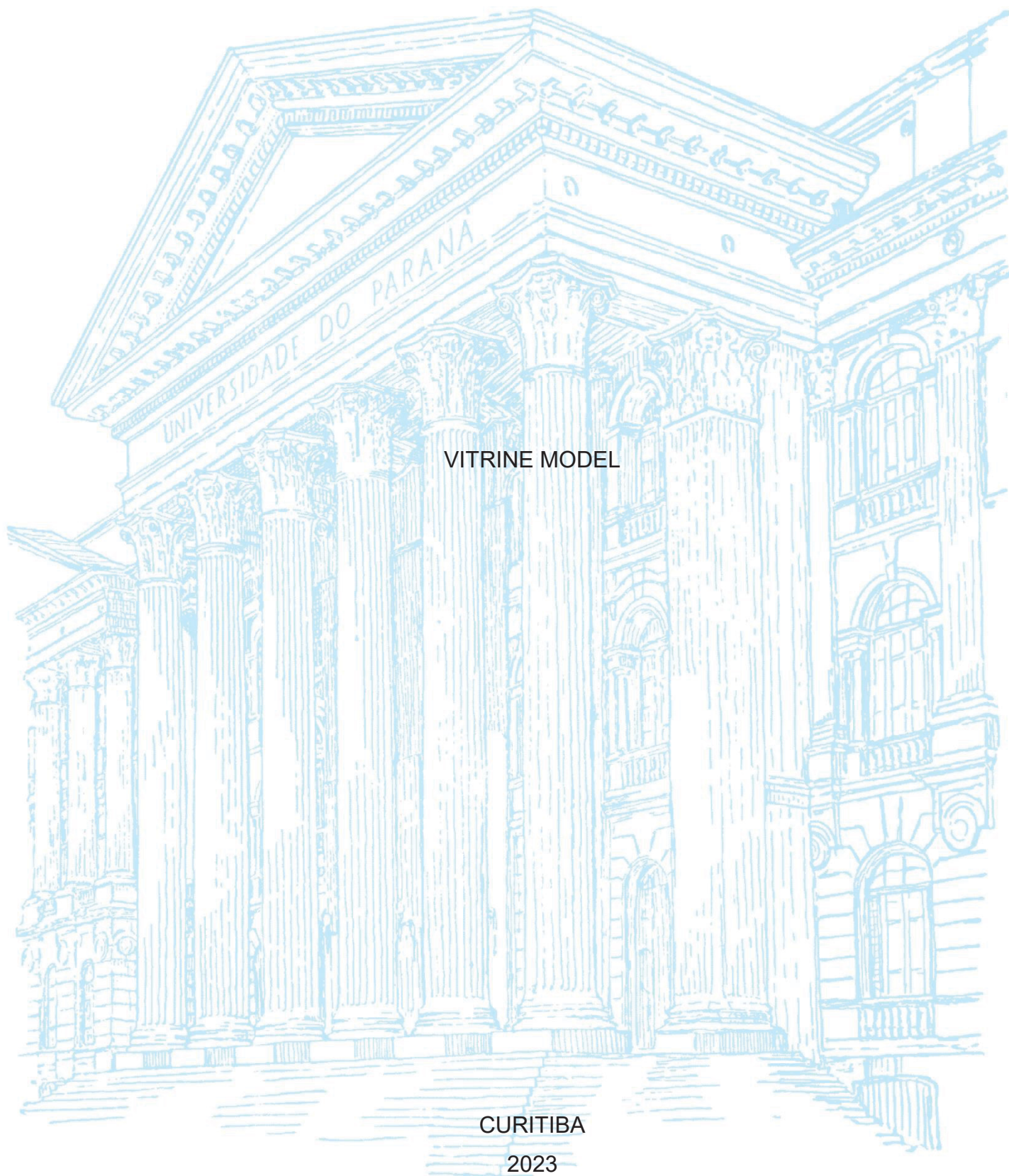


UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

GIOVANNY BRANDALISE



VITRINE MODEL

CURITIBA

2023

GIOVANNY BRANDALISE

VITRINE MODEL

Monografia apresentada ao curso de Pós-Graduação em Desenvolvimento Ágil de Software, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Desenvolvimento Ágil de Software.

Orientadora: Profa. Dra. Rafaela Mantovani Fontana

CURITIBA

2023

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação DESENVOLVIMENTO ÁGIL DE SOFTWARE da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Monografia de Especialização de **GIOVANNY BRANDALISE** intitulada: **VITRINE MODEL**, que após terem inquirido o aluno e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de especialista está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

Curitiba, 22 de Junho de 2023.



RAFAELA MANTOVANI FONTANA
Presidente da Banca Examinadora



RAZER ANTHOM NIZER ROJAS MONTAÑO
Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Dedico esse trabalho de conclusão de curso à minha esposa Gislaine e minha filha Liz que tiveram a paciência para suportar as minhas ausências e me incentivaram a seguir em frente até a conclusão do curso, bem como a todos os professores que passaram pela minha vida acadêmica e que me despertaram cada vez mais o interesse pelo conhecimento.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus primeiramente por ter proporcionado a oportunidade de me especializar na minha área de trabalho.

Agradeço aos meus pais que sempre me incentivaram a buscar conhecimento e nunca se acomodar.

Também agradeço a minha esposa que me convenceu a me inscrever no curso de pós-graduação, após vários adiamentos devido a questões pessoais, e que sempre me incentiva a evoluir na minha carreira.

“Seja você mesmo, mas não seja sempre o mesmo”. (Gabriel, O Pensador,
2001)

RESUMO

É inegável a importância da prática para quem deseja se tornar um maquiador profissional, e, conseqüentemente, a construção de um portfólio é essencial para divulgar seu trabalho. O Instagram é hoje a principal ferramenta de busca e conexão entre profissionais da área, no entanto, é limitado em relação à classificação e busca rápida de portfólios. O objetivo deste trabalho é apresentar um sistema web em formato de aplicativo mobile que permita a criação e classificação de portfólios de modelos e maquiadores, bem como a busca avançada por portfólios usando filtros específicos das classificações das fotos e dados pessoais. Além disso, o sistema busca facilitar a conexão entre maquiadores e modelos para agendar produções. Para o desenvolvimento do sistema foram utilizadas as seguintes tecnologias: linguagem de programação Java com *framework* Spring no *backend* para construção da API; linguagem de programação Typescript com *framework* Angular no *frontend* para construção da interface web; banco de dados relacional PostgreSQL.

Palavras-chave: maquiador profissional, portfólio, divulgação, Instagram, busca, conexão, sistema web, aplicativo mobile, classificação, modelos, filtros, produções.

ABSTRACT

The importance of practice for those who want to become a professional makeup artist and how building a portfolio is essential to promote their work are undeniable. Instagram is now the main search and connection tool among professionals in the field, however, it is limited in terms of portfolio classification and quick search. The aim of this work is to present a web system in the form of a mobile application that allows the creation and classification of portfolios of models and makeup artists, as well as advanced search for portfolios using specific filters of photo classifications and personal data. Additionally, the system aims to facilitate the connection between makeup artists and models to schedule productions. The following technologies were used to develop the system: Java programming language with Spring framework in the backend for building the API; Typescript programming language with Angular framework on the frontend for building the web interface; PostgreSQL relational database.

Keywords: make-up artist, portfolio, promote, Instagram, search, connection, web systema, mobile application, classification, models, filters, productions.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Gráfico de divulgação de portfólio nas redes sociais	22
Figura 2 - Nuvem de palavras das formas que as maquiadoras contatam as modelos	22
Figura 3 - Nuvem de palavras das formas que as modelos contatam as maquiadoras	23
Figura 4 - Site Studio Models	24
Figura 5 - Site Gloss Model	24
Figura 6 - Aplicativo Divacity	25
Figura 7 - Aplicativo eModel	26
Figura 8 - Board Kanban	31
Figura 9 - <i>Sprints</i> 1 a 4	34
Figura 10 - <i>Sprints</i> 5 a 8	35
Figura 11 - <i>Sprints</i> 9 a 13	35
Figura 12 - Fluxo dos módulos	42
Figura 13 - Cadastre-se	43
Figura 14 - Login	43
Figura 15 - Tutorial	44
Figura 16 - Passo a passo	45
Figura 17 - Perfil	46
Figura 18 - Perfil Modelo	46
Figura 19 - Menu editar perfil	46
Figura 20 - Alterar senha	47
Figura 21 - Tutorial	48
Figura 22 - Editar portfólio	49
Figura 23 - <i>Preview</i> do portfólio	49
Figura 24 - Menu	50
Figura 25 - Busca	51
Figura 26 - Busca com filtros	51
Figura 27 - Resultado da busca	52
Figura 28 - Visualizar perfil	53
Figura 29 - Solicitação de contato enviada	54
Figura 30 - Notificações	55

Figura 31 - Lista de notificações.....	55
Figura 32 - Carteira de contatos.....	56
Figura 33 - Visualizar perfil de contato.....	57
Figura 34 - Enviar avaliação.....	58
Figura 35 - Avaliação preenchida.....	58
Figura 36 - Lista de avaliações enviadas.....	59
Figura 37 - Lista de avaliações do perfil.....	59
Figura 38 - Home.....	60

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Cronograma das Sprints.....	33
--	----

LISTA DE ABREVIATURAS OU SIGLAS

API – Application Programming Interface

REST – Representational State Transfer

SPA – Single Page Application

PWA – Progressive Web App

UML – Unified Modeling Language

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
1.1 PROBLEMA	17
1.2 OBJETIVOS	17
1.2.1 Objetivos específicos.....	17
1.3 JUSTIFICATIVA	18
1.4 ESTRUTURA DO DOCUMENTO.....	18
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	20
2.1 TI NA ÁREA DE ESTÉTICA E BELEZA.....	20
2.1.1 Mídias sociais e divulgação de portfólios	21
2.1.2 Pesquisa com profissionais	21
2.1.3 Sites e aplicativos semelhantes	23
3 MATERIAIS E MÉTODOS	28
3.1 SCRUM	29
3.2 KANBAN.....	30
3.3 MODELAGEM DO SISTEMA.....	31
3.4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	33
3.4.1 Cronograma das Sprints.....	33
3.5 TECNOLOGIAS UTILIZADAS.....	35
3.5.1 Linguagem Java	36
3.5.2 Ecosistema Spring.....	36
3.5.3 API REST	37
3.5.4 Linguagem Typescript	37
3.5.5 Single Page Application.....	38
3.5.6 Framework Angular	38
3.5.7 Progressive Web App.....	39
3.5.8 Banco de dados relacional PostgreSQL.....	39
3.5.9 Container	39
3.5.10 Docker	40
3.5.11 VSCode	40
3.6 HARDWARE UTILIZADO.....	40
4 APRESENTAÇÃO DO SISTEMA	41
4.1 ARQUITETURA DO SISTEMA.....	41

4.2 FUNCIONALIDADES DO SISTEMA	42
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	61
5.1 RECOMENDAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS	61
REFERÊNCIAS.....	62
APÊNDICE A – DIAGRAMA DE CASOS DE USO	64
APÊNDICE B – HISTÓRIAS DE USUÁRIO	65
APÊNDICE C – DIAGRAMA DE CLASSES.....	81
APÊNDICE D – DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA.....	82
APÊNDICE E – MODELO FÍSICO DO BANCO DE DADOS.....	91

1 INTRODUÇÃO

Tornar-se um maquiador ou maquiadora profissional, além da teoria, exige a prática do processo artístico considerando variáveis como tipos de pele, formatos de rosto e faixas etárias (BLOG DO VAHVAH, 2021).

Em sua maioria, novas profissionais maquiadoras, iniciam no mercado da beleza como autônomas ou *freelancers*. Essas profissionais dependem quase que exclusivamente da divulgação de seu trabalho e suas técnicas pelo meio de uma construção de um portfólio de produções. No entanto, para construir um portfólio, têm de buscar modelos alternativas, como pessoas da família, amigos ou voluntários (BLOG DO VAHVAH, 2021).

A melhor forma de divulgar o trabalho e técnicas de maquiagem aprendidas é criando um portfólio consistente de fotos. Além disso, o autor também afirma que criar um portfólio variado é válido também para modelos, iniciantes ou profissionais (BLOG DO VAHVAH, 2021).

Nesse sentido, a conexão entre maquiador e modelo deve ser benéfica para ambas as partes. Enquanto os maquiadores diversificam seus portfólios e treinam novas técnicas, as modelos incrementam os seus próprios portfólios para melhorar a divulgação de seu trabalho (BLOG DO VAHVAH, 2021).

As mídias sociais são, atualmente, a melhor forma de divulgação desses portfólios, especialmente o Instagram, por ser uma rede social de compartilhamento de fotos e vídeos. Com o advento desses formatos de mídia, as clientes, em sua maioria, deixaram de procurar profissionais em salões próximos de suas casas com qualidade desconhecida, e passaram a buscar essa qualidade nas mídias sociais. Dessa forma, as clientes têm a possibilidade de visualizar trabalhos anteriores dos profissionais, compará-los, e escolher o que mais se interessar (CASALÓ, FLAVIÁN, & IBÁÑEZ-SÁNCHEZ, 2020).

Para esse trabalho foi realizada uma pesquisa (apresentada na Seção 2.1.2) com profissionais do mercado, maquiadoras e modelos, para identificar as dificuldades na utilização das ferramentas atuais para efetuar essa conexão entre as duas partes.

1.1 PROBLEMA

Hoje o Instagram é a ferramenta mais utilizada para criar, organizar e divulgar o portfólio das profissionais de maquiagem, tanto maquiadoras quanto modelos (CASALÓ, FLAVIÁN, & IBÁÑEZ-SÁNCHEZ, 2020).

Uma pesquisa realizada neste trabalho (apresentada na Seção 2.1.2) confirmou essa informação, pois identificou que 84% das entrevistadas utilizam o Instagram como principal ferramenta de busca e conexão entre outras profissionais da área.

No entanto, segundo Casaló, Flavián, & Ibáñez-Sánchez (2020), o Instagram – bem como as demais mídias sociais – não possui uma forma de classificação, filtro, ou busca rápida desses portfólios, fazendo com que os profissionais ainda precisem recorrer a indicações de colegas de profissão para realizar essa conexão, considerada mais confiável e segura.

Outra questão é a dificuldade de descoberta de novos profissionais no mercado que estão começando e que podem diversificar ainda mais o portfólio. Modelos aspirantes são uma fonte de diversidade para o portfólio, além de ser benéfico tanto para o maquiador quanto para a modelo que está iniciando nesse mercado da maquiagem (BLOG DO VAHVAH, 2021).

Além do Instagram, existem alguns sites e aplicativos com divulgação de portfólios como o Studio Models, ou Divacity. No entanto, o objetivo é mais a divulgação de *casts* de agências de modelos para contratação por parte de clientes, do que propriamente a conexão entre maquiadores e modelos.

1.2 OBJETIVOS

Desenvolver um sistema web adaptado a aplicativo móvel para criação e classificação de portfólios de modelos e maquiadores.

1.2.1 Objetivos específicos

- Permitir a inclusão de fotos referentes ao portfólio de maquiadores e modelos;
- Permitir a classificação das fotos do portfólio, agrupando em características físicas da pessoa ou ângulos das fotos;

- Permitir preencher dados pessoais do perfil da modelo ou maquiador;
- Permitir a busca avançada por portfólios usando filtros específicos das classificações das fotos e dados pessoais;
- Exibir dados do perfil dos portfólios selecionados;
- Facilitar a conexão do maquiador com a modelo para agendar produções;
- Permitir feedback de produções realizadas, tanto por parte do maquiador como da modelo.

1.3 JUSTIFICATIVA

Conforme pesquisa realizada neste trabalho (Capítulo 2, Seção 2.1.2), constatou-se uma oportunidade de viabilizar a conexão entre maquiadores e modelos com intuito de incrementar e divulgar seus portfólios entre toda a rede desse segmento da beleza.

Ainda segundo a pesquisa, as profissionais relatam que as mídias sociais, utilizadas para efetuar essa conexão entre profissionais, não possuem formas simples de busca e classificação dos portfólios. Isso dificulta na hora de encontrar modelos com características específicas para contratos de produções e incremento do portfólio. Além de dificultar também para as modelos encontrarem maquiadores e oferecer seus serviços.

O sistema construído nesse trabalho foca, principalmente, na busca de profissionais, modelos e maquiadoras, baseada em filtros específicos, como geolocalização, estilo de maquiagem, *hashtags*, características físicas. Proporcionando uma conexão entre as maquiadoras e as modelos que buscam produzir novas fotos e vídeos para incremento de seus portfólios nas redes sociais, buscando melhorar a divulgação de seu trabalho e o engajamento em seus perfis.

1.4 ESTRUTURA DO DOCUMENTO

O Capítulo 1 deste trabalho apresenta ao leitor o tema do projeto, conceitos relacionados, o problema abordado e os objetivos gerais e específicos.

No Capítulo 2 é apresentado os fundamentos da engenharia de software e sua aplicação no setor de estética e beleza.

O Capítulo 3 descreve os materiais e métodos utilizados para o desenvolvimento do projeto, como metodologias ágeis, tecnologias e técnicas de engenharia de software, bem como ferramentas e hardware usados no processo de desenvolvimento.

Já no Capítulo 4, são apresentadas as funcionalidades e as telas do sistema, bem como o fluxo de dados entre elas.

O Capítulo 5 apresenta as considerações finais e recomendações para trabalhos futuros.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Engenharia de software é uma metodologia de desenvolvimento e manutenção de software que envolve as seguintes características: processos definidos de soluções tecnológicas; adequação de requisitos de negócio; padrões de qualidade, produtividade e efetividade; planejamento e gestão de atividades, recursos, custos e datas (PAULA FILHO, 2001).

Nas primeiras décadas da era do computador, o principal desafio era desenvolver hardware que reduzisse o custo de processamento e armazenamento de dados (PRESSMAN, 2014). Atualmente o software deve estar com o foco no negócio empresarial ou atividade organizacional e com objetivo de auxiliar no processo de tomada de decisões estratégicas das empresas (PAULA FILHO, 2001).

Um exemplo da utilização de software com foco em objetivos estratégicos é a exploração das mídias sociais. Tão populares nos dias atuais, as mídias sociais tornaram-se o foco das organizações que desejam estar mais próximas de seus clientes e divulgar o seu trabalho, tornando o marketing digital muito mais simples e acessível (CIRIBELI; PAIVA, 2011).

2.1 TI NA ÁREA DE ESTÉTICA E BELEZA

A utilização das redes sociais para autopromoção é uma prática comum nos dias atuais. Muitas pessoas recorrem a plataformas como Facebook, Instagram, Twitter e YouTube para promover sua imagem pessoal, construir uma marca pessoal ou profissional e alcançar reconhecimento e visibilidade (MACIEL; COSTA, 2022).

As redes sociais oferecem uma ampla gama de recursos e ferramentas que permitem que os usuários compartilhem informações pessoais, atualizem seu status, postem fotos, vídeos, artigos e interajam com outras pessoas. Essas plataformas têm um alcance global e oferecem a oportunidade de se conectar com um grande número de pessoas (MACIEL; COSTA, 2022).

No segmento da beleza não é diferente. As empresas do setor focaram nas redes sociais; uma fonte quase que pronta para ser usada e de baixo custo, onde os consumidores devoram parte do seu tempo visitando perfis de lojas e produtos (MACIEL; COSTA, 2022).

Portanto, profissionais do segmento de beleza que desejam destaque na área podem beneficiar-se quando fazem uso correto das estratégias de marketing digital, podendo mudar e acelerar sua trajetória rumo ao sucesso devido ao alcance trazido pelas redes sociais, clientes cada vez mais fidelizados e encantados pelas publicações e propagandas, qualidade de serviços e produtos expostos postados em suas páginas (MACIEL; COSTA, 2022).

2.1.1 Mídias sociais e divulgação de portfólios

Mostrar o potencial das produções que uma maquiadora pode realizar e o potencial fotográfico de uma modelo é o diferencial que uma profissional necessita para divulgar o seu trabalho e alavancar a sua carreira (BLOG CATHERINE HILL, 2020).

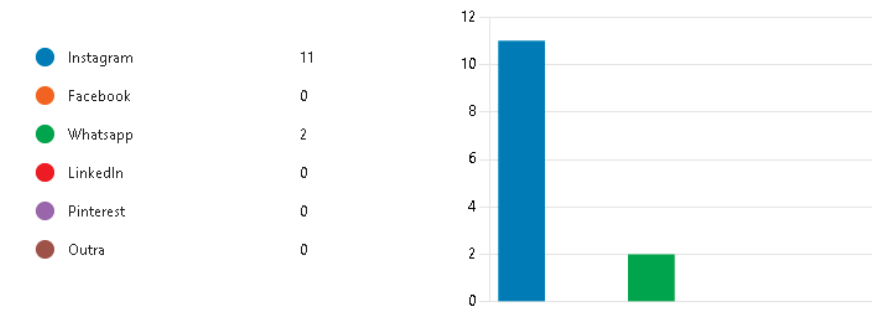
Diversificar o seu portfólio nas mídias sociais com postagens diferentes como: fotos de produções, fotos de clientes, *stories* com dicas de maquiagem, vídeos com passo a passo dos processos, etc, mantém o engajamento de seguidoras e clientes. Além disso, as próprias seguidoras e clientes tornam-se também divulgadoras do trabalho, com comentários, *reposts*, curtidas, interações diversas, etc (BLOG CATHERINE HILL, 2020).

