

Curso Superior de Desenvolvimento de Software Multiplataforma

Ana Laura Lazdenas Frias, RA - 3011392323009.

Felipe Rodrigues dos Santos, RA – 3011392323024.

Júlia Fernanda Soares de Oliveira, RA – 3011392323027.

Murilo Rodrigues dos Santos, RA – 3011392323022.

Victor Favretto, RA – 3011392323006.

Projeto Interdisciplinar
Banco de Dados - Não Relacional
Desenvolvimento Web III
Gestão Ágil de Projetos de Software
Interação Humano Computador
Técnicas de Programação II

LUMINA

Orientadores:

Profª Esp. Cláudio Corredato

Profº Ms. Jones Artur Gonçalves

Profª Ma. Maria Janaína da Silva Ferreira

Profº Ms. Ricardo Roberto Leme

Votorantim

Novembro, 2024

RESUMO

Projeto de plataforma digital que integra empresas que oferecem serviços acerca da sustentabilidade, empresas que fornecem serviços encontram empresas que precisam dos serviços podendo se contatar. A inclusão de governos e ONGs como partes interessadas amplia o alcance do projeto, transformando-o em um hub abrangente para diversos setores comprometidos com a sustentabilidade. Essa abordagem holística reflete a ambição do projeto em catalisar não apenas a mudança no âmbito empresarial, mas também influenciar políticas públicas e iniciativas sociais em prol de um futuro mais sustentável. O Lumina não apenas compartilha conhecimento, mas aspira a ser um catalisador para transformações positivas em escala global, unindo diversos agentes para enfrentar os desafios contemporâneos de maneira colaborativa.

SUMÁRIO

1.	DESCRIÇÃO DO PROJETO	1
1.1.	Proposta do Software	1
1.2.	Justificativa	1
1.3.	Mapa do Site	3
1.4.	Logomarca	3
2.	REQUISITOS DO PROJETO	4
2.1.	Levantamento de Requisitos	4
2.2.	Requisitos Funcionais	5
2.3.	Diagrama de Caso de Uso	5
2.4.	Requisitos Não Funcionais	6
3.	PROJETO DO SOFTWARE	7
3.1.	Tecnologias Utilizadas	7
3.2.	Modelo de dados	10
3.2.1	Modelo Conceitual	10
3.2.2	Modelo Lógico	11
3.3.	Diagrama de Classe	12
3.4.	Collections	13
3.5.	Interfaces com o usuário	14
4.	BACKLOG	21
4.1.	User Stories	22
5.	LINKS IMPORTANTES	23
6.	REFERÊNCIAS	24

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Mapa do site.....	3
Figura 2: Logomarca.	3
Figura 3: UML do site.	5
Figura 4: DER.....	10
Figura 5: Modelo Lógico.....	11
Figura 6: Diagrama de Classe.....	12
Figura 7: Collection Geral.....	13
Figura 8: Collection Serviço.....	13
Figura 9: Collection Administrador.....	14
Figura 10: Página Home.....	15
Figura 11: Página Sobre Nós.....	16
Figura 12: Página Parceiros.....	17
Figura 13: Página Blog.....	18
Figura 14: Página Perfil.....	19
Figura 15: Página de Login.....	20
Figura 16: Backlog.....	21
Figura 17: User Stories.....	22

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Requisitos Funcionais.....	5
Quadro 2: Requisitos Não Funcionais.....	6

1. DESCRIÇÃO DO PROJETO

1.1. Proposta do Software

O projeto visa criar um meio de divulgação de conhecimentos tecnológicos e estabelecer uma plataforma interativa e colaborativa. Oferecendo artigos informativos sobre tecnologia sustentável. Sendo assim, foi desenvolvido um site que busca tornar-se uma fonte confiável para empresas e profissionais que buscam implementar práticas sustentáveis em suas operações. Além disso, a ênfase na criação de parcerias destaca a importância de unir esforços para impulsionar inovações significativas no campo da sustentabilidade empresarial.

1.2. Justificativa

A ideia para o desenvolvimento do projeto Lumina surgiu da observação das lacunas existentes no acesso a informações confiáveis e recursos para implementação de práticas sustentáveis. Foi percebido que muitas empresas e profissionais enfrentavam dificuldades para encontrar conteúdo relevante e atualizado sobre tecnologias e estratégias sustentáveis. Além disso, havia uma falta de plataformas colaborativas que facilitassem a troca de conhecimento e a formação de parcerias entre diferentes atores interessados na sustentabilidade.

Os problemas que o projeto Lumina se propõe a resolver são diversos:

Falta de acesso a informações confiáveis: Muitas empresas e profissionais enfrentam dificuldades para encontrar conteúdo de qualidade sobre práticas sustentáveis e tecnologias emergentes.

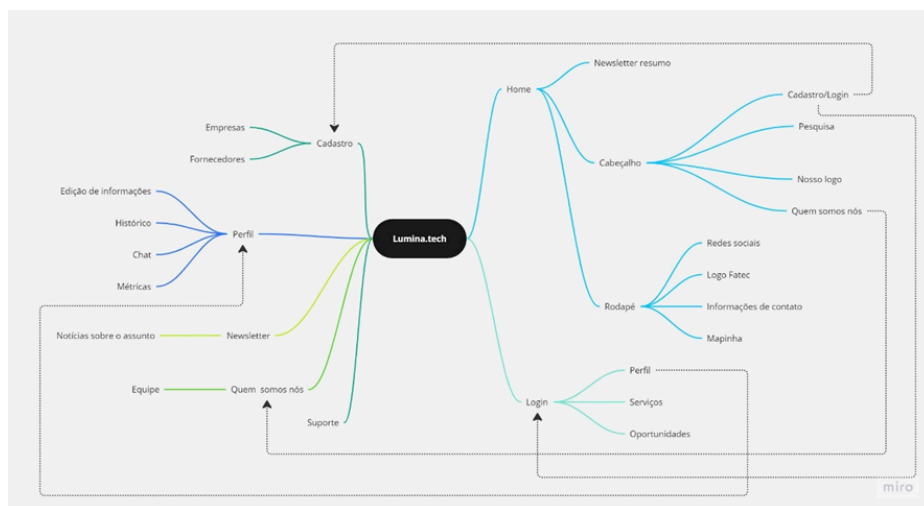
Ausência de plataformas colaborativas: A falta de espaços dedicados à colaboração e troca de conhecimento entre diferentes atores interessados na sustentabilidade dificulta a implementação de soluções inovadoras.

Dificuldade na formação de parcerias: A falta de espaços para conectar empresas, governos, ONGs e outros stakeholders interessados em trabalhar juntos para promover a sustentabilidade dificulta a formação de parcerias estratégicas.

Ao abordar esses problemas, o projeto Lumina visa preencher uma lacuna importante no ecossistema de sustentabilidade, fornecendo uma plataforma abrangente e colaborativa para disseminação de conhecimento, facilitação de parcerias e impulsionamento de inovações em prol de um futuro mais sustentável.

1.3. Mapa do Site

Figura 1 – Mapa do Site.



Fonte: Autoria Própria.

1.4. Logomarca

Figura 2 – Logomarca.



Fonte: Autoria Própria.

2. REQUISITOS DO PROJETO

2.1. Levantamento de Requisitos

O desenvolvimento do projeto Lumina iniciou-se com uma análise detalhada dos desafios frequentes de sustentabilidade enfrentados por empresas. Nosso foco principal foi identificar áreas onde soluções tecnológicas poderiam desempenhar um papel fundamental na promoção de práticas sustentáveis no contexto empresarial.

Na busca por fornecedores de serviços, dedicamo-nos a identificar aqueles capazes de oferecer soluções eficazes para os desafios de sustentabilidade identificados. A página "Parceiros" foi estrategicamente desenvolvida para servir como um ponto de conexão entre empresas que buscam soluções sustentáveis e fornecedores especializados, preenchendo a lacuna entre as necessidades das empresas e as inovações promovidas por fornecedores comprometidos com a sustentabilidade.

A pesquisa de mercado foi crucial para avaliar a existência de uma base de clientes potencialmente receptiva às soluções propostas pelo Lumina. Identificamos um grupo significativo de empresas demonstrando uma crescente conscientização da importância da sustentabilidade e uma disposição para adotar soluções tecnológicas inovadoras para abordar questões ambientais e sociais.

