

Em plena era da conectividade tecnologias emergiram. Desta forma, novos modelos de negócios apareceram no mercado e estão cada vez mais próximos de seus consumidores. Este é o caso da empresa Uber, entre outras, que ganharam seu espaço fazendo com que pessoas físicas pudessem prestar serviços e, assim, faturar uma renda extra trabalhando por conta. Esse modelo de negócios denomina-se *CrowndSourcing* (em tradução: “Mantido por pessoas para pessoas”) e se baseia em fundar uma rede que conecta pessoas que precisam de outras para determinado fim e facilitar a comunicação entre as partes [LITERACIES 2016].

Nesse contexto, este trabalho visa desenvolver um sistema que atue em prol do modelo supracitado, se focando na prestação de serviços, fornecendo uma plataforma de relacionamento onde um consumidor possa consultar um determinado serviço; um prestador de serviço possa se cadastrar e dispor suas informações de contato, e que estas partes possam se encontrar e estabelecer um negócio. Entretanto, dada as facilidades que a internet trouxe, outros sistemas de mesmo objetivo foram identificados, porém notou-se que exigiam uma atuação demasiada do usuário até este chegar em seu objetivo, com muitas telas e formulários a preencher. Desta forma, esse projeto visa promover suas funcionalidades sem tanta burocracia em sua interface.

O desenvolvimento deste projeto utilizou as tecnologias já conhecidas do mercado da linguagem Java para a web, como o *framework* de desenvolvimento Java Server Faces, voltado a construção das interfaces de usuário baseada em componentes, o PrimeFaces, uma biblioteca de elementos visuais prontas para agilizar a construção dos itens de *front-end*, o Hibernate, *framework* de persistência de dados no banco de dados, o Spring Security para autenticação de acessos a dados e páginas na web e o sistema de versionamento de arquivos Git para controle dos dados e arquivos fontes do projeto e suas versões em repositório remoto. Iniciou-se assim um levantamento dos requisitos básicos para a construção do projeto [SOMMERVILLE, 2007], analisando os sistemas já criados, e optando pelo modelo de gerenciamento de projetos Scrum-ban [DUNSKY, 2014], onde a divisão de fases de projetos que constam no modelo Scrum [SUTHERLAND et al 2013], se mesclam com o gerenciamento de tarefas através de um painel onde tudo possa ser visualizado em cartões de forma clara e adaptável do Kanban [LIMA et al 2015]. Assim, as tarefas do desenvolvimento foram definidas e postas em atividade.

Desta forma, o sistema encontra-se fornecendo uma tela inicial de busca para localizar os prestadores de serviços cadastrados e as interfaces necessárias para isso ser possível, tal como a tela de cadastro destes prestadores, uma outra para o consumidor poder se cadastrar e poder efetuar uma solicitação de serviço para um prestador e que isso podendo ser registrado pelo sistema para que o prestador possa ver os seus serviços negociados.

Em conclusão, com esse sistema pretende-se ofertar um canal de comunicação entre consumidor e prestador de serviço, de uma maneira mais direta, fornecendo aos pequenos prestadores uma ferramenta para visualização de seus serviços e, futuramente almejando uma implantação do sistema em dispositivos móveis.

Referências

- DUNSKY, Halim. A Case for Scrumban. Pacific NW Software Quality Conference, [S.L], 201./jun. 2018. Disponível em: <http://www.uploads.pnsgc.org/2014/Papers/inv3_Dunsky_paper.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2018.
- LINK ESTADÃO. Sites de crowdsourcing são nova forma de contratar serviços. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/geral,sites-de-crowdsourcing-sao-nova-forma-d-e-contratar-servicos,10000029331>>. Acesso em: 01 jun. 2018.
- LIMA, Mariana Ribeiro; MENDES, Michele Rodrigues; PAULISTA, Paulo Henrique. Kanban, o sistema japonês que se globalizou. Revista Científica da FEPI, Itajaúba - MG, v. 5, n. 1, 201./jun. 2018. Disponível em: <<http://www.fepi.br/revista/index.php/revista/article/viewFile/289/226>>. Acesso em: 01 jun. 2018.
- LITERACIES. Cooperação, crowdsourcing e uber: de carona com a inteligência coletiva. Disponível em: <<https://literaciesufjf.wordpress.com/2016/11/16/cooperacao-crowdsourcing-e-uber-de-carona-com-a-inteligencia-coletiva/>>. Acesso em: 01 jun. 2018.
- SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software, 8ª edição, São Paulo: Pearson AddisonWesley, v. 22, p. 103, 2007.
- SUTHERLAND, J.; SCHWABER, K. The scrum guide. The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game. Scrum. org, 2013.