2.1.2 Pesquisa com profissionais

Para este trabalho foi realizada uma pesquisa com 13 profissionais, sendo 7 maquiadoras e 6 modelos, entre 17 e 55 anos. A pesquisa foi realizada através de um formulário criado no Microsoft Forms, enviado para as profissionais via Whatsapp entre os dias 3 e 6 de abril de 2022. As profissionais foram questionadas sobre os processos usados para montar seus portfólios nas redes sociais.

A pesquisa constatou que 84% das entrevistadas utilizam o Instagram como principal ferramenta de divulgação de seus portfólios conforme demonstrado na Figura 1.

Figura 1 - Gráfico de divulgação de portfólio nas redes sociais



FONTE: O Autor (2022).

Outra constatação feita pela pesquisa, é que 86% das profissionais maquiadoras utilizam o WhatsApp como meio de comunicação com as modelos e 43% utilizam o Instagram conforme gráfico de nuvem de palavras da Figura 2.

Figura 2 - Nuvem de palavras das formas que as maquiadoras contatam as modelos



FONTE: O Autor (2022).

Além disso, 30% das maquiadoras buscam modelos com características específicas para a realização de produção por meio de indicações de outras maquiadoras. Divulgar nas redes sociais a necessidade de uma modelo com uma característica específica, também é uma técnica utilizada por 15% das profissionais entrevistadas. Para 23% das maquiadoras, a melhor forma de buscar modelos é pela pesquisa nas redes sociais através de *hashtags* e geolocalização.

Já para as modelos, apenas 38% faz contato direto com as maquiadoras pelas redes sociais em busca de novos trabalhos de produções. A forma mais utilizada de divulgação do trabalho é o portfólio do perfil do Instagram, ou via arquivo PDF enviado por Whatsapp como visto no gráfico da Figura 3.

Figura 3 - Nuvem de palavras das formas que as modelos contatam as maquiadoras



FONTE: O autor (2022).

Para as modelos respondentes, buscar maquiadores pelas redes sociais é a melhor forma de melhorar seu portfólio com novas produções e manter o perfil atualizado. As formas de busca usadas são por *hashtags*, geolocalização, tipos de produção e indicação de outras modelos.

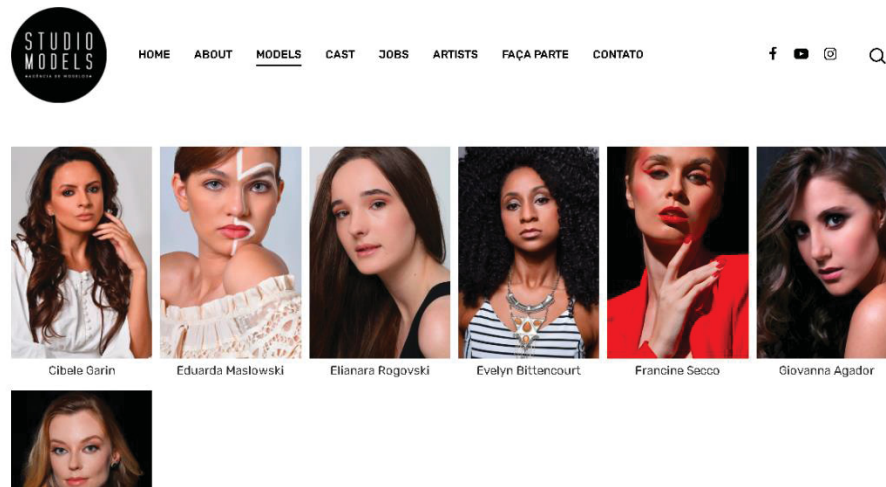
A pesquisa também revelou que a maioria das profissionais sente algumas dificuldades na utilização das redes sociais para fazer esta conexão entre maquiadora e modelo. Algumas dessas dificuldades são: tempo de resposta da maquiadora ou modelo pelo *chat* da rede social; falta de filtros específicos, sendo os mais usados as *hashtags* e geolocalização; falta de tempo disponível para efetuar buscas mais elaboradas; falta de comprometimento da contraparte contatada, ao combinar produções; e quantidade limitada de indicações de modelos e maquiadoras por outras profissionais.

Levando em consideração os resultados da pesquisa, foi realizada uma busca de sites e aplicativos existentes no mercado e quais das suas funcionalidades atenderiam as necessidades das profissionais.

2.1.3 Sites e aplicativos semelhantes

No site Studio Models é possível buscar modelos pré-cadastradas na agência por tipo de pele, cabelo, para maquiagem, fotografia. A Figura 4 mostra uma página com o portfólio de modelos do site.

Figura 4 - Site Studio Models



FONTE: (STUDIO MODEL, 2022).

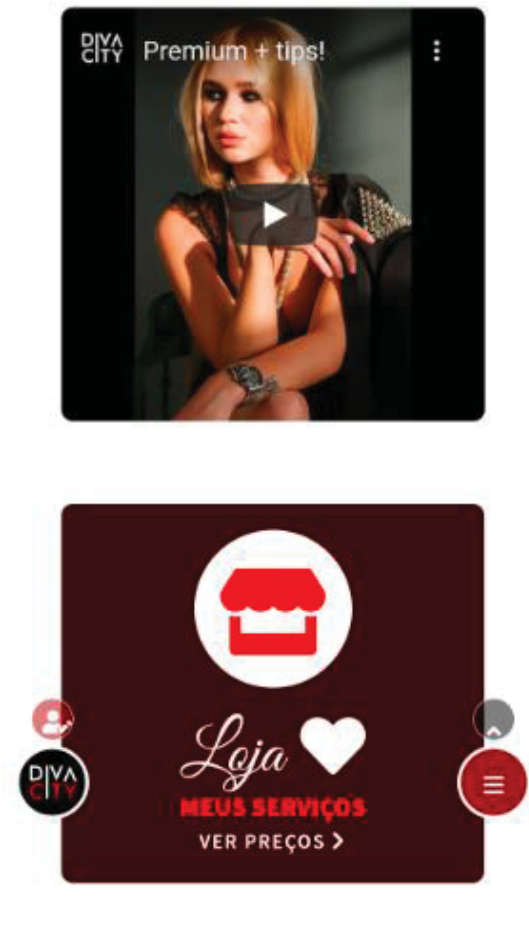
Pelo site Gloss Model, a busca de modelos possui alguns filtros específicos como: sexo; faixa etária; etnia; cor do cabelo; cor dos olhos; altura; número do calçado; manequim. A Figura 5 mostra a página de busca de modelos com os filtros disponíveis.

Figura 5 - Site Gloss Model

FONTE: (GLOSSMODEL, 2022).

Já pelo aplicativo Divacity, a modelo pode cadastrar seu portfólio com filtros específicos, possuir uma loja virtual dos serviços oferecidos e uma funcionalidade de contato para produções. A Figura 6 exhibe a página do aplicativo do perfil profissional da modelo, com os dados de contato.

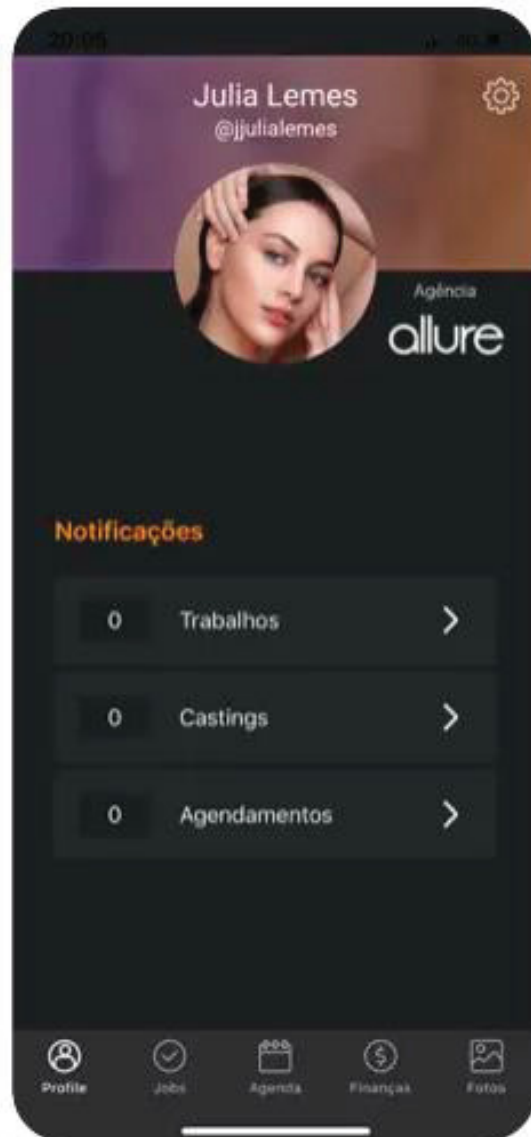
Figura 6 - Aplicativo Divacity



FONTE: (DIVACITY, 2022).

O aplicativo eModel (M) possui funcionalidades para a comunicação entre agências e modelos como exibição de portfólio, trabalhos anteriores, consulta à agenda, marcar produções e buscar modelos por filtros. A Figura 7 exibe a página do aplicativo com o histórico profissional e a agenda da modelo.

Figura 7 - Aplicativo eModel



FONTE: (EMODEL, 2022).

Os sites semelhantes encontrados são de agências de modelos, ou seja, a agência faz toda negociação de contrato entre cliente e modelo, além de não terem possibilidade de envio de *feedbacks* ou avaliações dos serviços prestados. Já os aplicativos são voltados para efetuar a conexão entre agências e modelos, para divulgação de seus portfólios e controle de contratos e agendas.

O sistema proposto neste trabalho faz a conexão direta entre maquiadoras e modelos para elaboração e incremento de seus próprios portfólios, sendo esse o processo mais comum utilizado pelas profissionais dessa área, bem como possui a funcionalidade de avaliar a profissional após uma produção para melhorar engajamento do perfil e divulgação de portfólio.

Após a busca de sites e aplicativos com funcionalidades e objetivos semelhantes, foi realizada uma pesquisa de metodologias, tecnologias padrões de mercado e boas práticas para o desenvolvimento de sistemas web para a implementação deste trabalho.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

As metodologias tradicionais de engenharia de software surgiram nas décadas de 1960 e 1970, quando a indústria de software começou a se expandir. Essas metodologias, como o modelo em cascata, são baseadas em processos sequenciais e lineares, que envolvem uma grande quantidade de documentação e ênfase na previsibilidade e no controle. Elas se concentram em definir todos os requisitos do projeto antes de iniciar o desenvolvimento e possuem ciclos de desenvolvimento longos, muitas vezes levando anos para entregar um produto completo. Embora essas metodologias sejam úteis para projetos complexos, elas são rígidas e podem ser inadequadas para projetos que exigem flexibilidade e adaptação às mudanças de requisitos (PRESSMAN, 2014).

As metodologias ágeis surgiram no final dos anos 90 como uma resposta às limitações das metodologias tradicionais. As metodologias ágeis, como o Scrum e o Kanban, são baseadas em um processo iterativo e incremental, em que o desenvolvimento é dividido em pequenos ciclos, chamados de *sprints*, que geralmente duram de duas a quatro semanas. A ênfase é colocada na colaboração entre os membros da equipe, com um foco constante na entrega de valor ao cliente. As metodologias ágeis também são conhecidas por enfatizar a comunicação, a transparência e a adaptação às mudanças de requisitos. Embora as metodologias ágeis sejam menos previsíveis do que as tradicionais, elas são mais adequadas para projetos que exigem flexibilidade e rapidez (COCKBURN, 2006).

Em geral, a diferença fundamental entre as metodologias tradicionais e ágeis é a abordagem de gerenciamento de projetos. As metodologias tradicionais são baseadas em um modelo de gerenciamento hierárquico, onde os gerentes são responsáveis por planejar, controlar e coordenar o trabalho da equipe. As metodologias ágeis, por outro lado, enfatizam o trabalho em equipe, com todos os membros da equipe tendo a responsabilidade de trabalhar juntos para alcançar os objetivos do projeto. Além disso, as metodologias ágeis valorizam a comunicação e a colaboração, com a equipe trabalhando de forma mais autônoma e se comunicando regularmente com o cliente para garantir que o produto final esteja de acordo com suas expectativas (HIGHSMITH, 2009).

3.1 SCRUM

O Scrum foi construído seguindo o empirismo e o pensamento Lean. O empirismo afirma que o conhecimento vem da experiência e da tomada de decisões com base na observação. O pensamento Lean foca na redução de desperdícios e concentra-se no essencial (SCRUM GUIDE, 2020).

O *framework* Scrum define valores, papéis, eventos e artefatos, para auxiliar equipes na entrega de valor aos clientes, de forma simples e ordenada (SCRUM GUIDE, 2020).

Uma *Sprint* do Scrum é um período de tempo fixo, com duração de uma a quatro semanas, onde a equipe de Desenvolvimento trabalha para entregar um Incremento do produto funcional e potencialmente entregável e segue o fluxo de eventos definido pelo Scrum (SCRUM GUIDE, 2020).

Possui três papéis fundamentais: o *Product Owner*, o *Scrum Master* e a equipe de Desenvolvimento. O *Product Owner* é responsável por definir e priorizar as necessidades do produto e do cliente, garantindo que o time esteja trabalhando nos itens de maior valor. Ele é o representante do cliente e atua como a voz dos *stakeholders* durante o desenvolvimento do produto. O *Scrum Master* é responsável por garantir que o time de desenvolvimento esteja seguindo as práticas do Scrum e respeitando os valores ágeis. Ele é um facilitador e *coach*, ajudando a equipe a remover impedimentos e melhorar sua eficácia. Por fim, a equipe de Desenvolvimento é responsável por entregar o incremento do produto no final de cada *Sprint*. Ela é auto-organizada, multidisciplinar e deve possuir todas as habilidades necessárias para realizar o trabalho necessário para atingir os objetivos da *Sprint*. A equipe deve trabalhar de forma colaborativa, com foco em um objetivo comum e comprometida em atingir os objetivos da *Sprint*. O Scrum enfatiza a colaboração e responsabilidade compartilhada entre esses três papéis para garantir que o produto final seja entregue com qualidade e valor para o cliente (SCRUM GUIDE, 2020).

Os artefatos principais do Scrum são: o *Product Backlog*, o *Sprint Backlog* e o Incremento. O *Product Backlog* é uma lista ordenada de todas as funcionalidades, requisitos e melhorias necessárias para o produto. É responsabilidade do *Product Owner* priorizar e manter atualizado o *Product Backlog*, garantindo que os itens mais importantes sejam trabalhados primeiro. O *Sprint Backlog* é uma lista de itens selecionados do *Product Backlog* que a equipe de Desenvolvimento se compromete

a entregar durante a *Sprint*. Ele é criado no início de cada *Sprint* durante a reunião de planejamento da *Sprint* e deve ser atualizado diariamente durante o *Daily Scrum*. O Incremento é a soma de todos os itens do *Product Backlog* que foram concluídos durante as *Sprints* anteriores, mais os itens concluídos na *Sprint* atual. Ele deve estar em um estado utilizável e potencialmente entregável no final de cada *Sprint*. Os artefatos do Scrum são essenciais para garantir a transparência e a visibilidade do trabalho realizado pelo time, além de facilitar a colaboração e o entendimento dos objetivos do projeto (SCRUM GUIDE, 2020).

O Scrum possui quatro eventos principais: a Reunião de Planejamento da *Sprint*, o *Daily Scrum*, a Revisão da *Sprint* e a Retrospectiva da *Sprint*. A Reunião de Planejamento da *Sprint* é realizada no início de cada *Sprint* e tem como papel definir o objetivo da *Sprint* e planejar como a equipe vai trabalhar para alcançá-lo. O *Daily Scrum* é uma reunião diária de 15 minutos que acontece todos os dias durante a *Sprint*, onde a equipe se reúne para sincronizar o trabalho realizado e planejar o trabalho a ser feito. A Revisão da *Sprint* é realizada no final de cada *Sprint* e tem como objetivo apresentar o Incremento do produto concluído e receber feedback dos *stakeholders*. Por fim, a Retrospectiva da *Sprint* é realizada após a Revisão da *Sprint* e tem como objetivo revisar o desempenho do time durante a *Sprint* e identificar oportunidades de melhoria para o próximo ciclo. Os eventos do Scrum são fundamentais para garantir a transparência, a inspeção e a adaptação contínuas do processo de desenvolvimento, permitindo que o time se adapte rapidamente às mudanças e entregue valor com qualidade (SCRUM GUIDE, 2020).

Como a implementação deste trabalho é individual, o *framework* Scrum foi adaptado. Os seguintes papéis não foram utilizados: Product Owner, Scrum Master. Além disso, os eventos Reunião de Planejamento da *Sprint*, *Daily Scrum*, Revisão da *Sprint* e Retrospectiva da *Sprint* também não foram realizados.

3.2 KANBAN

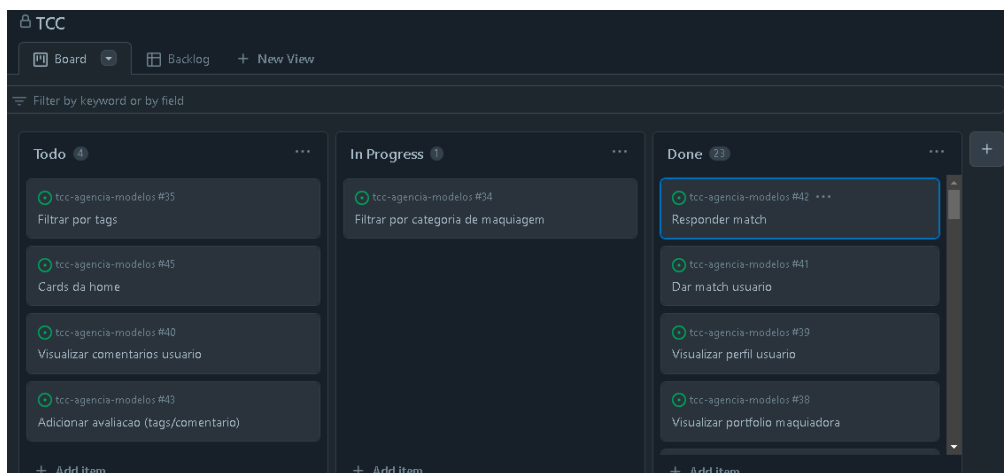
O Kanban é um método de gestão de processos que se baseia em um quadro visual para permitir o controle do fluxo de trabalho. O quadro Kanban é dividido em colunas que representam as etapas do processo, e cada tarefa é representada por um cartão que é movido de uma coluna para outra à medida que avança no processo.

Com isso, a equipe tem uma visão clara e objetiva do que precisa ser feito e em que estágio do processo cada tarefa se encontra (ANDERSON, 2010).

O Kanban é especialmente útil para equipes que precisam controlar a carga de trabalho e gerenciar múltiplos projetos simultaneamente. Ele enfatiza a gestão do fluxo de trabalho, limitando o trabalho em progresso (*Work In Progress - WIP*), eliminando gargalos e promovendo a melhoria contínua do processo. O método Kanban é uma abordagem ágil que permite às equipes aumentar a eficiência e a produtividade do processo de desenvolvimento, proporcionando maior transparência e clareza sobre o trabalho a ser realizado (ANDERSON, 2010).

Para este trabalho foi utilizado a funcionalidade Projects do GitHub para criar um quadro Kanban e organizar as histórias em tarefas conforme Figura 8.

Figura 8 - Board Kanban



FONTE: O autor (2022).

3.3 MODELAGEM DO SISTEMA

UML (*Unified Modeling Language*) é uma linguagem de modelagem visual utilizada para representar sistemas de software de forma padronizada e compreensível. Ela foi criada para simplificar a comunicação entre os membros da equipe de desenvolvimento de software e para permitir uma representação clara e precisa de sistemas complexos (BOOCH; RUMBAUGH; JACOBSON, 2000).

A UML é composta por um conjunto de elementos gráficos, como classes, objetos, casos de uso, atividades, entre outros, que são utilizados para descrever as diferentes partes de um sistema e as suas relações. Esses elementos são

representados em diagramas UML, que podem ser utilizados para modelar diferentes aspectos do sistema, como a estrutura, o comportamento, a interação e a distribuição (BOOCH; RUMBAUGH; JACOBSON, 2000).