Adicionalmente, a seção "Blog" foi concebida para oferecer uma fonte contínua de conhecimentos tecnológicos específicos sobre softwares que abordam práticas sustentáveis. Estes artigos informativos buscam educar e conscientizar as empresas sobre as últimas inovações disponíveis para enfrentar desafios de sustentabilidade.

Assim, Lumina não apenas identifica os problemas de sustentabilidade nas empresas, mas atua como facilitador, conectando-as a fornecedores de serviços especializados. A proposta visa catalisar uma transformação sustentável no cenário empresarial, proporcionando soluções tecnológicas que impulsionam a mudança positiva.

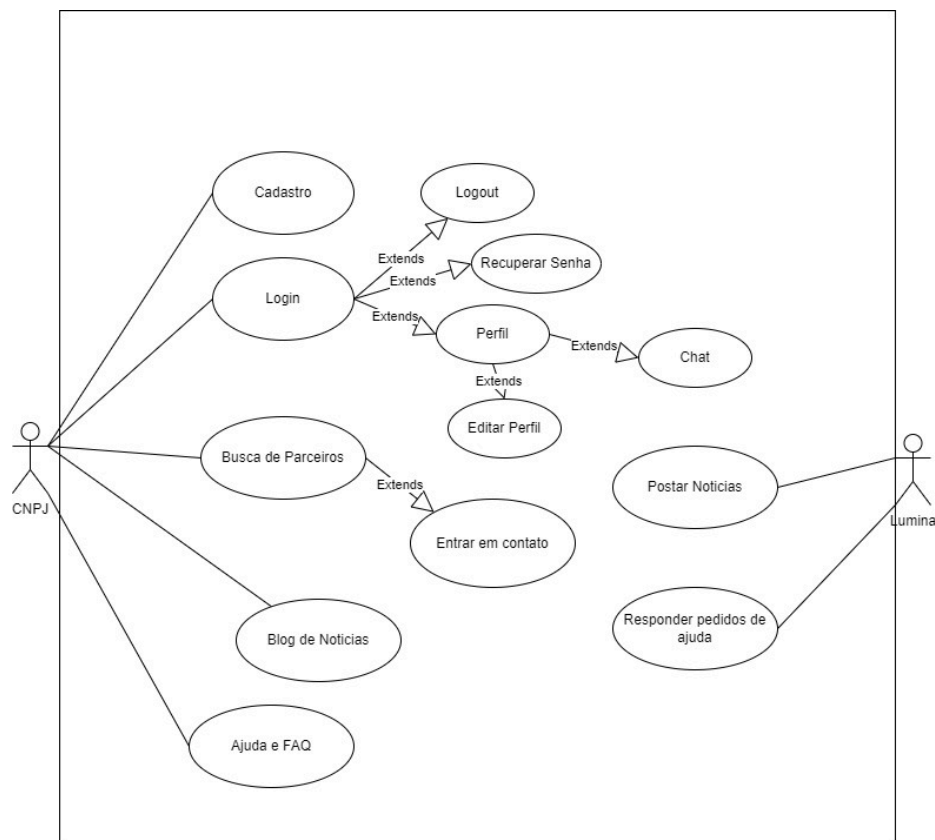
2.2. Requisitos Funcionais

Quadro 1 – Requisitos Funcionais.

Nº do Requisito	Nome	Descrição
RF 01	Login	Fazer o login para acessar a plataforma.
RF 02	Cadastro	Cadastrar dados, para criar um perfil.
RF 03	Ajuda/FAQ	Enviar mensagens.
RF 04	Sobre	Inserir texto, alterar textos.
RF 05	Editar Perfil	Editar, e excluir dados.
RF 06	Gerenciador de busca	Pesquisar, consultar, filtros e padrões.
RF 07	Blog de notícias	Inserir e alterar textos, imagens e datas.
RF 08	Chat entre usuários	Chat de prospecção entre os parceiros.

2.3. Diagrama de Caso de Uso

Figura 3 – UML do site.



Fonte: Autoria Própria.

2.4. Requisitos Não Funcionais

Quadro 2 – Requisitos não funcionais.

Nº do Requisito	Nome
RNF 01	Linguagem de programação JavaScript, TypeScript.
RNF 02	Banco de dados MongoDB.
RNF 03	Interface de fácil usabilidade para todas as faixas etárias.
RNF 04	Responsividade multiplataforma.
RNF 05	Paleta de cores inclusiva.

3. PROJETO DO SOFTWARE

3.1. Tecnologias Utilizadas

Bootstrap:

¹É um framework front-end que fornece estruturas de CSS para a criação de sites e aplicações responsivas de forma rápida e simples. Além disso, pode lidar com sites de desktop e páginas de dispositivos móveis da mesma forma.

Miro:

² A Miro tem recursos nativos avançados e prontos para uso que permitem que times de todos os tamanhos desenvolvam sua visão com o toque da colaboração criativa.

Figma:

³ Editor gráfico de vetor e prototipagem de projetos de design baseado principalmente no navegador web, com ferramentas offline adicionais para aplicações desktop para GNU/Linux, macOS e Windows. Foi utilizado para criar o protótipo funcional.

Adobe Photoshop e Adobe Illustrator:

⁴ Software caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo raster desenvolvido pela Adobe Systems.

Unsplash:

⁵ Unsplash é uma plataforma alimentada por uma comunidade incrível que presenteou centenas de milhares de suas próprias imagens para estimular a criatividade em todo o mundo.

¹ <https://www.alura.com.br/artigos/bootstrap>

² <https://miro.com/pt/product-overview/>

³ <https://www.figma.com/about/>

⁴ <https://www.adobe.com/products/photoshop.html>

<https://www.adobe.com/uk/products/illustrator.html>

⁵ <https://unsplash.com/pt-br/quem-somos>

GitHub:

⁶ Plataforma de hospedagem de código-fonte e arquivos com controle de versão usando o Git, que é um sistema de controle de versões distribuído, usado principalmente no desenvolvimento de software.

CSS Gradient:

⁷ Ferramenta gratuita que permite criar um fundo gradiente para sites. Utilizado principalmente nos ícones do site.

React:

⁸ O React é conhecido como uma biblioteca de JavaScript utilizado para a criação de user interfaces (UI), ou interfaces do usuário em português.

Apache Netbeans:

⁹ Ambiente de desenvolvimento integrado gratuito e de código aberto para desenvolvedores de software nas linguagens Java, JavaScript, HTML5, PHP, C/C++, Groovy, Ruby, entre outras. O IDE é executado em muitas plataformas, como Windows, Linux, Solaris e MacOS.

Visual Studio Code:

¹⁰ Editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e macOS. Ele inclui suporte para depuração, controle de versionamento Git incorporado, realce de sintaxe, complementação inteligente de código, snippets e refatoração de código.

MongoDB:

¹¹ MongoDB é um software de banco de dados orientado a documentos livre, de código aberto e multiplataforma, escrito na linguagem C++.

⁶ <https://github.com/about>

⁷ <https://cssgradient.io>

⁸ <https://react.dev/>

⁹ <https://netbeans.apache.org/front/main/about/>

¹⁰ <https://code.visualstudio.com>

¹¹ <https://www.mongodb.com/>

Node.js:

¹² Node.js é um software de código aberto, multiplataforma, baseado no interpretador V8 do Google e que permite a execução de códigos JavaScript fora de um navegador web.

Java:

¹³ Java é uma linguagem de programação orientada a objetos desenvolvida na década de 90 por uma equipe de programadores chefiada por James Gosling, na empresa Sun Microsystems, que em 2008 foi adquirido pela empresa Oracle Corporation.

JavaScript:

¹⁴ JavaScript é uma linguagem de programação interpretada estruturada, de script em alto nível com tipagem dinâmica fraca e multiparadigma.

HTML5:

¹⁵ HTML5 é uma linguagem de marcação para a World Wide Web e é uma tecnologia chave da Internet, originalmente proposto por Opera Software. É a quinta versão da linguagem HTML.

CSS3:

¹⁶ CSS3 é a terceira mais nova versão das famosas Cascading Style Sheets, pela qual se define estilos para um projeto web. Com efeitos de transição, imagem, imagem de fundo/background e outros, pode-se criar estilos únicos para seus projetos web, alterando diversos aspectos de design no layout da página.

