



# **Glossário Voluta**

**Julho de 2021**

## **Visão geral**

O presente documento tem o intuito de apresentar termos e/ou definições utilizados dentro da Voluta Soluções Digitais, a fim de que os novos membros se familiarizem com os principais conceitos trabalhados dentro da Empresa Júnior.

Por Arthur Mayan, Bernardo Cavanellas, Karine Marins, Lavínia Fonseca, Leandro Libério.



## Valores

1. **Proatividade:** Estar disposto; Ter responsabilidade; Sair da zona de conforto; Postura de dono; Fazer acontecer.
2. **Família:** Sinergia; Abraçar a causa; Sentir-se pertencente; Ter orgulho do que construímos; Compreender e apoiar as individualidades.
3. **Empatia:** Não medir o outro por si mesmo; Respeitar todas as áreas; batalhar junto para que o outro conquiste sucesso.
4. **Inclusão e Diversidade:** Valorizar a alta performance; Diálogo de forma educativa, não coercitiva; Compartilhar conhecimento; Respeitar as diferenças.
5. **Profissionalismo:** Ter responsabilidade; Ser competente no que se propõe a fazer; Comprometimento com as normas e a ética da empresa.
6. **Confia no Bacon:** Confiar no potencial de todos; Não ter medo de errar; Acreditar que juntos somos capazes; Honrar a história da empresa.
7. **Dedicação:** Cumprir com a palavra e compromissos; Empenho para crescer junto ao time; Esforço para dar o melhor de si; Responsabilidade

## Geral

Em termos gerais tem-se:

1. **Sprint:** Reuniões semanais de cada diretoria para fazer os repasses sobre os projetos em andamento, sobre treinamentos e ações da empresa.
2. **RG:** Reunião Geral da empresa, na Voluta elas ocorrem semanalmente. Nela, são feitos os repasses das diretorias e a discussão de alguns pontos (pautas) da empresa, como a possibilidade de parceria, avisos, decisões importantes e alguns problemas que terão que ser de conhecimento e decisão de todos, por exemplo.
3. **PA(Plano de Ação):** É um documento que é feito ao final de cada gestão. Nele, o candidato ao cargo de diretor (de cada diretoria) faz uma análise da gestão que se encerra e exhibe quais são as principais propostas e os caminhos que a diretoria e ou empresa seguirão na próxima gestão, caso o candidato seja eleito como diretor.
4. **Gestão:** Período, no caso da Voluta, de aproximadamente 6 meses, ao qual a empresa possui uma diretoria executiva eleita. Depois desse período é feita uma troca dos cargos, e, portanto, de uma nova Gestão.
5. **BJ:** Brasil Junior, órgão nacional que representa as Empresas Juniores.
6. **Direx:** Diretoria Executiva, formada pelos Diretores das 4 Diretorias da EJ.
7. **Bacon Reconhece:** Dinâmica realizada na empresa a qual busca reconhecer os membros que se dedicaram em alguma tarefa, os parabenizando pelas tarefas realizadas. É uma forma de reconhecimento e incentivo à dedicação.

## Presidência

De Presidência tem-se:

1. **Selo EJ**: Série de documentos que atesta que a Voluta está em dias com suas documentações e definida como EJ. É postada no site da Brasil Jr no início de todo ano.
2. **CM**: Conselheiro Multiplicador, acionista da EJ dentro do Núcleo, ou seja, representa a EJ nas decisões do Núcleo.
3. **CEJ**: Central de Empresas Juniores, órgão da UFOP que representa e oficializa o funcionamento de todas as EJs da universidade. Essas EJs devem prestar contas e mostrar que estão alinhadas de acordo com as exigências. Uma delas é a de realizar o projeto pro bono.
4. **Trello** - é uma ferramenta de colaboração que organiza seus projetos em quadros. De relance, Trello informa o que está sendo trabalhado, quem está trabalhando em quê, e onde algo está em um processo.
5. **Slack** - uma plataforma de comunicação interna para sua empresa, abrangente e com funcionalidades que lembram um chat que também faz chamadas em vídeo, só que com muito mais capacidade de customização e interação entre os participantes, além de comandos ágeis e facilidade para compartilhar os mais diversos tipos de arquivos.
6. **Bench**: reunião feita entre membros de empresas juniores diferentes visando o aprendizado de ambas as partes. Muito útil e recomendado quando alguém está ingressando em uma nova área e não tem muito conhecimento sobre.