O diagrama de caso de uso é uma das ferramentas mais importantes da UML para modelar e descrever o comportamento funcional de um sistema de software a partir da perspectiva do usuário. Ele é composto por atores, casos de uso e as relações entre eles, e pode ser utilizado para documentar e comunicar os requisitos do sistema de forma clara e compreensível (BOOCH; RUMBAUGH; JACOBSON, 2000).

Os atores são representados como figuras externas ao sistema e representam as entidades externas que interagem com o sistema, como usuários, outros sistemas ou dispositivos. Já os casos de uso são representados como elipses e descrevem as funcionalidades do sistema que são importantes para o usuário final. As relações entre os atores e os casos de uso são representadas por linhas que indicam a interação entre eles (BOOCH; RUMBAUGH; JACOBSON, 2000), como pode ser visto no diagrama de casos de uso deste projeto, apresentado no APÊNDICE A.

Outro diagrama da UML é o de classes, usado para modelar a estrutura de um sistema de software, mostrando as classes do sistema, seus atributos, métodos e os relacionamentos entre elas. É uma representação visual da estrutura do código-fonte do sistema e permite aos desenvolvedores compreender as classes e como elas se relacionam entre si (BOOCH; RUMBAUGH; JACOBSON, 2000).

As classes são representadas por retângulos com três compartimentos. O compartimento superior contém o nome da classe, o do meio os atributos da classe e o inferior os métodos da classe. Os relacionamentos entre as classes são representados por linhas que ligam as classes e são rotulados com os tipos de relacionamento, como associação, agregação ou composição (BOOCH; RUMBAUGH; JACOBSON, 2000), como pode ser visto no diagrama de classes deste projeto, apresentado no APÊNDICE C.

Neste trabalho também estão representados os diagramas de sequência no APÊNDICE D, que são uma representação visual que descreve a interação entre objetos ao longo do tempo em um sistema. Ele ilustra a sequência de mensagens trocadas entre os objetos participantes, ajudando a entender o fluxo de execução de um cenário específico. No diagrama de sequência, os objetos são representados por retângulos verticais, dispostos em uma linha de tempo horizontal. As mensagens são

representadas por setas, indicando a direção e o momento em que as interações ocorrem. As mensagens podem ser síncronas, quando o remetente aguarda uma resposta do destinatário, ou assíncronas, quando o remetente continua sua execução sem esperar uma resposta imediata. Além disso, é possível incluir fragmentos condicionais e de repetição no diagrama de sequência, para modelar decisões e iterações. Em resumo, o diagrama de sequência da UML é uma ferramenta poderosa para visualizar o comportamento dinâmico de um sistema, auxiliando na análise e no design de sistemas complexos (BOOCH; RUMBAUGH; JACOBSON, 2000).

Além a modelagem UML, foram especificadas 22 histórias de usuário para a realização deste trabalho, conforme descritas no APÊNDICE B.

3.4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Para o desenvolvimento deste trabalho foi utilizada a metodologia Ágil com base no *framework* Scrum, bem como o painel Kanban para organização do fluxo de trabalho.

3.4.1 Cronograma das Sprints

Dividiu-se o *backlog* do projeto em 12 *Sprints*. Cada *Sprint* com duração de 2 semanas, conforme Quadro 1.

Quadro 1 – Cronograma das *Sprints*

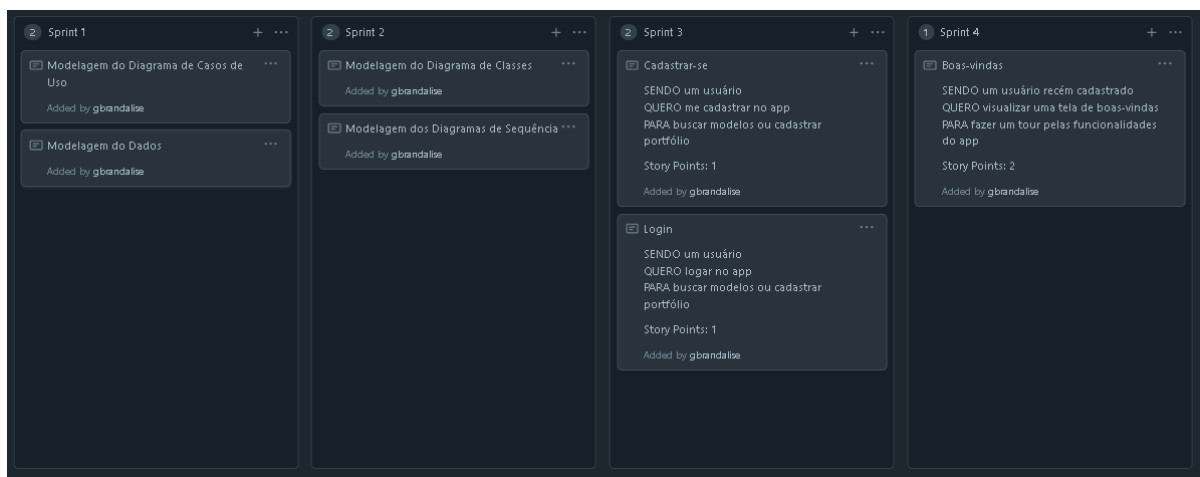
<i>Sprint</i>	Data Início	Data Fim	Histórias
<i>Sprint 1</i>	17/04/2022	30/04/2022	Modelagem do Diagrama de Casos de Uso e Dados
<i>Sprint 2</i>	01/05/2022	14/05/2022	Modelagem do Diagrama de Classes e Diagramas de Sequência
<i>Sprint 3</i>	15/05/2022	28/05/2022	Cadastre-se, Login
<i>Sprint 4</i>	29/05/2022	11/06/2022	Boas-vindas
<i>Sprint 5</i>	12/06/2022	25/06/2022	Editar Portfólio
<i>Sprint 6</i>	26/06/2022	09/07/2022	Editar Perfil, Trocar Senha
<i>Sprint 7</i>	10/07/2022	23/07/2022	Busca, Filtros específicos, Filtro por localidade
<i>Sprint 8</i>	16/10/2022	29/10/2022	Visualizar Portfólio e Perfil

<i>Sprint 9</i>	30/10/2022	12/11/2022	Visualizar Tags
<i>Sprint 10</i>	13/11/2022	26/11/2022	Visualizar Comentários
<i>Sprint 11</i>	27/11/2022	10/12/2022	Solicitação de Contato
<i>Sprint 12</i>	08/01/2023	21/01/2023	Realizar Avaliação
<i>Sprint 13</i>	22/01/2023	04/02/2023	Home

FONTE: O autor (2022).

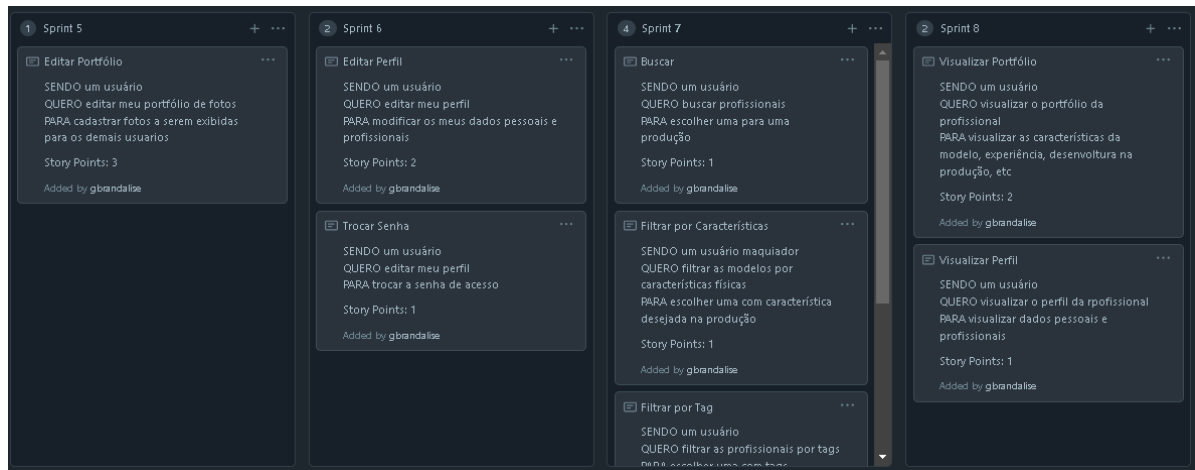
Conforme Figura 9, as duas primeiras *sprints* foram usadas para modelagem do sistema e criação dos diagramas. Já nas *sprints* 3 e 4, foram desenvolvidas as telas de cadastro, login e boas-vindas, que compreende os tutoriais.

Figura 9 - *Sprints* 1 a 4



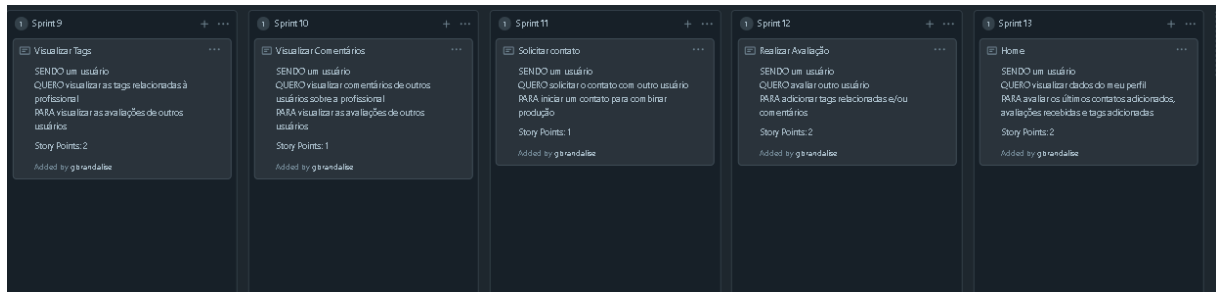
FONTE: O autor (2022).

Nas *sprints* 5 a 8, foram desenvolvidas as telas de edição de portfólio, edição de perfil, troca de senha, busca com os filtros específicos e por localização, visualização de portfólio e perfil, conforme Figura 10.

Figura 10 - *Sprints* 5 a 8

FONTE: O autor (2022).

Já nas *sprints* 9 a 13, forma desenvolvidas as funcionalidades de visualização de *tags* no perfil, visualização de comentários, solicitação de contato, realização de avaliação e a tela home, como pode ser visto na Figura 11.

Figura 11 - *Sprints* 9 a 13

FONTE: O autor (2022).

3.5 TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Para o desenvolvimento do sistema foram utilizadas várias tecnologias e ferramentas, seguindo padrões de mercado e tendências na construção, implantação e distribuição de sistemas web.

3.5.1 Linguagem Java

Java é uma linguagem de programação de alto nível, orientada a objetos, que foi desenvolvida pela Sun Microsystems (adquirida pela Oracle Corporation em 2010) e lançada oficialmente em 1995. Ela é conhecida por sua portabilidade, ou seja, a capacidade de executar programas em diferentes sistemas operacionais sem a necessidade de recompilação (JAVA, 2022).

Foi projetada para ser simples, familiar e segura. Se baseia em conceitos de programação orientada a objetos, como classes, objetos, herança, polimorfismo e encapsulamento (JAVA, 2022).

Uma das principais características do Java é sua plataforma, que consiste no *Java Development Kit* (JDK) e na *Java Virtual Machine* (JVM). O JDK inclui ferramentas de desenvolvimento, como compilador, depurador e bibliotecas, enquanto a JVM é responsável por executar o código Java em qualquer ambiente (JAVA, 2022).

Possui uma sintaxe semelhante a outras linguagens de programação, como C++ e C#, o que facilita a aprendizagem para desenvolvedores com experiência nessas linguagens. Suporta programação multiplataforma por meio do conceito "*write once, run anywhere*" (escreva uma vez, execute em qualquer lugar), o que significa que o código-fonte Java pode ser compilado em *bytecode* Java (um formato intermediário) e executado em qualquer dispositivo que possua uma JVM (JAVA, 2022).

Além disso, o ecossistema Java é rico em bibliotecas e frameworks que facilitam o desenvolvimento de diversos tipos de aplicativos, desde aplicações de desktop e web até aplicativos móveis. A linguagem também é amplamente utilizada na construção de sistemas corporativos escaláveis e de alta performance (JAVA, 2022).

A versão do Java usada para este projeto foi a 17.

3.5.2 Ecossistema Spring

Spring deixa a programação Java mais rápida, fácil, e segura, focando em velocidade, simplicidade e produtividade (SPRING, 2022).

O *framework* Spring é flexível e compreende uma gama de projetos que podem ser usados em vários tipos de aplicações (SPRING, 2022).

Spring Boot é um desses projetos, que promove o mínimo possível de configurações para o desenvolvimento, bem como um servidor web embarcado e auto-configurável (SPRING, 2022).

A versão do Spring Boot usada para este projeto foi a 2.7.0, nela já estão incorporadas as versões compatíveis de todos os módulos do *framework* Spring.

3.5.3 API REST

Uma API REST é um estilo arquitetural para projetar sistemas distribuídos na web. Ela é baseada nos princípios fundamentais da arquitetura da web e é amplamente utilizada para criar serviços web que são escaláveis, flexíveis e interoperáveis (FIELDING, 2000).

É amplamente adotada devido à sua simplicidade, escalabilidade e interoperabilidade. Ela permite a comunicação entre sistemas heterogêneos e é amplamente utilizada no desenvolvimento de aplicativos web, serviços web e arquiteturas de microsserviços (FIELDING, 2000).

3.5.4 Linguagem Typescript

TypeScript é uma linguagem de programação desenvolvida pela Microsoft que é uma extensão do JavaScript. Ela foi projetada para adicionar recursos de tipagem estática e outros recursos avançados ao JavaScript, permitindo o desenvolvimento de aplicativos mais robustos, escaláveis e fáceis de manter (TYPESCRIPT, 2022).

Com a tipagem estática é possível definir tipos para as variáveis, parâmetros de função, retornos de função e outros elementos do código. O sistema de tipos do TypeScript permite capturar erros em tempo de compilação, fornecer sugestões de código mais precisas e facilitar a manutenção do código ao longo do tempo (TYPESCRIPT, 2022).

Além da tipagem estática, o TypeScript também suporta recursos avançados de orientação a objetos, como classes, herança, interfaces e polimorfismo. Esses recursos permitem uma estruturação mais clara e organizada do código, tornando-o mais modular e fácil de entender (TYPESCRIPT, 2022).

Outro aspecto importante do TypeScript é a ferramenta de transcompilação. O código TypeScript é transcompilado para JavaScript padrão, permitindo que seja executado em qualquer ambiente JavaScript. Durante o processo de transcompilação, o TypeScript verifica a sintaxe, aplica as regras de tipagem estática e gera o código JavaScript equivalente (TYPESCRIPT, 2022).

A versão do Typescript usada para este projeto foi a 4.6.4.

3.5.5 Single Page Application

Um *Single Page Application* (SPA) é um tipo de aplicativo *web* que carrega uma única página HTML inicial e, em seguida, atualiza dinamicamente o conteúdo da página conforme o usuário interage com o aplicativo, sem a necessidade de recarregar a página inteira. Isso proporciona uma experiência de usuário mais rápida e suave, sem interrupções visuais (MIKOWSKI; POWELL).

No modelo tradicional de aplicativos web, quando um usuário realiza uma ação, como clicar em um link, o servidor responde enviando uma nova página HTML completa, que é renderizada pelo navegador e substitui a página atual. Isso pode resultar em tempos de resposta mais longos e uma experiência menos interativa (MIKOWSKI; POWELL).

Por outro lado, em um SPA, o carregamento inicial do aplicativo é mais lento, pois todas as dependências (como *scripts*, folhas de estilo e recursos) são baixadas de uma só vez. No entanto, depois que o aplicativo é carregado, as interações do usuário são tratadas pelo JavaScript, que realiza chamadas à API do servidor para obter ou enviar dados. O conteúdo da página é atualizado dinamicamente no navegador, sem recarregar a página inteira (MIKOWSKI; POWELL).

3.5.6 Framework Angular

Angular é um *framework* web e uma plataforma de desenvolvimento de aplicações SPA, escrito em Typescript. Baseado em componentes, o *framework* propicia a escalabilidade e compartilhamento de código, desde aplicações de desenvolvedores individuais até aplicações de grandes corporações (ANGULAR, 2022).

A versão do Angular usada para este projeto foi a 13.3.6, compatível com a versão do Typescript.

3.5.7 Progressive Web App

Progressive Web Apps (PWA) são aplicativos web que utilizam tecnologias modernas para oferecer uma experiência de uso semelhante a de um aplicativo nativo. Eles combinam o melhor dos aplicativos móveis e dos sites, oferecendo rapidez, eficiência e confiabilidade, além de serem facilmente acessíveis por meio de um navegador web em qualquer dispositivo (ATER, 2017).

Os PWAs são capazes de oferecer uma experiência do usuário de alta qualidade, incluindo recursos como notificações *push*, acesso ao hardware do dispositivo, armazenamento *offline* e outras funcionalidades que normalmente só são encontradas em aplicativos nativos. Eles também têm a vantagem de não precisarem ser baixados e instalados na loja de aplicativos, o que torna o processo de uso muito mais fácil e rápido para o usuário (ATER, 2017).

O Angular disponibiliza um módulo para transformar a aplicação web em PWA, com apenas algumas configurações no projeto. A versão do módulo usada para este projeto foi a 13.3.9.

3.5.8 Banco de dados relacional PostgreSQL

Banco de dados relacional é um tipo de banco de dados representado por tabelas relacionadas entre si, onde cada linha da tabela é um registro que possui uma chave única, e cada coluna representa um dado desse registro (ORACLE, 2022).

PostgreSql é um banco de dados relacional *open-source*, para armazenamento seguro de dados, escalável e simples, até mesmo para as cargas de trabalho de dados mais complexas (POSTGRESQL, 2022).

A versão do PostgreSQL usada para este projeto foi a 15.3.

3.5.9 Container

No contexto de desenvolvimento de sistemas, um container é uma unidade de software que encapsula uma aplicação com todas as suas dependências e

configurações necessárias para sua execução. Basicamente, um container é uma espécie de caixa que contém todos os elementos necessários para que um aplicativo possa ser executado em diferentes ambientes, independentemente de quais bibliotecas ou sistemas operacionais estão sendo utilizados. Dessa forma, o uso de containers torna o processo de desenvolvimento mais eficiente e escalável, permitindo que as aplicações possam ser facilmente transportadas entre diferentes ambientes de desenvolvimento, teste e produção, sem que haja a necessidade de configurar manualmente cada ambiente individualmente (SAYFAN, 2019).

3.5.10 Docker

Docker é uma plataforma de serviços que reúne várias *features* do *kernel* do Linux como: isolamento de processos, rede e sistema de arquivos; permissionamento de usuários; gerenciamento de utilização de recursos de hardware; roteamento entre *containers*. Com isso é possível criar um ecossistema escalável e multiplataforma para desenvolvimento e disponibilização de aplicações e serviços em larga escala (VITALINO; CASTRO, 2016).

A versão do Docker usada para este projeto foi a 23.0.5.

3.5.11 VSCode

Visual Studio Code é um editor de código leve mas poderoso, com suporte a uma variedade de linguagens e ambientes de desenvolvimento. Além disso, permite personalização do ambiente produtivo com extensões e configurações que facilitam e agilizam o desenvolvimento (VSCODE, 2022).

3.6 HARDWARE UTILIZADO

Para a realização deste trabalho foi utilizado um notebook Lenovo ThinkPad E480, com processador Intel Core i7 de oitava geração e 2.00 Ghz, 16GB de memória RAM, espaço em disco de 256 GB SSD.

A partir das metodologias, tecnologias e boas práticas pesquisadas, foi implementado o sistema apresentado no capítulo a seguir.

4 APRESENTAÇÃO DO SISTEMA

Este capítulo apresenta a arquitetura do sistema e as telas, com a descrição de suas funcionalidades.

4.1 ARQUITETURA DO SISTEMA

O sistema é composto de dois módulos, um referente a API REST que se comunica com o banco de dados e outro referente a interface web que é responsivo e pode ser instalado em dispositivos móveis como um aplicativo.