¹² <https://nodejs.org/pt>

¹³ <https://www.java.com/pt-BR/>

¹⁴ <https://www.java.com/pt-BR/>

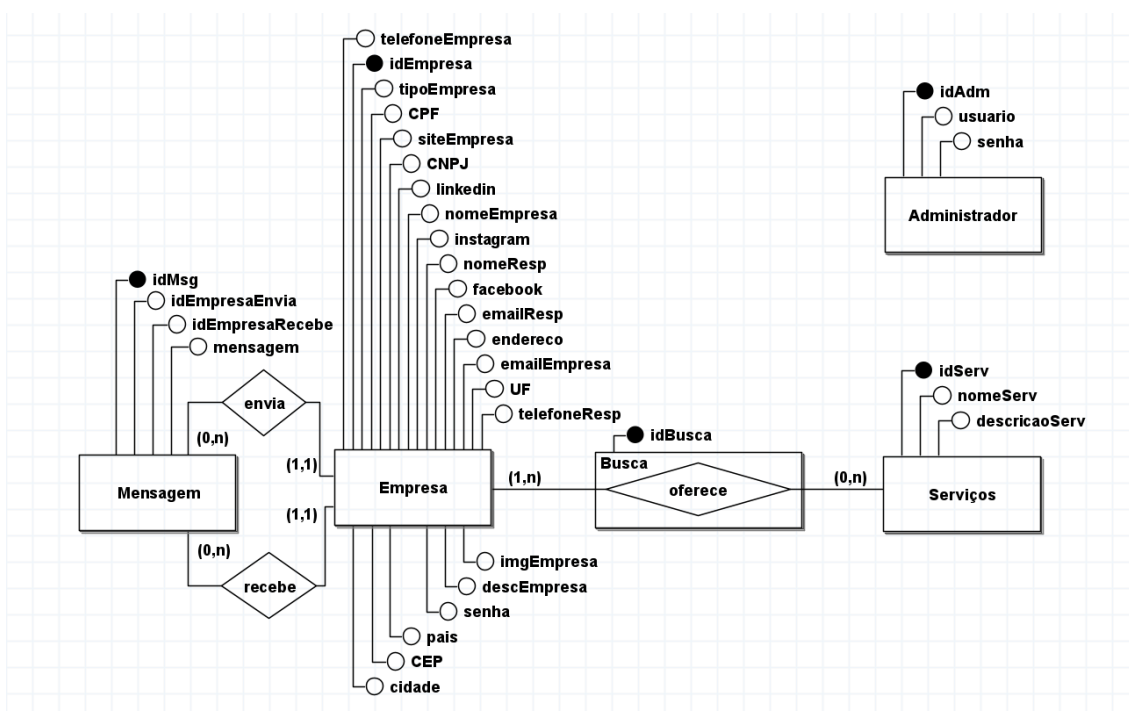
¹⁵ <https://www.java.com/pt-BR/>

¹⁶ <https://www.java.com/pt-BR/>

3.2. Modelo de dados

3.2.1 Modelo Conceitual

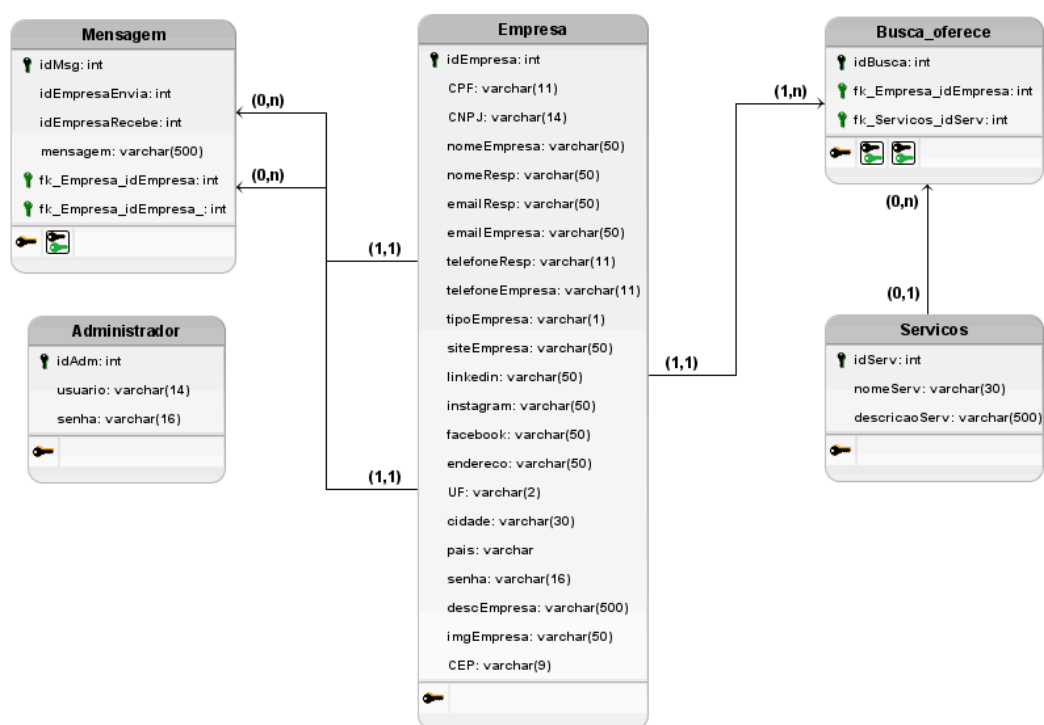
Figura 4 – DER.



Fonte: Autoria Própria.

3.2.2 Modelo Lógico

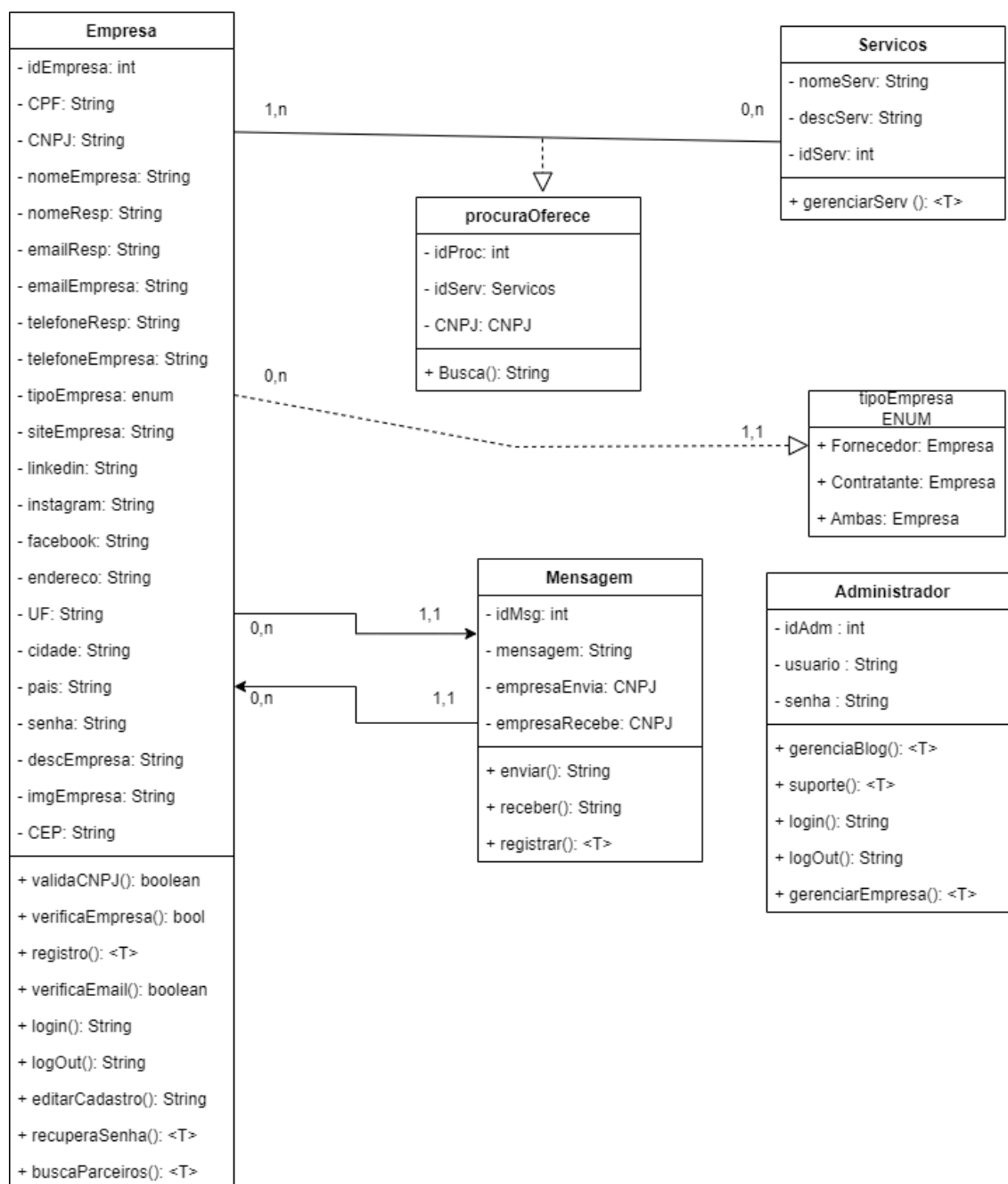
Figura 5 – Modelo Lógico.