## Vice-Presidência

### De Vice-Presidência tem-se:

1. **VP:** A diretoria de vice-presidência tem como objetivo cuidar da parte interna da empresa, garantindo um bom funcionamento organizacional. Lidamos tanto com documentos e processos específicos quanto com acompanhamento das diretorias e dos membros, buscando o alinhamento da empresa e o bom relacionamento entre todos. Além disso, cuidamos também do planejamento estratégico para alcançar nossas metas.
2. **Feedback:** Formulário que permite a VP ter uma visão mais próxima da realidade de cada membro dentro da sua diretoria e da EJ, bem como a motivação e relacionamento com outros membros e diretorias.
3. **Jornal:** "Documento" organizado mensalmente pela VP que contém os repasses das Diretorias, de Projetos e de Clientes, bem como o mapa da Gamificação (mostra a posição e a pontuação dos membros), alguns memes de programação e alguns momentos de integração caso tenha acontecido.
4. **Horário Presencial:** Presencialmente: horário dedicado para que algum membro esteja disponível na sala da Voluta caso surja alguma responsabilidade, como algum cliente, por exemplo. Online: horário ao qual os membros dedicam o tempo para se relacionarem e aumentar a integração entre os membros, o que resulta em diversos aspectos positivos dentro da EJ, como alinhamento e entrega de resultados.
5. **Gamificação:** É um sistema de pontuação que busca incentivar os membros, mantendo a sinergia, companheirismo e motivação entre os integrantes. Ao final da gestão esses pontos podem gerar recompensas e eles podem ser conquistados por cada atividade

feita na empresa, como participação em comissão, curso e reunião com cliente, por exemplo.

## Comercial

### De Comercial tem-se:

1. **Prospecção:** é quando ocorre o contato com as leads. É definido quais os melhores leads para se buscar de acordo com suas necessidades e com o padrão de projetos bem sucedidos da Voluta.
2. **Leads:** são pessoas/empresas que algum membro acredita ser um potencial cliente para a Voluta. Algum membro faz um estudo sobre as características e necessidades de tal pessoa/empresa antes de determinar se é uma lead.
3. **Figma:** ferramenta alternativa utilizada para o desenvolvimento das artes da Voluta. Permite edição simultânea.
4. **Adobe XD:** Principal ferramenta de desenvolvimento das artes, é gratuita e de fácil aprendizado. Entretanto, só está disponível para Windows.
5. **Doodle:** é um instrumento que permite criar questionário online, e permite de maneira simples e veloz encontrar o melhor horário para que todos possam se encontrar.
6. **Ploomes:** Voluta utiliza essa ferramenta para catalogar e organizar os clientes e leads.

## Projetos

### De Projetos tem-se:

1. **Deploy**: do inglês "implantar", em termos práticos, significa colocar no ar alguma aplicação que teve seu desenvolvimento concluído. Usamos este termo quando vamos disponibilizar o sistema em um ambiente de desenvolvimento, para testes ou em produção.
2. **Branch** - Uma ramificação no git é um ponteiro para as alterações feitas nos arquivos do projeto. É útil em situações nas quais você deseja adicionar um novo recurso ou corrigir um erro, gerando uma nova ramificação garantindo que o código instável não seja mesclado nos arquivos do projeto principal. Depois de concluir a atualização dos códigos da ramificação, você pode mesclar a ramificação com a principal, geralmente chamada de master.
3. **Merge** - Um merge é quando "fundimos duas branches", pegamos todo o código de uma branch e pedimos ao git para adicionar esse código a outra branch. Mesclagem é o jeito do Git de unificar um histórico bifurcado. O comando git merge permite que você pegue as linhas de desenvolvimento independentes criadas pelo git branch e as integre em uma ramificação única.
4. **Commit** - Refere-se ao processo de tornar permanente um conjunto de alterações, ou seja, de efetivar as alterações. Um uso comum é a conclusão de uma transação. Um commit é o ato de enviar e guardar, ou seja, enviar dados ou códigos para armazenamento em um banco de dados ou em um sistema de controle de versão.
5. **Escopo** - No âmbito da gestão de projetos, designa a especificação do limite dentro do qual os recursos de sistema podem ser utilizados, ou seja, o seu propósito. Especifica as orientações de um serviço de TI. Sendo assim, o desenvolvimento e a implantação do escopo devem seguir o prazo, o orçamento, o modelo de trabalho e os demais requisitos estabelecidos previamente nesse documento para a entrega de produtos de acordo com as funções e características determinadas.