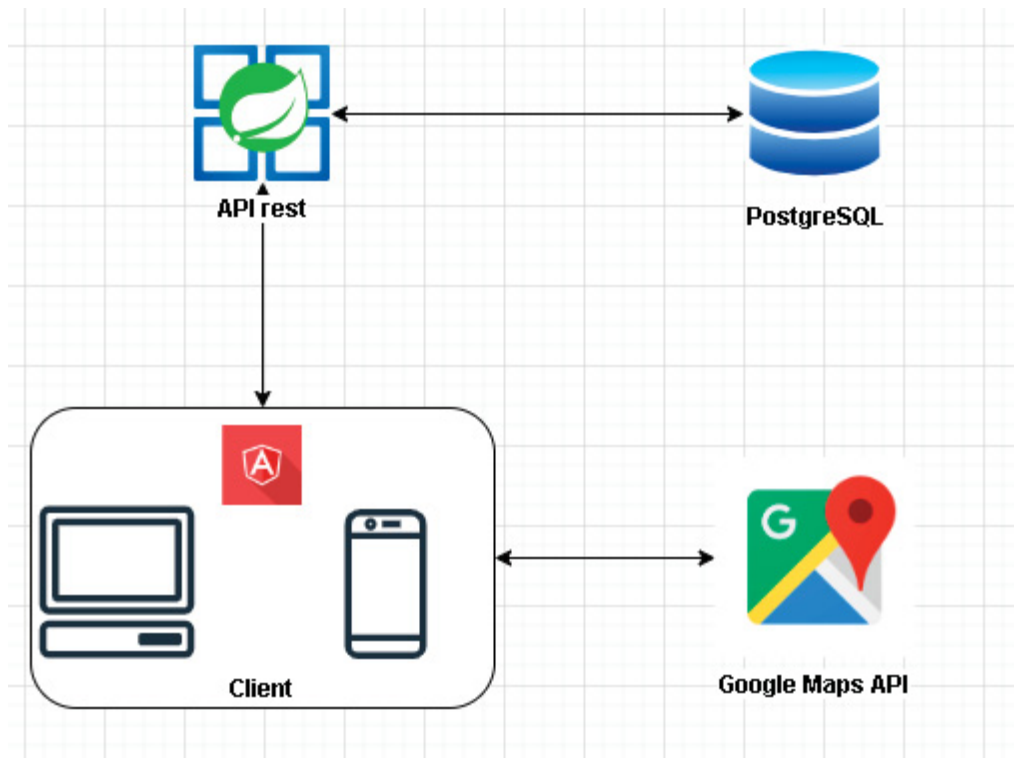
Para a API REST foi utilizada linguagem de programação Java com *framework* Spring. Toda interação com banco de dados é feita por esse serviço, o qual foi usado banco de dados PostgreSQL. O modelo físico do banco de dados com as colunas e relacionamentos está demonstrado no APÊNDICE E.

Para a interface web foi utilizada linguagem Typescript com *framework* Angular, com módulo PWA instalado, possibilitando que o sistema web se comporte como um aplicativo, quando instalado em um dispositivo móvel. Para tal, foi utilizado também a biblioteca de componentes PrimeNG, com funcionalidades responsivas que se adaptam ao tamanho da tela. Também foi usada a API do Google Maps para preenchimento do endereço e das coordenadas.

Todos os módulos, inclusive o banco de dados, são encapsulados em containers Docker.

A interação entre os módulos está representada na Figura 12, onde a interface *web* do módulo *Client*, seja ela no navegador ou no celular, acessa a API Rest, que por sua vez acessa o banco de dados. Além disso, a interface *web* também possui uma interação com a API do Google Maps para obtenção de dados de endereço e geolocalização.

Figura 12 - Fluxo dos módulos



FONTE: O Autor (2023).


4.2 FUNCIONALIDADES DO SISTEMA

Ao acessar a primeira vez o sistema é apresentada ao usuário a tela de cadastro, onde o usuário escolhe se quer usar perfil Maquiador ou Modelo (Figura 13). Após realizar o cadastro o usuário é redirecionado para a tela de Login (Figura 14).

Figura 13 - Cadastre-se

Cadastre-se

[Já possui cadastro? Clique aqui](#)



Perfil do Instagram


Senha

Confirme a Senha

Email

Nome

Maquiador(a) Modelo

 [Cadastre-se](#)

FONTE: O Autor (2023).

Figura 14 - Login

Login

[Cadastre-se](#)

Instagram

Senha

 [Login](#)

FONTE: O Autor (2023).

Ao realizar o login pela primeira vez no sistema, é apresentado ao usuário um pequeno tutorial com as principais funcionalidades, para que ele já possa se habituar (Figura 15). Esse tutorial só é exibido no primeiro login, assim que finalizado o tutorial ele não é mais exibido para o usuário.

Figura 15 - Tutorial



FONTE: O Autor (2023).

Além do tutorial, o sistema também exibe um passo a passo para que o usuário complemente seu perfil com dados adicionais para que seja visível para os demais usuários, passando assim, pelas principais funcionalidades do sistema (Figura 16).

Figura 16 - Passo a passo




FONTE: O Autor (2023).

O primeiro passo redireciona o usuário para a edição do perfil para completar os dados de contato e endereço, bem como uma descrição do seu perfil. O campo endereço usa a API do Google Maps para autocompletar o endereço digitado, podendo ser usado inclusive o CEP. Essa funcionalidade é importante, pois a API do Google Maps devolve a informação de latitude e longitude, que é salva junto do endereço e usada na busca de profissionais por proximidade de localidade (Figura 17).

Quando o perfil for Modelo, a tela de edição de perfil exibe também campos referentes a características físicas da modelo, os quais são usados também pelas maquiadoras na busca de profissionais específicas (Figura 18). A edição do perfil é também possível de ser acessada clicando na imagem de perfil na barra superior do sistema e acessando o menu “Editar perfil” (Figura 19).






Figura 17 - Perfil

Editar Perfil

 **Perfil do Instagram*** **Email***

Nome* **WhatsApp***

CEP/Endereço* **Complemento**


-  **Rua Salomão** Elias Feder Uberaba, Curitiba - PR, Brasil
-  **Rua Salomão** Malina Vargem Pequena, Rio de Janeiro - RJ, Brasil
-  **Rua Salomão** Miguel Nasser Guatupé, São José dos Pinhais - PR, Brasil
-  **Rua Salomé** Queiroga Vila Carrao, São Paulo - SP, Brasil
-  **Rua Salomão** Ferreira do Nascimento Agostinho Porto, São João de Meriti - RJ, Brasil

powered by Google

FONTE: O Autor (2023).

Figura 18 - Perfil Modelo

Editar Perfil

 **Perfil do Instagram*** **Email***

Nome* **WhatsApp***

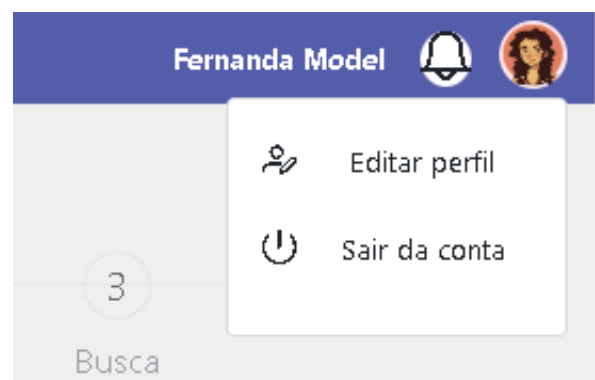
CEP/Endereço* **Complemento**

Etnia **Cor do Olho** **Cor de Cabelo** **Tipo de Cabelo** **Tipo de Pele**

Resumo do Perfil*

FONTE: O Autor (2023).

Figura 19 - Menu editar perfil



FONTE: O Autor (2023).

Na tela de edição de perfil também é possível alterar a senha, seguindo as mesmas regras de força de senha do cadastro inicial (Figura 20).

Figura 20 - Alterar senha

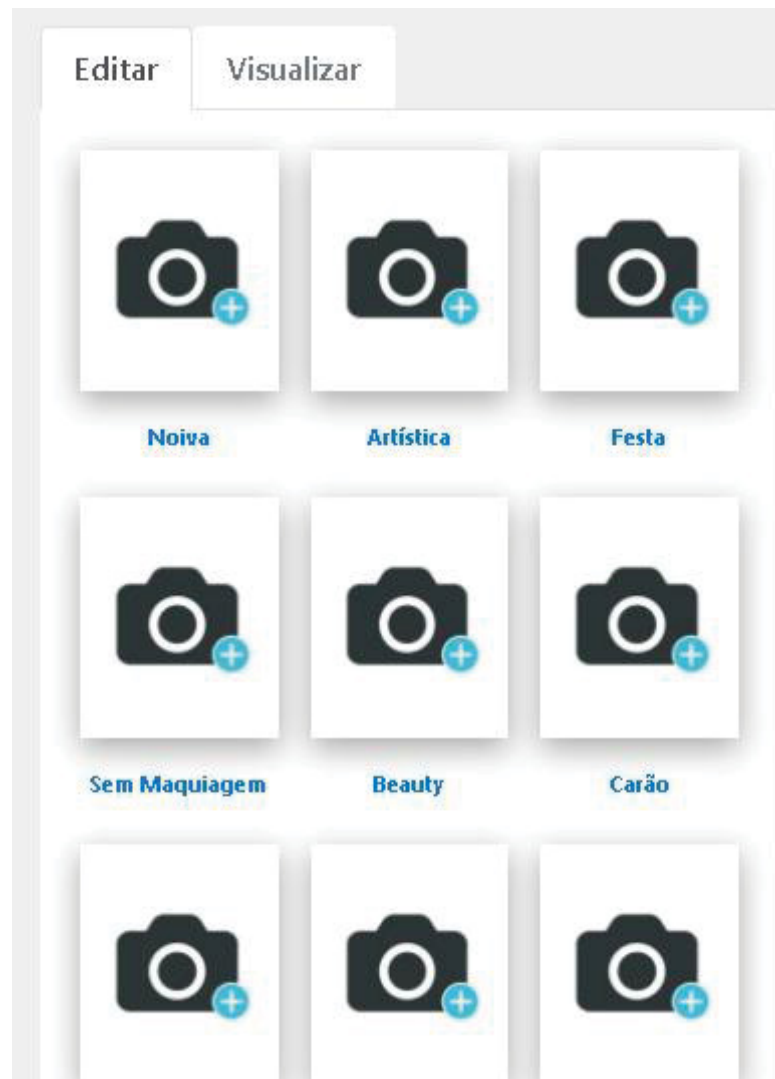


O formulário, intitulado "Alterar senha", contém três campos de entrada de texto, cada um com um ícone de olho para alternar a visibilidade da senha. Os campos são rotulados "Senha Antiga+", "Nova Senha+" e "Confirme a Senha+". Abaixo dos campos, há um botão azul com o ícone de uma pessoa e o texto "Alterar Senha".

FONTE: O Autor (2023).

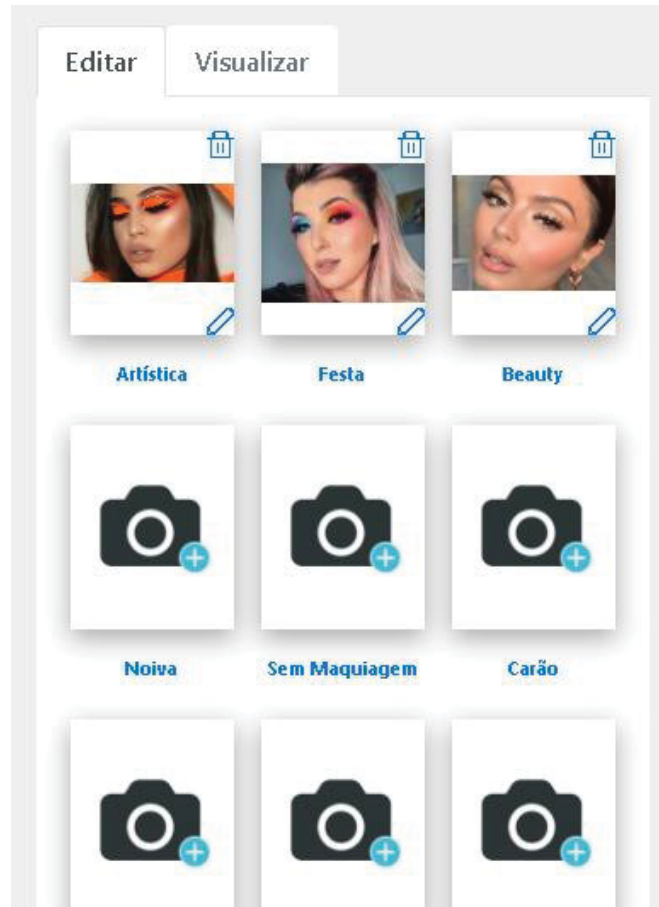
O próximo passo é a edição do portfólio. Tanto modelo, como maquiadora, possuem portfólio de seus trabalhos realizados (Figura 21). No portfólio é possível fazer *upload* de fotos categorizadas ou sem categoria. As categorias seguem o tipo de perfil do cadastro do usuário. Após efetuar o *upload* das fotos desejadas (Figura 22) é possível fazer uma visualização (*preview*) do portfólio como será exibido para os demais usuários (Figura 23). É possível também, excluir fotos do portfólio. A edição de portfólio também pode ser acessada pelo menu superior (Figura 24).

Figura 21 - Tutorial



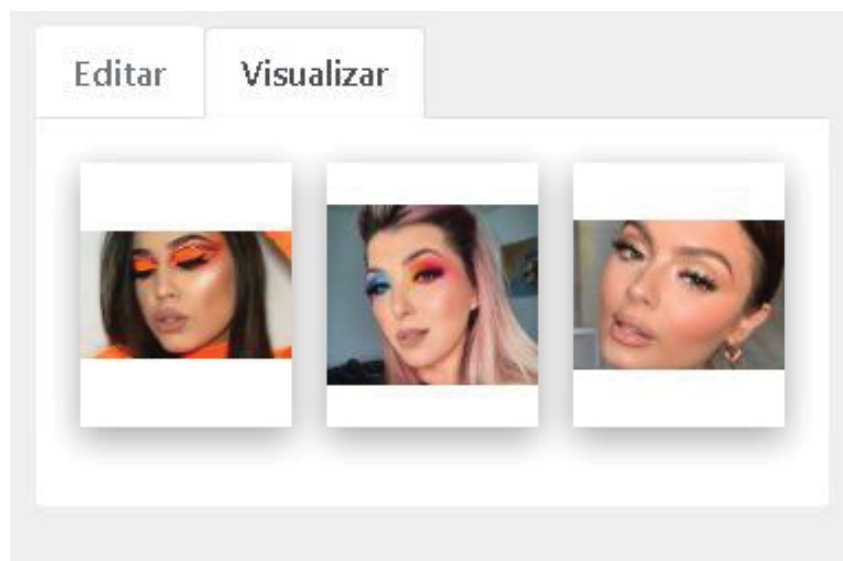
FONTE: O Autor (2023).

Figura 22 - Editar portfólio



FONTE: O Autor (2023).

Figura 23 - Preview do portfólio



FONTE: O Autor (2023).

Figura 24 - Menu



FONTE: O Autor (2023).

O último passo é a busca de profissionais e, assim que acessa a tela de busca, é solicitado ao usuário permissão para usar a geolocalização do navegador, pois essa informação é usada para buscar profissionais próximos a localização do usuário (Figura 25). É possível usar vários filtros para buscar profissionais, porém, os filtros de características físicas só aparecem para o usuário com tipo de perfil Maquiador (Figura 26). Após efetuar a busca, é exibida uma lista de profissionais que se enquadrem com os filtros selecionados (Figura 27). A busca de profissionais também pode ser acessada pelo menu superior (Figura 24).

Figura 25 - Busca

Local http://localhost:4000 quer

Home Perfil Portfólio Busca

Complete os... Permitir Bloquear

1 Perfil 2 Portfólio 3 Busca

Clique aqui para buscar maquiadores(as)

Buscar Profissionais

Perfil do Instagram Nome do(a) Profissional

Categoria de Foto Geolocalização

Selecione um... Nenhuma Local Específica

Buscar

FONTE: O Autor (2023).

Figura 26 - Busca com filtros

Buscar Profissionais

Perfil do Instagram Nome do(a) Profissional

fernanda Fernanda

Categoria de Foto Geolocalização

Artística X Nenhuma Local Específica

Etnia Cor do Olho Cor de Cabelo Tipo de Cabelo Tipo de Pele

Branca X Castanho Claro X Ruivo X Ondulado X Manchada X

Tags

Pró-ativa X Profissional X Boas poses X

Buscar

FONTE: O Autor (2023).

Figura 27 - Resultado da busca

Buscar Profissionais

Perfil do Instagram: fernanda

Nome do(a) Profissional: Fernanda

Categoria de Foto: Artística

Geolocalização: Nenhuma Local Especifica

Etnia: Branca

Cor do Olho: Castanho Claro

Cor de Cabelo: Preto

Tipo de Cabelo: Liso

Tipo de Pele: Seca

Tags: Seleccione as Tags

Buscar

Fernanda Model
@fernamamodel

FONTE: O Autor (2023).

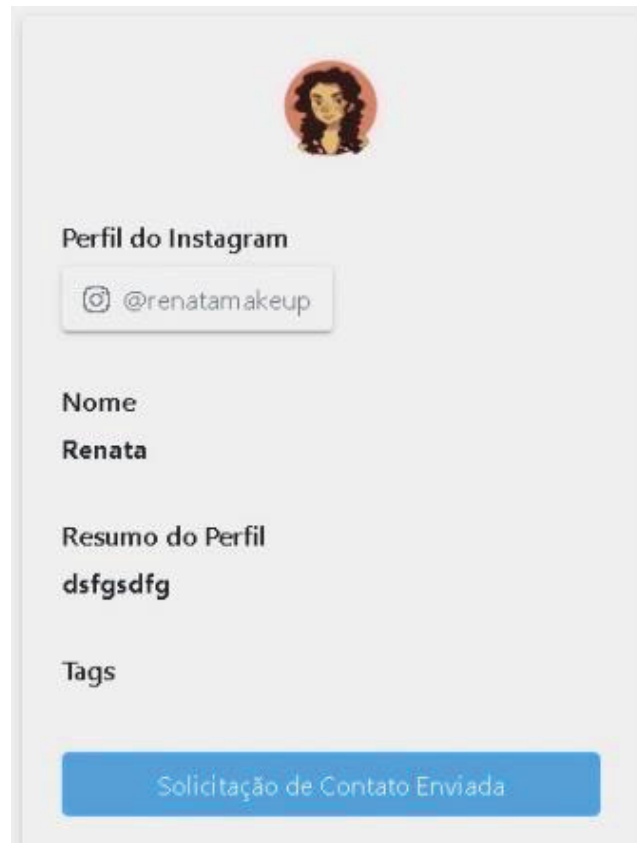
Ao clicar no cartão da profissional no resultado da busca, o usuário é redirecionado para a visualização do perfil da profissional, com os dados pessoais e profissionais, bem como o portfólio e as avaliações já realizadas para essa profissional (Figura 28). Nessa tela é possível solicitar o contato com a profissional pelo botão “Adicionar Contato”. Quando solicitado o contato o botão fica desabilitado e muda o texto para “Solicitação de Contato Enviada” (Figura 29).

Figura 28 - Visualizar perfil

The image shows a screenshot of a professional profile page. At the top, there is a navigation bar with links for 'Home', 'Portfólio', 'Buscar Profissionais', and 'Meus Contatos'. The user's name 'Fernanda Model' is visible in the top right corner. The main profile section includes a profile picture, the name 'Roberta Makeup', and the Instagram handle '@robertamakeup'. A summary states 'Resumo do Perfil profissional há mais de 6 anos'. Below this, there are tags: 'Ótimo portfólio', 'Profissional', and 'Boa disponibilidade'. A blue button labeled 'Adicionar Contato' is located on the right side. The 'Portfólio' section displays three images of makeup looks. The 'Avaliações' section shows a review from 'Ana Luiza' with the same tags and a comment: 'Comentário: perfeccionista'.

FONTE: O Autor (2023).

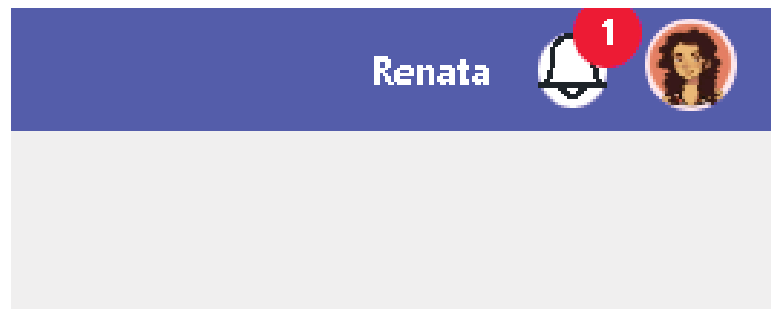
Figura 29 - Solicitação de contato enviada



FONTE: O Autor (2023).

Ao solicitar o contato, o usuário destino dessa solicitação irá receber uma notificação na aplicação, exibida no ícone de sino na barra superior do sistema (Figura 30). Ao clicar no ícone, o usuário é redirecionado para a tela de listagens de notificações. Nessa tela é possível aceitar ou recusar uma solicitação de contato (Figura 31). Caso o usuário recuse essa solicitação ela é apenas marcada como recusada, caso aceite, o usuário que solicitou será adicionado a sua carteira de contatos, e vice-versa.

Figura 30 - Notificações



FONTE: O Autor (2023).