Fonte: Autoria Própria.

3.3. Diagrama de Classe

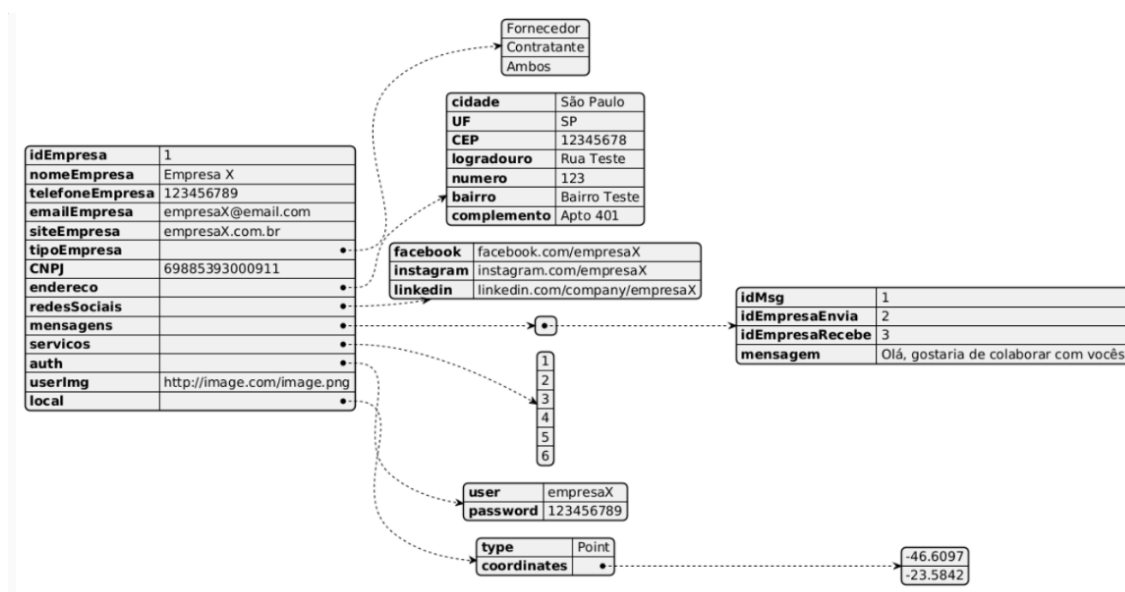
Figura 6 – Diagrama de Classe.



Fonte: Autoria Própria.

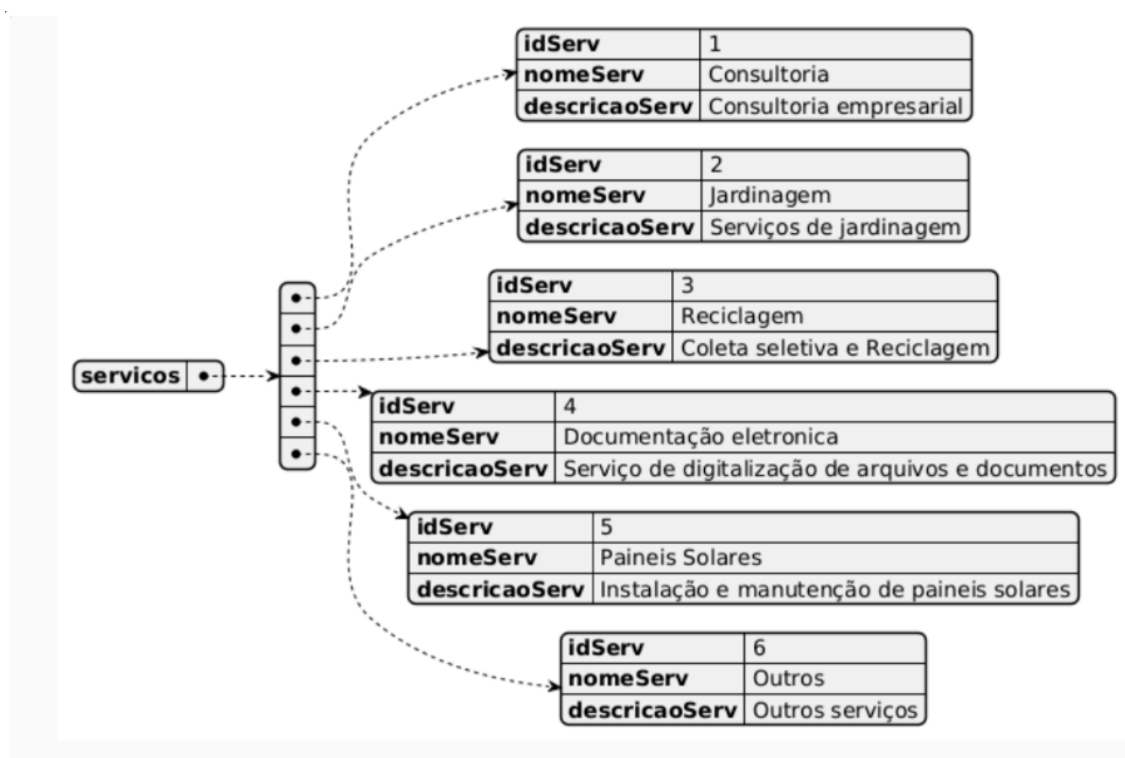
3.4. Collections

Figura 7 - Collection Geral.



Fonte: Autoria própria.

Figura 8 - Collection Serviço.



Fonte: Autoria própria.

Figura 9 - Collection Administrador.

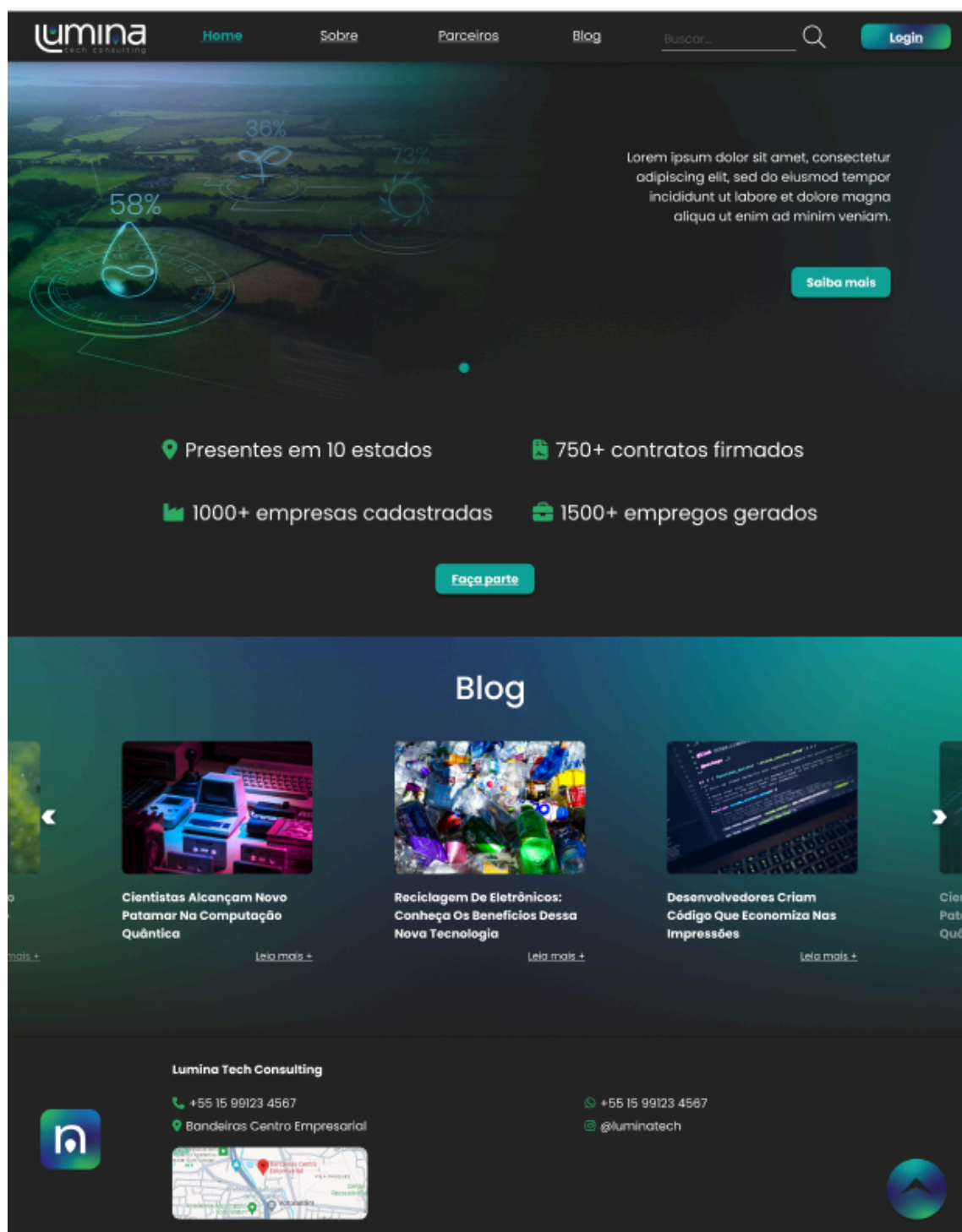
idAdm	1
user	empresaX
password	123456789