- **Escopo fechado:** É um método de como é negociada a entrega do projeto com o cliente. Esse modelo de contratação é mais elaborado e mais bem definido em relação aos recursos necessários para a sua execução. É de risco menor ao contratante, pois representa uma garantia de não extrapolação do orçamento e do prazo estabelecido anteriormente no cronograma. Outra característica do escopo fechado é a não aceitação de modificações de projeto. O que será entregue ao contratante será exclusivamente o que foi acordado em contrato. Novas modificações serão consideradas como novos projetos e vão demandar contratos diferentes.
  - **Escopo aberto:** por ser um serviço prestado sob demanda, toda a cobrança fica vinculada à execução de alguma parte do projeto. No escopo aberto, o cliente pode pagar semanalmente, quinzenalmente, mensalmente ou em qualquer outro período que seja acordado no contrato. A equipe faz entregas semanais e o cliente paga quinzenalmente, então o contratante sempre vê valor agregado e resultados concretos conforme realiza seus pagamentos.
6. **Domínio:** é um endereço que as pessoas usam para encontrar seu site na internet. O que elas fazem é digitar esse domínio (a URL) na barra de endereço do navegador para acessar o seu site. ([www.exemplo.com](http://www.exemplo.com))
  7. **Hospedagem:** Permitem que você publique um site na internet. São as provedoras de hospedagem que armazenam os dados do seu site nos servidores delas e enviam essas informações para os navegadores dos seus usuários quando eles digitam o domínio do seu site na barra de endereço.
  8. **Backend:** como o próprio nome sugere, vem da ideia do que tem por trás de uma aplicação. Pode ficar meio abstrato em um primeiro momento, mas pense que para conseguir usar o Facebook no dia a dia, os dados do seu perfil, amigos e publicações precisam estar salvos em algum lugar, sendo esse lugar um banco de dados e processados a partir de lá. Não basta apenas o front-end em HTML e CSS! O Back End trabalha em boa partes dos casos fazendo a ponte entre os dados que vem do navegador rumo ao banco de dados e vice-versa, sempre aplicando as devidas regras de



negócio, validações e garantias em um ambiente onde o usuário final não tenha acesso e possa manipular algo.

9. **Front-end:** Podemos classificar como a parte visual de um site, aquilo que conseguimos interagir. Quem trabalha com Front End é responsável por desenvolver por meio de código uma interface gráfica, normalmente com as tecnologias base da Web (HTML, CSS e JavaScript).
10. **Repositório:** entende-se um espaço que é usado para armazenar/guardar/arquivar coisas diferentes.
11. **SCRUM:** a metodologia Scrum Agile propõe que um projeto seja dividido em diversos (pequenos) ciclos de atividades, com reuniões frequentes para que a equipe possa alinhar o que vem fazendo e pensar formas de melhorar o processo com agilidade.

#### ALGUNS TERMOS USADOS NO SCRUM:

- **User Stories:** é uma descrição concisa de uma necessidade do usuário do produto (ou seja, de um “requisito”) sob o ponto de vista desse usuário. A User Story busca descrever essa necessidade de uma forma simples e leve.
- **Product Backlog:** O produto desenvolvido com Scrum é descrito por meio de itens do Product Backlog e, assim, de acordo com esse princípio, cada um desses itens deveria ser representado no formato de User Stories. Ou seja, uma User Story representa um e apenas um item do Product Backlog.
- **Backlog:** Essa é a lista de tudo o que precisa ser construído ou realizado para que a visão se torne realidade. Essa lista existe e evolui ao longo de toda vida do produto; ela é o mapa do produto.
- **Scrum Master:** Este é o indivíduo que treinará o resto da equipe na estrutura do Scrum e ajudará os outros integrantes a eliminarem qualquer coisa que esteja diminuindo o seu ritmo.
- **Product Owner:** Essa pessoa é quem tem a visão do que sua equipe fará, produzirá ou realizará. Ela leva em consideração os riscos e as recompensas, o que é possível, o que pode ser feito e aquilo que tem paixão.

- 12. Confluence** - é a área de trabalho da equipe onde o conhecimento e a colaboração andam lado a lado. As páginas dinâmicas proporcionam um espaço ideal para sua equipe criar, coletar e colaborar em qualquer projeto ou ideia. ... Com o Confluence, as equipes tomam decisões rápidas, ficam sincronizadas e produzem mais juntas.