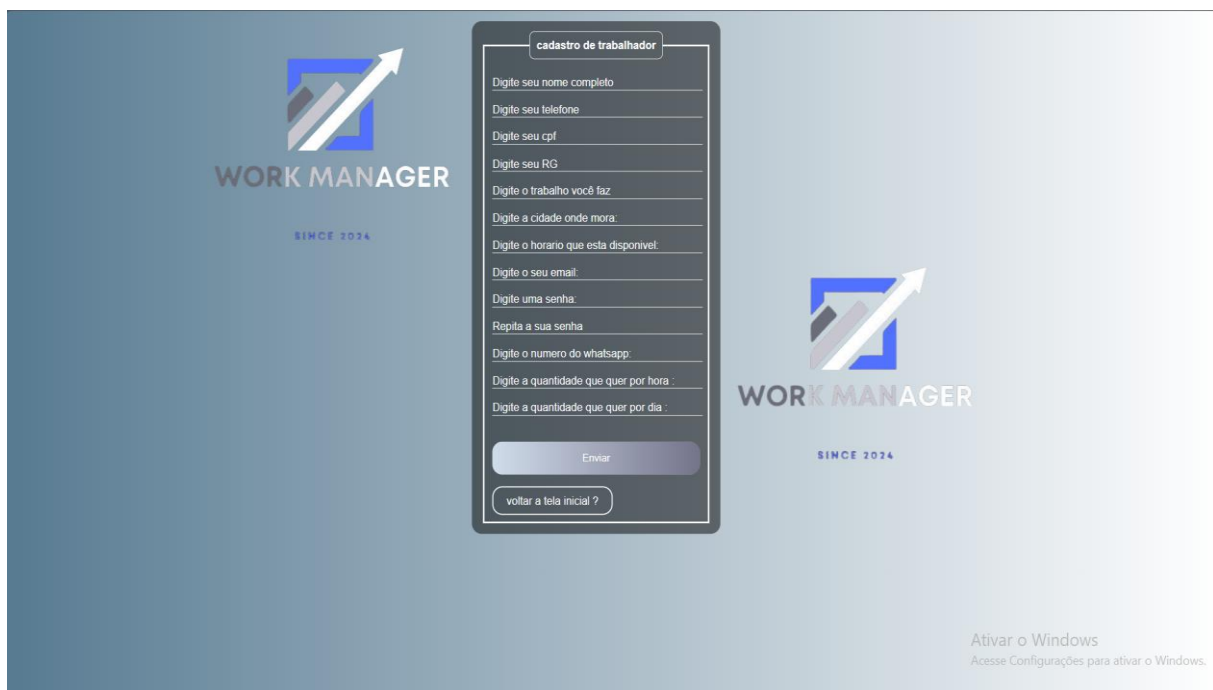
Tela Inicial



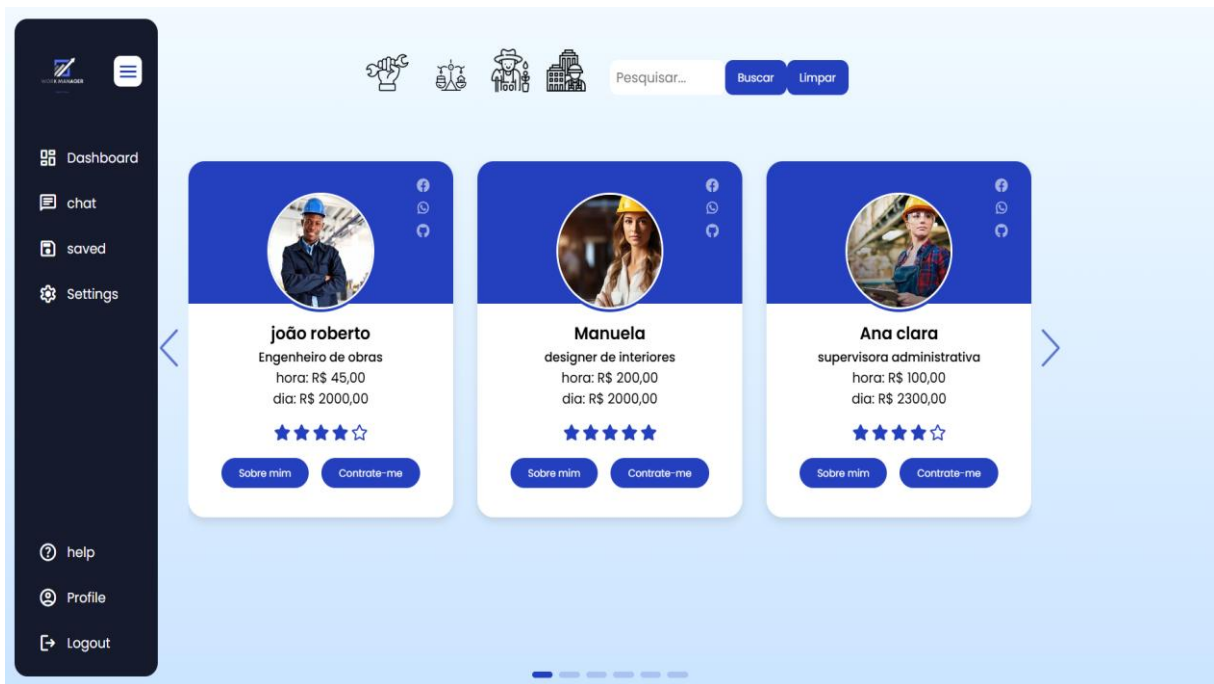
Tela de Login



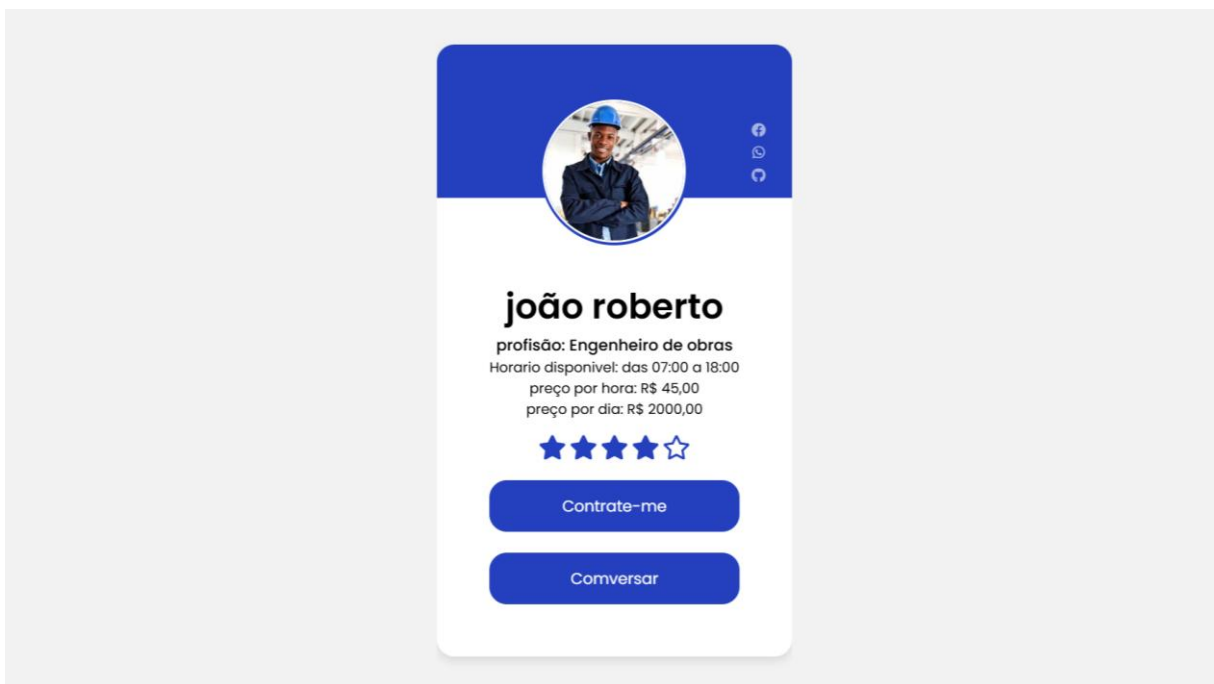
Tela de Cliente