Fonte: Autoria própria.

3.5. Interfaces com o usuário

O projeto do site foi estruturado em seis páginas principais: Home, Sobre Nós, Parceiros, Blog, Cadastro e Perfil, consistentemente integradas com um header e footer em todas as seções.

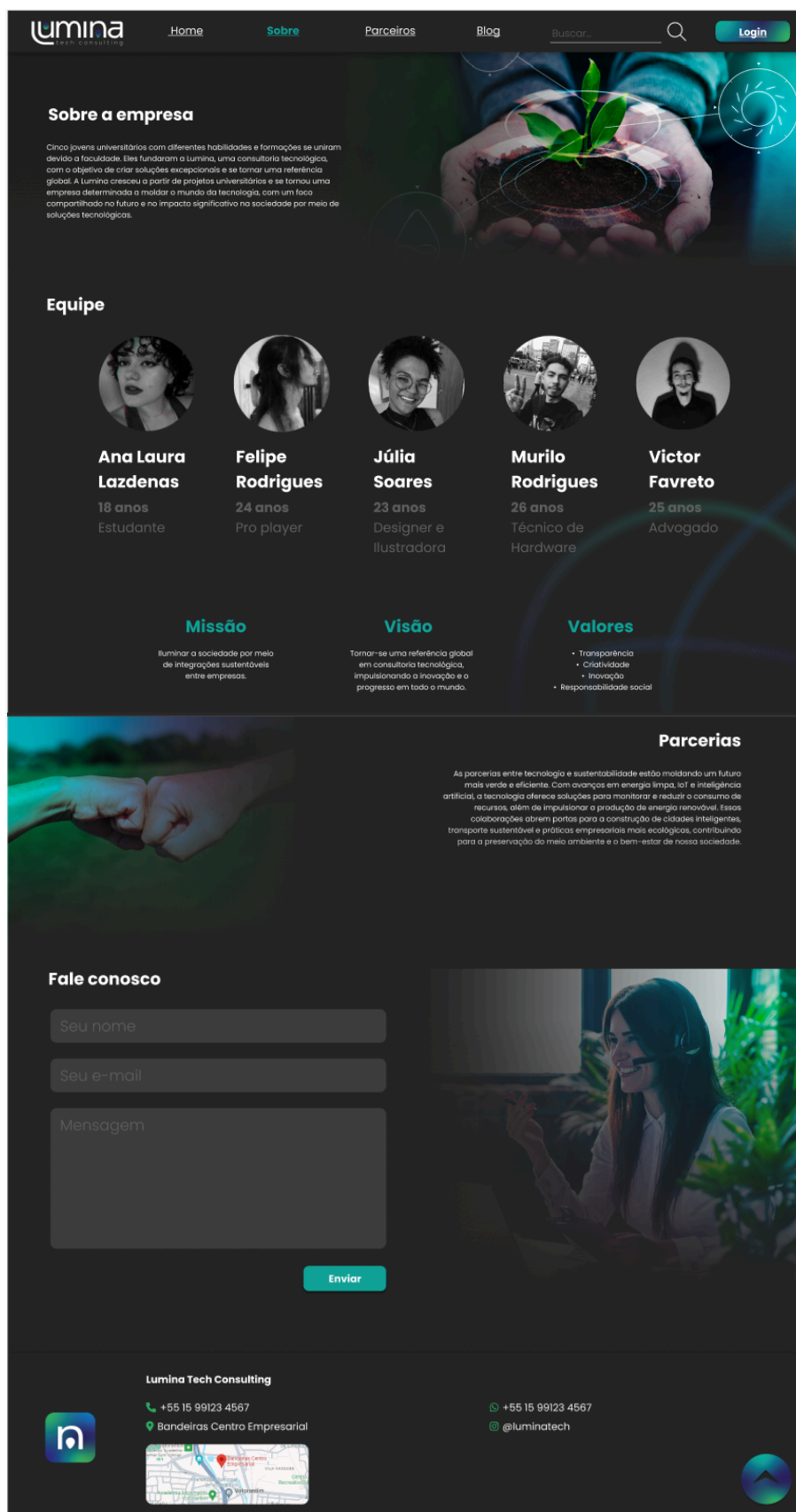
Figura 10 – Página Home.



Fonte: Autoria Própria.

Na página inicial (Home), os usuários encontrarão informações concisas e relevantes, além de ter acesso a algumas matérias destacadas do blog, proporcionando uma experiência informativa.

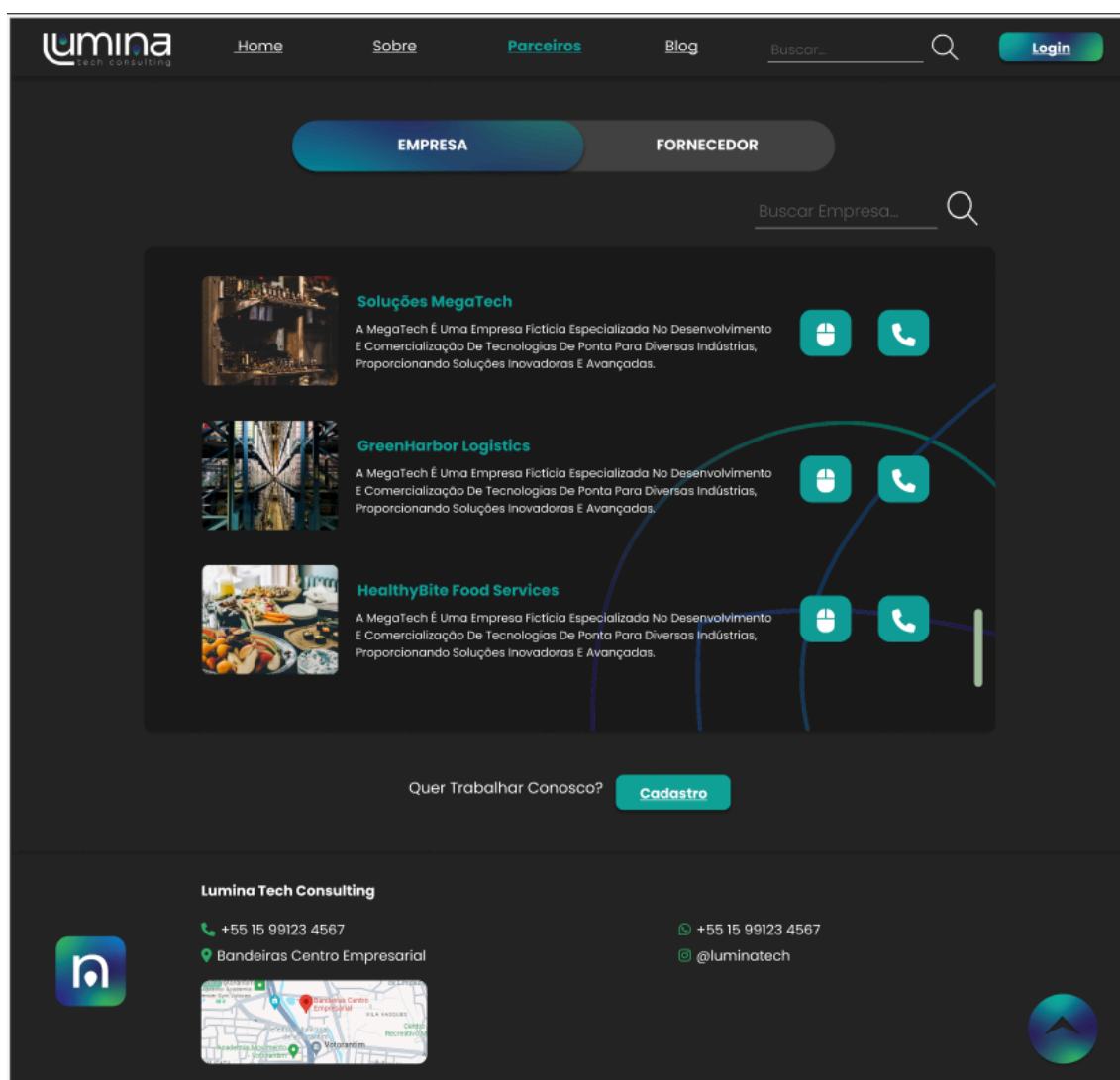
Figura 11 – Página Sobre Nós.