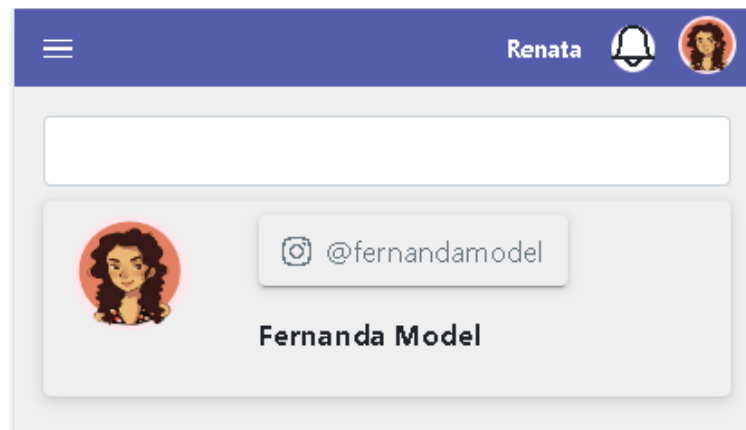
Figura 31 - Lista de notificações



FONTE: O Autor (2023).

É possível visualizar a carteira de contatos clicando no menu superior “Meus Contatos” (Figura 24). Ao acessar, será exibida a lista de contatos adicionados à carteira (Figura 32). É possível filtrar os contatos pelo perfil do Instagram ou pelo nome. Ao clicar no cartão do contato, o usuário é redirecionado para a visualização do perfil do contato.

Figura 32 - Carteira de contatos



FONTE: O Autor (2023).

Ao visualizar um perfil de um usuário da carteira de contatos, é possível ver as informações de contato, como número do Whatsapp e endereço (Figura 33), afim de marcar produções para incremento do portfólio, bem como é possível enviar uma avaliação para o usuário, além de visualizar as avaliações anteriores (Figura 34).

Figura 33 - Visualizar perfil de contato

Home | Portfólio | Buscar Profissionais | Meus Contatos | Fernanda Medel

Perfil do Instagram
@renatamakeup

Nome
Renata

CEP/Endereço
R. Salomão Miguel Nasser - Guatupê, São José dos Pinhais - PR, 83060, Brasil

Resumo do Perfil
dsfgsdfg

Tags
Profissional | Dedicada | Boas poses

Email
renatamakeup@test.com

WhatsApp
(91) 99999-9999

Complemento

Portfólio

Three images showing makeup work on a woman's face.

Adicionar avaliação

Tags*
Selecione as Tags

Comentário*

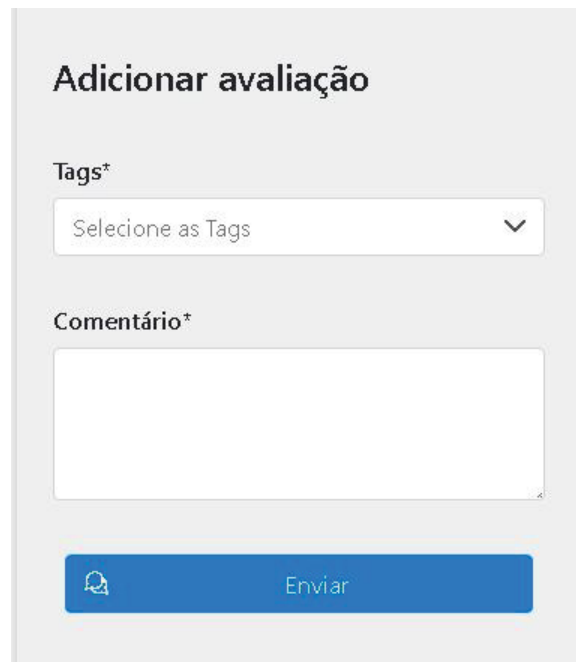
Enviar

Avaliações

Fernanda Medel
Tags: Profissional | Dedicada | Boas poses
Comentário: Ótima profissional com talento nato para modelagem

FONTE: O Autor (2023).

Figura 34 - Enviar avaliação



Adicionar avaliação

Tags*

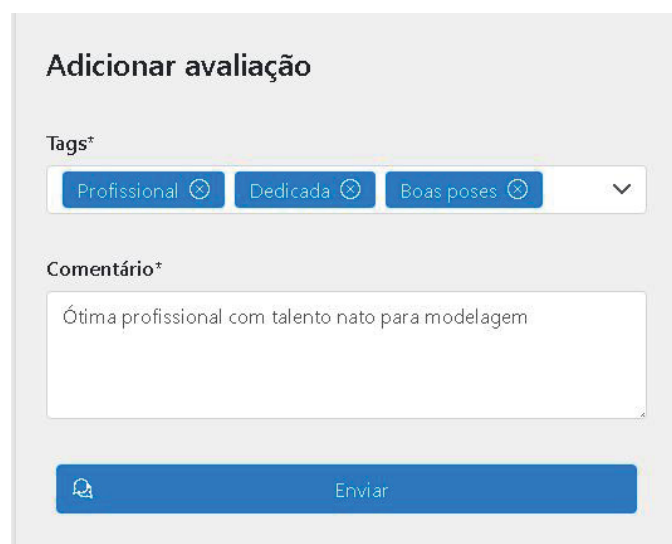
Selecione as Tags

Comentário*

FONTE: O Autor (2023).

É possível enviar uma avaliação para um contato pós-produções, adicionando tags relacionadas e um comentário livre (Figura 35).

Figura 35 - Avaliação preenchida



Adicionar avaliação

Tags*

Profissional Dedicada Boas poses

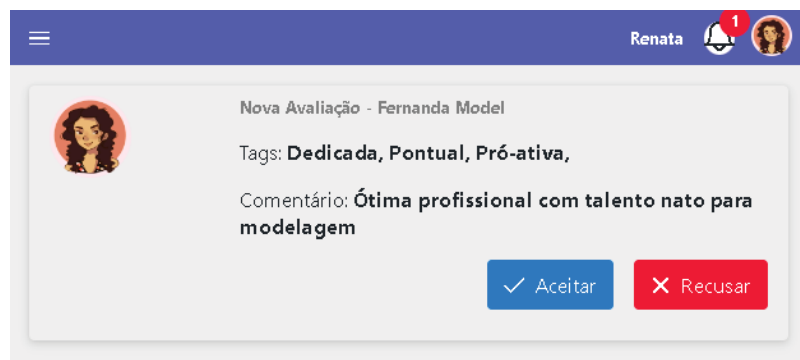
Comentário*

Ótima profissional com talento nato para modelagem

FONTE: O Autor (2023).

Após o envio da avaliação, o usuário destino da avaliação receberá também uma notificação (Figura 30). Ao acessar as notificações, será exibido na lista de notificações o envio da avaliação, sendo também ser recusada ou aceita (Figura 36). Caso recuse a avaliação ela será simplesmente marcada como recusada, caso aceite, a avaliação será adicionada à lista de avaliações do seu perfil (Figura 37).

Figura 36 - Lista de avaliações enviadas



FONTE: O Autor (2023).

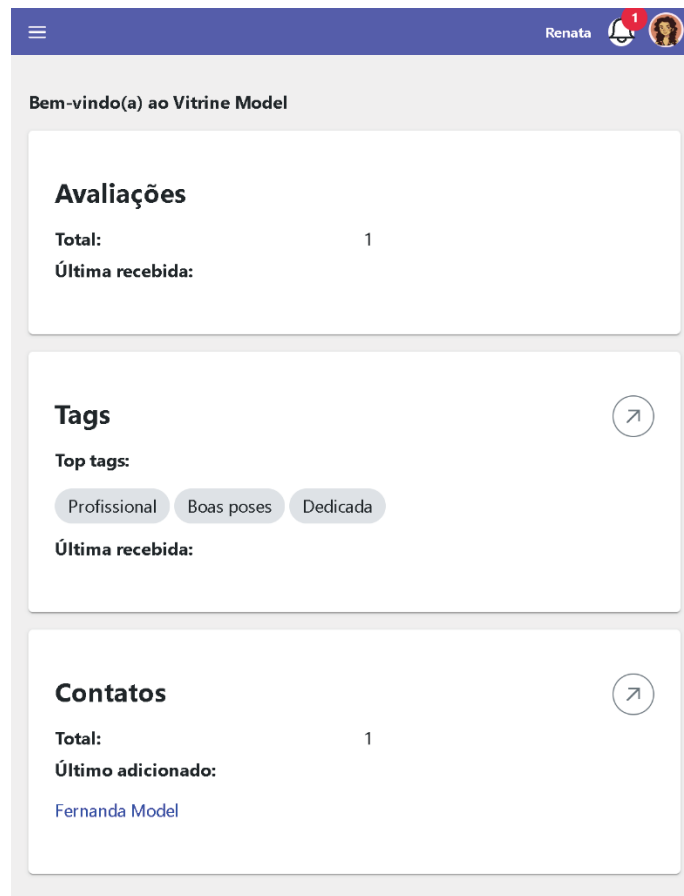
Figura 37 - Lista de avaliações do perfil



FONTE: O Autor (2023).

Na página *home* do usuário, acessível pelo menu superior (Figura 24), serão exibidos cartões com resumos do perfil do usuário, como: total de avaliações e última avaliação; tags mais recebidas e última tag recebida; total de contatos e último contato adicionado (Figura 38).

Figura 38 - Home



FONTE: O Autor (2023).

Neste capítulo foram apresentadas as funcionalidades e telas do sistema desenvolvido, afim de demonstrar a sua utilização. No próximo capítulo serão apresentadas as considerações finais e as recomendações de trabalhos futuros.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma importante constatação após o desenvolvimento deste trabalho, foi que a área de estética e beleza possui uma certa escassez de soluções tecnológicas que impulsionem o setor e facilitem o acesso dos consumidores. Além, é claro, de soluções voltadas para os profissionais da área, que facilitem e agilizem o seu dia a dia.

Como os profissionais usam muito as redes sociais para divulgar o seu trabalho, essa se tornou a mais comum e mais usada ferramenta tecnológica. No entanto, as redes sociais não são construídas com esse intuito, e deixam a desejar em algumas funcionalidades quase essenciais para o setor.

O sistema desenvolvido para este trabalho possui como principais funcionalidades: cadastro de modelos e maquiadoras; cadastro de portfólio e perfil; busca de profissionais com filtros específicos; solicitação de contato e carteira de contatos; feedback pós-produção. Foi implementado em dois projetos, uma API REST usando Spring Boot e uma interface de usuário usando Angular, sendo os dois projetos empacotados em containers Docker, bem como o banco de dados PostgreSQL.

5.1 RECOMENDAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS

Uma possível funcionalidade de evolução do sistema seria a integração com uma agenda para marcar produções, bem como consulta da agenda dos demais profissionais.

Além disso, integrar o whatsapp e Instagram ao sistema, tanto para negociação de orçamento e pagamento, como para sincronizar os portfólios.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, D. J. **Kanban: Successful Evolutionary Change for Your Technology Business**, 2010. Blue Hole Press.
- ANGULAR, 2022. Disponível em: <https://angular.io/>. Acesso em: 11 mai. 2022.
- ATER, T. **Building Progressive Web Apps: Bringing the Power of Native to the Browser**. 2017. O'Reilly Media.
- BLOG CATHARINE HILL. **Como divulgar meu trabalho de maquiador?**. 2020. Não paginado. Disponível em: <https://blogcatharinehill.com.br/maquiador/como-divulgar-trabalho-maquiador/>. Acesso em: 28 abr. 2022.
- BLOG DO VAHVAH. **How to find models to practice your makeup?**. 2021. Não paginado. Disponível em: <https://vahvah.com/blog/how-to-find-models-to-practice-your-makeup/>. Acesso em: 02 abr. 2022.
- BOOCH, G.; RUMBAUGH, J.; JACOBSON, I. **UML - Guia do Usuário**. Editora Campus, 2000.
- CASALÓ, L. V.; FLAVIÁN, C.; IBÁÑEZ-SÁNCHEZ, S. **Be creative, my friend! Engaging users on Instagram by promoting positive emotions**. Journal of Business Research, v. 130, p. 416-425, 2021.
- CIRIBELI, J. P.; PAIVA, V. H. P. Redes e mídias sociais na internet: realidades e perspectivas de um mundo conectado. **Revista Mediação**, 2011.
- COCKBURN, A. **Agile software development: the cooperative game**. 2006. Pearson Education.
- MIKOWSKI M. S.; POWELL J. C. **Single Page Web Applications: JavaScript end-to-end**. Manning, 2013.
- DIVACITY. Agência de Modelos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.divacity.divas&hl=pt_BR&q=US. Acesso em: 11 mai. 2022.
- EMODEL. Agência de Modelos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.emodel&hl=pt_BR&q=US. Acesso em: 11 mai. 2022.
- GLOSSMODEL. A melhor agência de modelos de São Paulo. Disponível em: <https://modelos.glossmodel.com.br/>. Acesso em: 11 mai. 2022.
- HIGHSMITH, J. A. **Agile project management: creating innovative products**. Pearson Education, 2009.
- JAVA. **What is Java technology and why do I need it?**. Disponível em: https://www.java.com/en/download/help/whatis_java.html. Acesso em: 11 mai. 2022.

MACIEL, P. P.; COSTA, S. M. A. O Impacto do Marketing Digital na Atuação das Profissionais da Área da Beleza. Monografia de graduação (Administração) - Faculdade de Ciências Gerenciais de São Gotardo, São Gotardo, 2022.

ORACLE. **O que é um banco de dados relacional (RDBMS)?**. Disponível em: <https://www.oracle.com/br/database/what-is-a-relational-database/>. Acesso em: 11 mai. 2022.

PAULA FILHO, W. P. **Engenharia de software: fundamentos, métodos e padrões**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2001.

POSTGRESQL. **What is PostgreSQL?**. Disponível em: <https://www.postgresql.org/about/>. Acesso em: 11 mai. 2022.

PRESSMAN, R. S. **Engenharia de software: uma abordagem profissional**. McGraw-Hill Brasil, 2014.

FIELDING, R. T. **REST: architectural styles and the design of network-based software architectures**. Dissertação (Doutorado em Ciência da Computação) - Departamento de Ciência da Computação, University of California, Irvine, 2000. Disponível em: https://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/arch_survey_20.pdf. Acesso em: 28 de jun. 2023.

SAYFAN, G. **Hands-On Microservices with Kubernetes: Build, deploy, and manage scalable microservices on Kubernetes**. 2019. Packt Publishing.

SCRUM GUIDE. **The 2020 Scrum Guide™**. Disponível em: <https://scrumguides.org/scrum-guide.html>. Acesso em: 10 mai. 2022.

SPRING. **Why Spring?**. Disponível em: <https://spring.io/why-spring>. Acesso em: 11 mai. 2022.

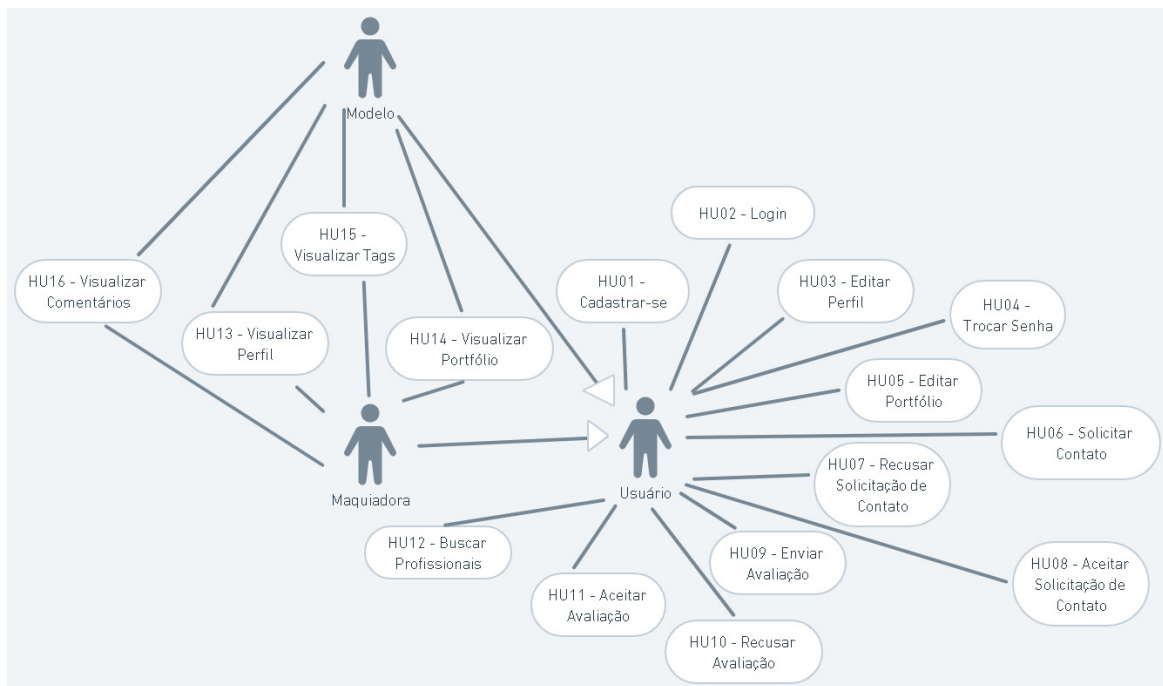
STUDIO MODEL. Agência de Modelos. Disponível em: <https://studiomodels.com.br/>. Acesso em: 11 mai. 2022.

TYPESCRIPT. **What is TypeScript?**. Disponível em: <https://www.typescriptlang.org/>. Acesso em: 11 mai. 2022.

VITALINO, J. F. N.; CASTRO, M. A. N. **Descomplicando o Docker**. São Paulo: Brasport, 2016.

VSCODE. **Learn to code with Visual Studio Code**. Disponível em: <https://code.visualstudio.com/learn>. Acesso em: 11 mai. 2022.

APÊNDICE A – DIAGRAMA DE CASOS DE USO



APÊNDICE B – HISTÓRIAS DE USUÁRIO

HU01 – Cadastrar-se

Sendo	Um usuário
Quero	Me cadastrar no aplicativo
Para	Buscar modelos ou cadastrar portfólio

Critérios de Aceitação:

- 1) Não deve permitir cadastrar usuário com campos vazios
- 2) Não deve permitir cadastrar usuário sem imagem de perfil.
- 3) Não deve permitir cadastrar usuário com perfil do Instagram já existente.
- 4) Não deve permitir cadastrar usuário com senha que não esteja em conformidade com as regras de força de senha.
- 5) Não deve permitir cadastrar usuário caso a senha e a confirmação de senha não sejam iguais.
- 6) Deve permitir cadastrar um novo usuário no sistema.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Não estou logado
E	Acessei o sistema

1) Não deve permitir cadastrar usuário com campos vazios

Dado que	O sistema exibe tela de cadastro
Quando	Clico no botão “Cadastrar-se”
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Verifique campos obrigatórios”

2) Não deve permitir cadastrar usuário sem imagem de perfil

Dado que	Preencho os demais campos e deixo a imagem de perfil vazia
Quando	Clico no botão “Cadastrar-se”
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Verifique campos obrigatórios”

3) Não deve permitir cadastrar usuário com perfil do Instagram já existente

Dado que	Preencho o campo “Perfil do Instagram” com um valor já cadastrado
Quando	Clico no botão “Cadastrar-se”
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Perfil do Instagram já cadastrado”

4) Não deve permitir cadastrar usuário com senha que não esteja em conformidade com as regras de força de senha

Dado que	Preencho todos os demais campos
Quando	Preencho o campo “Senha” com valor incompatível com as regras de força de senha
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Senha muito Fraca”

5) Não deve permitir cadastrar usuário caso a senha e a confirmação de senha não sejam iguais

Dado que	Preencho todos os demais campos
Quando	Preencho os campos “Senha” e “Confirmação de Senha” com valores diferentes
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Senha e Confirmação devem ser iguais”

6) Deve permitir cadastrar um novo usuário no sistema

Dado que	Preencho todos os campos da tela
Quando	Clico no botão “Cadastrar-se”
Então	O sistema exibe mensagem de sucesso “Usuário cadastrado com sucesso”
E	Redireciona para a tela de “Login”

Regras de negócio da história:

R1 – A senha deve seguir as seguintes regras de força de senha:

- Pelo menos uma letra maiúscula
- Pelo menos uma letra minúscula
- Pelo menos um número
- Mínimo de 8 caracteres

R2 – O Perfil do Instragram deve ser único na base de dados.

HU02 – Login

Sendo	Um usuário
Quero	Me logar no aplicativo
Para	Buscar modelos ou cadastrar portfólio

Cr terios de Aceita o:

- 1) N o deve permitir login com campos vazios.
- 2) N o deve permitir login com “Instagram” n o cadastrado.
- 3) N o deve permitir login com combina o de “Instagram” e “Senha” incorretos.
- 4) Deve permitir o login no aplicativo.