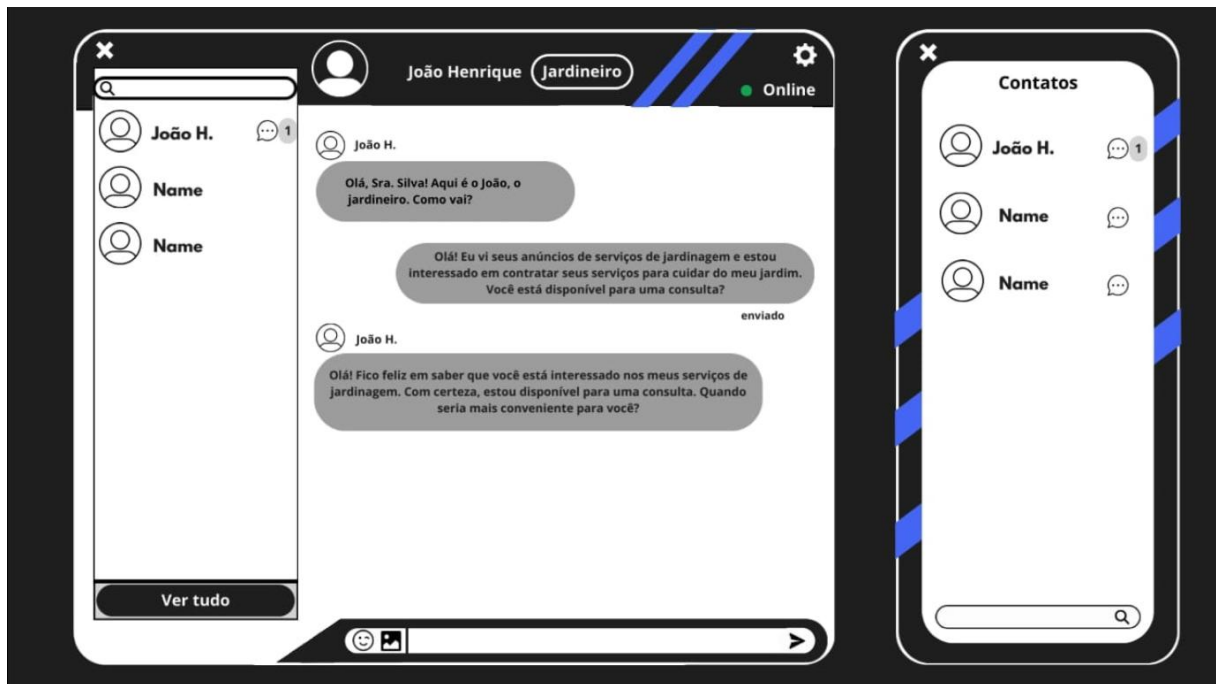
Tela de Trabalhador



Tela de Home

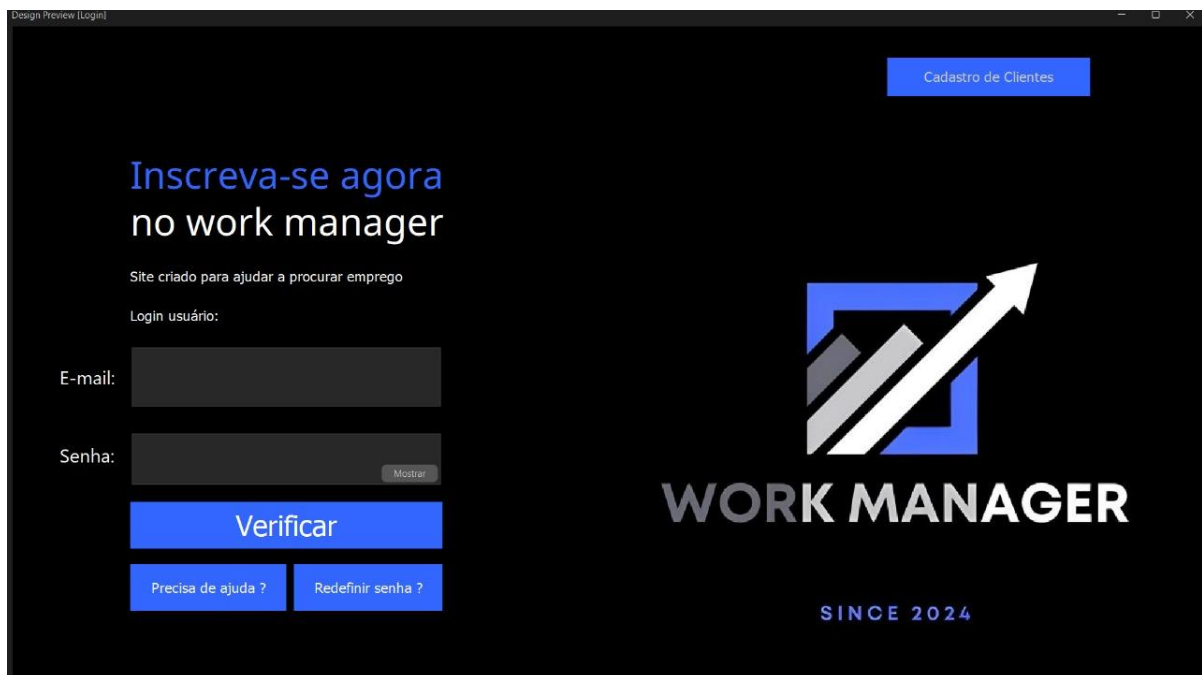


Tela de Visualização

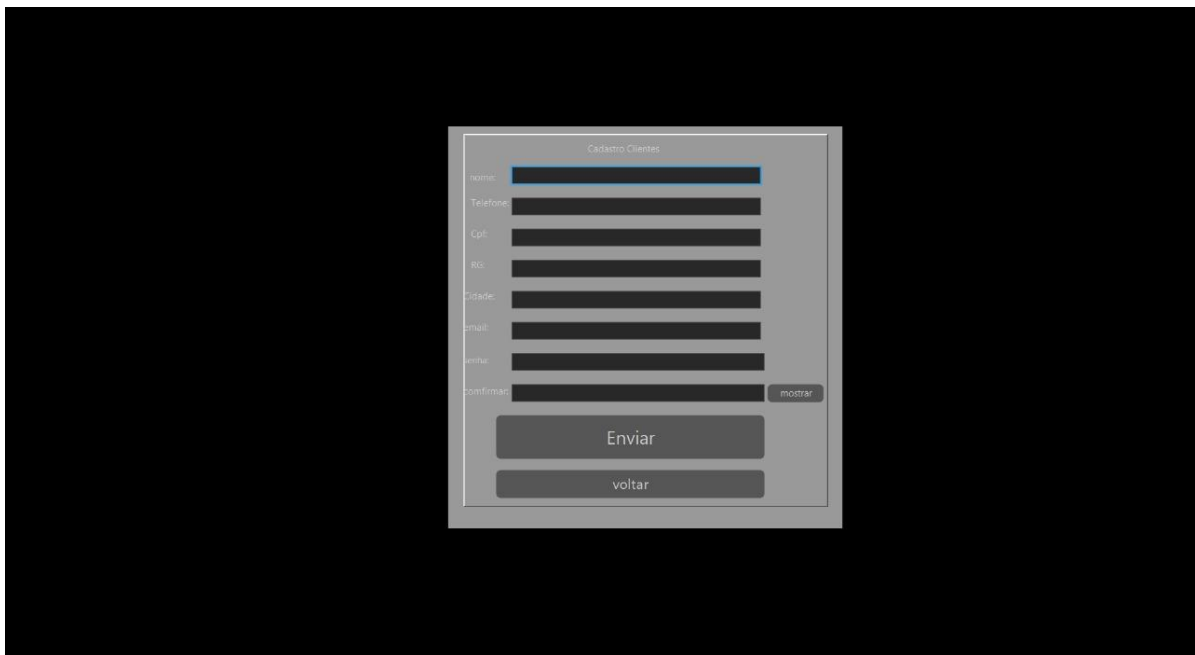


Tela de Chat