Fonte: Autoria Própria.

Na seção "Sobre Nós", detalhes sobre a empresa, sua visão, missão e valores são apresentados, juntamente com informações sobre as parcerias fundamentais que viabilizam o funcionamento do site. Um espaço dedicado ao contato, "Fale Conosco", está disponível para facilitar a comunicação com a Lumina.

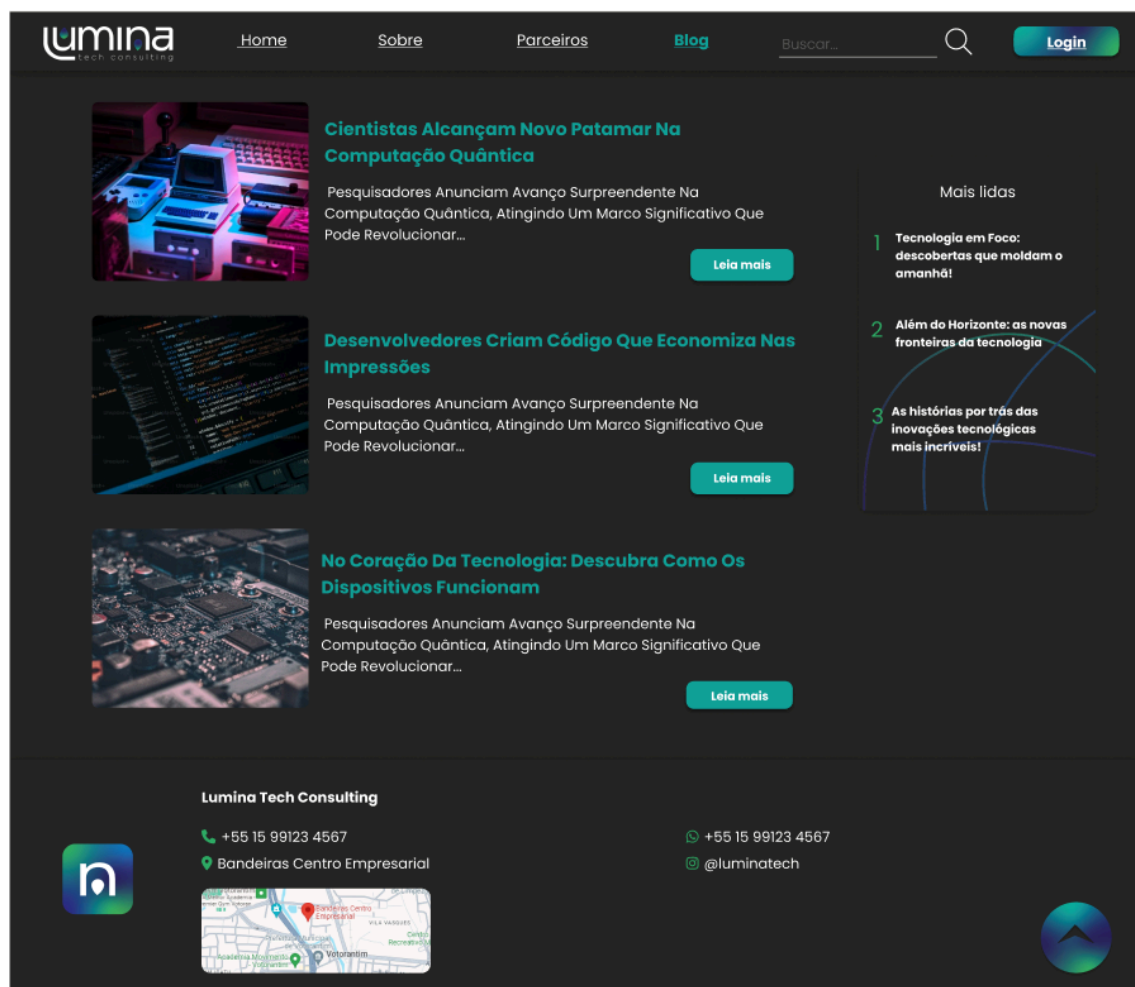
Figura 11 – Página Parceiros.



Fonte: Autoria Própria.

A página "Parceiros" oferece um ambiente onde empresas em busca de serviços específicos podem se conectar diretamente com fornecedores qualificados.

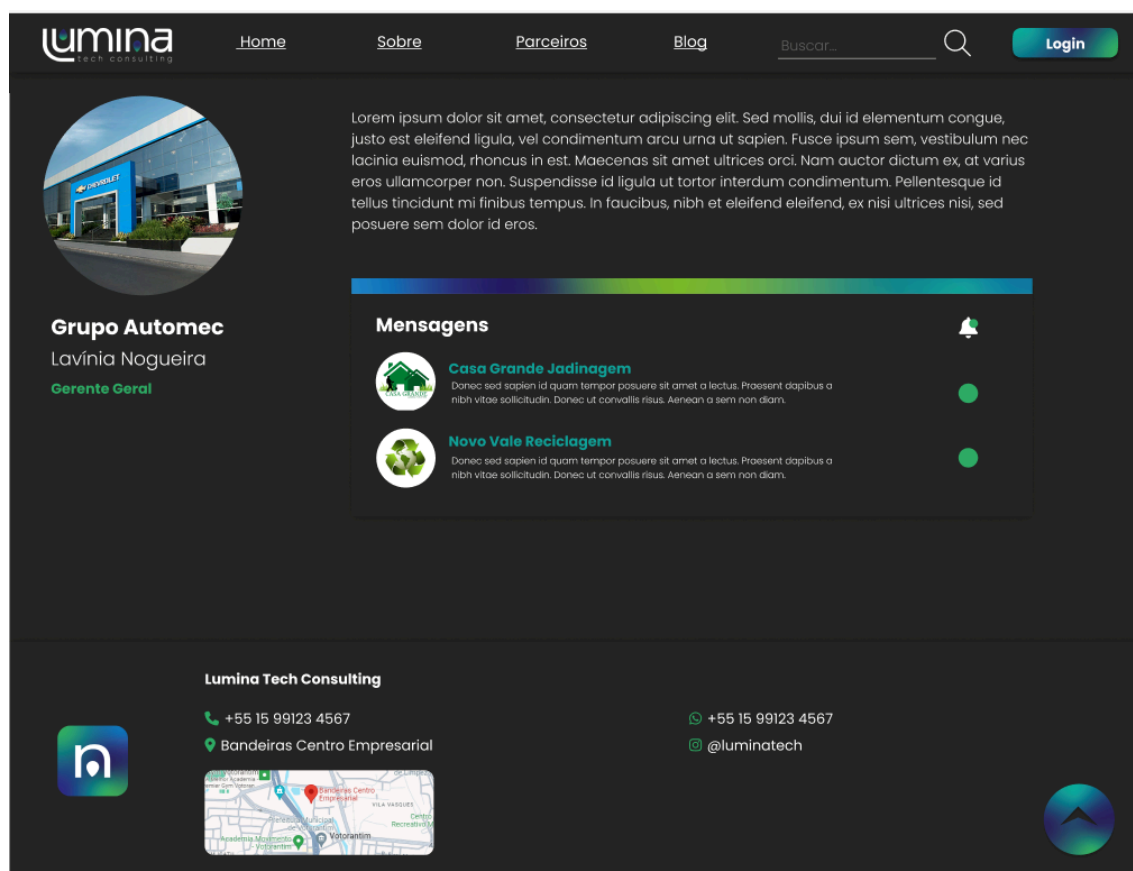
Figura 12 – Página Blog.



