

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA
SOUZA**

**ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL SÃO MATEUS
TÈCNICO DE INFORMÁTICA PARA INTERNET INTEGRADO
AO ENSINO MÉDIO**

Abner Rodrigues Barreto

Ariane Zukeran dos Santos

Andrew Araújo Cavalcante

Ektor Carlos Neves Mol Santos Junior

Gabriel de Oliveira Antonio

Gabriel Contes Alcântara

Rodrigo Aguiar Ordonis da Silva

FRAME PIXEL

SÃO PAULO

2016

Abner Rodrigues Barreto
Ariane Zukeran dos Santos
Andrew Araújo Cavalcante
Ektor Carlos Neves Mol Santos Junior
Gabriel De Oliveira Antonio
Gabriel Contes Alcântara
Rodrigo Aguiar Ordonis da Silva

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO:

FRAME PIXEL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio da Escola Técnica Estadual São Mateus, orientado pelo prof. José Roberto Lima, como requisito para obtenção do título de técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio.

SÃO PAULO

2016

RESUMO

Os profissionais de informática apesar de terem tamanha importância, não recebem a devida publicidade, o campo onde trabalham sofre uma série de queixas a respeito do desenvolvimento de seus projetos. Através de uma pesquisa de campo, algumas reclamações como falta de comunicação com o cliente, falta da divulgação, e com todas as dúvidas em relação à execução de certas tarefas, foram levadas em conta, e a partir disto se formou a Frame Pixel. Ao longo de seu desenvolvimento foi desenvolvido um sistema onde se encontram ferramentas como, o Streaming e o chat online que aproximam o cliente e evita possíveis reclamações. A equipe, juntamente com as pesquisas realizadas, utilizou no sistema a ideia de perfil, assim cada profissional que se cadastrar, pode divulgar seus projetos. O lucro que a empresa adquirir provém das assinaturas de contas que os usuários do site, e de propagandas que serão anexadas ao site. No site será aberto um espaço para reclamações dúvidas ou sugestões, onde a equipe avaliará as queixas e propostas vindas por parte dos usuários desta forma recolhendo as informações, e melhorando nossos serviços cada vez mais. Sua divulgação será através, da criação de páginas em redes sociais, um canal no Youtube com Tutoriais sobre os recursos do site e algumas duvidas frequentes.

Palavras Chaves:

Streaming. Chat. Freelancers. Site. Divulgação.

ABSTRACT

The informatic professionals have a lot of importance, although they don't receive the due publicity, the area where they work struggles with so many claims about development of their project. It was made a field research that showed there are several compliments about miscommunication with the client, and lack of disclosure, and with all these doubt about execution of some assignments, it was considered, and from this the Frame Pixel was formed. Throughout the development of the project, it was made a system where it was found tools like, the Streaming and the Online Chat that approach the client and avoids possible claims. The team, all with the researches made, used in the system the idea of profile, this way each professional that has registered is able to spread its own projects. The profit the project gets comes from the sign account of the users of the website and also from publicity that will be affix in the site. There is, in the site, a page dedicate for the complaints, questions and suggestions, where the team shall evaluate the complaints and proposals from part of the users then gathering all the information, and making better the services. The site will be disclosed through an account on social medias, a channel on Youtube with tutorials speaking about the resources of the website and some frequent queries.

Keywords:

Streaming. Chat. Freelancers. Site. Disclosure.

SUMÁRIO

RESUMO.....	2
ABSTRACT.....	3
1 INTRODUÇÃO.....	8
1.1 Problematização.....	8
1.2 Hipóteses.....	9
1.3 Objetivos.....	9
1.3.1 Objetivo Geral.....	9
1.3.2 Objetivos Específicos.....	9
1.4 Justificativa.....	10
1.5 Metodologia.....	10
1.6 Cronograma.....	11
2 DESENVOLVIMENTO.....	13
2.1 Referencial Teórico.....	13
2.2 Análise do Problema.....	14
2.2.1 Declaração do Problema.....	14
2.2.2 Análise das Causas Raízes.....	16
2.2.3 Usuários e outros <i>Stakeholders</i>	17
2.2.4 Delimitação das Fronteiras Sistêmicas.....	18
2.2.5 Restrições e Limitações.....	18
2.3 Características de Solução.....	19
2.3.1 Lista de Características.....	19
2.3.2 Definição de <i>Baselines</i>	19
2.4 Modelagem de Negócios.....	20
2.4.1 Lista de Processos.....	20
2.4.2 Lista de Eventos.....	21
2.4.3 Descrição dos Eventos.....	23