Cr terios de Aceita o – Detalhamento:

Dado que	N�o estou logado
E	Acessei o sistema
E	Cliquei em “J� possui cadastro? Clique aqui”

1) N o deve permitir login com campos vazios

Dado que	O sistema exibe tela de login
Quando	Clico no bot�o “Login”
Ent�o	O sistema exibe mensagem de erro “Verifique campos obrigat�rios”

2) N o deve permitir login com “Instagram” n o cadastrado

Dado que	Preencho o “Instagram” com um valor n�o cadastrado
Quando	Clico no bot�o “Login”
Ent�o	O sistema exibe mensagem de erro “Perfil do Instagram e Senha inv�lidos”

3) N o deve permitir login com combina o de “Instagram” e “Senha” incorretos

Dado que	Preencho os campos “Instagram” e “Senha” com valores incorretos
Quando	Clico no bot�o “Login”
Ent�o	O sistema exibe mensagem de erro “Perfil do Instagram e Senha inv�lidos”

4) Deve permitir o login no aplicativo

Dado que	Preencho os campos “Instagram” e “Senha” com valores corretos
Quando	Clico no bot�o “Login”
Ent�o	O sistema loga o usu�rio no aplicativo
E	Redireciona para a tela “Home”

HU03 – Editar Perfil

Sendo	Um usuário logado
Quero	Editar meu perfil
Para	Alterar meus dados de cadastro

Critérios de Aceitação:

- 1) Não deve permitir salvar o perfil com campos vazios.
- 2) Não deve permitir salvar o perfil com e-mail inválido.
- 3) Não deve permitir salvar o perfil com endereço inválido.
- 4) Não deve permitir salvar o perfil com “Perfil do Instagram” já cadastrado.
- 5) Deve permitir salvar o perfil.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Estou logado
E	Cliquei na imagem de perfil
E	Cliquei no menu “Editar Perfil”

1) Não deve permitir salvar o perfil com campos vazios

Dado que	O sistema exibe tela de “Perfil”
Quando	Clico no botão “Salvar”
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Verifique campos obrigatórios”

2) Não deve permitir salvar o perfil com e-mail inválido

Dado que	O sistema exibe tela de “Perfil”
Quando	Preencho um e-mail inválido
E	Clico no botão “Salvar”
Então	O sistema exibe mensagem de erro “E-mail inválido”

3) Não deve permitir salvar o perfil com endereço inválido

Dado que	O sistema exibe tela de “Perfil”
Quando	Preencho um endereço e não seleciono o mesmo no autocomplete
E	Clico no botão “Salvar”
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Endereço é obrigatório”

4) Não deve permitir salvar o perfil com “Perfil do Instagram” já cadastrado

Dado que	O sistema exibe tela de “Perfil”
Quando	Preencho um “Perfil do Instagram” já cadastrado
E	Clico no botão “Salvar”
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Perfil do Instagram já cadastrado”

5) Deve permitir salvar o perfil

Dado que	O sistema exibe tela de “Perfil”
Quando	Preencho todos os campos com valores válidos
E	Clico no botão “Salvar”
Então	O sistema exibe mensagem de sucesso “Perfil salvo com sucesso”

Regras de negócio da história:

R1 – O endereço do usuário deve ser um endereço válido encontrado no Google Maps.

R2 – O Perfil do Instagram deve ser único na base de dados.

R3 – As regras de e-mail devem seguir o padrão de validação do navegador.

HU04 – Trocar senha

Sendo	Um usuário logado
Quero	Editar meu perfil
Para	Alterar meus dados de senha

Critérios de Aceitação:

- 1) Não deve permitir alterar senha com os campos vazios.
- 2) Não deve permitir alterar senha com “Senha antiga” incorreta.
- 3) Não deve permitir alterar senha com “Senha antiga” igual a “Nova senha”.
- 4) Não deve permitir alterar senha com “Nova senha” que não esteja em conformidade com as regras de força de senha.
- 5) Não deve permitir alterar senha caso “Nova senha” e “Confirmação de Senha” não sejam iguais.
- 6) Deve permitir alterar senha.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Estou logado
E	Cliquei na imagem de perfil
E	Cliquei no menu “Editar Perfil”

1) Não deve permitir salvar o perfil com campos vazios

Dado que	O sistema exibe tela de “Perfil”
Quando	Clico no botão “Alterar Senha”
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Verifique campos obrigatórios”

2) Não deve permitir alterar senha com “Senha antiga” incorreta

Dado que	Preencho a “Senha antiga” com valor incorreto
Quando	Clico no botão “Alterar Senha”
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Senha Antiga está incorreta”

3) Não deve permitir alterar senha com “Senha antiga” igual a “Nova senha”

Dado que	Preencho a “Senha antiga” e “Nova senha” com valores iguais
Quando	Clico no botão “Alterar Senha”
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Antiga e Nova Senhas não podem ser iguais”

4) Não deve permitir alterar senha com “Nova senha” que não esteja em conformidade com as regras de força de senha

Dado que	Preencho todos os demais campos
Quando	Preencho o campo “Nova Senha” com valor incompatível com as regras de força de senha
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Nova Senha muito Fraca”

5) Não deve permitir alterar senha caso “Nova senha” e “Confirmação de Senha” não sejam iguais

Dado que	Preencho todos os demais campos
Quando	Preencho os campos “Nova Senha” e “Confirmação de Senha” com valores diferentes
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Nova Senha e Confirmação devem ser iguais”

Regras de negócio da história:

R1 – A senha deve seguir as seguintes regras de força de senha:

- Pelo menos uma letra maiúscula
- Pelo menos uma letra minúscula
- Pelo menos um número
- Mínimo de 8 caracteres

HU05 – Editar portfólio

Sendo	Um usuário logado
Quero	Editar meu portfólio
Para	Adicionar fotos ao portfólio

Critérios de Aceitação:

- 1) Deve permitir adicionar fotos em categorias pré-estabelecidas.
- 2) Deve permitir adicionar fotos sem categoria.
- 3) Deve permitir excluir fotos.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Estou logado
E	Abri o menu
E	Cliquei no menu “Portfólio”

1) Deve permitir adicionar fotos em categorias pré-estabelecidas

Dado que	O sistema exibe tela de “Portfólio”
E	Exibe as categorias pré-estabelecidas
Quando	Clico no botão de adicionar foto de uma categoria e seleciono uma foto
Então	O sistema faz o upload da foto no portfólio e exibe o <i>preview</i> na categoria selecionada

2) Deve permitir adicionar fotos sem categoria

Dado que	O sistema exibe tela de “Portfólio”
E	Exibe botão para adicionar foto sem categoria
Quando	Clico no botão de adicionar foto sem categoria e seleciono uma foto
Então	O sistema faz o upload da foto no portfólio e exibe o <i>preview</i> sem categoria
E	Exibe novamente o botão de adicionar foto sem categoria

3) Deve permitir excluir fotos

Dado que	O sistema exibe tela de “Portfólio”
E	Exibe botão para excluir fotos cadastradas
Quando	Clico no botão de excluir uma foto
Então	O sistema exibe mensagem de confirmação “Deseja realmente excluir essa foto?”
E	Caso usuário responda “Sim”, exclui a foto do portfólio

Regras de negócio da história:

R1 – As categorias de fotos pré-estabelecidas dependem do tipo do perfil do usuário (Modelo ou Maquiadora).

HU06 – Solicitar contato

Sendo	Um usuário logado
Quero	Adicionar outro usuário na minha lista de contatos
Para	Criar uma carteira de contatos e marcar produções

Critérios de Aceitação:

- 1) Não deve permitir solicitar contato caso já tenha enviado uma solicitação.
- 2) Deve permitir solicitar contato.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Estou logado
E	Acessei o portfólio de outro usuário

1) Não deve permitir solicitar contato caso já tenha enviado uma solicitação

Dado que	O sistema exibe tela de “Portfólio” do usuário selecionado
Quando	Já foi enviada uma solicitação de contato não avaliada
Então	O sistema exibe um botão desabilitado com o texto “Solicitação de Contato Enviada”

2) Deve permitir solicitar contato

Dado que	O sistema exibe tela de “Portfólio” do usuário selecionado
Quando	Clico no botão “Adicionar Contato”
Então	O sistema envia a solicitação de contato
E	Exibe um botão desabilitado com o texto “Solicitação de Contato Enviada”

HU07 – Recusar solicitação de contato

Sendo	Um usuário logado
Quero	Visualizar as solicitações de contato enviadas para mim
Para	Recusar uma solicitação

Critérios de Aceitação:

- 1) Deve permitir recusar uma solicitação de contato.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Estou logado
E	Cliquei no ícone de notificações

1) Deve permitir recusar uma solicitação de contato

Dado que	O sistema exibe tela de “Notificações”
Quando	Clico para recusar um contato
Então	O sistema exibe uma mensagem de confirmação “Deseja realmente recusar esse contato?”
E	Caso usuário clique em “Sim”, o sistema altera o status da solicitação para “DECLINED” e remove da lista de notificações

HU08 – Aceitar solicitação de contato

Sendo	Um usuário logado
Quero	Visualizar as solicitações de contato enviadas para mim
Para	Aceitar uma solicitação

Critérios de Aceitação:

- 1) Deve permitir aceitar uma solicitação de contato.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Estou logado
E	Cliquei no ícone de notificações

1) Deve permitir aceitar uma solicitação de contato

Dado que	O sistema exibe tela de “Notificações”
Quando	Clico para aceitar um contato
Então	O sistema exibe uma mensagem de confirmação “Deseja realmente aceitar esse contato?”
E	Caso usuário clique em “Sim”, o sistema altera o status da solicitação para “APPROVED”, adiciona o contato à carteira de contatos e remove da lista de notificações
E	Exibe a mensagem de sucesso “Contato adicionado com sucesso”

HU09 – Enviar avaliação

Sendo	Um usuário logado
Quero	Enviar uma avaliação para outro usuário
Para	Enviar elogios, críticas ou sugestões pós-produções

Critérios de Aceitação:

- 1) Não deve permitir enviar avaliação com campos vazios.
- 2) Não deve permitir enviar avaliação com tags não selecionadas.
- 3) Deve permitir enviar avaliação.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Estou logado
E	Acessei o portfólio de outro usuário

1) Não deve permitir enviar avaliação com campos vazios

Dado que	O sistema exibe tela de “Portfólio” do usuário selecionado
Quando	Clico no botão “Enviar”
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Verifique campos obrigatórios”

2) Não deve permitir enviar avaliação com tags não selecionadas

Dado que	O sistema exibe tela de “Portfólio” do usuário selecionado
Quando	Preencho tags sem selecionar as pré-estabelecidas no autocomplete
E	Clico no botão “Enviar”
Então	O sistema exibe mensagem de erro “Verifique campos obrigatórios”

3) Deve permitir enviar avaliação

Dado que	O sistema exibe tela de “Portfólio” do usuário selecionado
Quando	Preencho todos os campos com valores válidos
E	Clico no botão “Enviar”
Então	O sistema exibe mensagem de sucesso “Avaliação enviada com sucesso”

HU10 – Recusar avaliação

Sendo	Um usuário logado
Quero	Visualizar as avaliações enviados para mim
Para	Recusar uma avaliação

Critérios de Aceitação:

- 1) Deve permitir recusar uma avaliação.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Estou logado
E	Cliquei no ícone de notificações

1) Deve permitir recusar uma avaliação

Dado que	O sistema exibe tela de “Notificações”
Quando	Clico para recusar uma avaliação
Então	O sistema exibe uma mensagem de confirmação “Deseja realmente recusar essa avaliação?”
E	Caso usuário clique em “Sim”, o sistema altera o status da avaliação para “DECLINED” e remove da lista de notificações

HU11 – Aceitar avaliação

Sendo	Um usuário logado
Quero	Visualizar as avaliações enviadas para mim
Para	Aceitar uma avaliação

Critérios de Aceitação:

- 1) Deve permitir aceitar uma avaliação.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Estou logado
E	Cliquei no ícone de notificações

1) Deve permitir aceitar uma avaliação

Dado que	O sistema exibe tela de “Notificações”
Quando	Clico para aceitar uma avaliação
Então	O sistema exibe uma mensagem de confirmação “Deseja realmente aceitar essa avaliação?”
E	Caso usuário clique em “Sim”, o sistema altera o status da avaliação para “APPROVED”, adiciona avaliação ao perfil do usuário e remove da lista de notificações
E	Exibe a mensagem de sucesso “Avaliação adicionada com sucesso”

HU12 – Buscar profissionais

Sendo	Um usuário logado
Quero	Buscar profissionais
Para	Criar uma carteira de contatos e agendar produções

Critérios de Aceitação:

- 1) Não deve permitir efetuar uma busca sem pelo menos um filtro preenchido.
- 2) Deve permitir efetuar uma busca.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Estou logado
E	Abri o menu
E	Cliquei no menu “Buscar Profissionais”

1) Não deve permitir efetuar uma busca sem pelo menos um filtro preenchido

Dado que	O sistema exibe tela de “Busca”
Quando	Clico no botão “Buscar”
Então	O sistema exibe uma mensagem de erro “Preencha pelo menos um filtro de busca”

2) Deve permitir efetuar uma busca

Dado que	O sistema exibe tela de “Busca”
Quando	Preencho algum filtro
E	Clico no botão “Buscar”
Então	O sistema exibe uma lista de usuários com base nos filtros selecionados

Regras de negócio da história:

R1 – A lista de usuários é sempre baseada no tipo de perfil do usuário logado, ou seja, se for Maquiadora só busca Modelos, se for Modelo só busca Maquiadoras.

HU13 – Visualizar perfil

Sendo	Um usuário logado
Quero	Visualizar os dados de perfil de outro usuário
Para	Visualizar dados pessoais, profissionais, adicionar contato e enviar avaliação

Critérios de Aceitação:

- 1) Deve permitir visualizar os dados de perfil do usuário.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Efetuei uma busca de profissionais
E	Cliquei no card de um usuário

1) Deve permitir visualizar os dados de perfil do usuário

Dado que	O sistema exibe a lista de usuários após uma busca
Quando	Clico no card de um usuário
Então	O sistema a tela “Visualizar Perfil” do usuário selecionado

Regras de negócio da história:

R1 – Os dados de contato, como endereço, whatsapp, e-mail, só são exibidos se o usuário visualizado está na lista de contatos do usuário logado.

R2 – Só é possível enviar avaliação se o usuário visualizado está na lista de contatos do usuário logado.

HU14 – Visualizar portfólio

Sendo	Um usuário logado
Quero	Visualizar as fotos do portfólio de outro usuário
Para	Escolher um profissional para marcar uma produção com base no seu portfólio

Critérios de Aceitação:

- 1) Deve permitir visualizar o portfólio do usuário.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Efetuei uma busca de profissionais
E	Cliquei no card de um usuário

1) Deve permitir visualizar o portfólio do usuário

Dado que	O sistema exibe a lista de usuários após uma busca
Quando	Clico no card de um usuário
Então	O sistema a tela “Visualizar Perfil” do usuário selecionado
E	Exibe seção com todas as fotos e suas categorias, se houver, do portfólio do usuário

HU15 – Visualizar tags

Sendo	Um usuário logado
Quero	Visualizar as tags enviadas a um outro usuário
Para	Visualizar quais tags estão associadas ao usuário

Critérios de Aceitação:

- 1) Deve permitir visualizar as tags do usuário.

Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Efetuei uma busca de profissionais
E	Cliquei no card de um usuário

1) Deve permitir visualizar as tags do usuário

Dado que	O sistema exibe a lista de usuários após uma busca
Quando	Clico no card de um usuário
Então	O sistema a tela “Visualizar Perfil” do usuário selecionado
E	Exibe seção com todas as tags relacionadas ao usuário

HU16 – Visualizar comentários

Sendo	Um usuário logado
Quero	Visualizar os comentários enviados a um outro usuário
Para	Visualizar o que os demais usuários dizem sobre o usuário selecionado

Critérios de Aceitação:

- 1) Deve permitir visualizar os comentários do usuário.

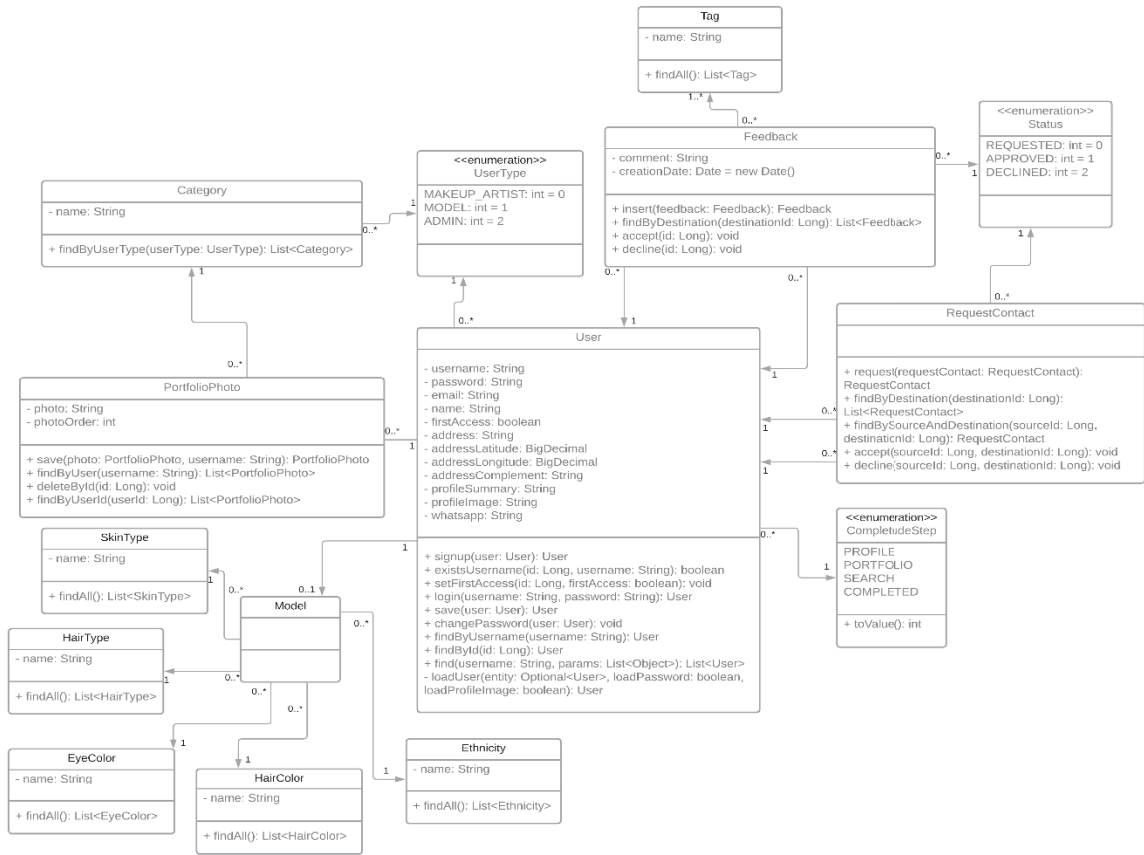
Critérios de Aceitação – Detalhamento:

Dado que	Efetuei uma busca de profissionais
E	Cliquei no card de um usuário

1) Deve permitir visualizar os comentários do usuário

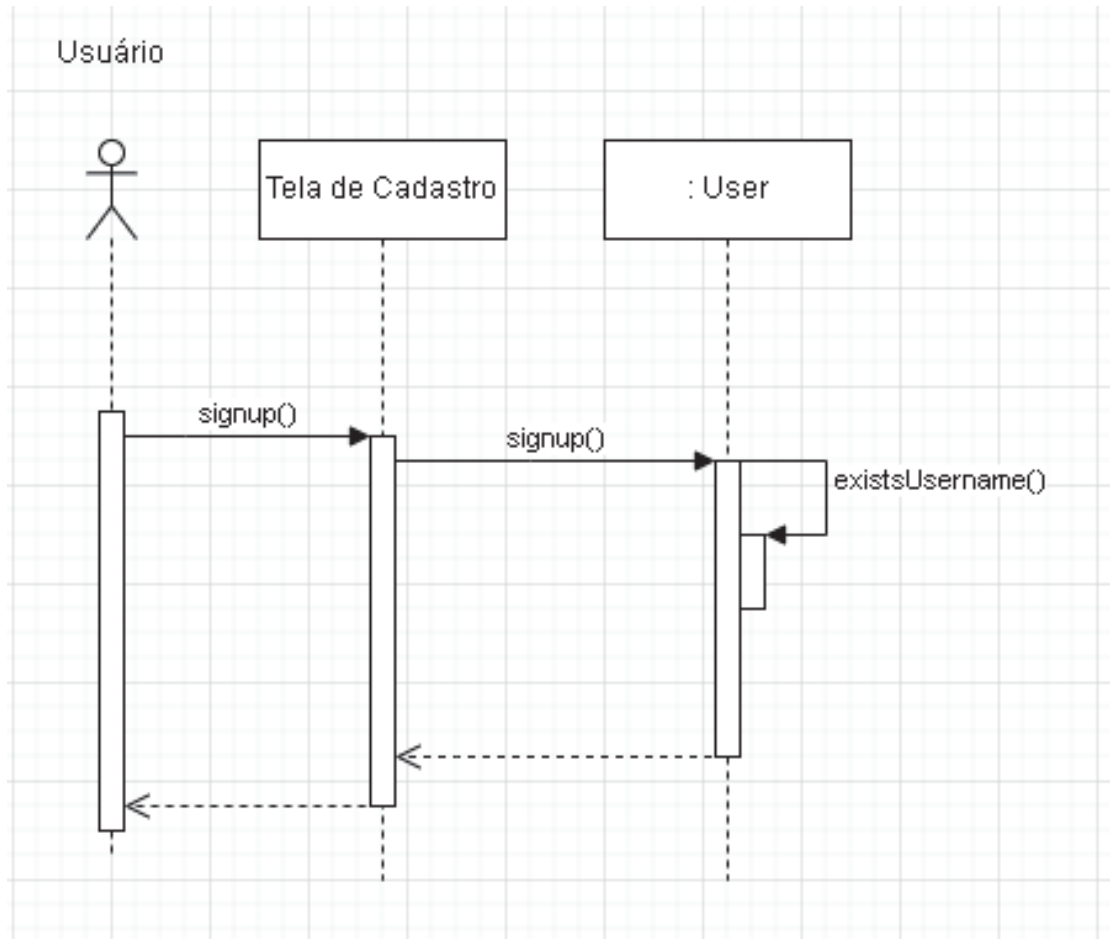
Dado que	O sistema exibe a lista de usuários após uma busca
Quando	Clico no card de um usuário
Então	O sistema a tela “Visualizar Perfil” do usuário selecionado
E	Exibe seção com todos os comentários relacionadas ao usuário