Fonte: Autoria Própria.

O "Blog" é a seção central para a disseminação de conhecimentos tecnológicos, com foco especial em softwares que promovem práticas sustentáveis no meio empresarial.

Figura 13 – Página Perfil.



Fonte: Autoria Própria.

A página "Perfil", apresenta informações essenciais sobre o usuário e oferece um espaço interativo para a troca de mensagens entre parceiros, promovendo a colaboração e a construção de uma comunidade engajada. Essa estrutura visa proporcionar uma experiência abrangente e intuitiva aos visitantes do site.

Figura 14 – Página Cadastro.

lúmina
Tech Consulting

[Home](#) [Sobre](#) [Parceiros](#) [Blog](#) [Login](#)

BEM-VINDO!

Fazer login com o Google

Fazer login com o Facebook

Fazer login com o Twitter

OU

E-mail ou nome de usuário

Senha

[Esqueceu sua senha?](#)
Clique [aqui](#).

CADAstra-SE AQUI

Nome completo

Digite seu email

Digite uma senha

Confirme sua senha

[CADAstra-SE](#)

[Ajuda?](#)

Fonte: Autoria Própria.

A página "Cadastro" é destinada aos novos usuários, permitindo que forneçam informações essenciais para criar sua conta. Posteriormente, o acesso ao sistema de login é simplificado, utilizando o nome ou e-mail do usuário e a senha.

4. BACKLOG

Figura 15 - Backlog.

Backlog	
Sprint 01	
1	Migração das Páginas de Angular para React.
1	Estruturação de Banco de Dados.
1	Criar e avaliar um protótipo de alta fidelidade.
1	Arquitetura MVC.
1	Implementação de Microserviço.
Sprint 02	
1	Implementar a página de cadastro.
1	Aplicar o login social.
1	Documentar a API via Swagger.
1	Testes unitários.
Sprint 03	
1	Implementar a página de edição de perfil.
1	Refatoração da página de parceiros.
1	Criar um diagrama UML de classes.
1	Realizar uma avaliação heurística da página.
Sprint 04	
1	Criar o chat.
1	Documentação completa do projeto.
1	Apresentação.

Fonte: Autoria própria.

4.1. User Stories

Figura 16 - User Stories.

Épico	ID	Ator	Ação
1	1	Desenvolvedor	Criar uma interface intuitiva e acessível, utilizando técnicas de discovery e arquitetura da informação.
1	2	Desenvolvedor	Criar uma API RESTful, organizar a aplicação em MVC, implementar microsserviços, hospedar no GitHub e na nuvem.
1	3	Desenvolvedor	Migrar o site de Angular para React.
1	4	Desenvolvedor	Implementar e refatorar um carrossel de notícias.
1	5	Scrum Master	Acessar a documentação do quadro Kanban no Trello.
1	6	Desenvolvedor	Implementar autenticação segura via login social para que os usuários possam acessar o site.
1	7	Desenvolvedor	Documentar a API, criar uma interface SPA fluida e realizar testes unitários.
1	8	UI/UX Designer	Criar e avaliar um protótipo de alta fidelidade.
1	9	Usuário	Editar perfil para atualizar as informações pessoais e mantê-las atualizadas no sistema.
1	10	Desenvolvedor	Documentar as modificações e aperfeiçoamentos implementados no sistema e criar um diagrama UML de classes.
1	11	Desenvolvedor	Integrar a página parceiros com MongoDB.
1	12	Designer	Criar duas novas artes para o carrossel de notícias.
1	13	Desenvolvedor	Desenvolver o MER, inserir registros, revisar esquemas JSON e realizar consultas no banco de dados.
1	14	Desenvolvedor	Implementar e integrar novas classes de banco de dados com testes em TDD.
1	15	Desenvolvedor	Desenvolver um chat integrado ao sistema para facilitar a comunicação entre os usuários.
1	16	Desenvolvedor	Criar uma página ReadMe no GitHub.
1	17	Desenvolvedor	Organizar toda a documentação do projeto.
1	18	Equipe	Apresentar o projeto integrador.

Fonte: Autoria Própria.

5. LINKS IMPORTANTES

Protótipo de Alta Fidelidade disponível no Figma:

<https://www.figma.com/proto/s7gklcQtZwSzvlw5APOJWC/Lumina?node-id=0-1&t=QvdzFzcp0G0YIXNe-1>

Divisão de tarefas disponível no Trello:

<https://trello.com/b/LatePbQp/projeto>

Detalhamento de Sprints disponível no Jira:

<https://julinhasoares.atlassian.net/>

Projeto disponível no GitHub:

<https://github.com/vfavretto/Lumina-backend>

<https://github.com/vfavretto/Lumina-frontend>

Projeto disponível no Vercel:

<https://lumina3-0.vercel.app/>

6. REFERÊNCIAS

- ADOBE. Adobe Illustrator. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/illustrator.html>. Acesso em: 04 jun. 2024.
- ADOBE. Adobe Photoshop. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/photoshop.html>. Acesso em: 04 jun. 2024.
- FIGMA. Figma. Disponível em: <https://www.figma.com/>. Acesso em: 04 jun. 2024.
- FREEPIK. Freepik. Disponível em: <https://br.freepik.com/>. Acesso em: 04 jun. 2024.
- GETBOOTSTRAP. Bootstrap. Disponível em: <https://getbootstrap.com/>. Acesso em: 04 jun. 2024.
- GITHUB. GitHub. Disponível em: <https://github.com/>. Acesso em: 04 jun. 2024.
- GOOGLE. Google Apresentações. Disponível em: https://docs.google.com/presentation/?usp=slides_alc&authuser=0. Acesso em: 04 jun. 2024.
- MICROSOFT. Microsoft Excel. Disponível em: <https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-365/excel>. Acesso em: 04 jun. 2024.
- MICROSOFT. Microsoft Word. Disponível em: <https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-365/word>. Acesso em: 04 jun. 2024.
- MIRO. Miro. Disponível em: <https://miro.com/pt/>. Acesso em: 04 jun. 2024.
- SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 8ª ed. Pearson, 2007.
- UNSPLASH. Unsplash. Disponível em: <https://unsplash.com/>. Acesso em: 04 jun. 2024.

USER STORIES

- **Gestão Ágil de Projetos**

User Story: Como membro da equipe de desenvolvimento, eu quero visualizar uma documentação que explique a organização do quadro Kanban no Trello para que eu possa entender a lógica das tarefas e gerenciar o fluxo de trabalho de maneira eficiente.

- **Banco de Dados**

User Story (MER): Como desenvolvedor de banco de dados, eu quero desenvolver o Modelo de Entidade-Relacionamento (MER) para que o sistema tenha uma estrutura de dados clara e organizada para a Entrega 01.

User Story (Inserts de empresas): Como analista de banco de dados, eu quero inserir registros de empresas no banco de dados para que possamos testar e validar as consultas na Entrega 01.

User Story (Diagrama MER): Como desenvolvedor, eu quero visualizar o diagrama MER em formato de imagem para que eu possa revisar e comunicar a estrutura do banco de dados de maneira mais fácil.

User Story (Esquemas JSON): Como desenvolvedor de banco de dados, eu quero ver os esquemas das coleções em JSON para que eu possa entender as relações entre os dados e garantir consistência na estrutura do banco.

User Story (Consultas): Como analista de dados, eu quero realizar consultas no banco de dados e obter os resultados para que eu possa verificar a integridade e funcionalidade dos dados no sistema.

- **Interação Humano-Computador (IHC)**

User Story (Aperfeiçoamento da Interface): Como desenvolvedor eu quero uma interface que atenda aos princípios de usabilidade e acessibilidade para que eu possa interagir com o sistema de forma intuitiva e inclusiva.