2.4.4 DFD essencial de Negócio	28
2.4.5 Detalhes dos Processos de Negócio	31
2.5 Modelagem de Dados	38
2.5.1 Diagrama Entidade - Relacionamento	38
2.5.2 Dicionário de Dados.....	39
2.6 Requisitos do Sistema	40
2.6.1 Atividades x Requisitos do Sistema	40
2.6.2 Detalhes dos Requisitos do Sistema	45
2.6.3 Requisitos do Sistema x Característica	46
2.6.4 Requisitos de Software	48
2.7 Estrutura do Website.....	49
2.7.1 <i>Briefing</i>	49
2.7.2 Arquitetura da Informação	54
2.7.3 Acessibilidade e Usabilidade	58
2.7.4 Implementação 1 - Desenvolvimento.....	58
2.7.5 Implementação 2 - Programação.....	59
2.7.6 Publicação, Manutenção e Webmarketing.....	59
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
4 REFERÊNCIAS.....	61
5 GLOSSÁRIO	62
APÊNDICE	71
APÊNDICE A – Plano de Negócios.....	71
1 Sumário Executivo	71
1.1 Missão.....	71
1.2 Visão	71
1.3 Valores.....	71
2. Análise Ambiental.....	71

2.1 Análise Externa	72
2.1.1 Panorama do Setor	72
2.1.2 Público Alvo	72
2.1.3 Concorrência	73
2.1.4 Análise PEST	75
2.1.5 Análise SWOT	75
2.2 Análise Interna	76
2.2.1 História da Empresa	76
3 Plano de Marketing	77
3.1 Produto/Serviço	77
3.1.1 Descrição do Serviço como Funcionará	77
3.1.2 Nome do Serviço	77
3.1.2. Logo	78
3.1.3 Slogan	78
3.1.4 Plataforma do Site	79
3.2 Preço	80
3.3 Praça	80
3.3.1 Local Físico	80
3.3.2 Local Virtual	80
3.4 Promoção	80
3.5 Ações de divulgação da empresa ao mercado	80
3.5.1 Parcerias	80
3.5.2 Propaganda	81
3.5.3 Anúncio	81
4 Plano Operacional	82
4.1 Funções na empresa	82
4.2 quadro de Funções	82

4.3 Espaço / Escritório Físico.....	83
5. Plano Financeiro	84
5.1 Capital Inicial/Giro.....	84
5.2 Estimativas dos Investimentos Fixos (Período 1 ano).....	84
6. Avaliação do Empreendimento.....	84
ANEXOS	85

1 INTRODUÇÃO

Frame Pixel é um site que visa aperfeiçoar a forma em que *freelancers*, empresas e seus clientes se comunicam, além da forma em que os serviços são apresentados, tendo como destaque a possibilidade de *streaming* (transmissão ao vivo) da criação dos projetos para evitar possíveis alterações posteriores e dar ideias aos criadores de conteúdo para a realização dos serviços solicitados.

Além da possibilidade do *streaming*, os usuários têm acesso a um perfil onde podem expor suas criações (Portfólio) ao público, como uma central artística, e compartilhar seus trabalhos e criações, expondo seus contatos para trabalho. Dentro do perfil há um sistema de mensagens privadas entre o contratante e o contratado, com a possibilidade de avaliação dos fornecedores de serviços (*Freelancers* e Empresas), que posteriormente serão exibidos em um ranking. Esse sistema avaliará os usuários com curtidas baseadas em trabalhos realizados anteriormente, assim, podendo ser utilizado por qualquer usuário do site. Há, também, um *fórum* onde os usuários poderão trocar informações sobre tendências, técnicas, novidades, métodos de trabalho e planos de negócios sobre a sua área de trabalho. O site possui contas gratuitas e pagas, a gratuita tem recursos limitados, dentre eles um espaço menor de *slots* (espaços) no portfólio e uma menor exposição no site.

As contas pagas contam com todas as funções disponíveis no site e um número maior de *slots*, que podem ser aumentados separadamente. Além disso, temos uma conta *Business*, que conta com todas as funções da premium com a possibilidade de adicionar funcionários (outros usuários) de sua empresa e gerenciar as funções de cada um dentro do site.

1.1 Problematização

No mercado atual da área da informática, segundo pesquisas realizadas em um grupo no Facebook, e em diversos site especializados, há várias queixas desses profissionais a respeito da falta de comunicação com o cliente, pois só é possível o cliente opinar no projeto depois que ele está finalizado, assim, o profissional e o cliente perde tempo, levando a perda de recursos e de disponibilidade.