APÊNDICE C – DIAGRAMA DE CLASSES

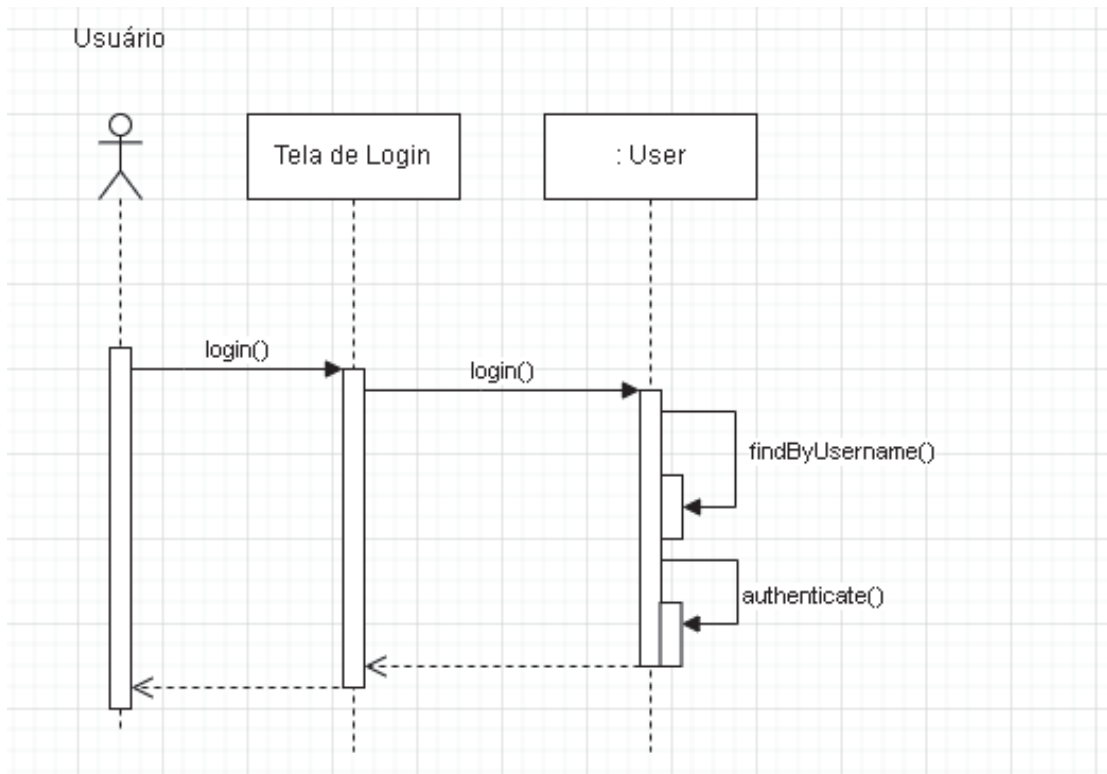


APÊNDICE D – DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA

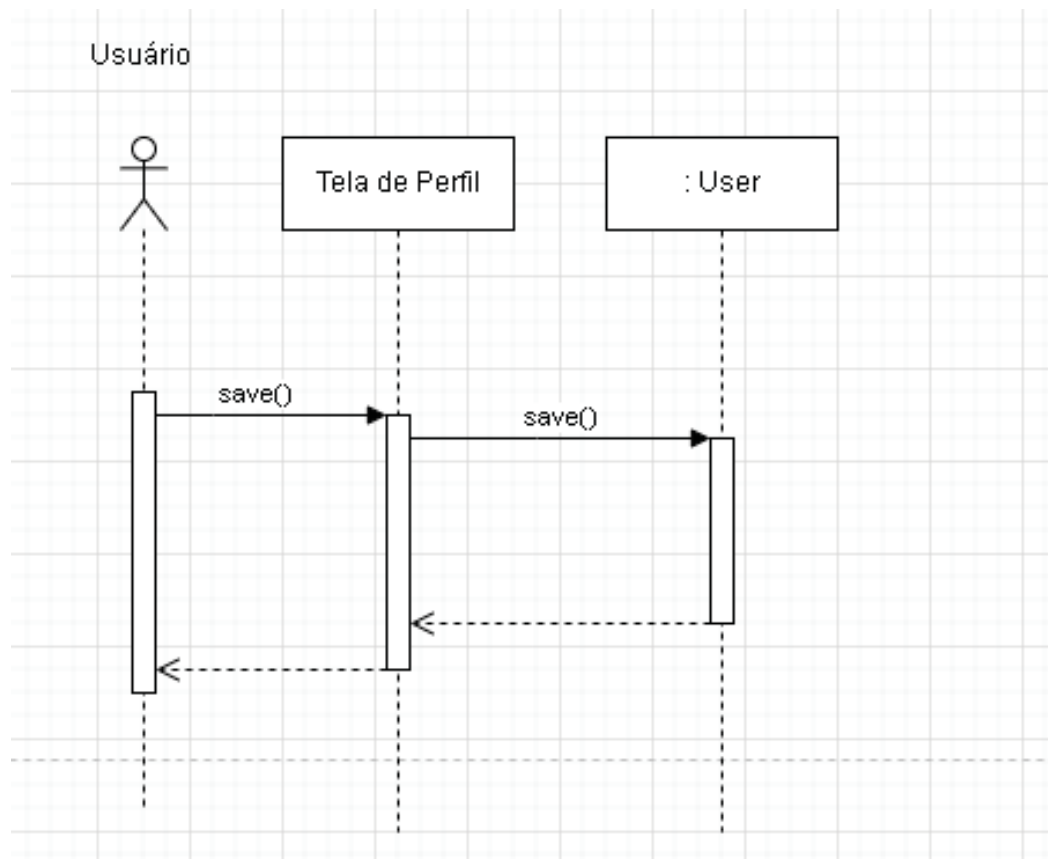
Cadastrar-se



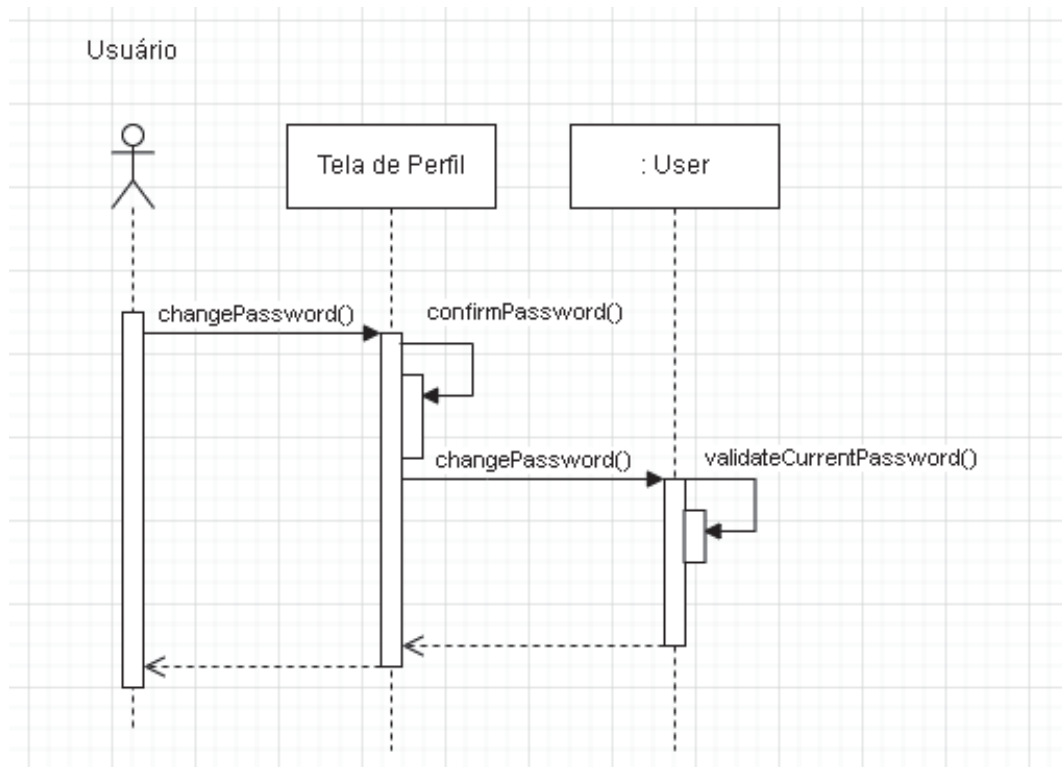
Login



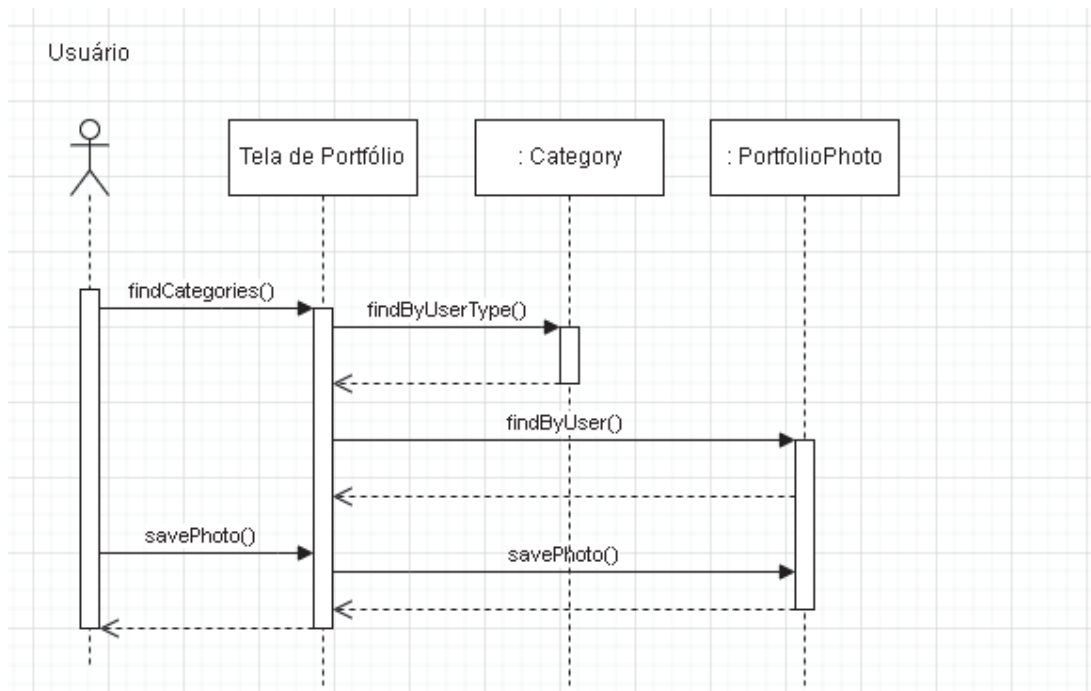
Editar Perfil



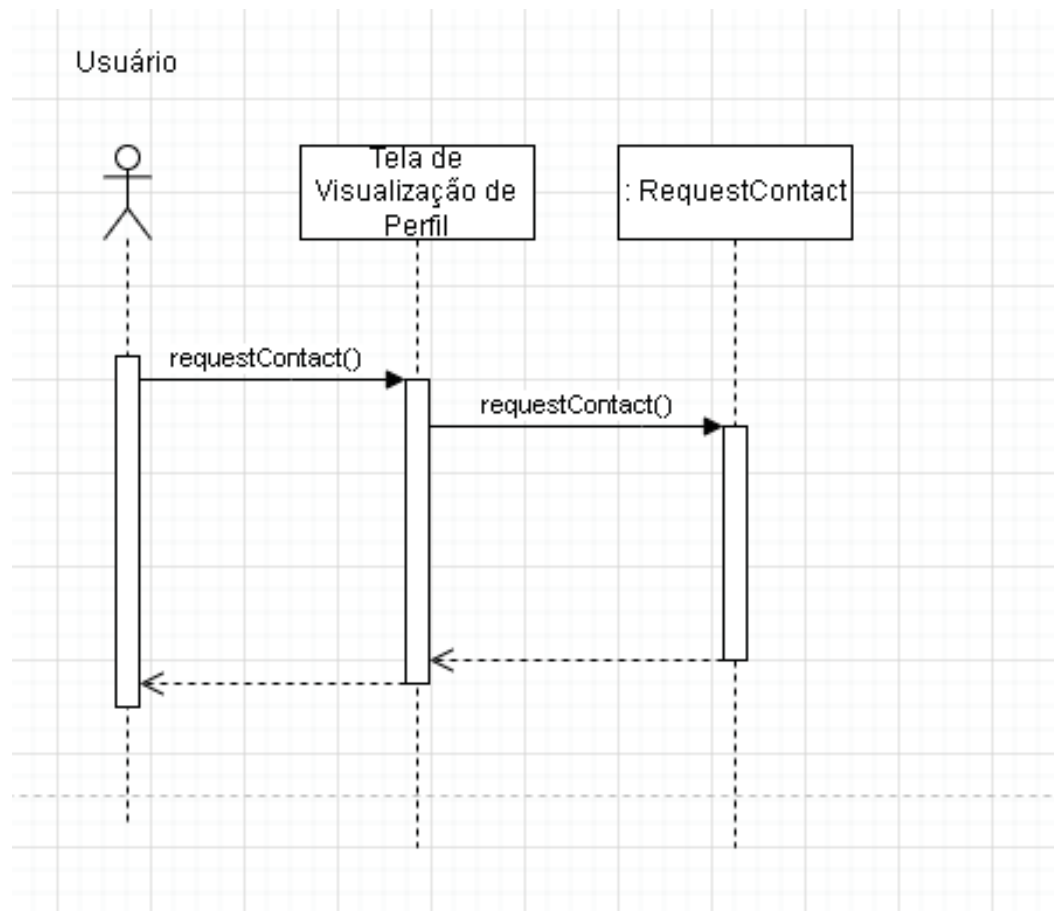
Trocar senha



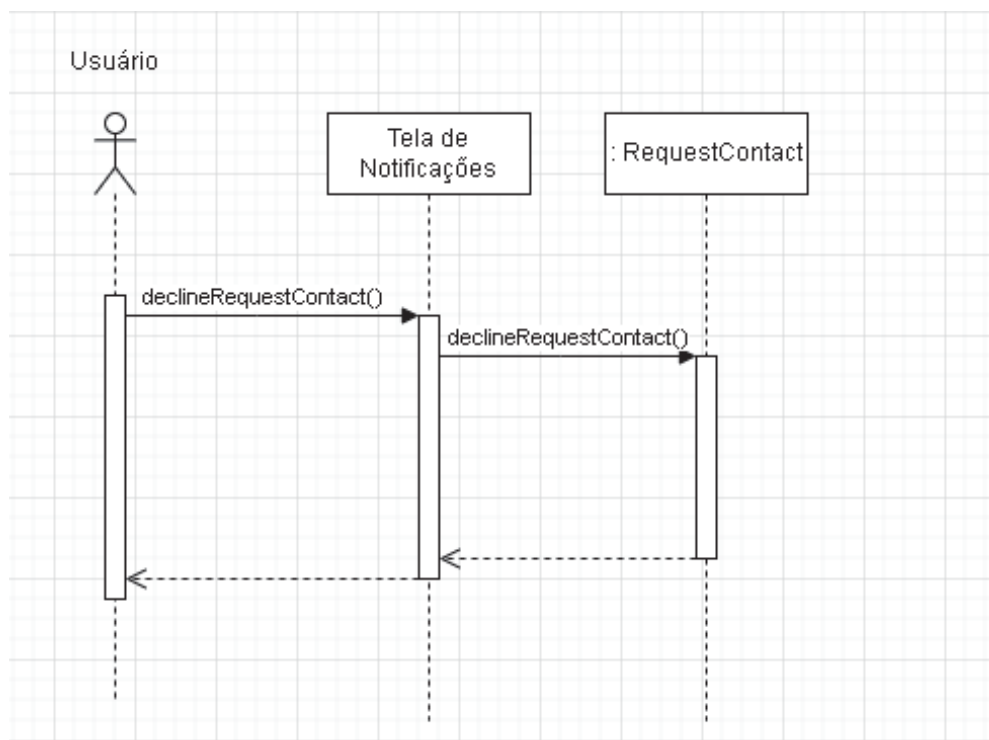
Editar portfólio



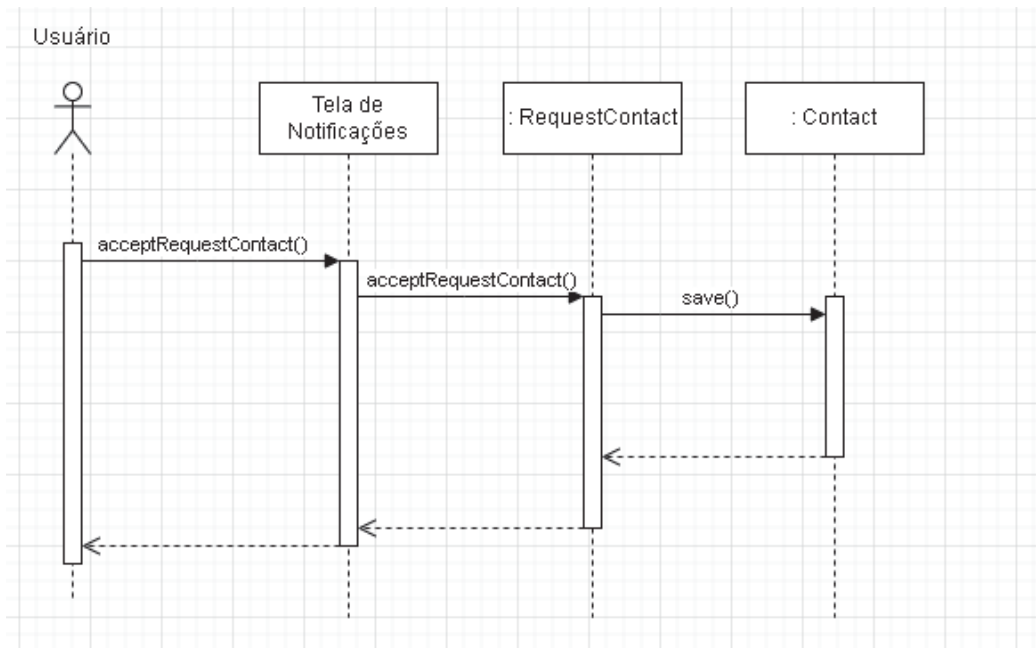
Solicitar contato



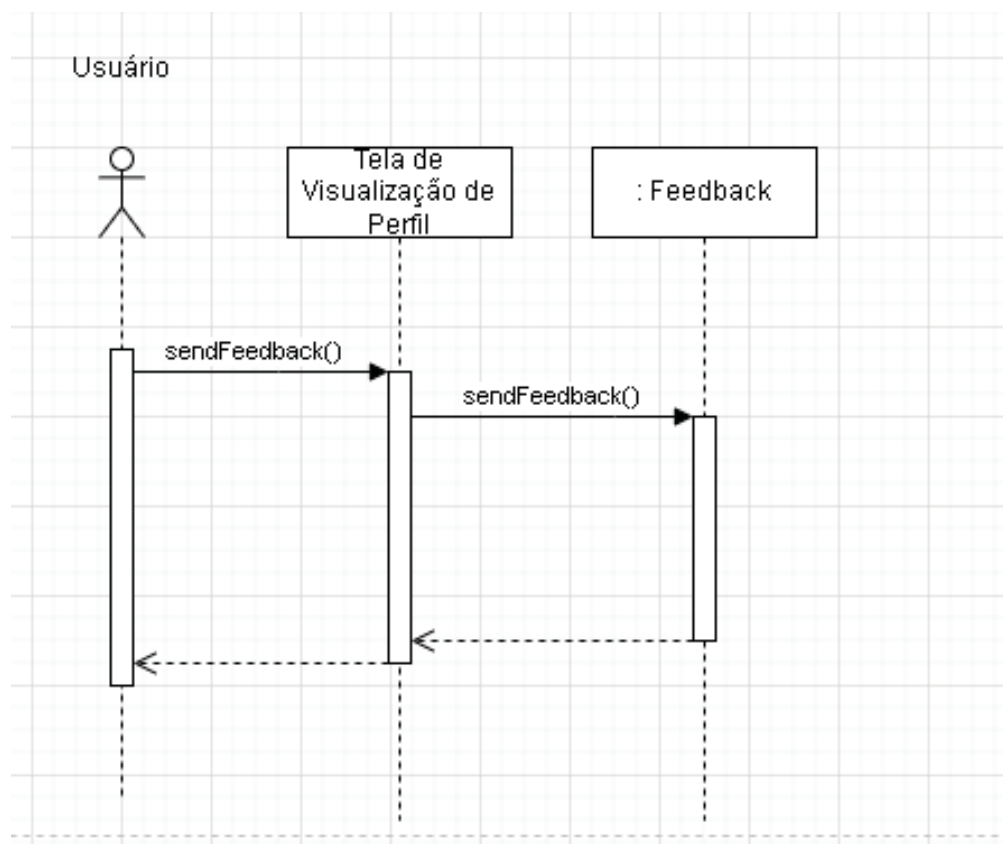
Recusar solicitação de contato