Telas Produzidas em Java



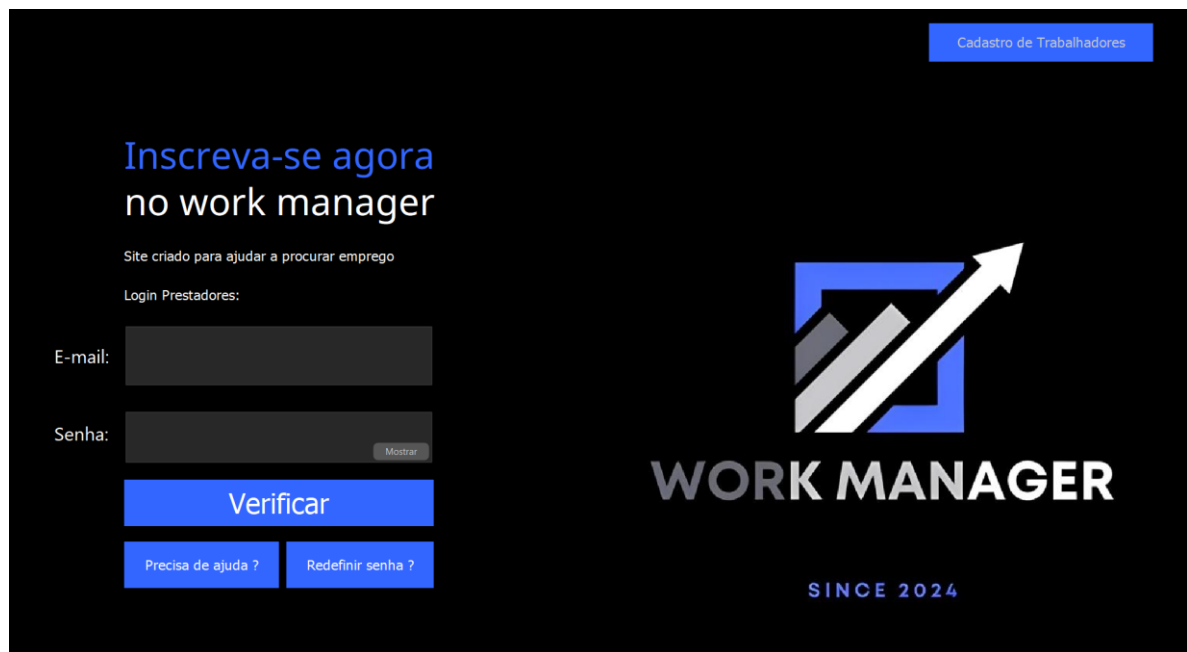
Tela de Login Clientes



Tela Cadastro Clientes



Tela Home Clientes



Tela Login Prestadores



Tela Cadastro Prestadores



Tela Home Prestadores



Administrador: Tela Visualização de dados Clientes

Cientes

Administrador

tabela Prestadores

Alterar

Pesquisar

Excluir

id	Nome	Telefone	Cpf	Rg	Cidade	Email	Senha
2	hhhh	5545454	54545	luisgian791@gmail.com	glghf	luisgian791@gmail.com	889912
3	Vinicius	12313123	4823414	Vinicius@gmail.com	tefaadawdaw	Engenheiro	102030