User Story (Discovery - Identificação de Usuários): Como designer de UX, eu quero utilizar técnicas para identificar os usuários do sistema para que eu possa entender melhor as necessidades deles e criar uma interface adequada.

User Story (Discovery - Definição de Personas): Como designer de UX, eu quero definir personas para representar os diferentes tipos de usuários do sistema para que eu possa criar uma interface personalizada que atenda a seus objetivos.

User Story (Discovery - Definição de Cenários): Como designer de UX, eu quero definir cenários de uso para que eu possa prever as interações comuns e garantir que o sistema atenda aos requisitos do usuário.

User Story (Arquitetura da Informação - Card Sorting): Como designer de UX, eu quero estruturar a informação com card sorting para que a navegação do sistema seja intuitiva e fácil de entender.

User Story (Arquitetura da Informação - Menus e Navegação): Como desenvolvedor eu quero menus e navegação bem organizados para que eu possa acessar as funcionalidades do sistema de maneira rápida e intuitiva.

User Story (Arquitetura da Informação - Protótipo de Baixa Fidelidade): Como designer de UX, eu quero desenvolver um protótipo de baixa fidelidade para que eu possa validar a estrutura e o fluxo de navegação com os usuários antes da implementação.

User Story (Arquitetura da Informação - Símbolos): Como desenvolvedor, eu quero que os símbolos usados na interface sejam intuitivos para que eu possa entender facilmente suas funções.

User Story (Arquitetura da Informação - Cores): Como designer de UX, eu quero definir uma paleta de cores que atenda aos princípios de acessibilidade para que o sistema seja inclusivo e agradável para todos os usuários.

User Story (Arquitetura da Informação - Padrões): Como designer de UX, eu quero definir padrões de design para que o sistema seja consistente e ofereça uma experiência uniforme aos usuários.

- **Desenvolvimento Web**

User Story (API RESTful): Como desenvolvedor eu quero criar uma API RESTful que suporte operações CRUD (GET, POST, PUT, DELETE) para que os dados possam ser gerenciados de forma eficiente no sistema.

User Story (Arquitetura MVC): Como desenvolvedor, eu quero estruturar a aplicação na arquitetura MVC para que o código seja mais organizado e fácil de manter.

User Story (Microsserviço): Como arquiteto de software, eu quero implementar um microsserviço na aplicação para que o sistema seja mais modular e escalável.

User Story (Hospedagem e Documentação no GitHub): Como colaborador do projeto, eu quero hospedar a aplicação no GitHub e documentá-la no README para que outros desenvolvedores possam entender e contribuir com o projeto facilmente.

User Story (Hospedagem em Nuvem): Como desenvolvedor, eu quero que a aplicação seja hospedada na nuvem para que eu possa ser acessada de qualquer lugar com conexão à internet.

- **Migração do Site de Angular para React**

User Story: Como desenvolvedor front-end, eu quero migrar o site de Angular para React para que possamos aproveitar as vantagens do ecossistema React e melhorar a performance e a manutenção do código.

User Story (Páginas): Como usuário do site, eu quero ter todas as páginas da aplicação disponíveis em React para que eu possa navegar de maneira contínua e sem interrupções, aproveitando o desempenho do framework.

- **Carrossel Blog**

User Story: Como visitante do blog, eu quero ver um carrossel de notícias em destaque para que eu possa visualizar rapidamente as principais atualizações e acessar conteúdos de forma interativa.

User Story (Refatoração): Como desenvolvedor front-end, eu quero adaptar o código do carrossel de JavaScript para React para que a funcionalidade seja compatível com o restante da aplicação e mais fácil de manter.

User Story (Ajustes de Layout): Como designer da interface, eu quero ajustar o layout do carrossel para que ele esteja visualmente alinhado com o design do site e ofereça uma experiência agradável ao usuário.

- **Página de Formulário de Cadastro**

User Story: Como desenvolvedor eu quero redirecionar o usuário para uma página de formulário detalhado após clicar em 'Cadastrar' para que eu possa fornecer todas as informações necessárias sobre a empresa.

- **Login Social**

User Story (Integração de APIs): Como usuário do site, eu quero poder fazer login utilizando minhas contas de redes sociais para que eu possa acessar o site de maneira rápida e conveniente, sem precisar criar uma nova conta.

User Story (Autenticação): Como administrador do sistema, eu quero implementar autenticação segura via APIs de login social para que apenas usuários autenticados possam acessar áreas restritas do site.

- **Desenvolvimento Web III**

User Story (Documentação da API): Como desenvolvedor da API, eu quero documentar todas as rotas e funcionalidades utilizando uma ferramenta como Postman ou Swagger para que outros desenvolvedores e avaliadores possam entender e testar a API de maneira intuitiva.

User Story: Como usuário, eu quero ter um sistema de login seguro para que eu possa acessar a aplicação com minhas credenciais pessoais e usufruir das funcionalidades protegidas.

User Story (Proteção de Rotas): Como desenvolvedor, eu quero implementar proteção nas rotas da API utilizando autenticação via token ou API key para que apenas usuários autenticados possam acessar dados e funcionalidades restritas.

User Story (Interface do Usuario com SPA): Como usuário do sistema, eu quero uma interface de navegação fluida baseada em SPA para que eu possa utilizar a aplicação sem recarregamentos de página, proporcionando uma experiência mais rápida e interativa.

User Story (Teste Unitário com Jest): Como desenvolvedor, eu quero realizar testes unitários usando Jest para garantir que cada componente e funcionalidade do sistema estejam funcionando corretamente e sejam confiáveis.

- **Interação Humano Computador**

User Story (Prototipação de Alta Fidelidade): Como designer de interface, eu quero criar um protótipo de alta fidelidade para que a equipe e os usuários possam visualizar e testar a aparência final do sistema antes do desenvolvimento completo.

User Story (Avaliação Heurística): Como especialista em IHC, eu quero realizar uma avaliação heurística do protótipo para identificar e corrigir problemas de usabilidade e garantir que a interface seja intuitiva para os usuários.

User Story (Usabilidade e Acessibilidade): Como desenvolvedor de interface web, eu quero construir a interface seguindo os conceitos de usabilidade e acessibilidade do protótipo de alta fidelidade para que todos os usuários, incluindo aqueles com necessidades especiais, possam usar o sistema de forma fácil e intuitiva.

- **Página Editar Perfil**

User Story: Como usuário autenticado, eu quero poder editar meu perfil para atualizar minhas informações pessoais e mantê-las atualizadas no sistema.

- **Refatoração da Página de Parceiros**

User Story (Conexão com MongoDB): Como desenvolvedor, eu quero atualizar o layout da página de parceiros para facilitar a conexão com o MongoDB, permitindo que os dados sejam integrados de forma eficiente e organizada.

User Story (Refazer Botão Empresa/Fornecedor): Como desenvolvedor, eu quero que o botão de Empresa/Fornecedor seja reformulado para ser mais intuitivo e facilitar a navegação, melhorando a experiência do usuário.

User Story (Lógica para Busca): Como desenvolvedor, eu quero uma funcionalidade de busca eficiente, para que eu possa encontrar facilmente os parceiros ou empresas no sistema.

- **Imagens para Carrossel**

User Story: Como designer, eu quero criar duas novas artes para o carrossel de notícias para que ele tenha um visual atualizado e atraente, destacando conteúdos relevantes para os usuários.

- **Chat**

User Story: Como desenvolvedor, eu quero desenvolver um chat integrado ao sistema para facilitar a comunicação entre os usuários em tempo real, oferecendo uma experiência de interação direta e rápida.

- **Página ReadMe no GitHub**

User Story: Como desenvolvedor, eu quero criar uma página ReadMe no GitHub que apresente o projeto integrador com seções sobre o projeto, backlog, user stories, protótipo, tecnologias, equipe e documentação, para que os usuários e colaboradores possam entender a estrutura e propósito do sistema.

- **Documentação Completa do Projeto**

User Story: Como desenvolvedor, eu quero organizar toda a documentação do projeto, incluindo backlog, user stories, planejamento de sprints, revisões, código-fonte, demonstrações e reflexões para que a equipe e os stakeholders possam acompanhar o progresso e detalhes do projeto de forma clara e acessível.

- **Apresentação do Projeto Integrador (Gestão Ágil de Projetos)**

User Story: Como equipe de desenvolvimento, nós queremos apresentar o projeto integrador, demonstrando todas as funcionalidades e documentações concluídas, para que os stakeholders possam avaliar a qualidade e o desenvolvimento contínuo do sistema.