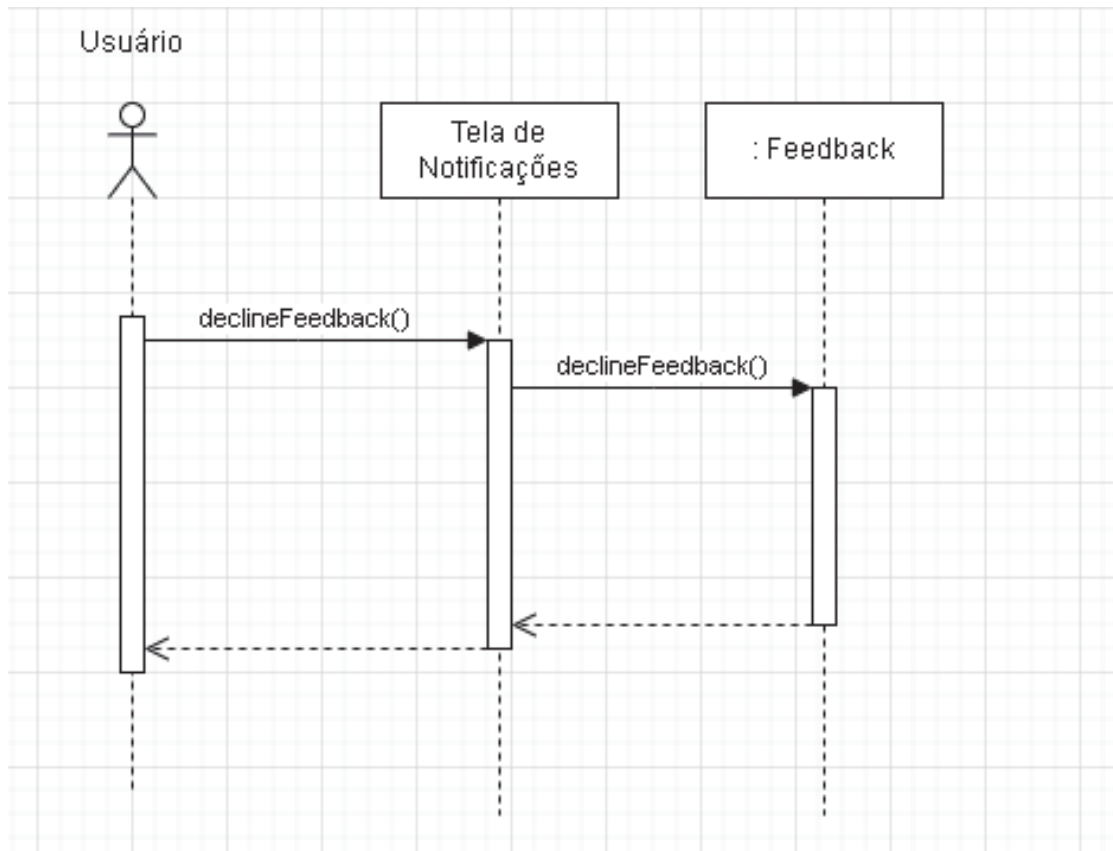
Aceitar solicitação de contato



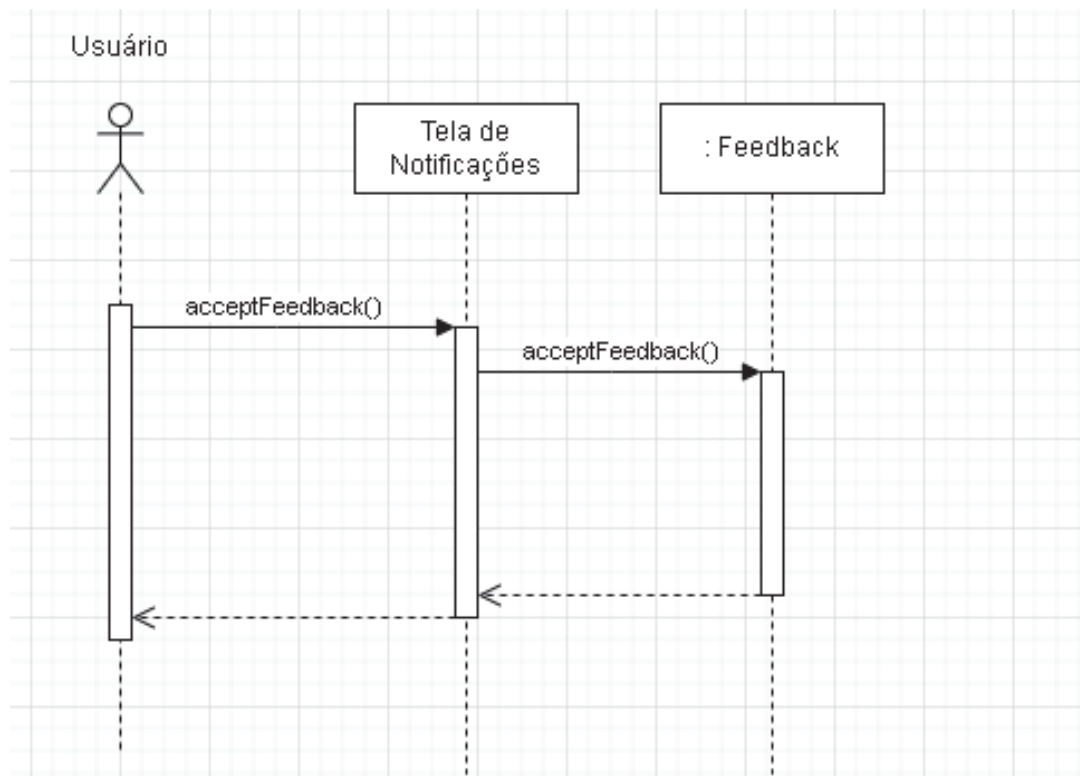
Enviar avaliação



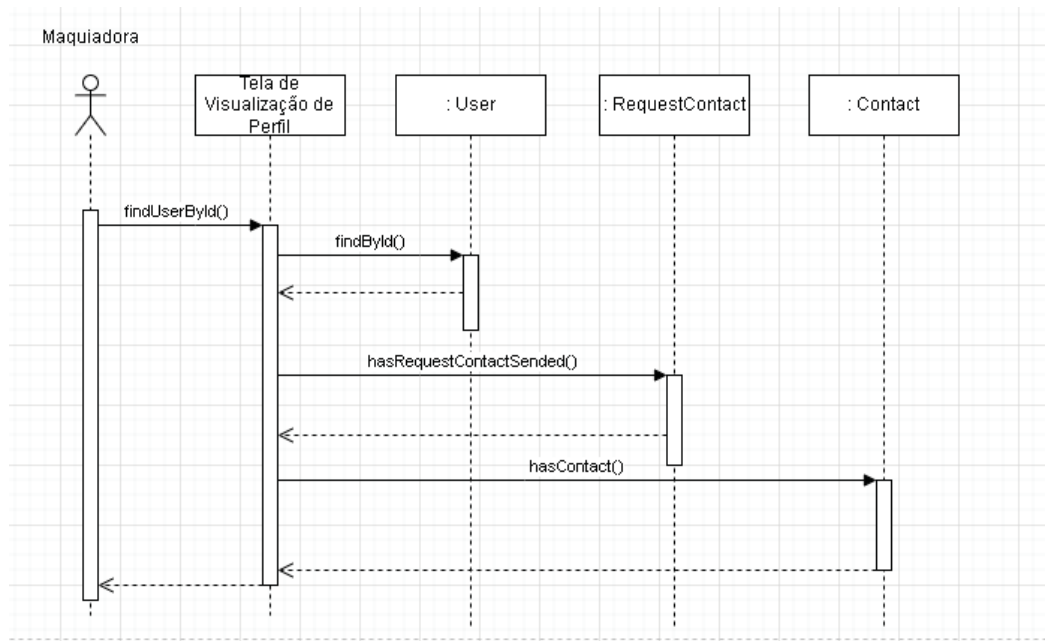
Recusar feedback



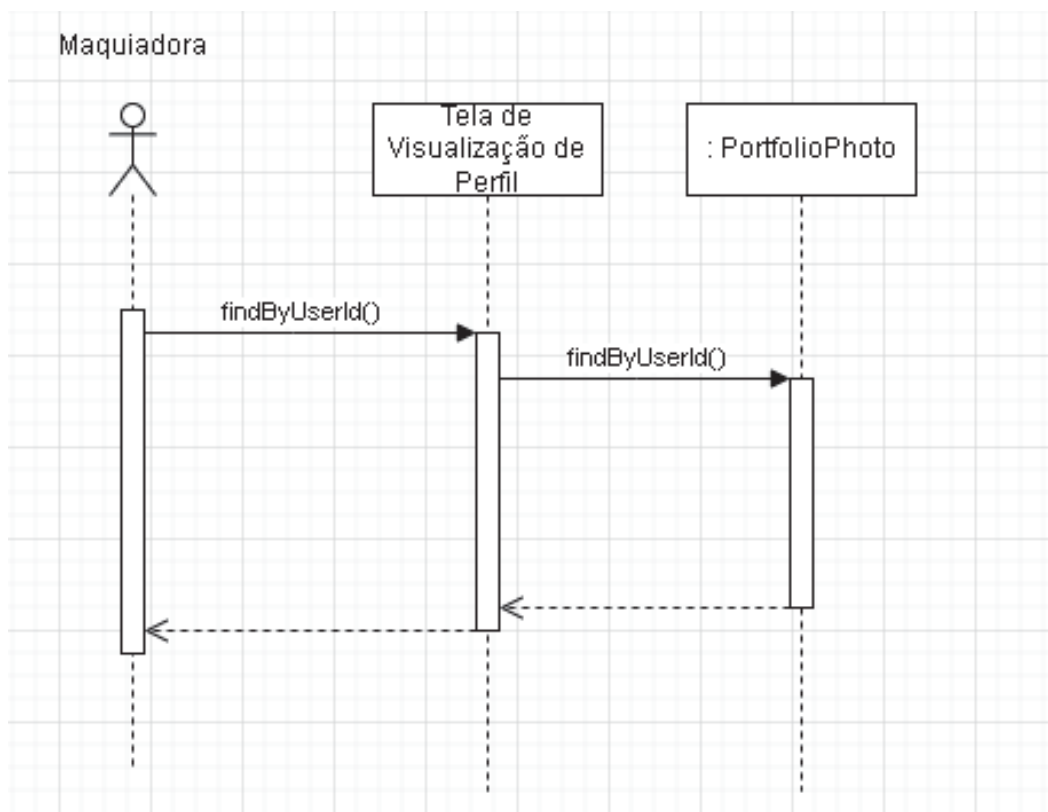
Aceitar feedback



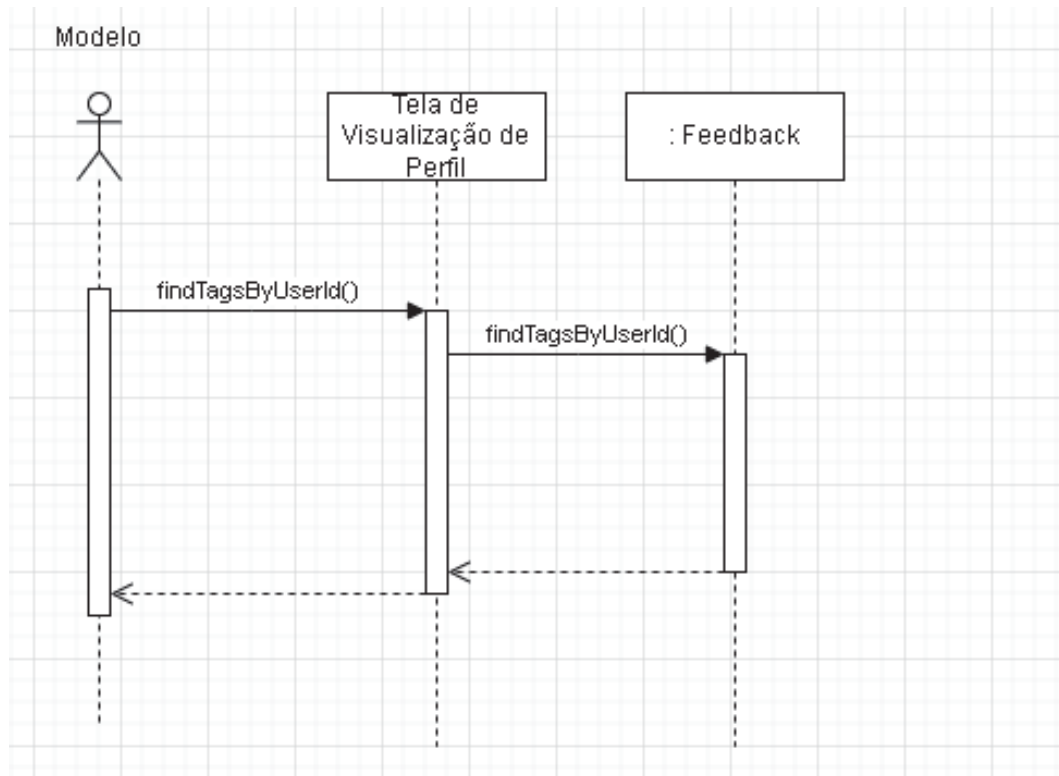
Visualizar perfil



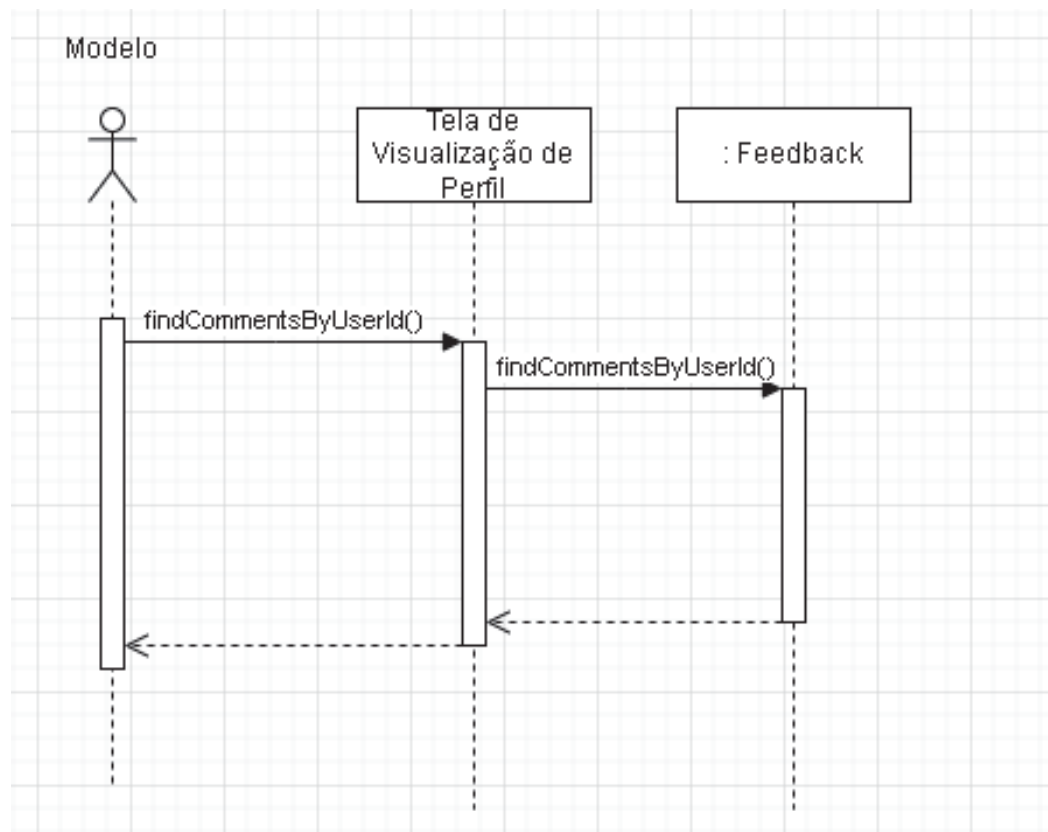
Visualizar portfólio



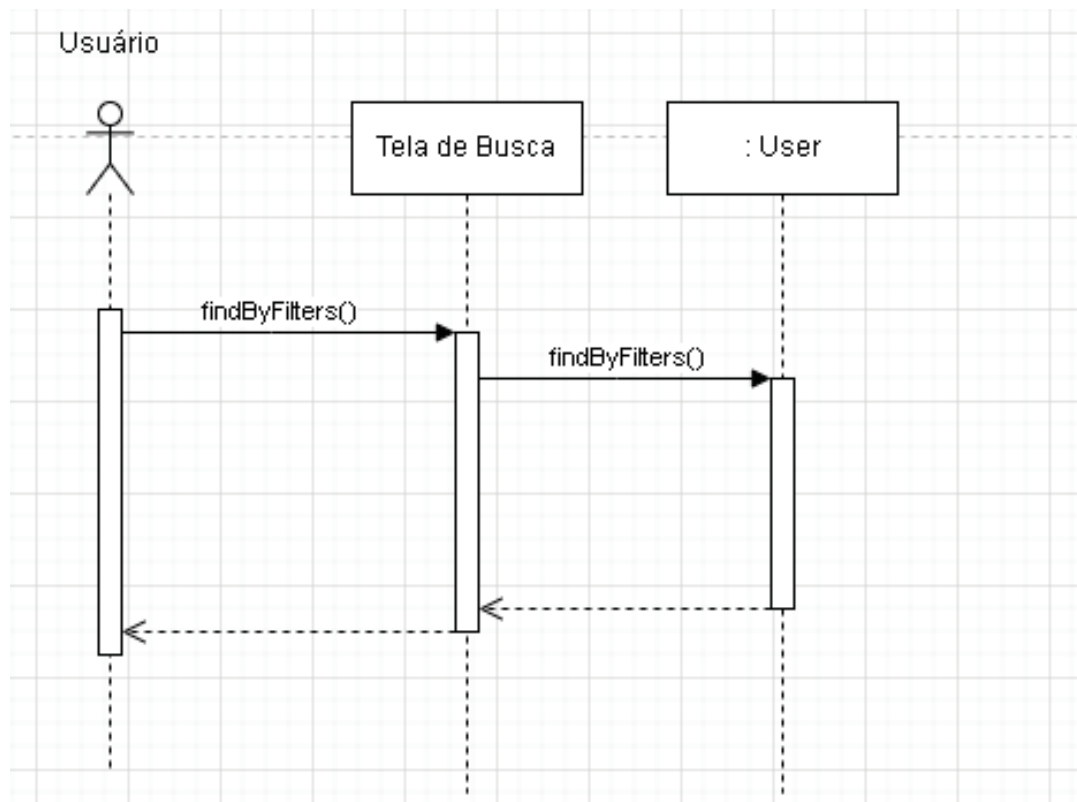
Visualizar tags



Visualizar comentários



Buscar profissionais



APÊNDICE E – MODELO FÍSICO DO BANCO DE DADOS