Administrador: Tela Visualização de dados Prestadores

Cientes

Prestador

tabela Administrador

Alterar

Pesquisar

Excluir

id	Nome	Email	Senha
1	luis henrique	luisgian791@gmail.com	889912
3	Gustavo	gustavo@gmail.com	889912

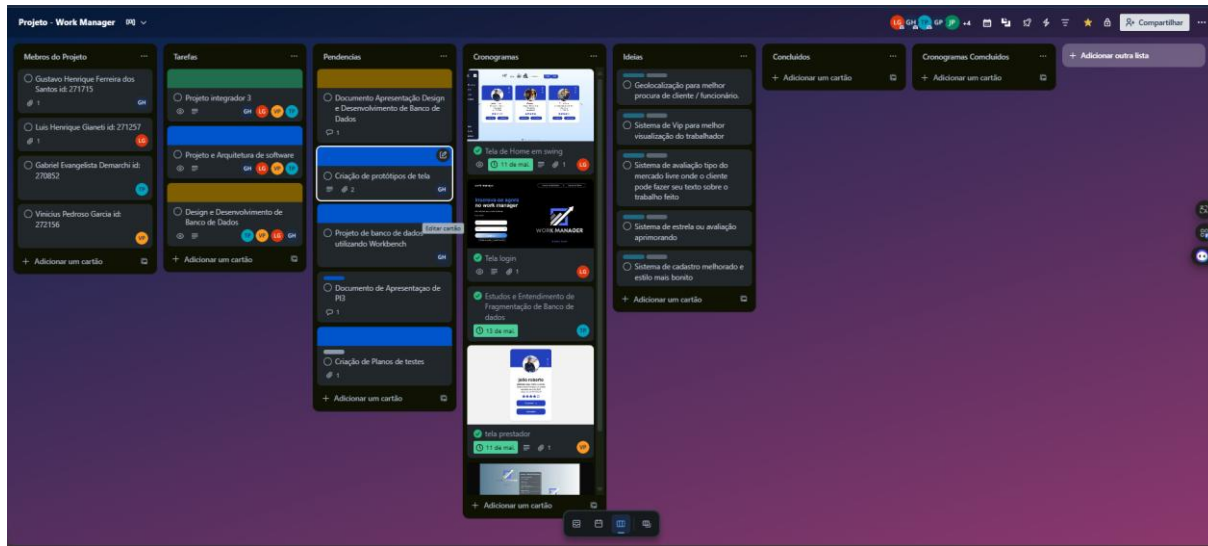
Administrador: Tela Visualização de dados Administrador

CONCLUSÃO

Conseguimos visualizar o potencial do nosso software depois de concluir cada etapa do projeto. Com um design e mecânica fáceis de entender, trazemos uma maneira útil e rápida de atender às necessidades de nossos usuários e, ao mesmo tempo, uma maneira de impulsionar a economia local. A produção de um site sempre deve ser considerada juntamente com o design. Uma das partes desse processo é descobrir como nosso site pode ser fácil de entender para o público. Para fazer isso, usamos a ferramenta MIRO para criar um esboço de como a ideia seria implementada, incluindo todos os componentes necessários para que o site funcione corretamente.

ORGANIZAÇÃO DE PESQUISA

<https://trello.com/invite/b/BMy83CAJ/ATTI3e0e27d5b1d86b67a1b690ee957b7554DF809161/gest-o-de-projeto-integrador>



REFERÊNCIAS

Artigos sobre Node.js. Disponível em: Alura - Artigos sobre Node.js. Acesso em: 18 abr. 2024. <https://www.alura.com.br/artigos/node-js>

Brasil Cloud - Vantagens e Desvantagens do Java. Acesso em: 18 abr. 2024
<https://brasilcloud.com.br/java-vantagens-e-desvantagens/>

PORTAL INSIGHTS. Disponível em: Portal Insights. Acesso em: 18 abr. 2024
<https://www.portalinsights.com.br/>