Outro problema que muitos questionam é a dificuldade de divulgar seus trabalhos e seus serviços, devido a pouca atenção que a mídia emprega a esta área.

Em particular, há várias dúvidas de como executar certas tarefas, dos profissionais, como por exemplo: tendências de *design*, formas de programação, melhores ferramentas de trabalho, etc.

1.2 Hipóteses

Para solucionarmos este problema, resolvemos melhorar a comunicação entre o profissional e o cliente, assim como melhorar a divulgação de seus projetos.

Para a resolução destes problemas, criamos um projeto que visa aumentar o contato entre o cliente e o profissional de forma que consigam se comunicar continuamente, melhorando a interatividade entre eles e fazendo com que a execução dos serviços se facilite.

O projeto também almeja a divulgação dos projetos destes profissionais, para que seja mais fácil o comércio, e sua reputação aumente.

Por fim, com a popularização das áreas em questão, a facilidade de encontrar profissionais será mais fácil, e a qualidade dos serviços terá um aumento, pois como oferecemos uma oportunidade de discussão as tendências de *design*, os serviços serão mais procurados e a informação necessária para a produção dos projetos será mais fácil de encontrar.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

Divulgar os trabalhadores da área de informática e oferecer uma oportunidade de trabalho e de reconhecimento a todos e se tornar uma porta de oportunidades para seus usuários.

1.3.2 Objetivos Específicos

Oferecer ferramentas que facilitem a interação entre profissional e cliente como o Streaming e o Chat.

Disponibilizar um sistema de avaliação onde usuários possam avaliar os serviços prestados.

Criar um fórum para sanar as dúvidas dos usuários.

Permitir com que os usuários divulguem seus trabalhos e que sejam reconhecidos por eles.

1.4 Justificativa

Devido às dificuldades que os profissionais da área de informática encontram, em divulgar o seu trabalho, trocar informações sobre tendências, e em frequentes dúvidas na execução de seus projetos. O projeto visa diminuir a distância entre clientes e profissionais da área de informática, além de promover uma maior publicidade a esses profissionais.

1.5 Metodologia

O método de pesquisa utilizado foi o acadêmico, e a técnica empregada foi pela documentação indireta e direta de natureza aplicada. O objetivo sendo exploratório descritivo, e abordando o problema através de pesquisa qualitativa. As fontes de informações utilizadas foram a de campo, e o bibliográfico, onde os procedimentos técnicos foram levantados no estudo de campo, bibliográfico, documental resultando em um estudo de caso.

1.6 Cronograma

Meses Ações	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago
Estudo do cenário da área profissional	■	■	■					
Problematização				■				
Análise do Problema					■			■
Elaboração da Solução					■	■		■
Recesso Escolar							■	

Meses	Set	Out	Nov	Dez
Ações				
Modelagem de Negócios	■			
Modelagem de dados		■		
Estrutura do Banco de Dados		■		
Elaboração do <i>Design</i>	■			
Elaboração do Logo	■			
Estruturação do Website		■	■	
Elaboração do Conteúdo		■		
Conclusão do Website			■	
Pre Apresentação do Projeto			■	
Apresentação do Projeto			■	

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Referencial Teórico

Os profissionais de Informática se deparam com diversos problemas na hora de executar seus serviços, entre eles a comunicação com o cliente, é um dos fatores que mais pesam na hora de fechar um negócio, cita o site #Designerd em um artigo chamado “5 Dicas ao lidar com clientes de design”(Dantas, 2016), onde esta publicação exemplifica alguns cuidados que o profissional de design precisa tomar em relação aos seus clientes, e em uma das frases escritas pelo autor, há um trecho interessante que diz, “A maioria dos projetos vão por água abaixo quando falta comunicação clara entre o cliente e o fornecedor de serviços.”(Dantas, 2016). Observou-se o quão importante é existir essa troca diária de informações entre profissional e o contratante no desenvolvimento de projetos, pois evita erros e a perda de tempo, partindo de umas dessas fontes a ideia de oferecer ferramentas que oferecessem uma maior comunicação entre ambas as partes foi sendo anexada ao projeto e sendo trabalhada como uma resolução que a equipe oferece em relação a este problema.

Outro grave problema é a dificuldade que estes profissionais sofrem ao tentar ingressarem no mercado de trabalho, uma matéria chamada “Mercado de trabalho e informática” (Oliveira, 2013) citou que o ramo da informática é um dos que mais cresce e se expande pelo Brasil, e em um trecho do artigo o autor escreve: “o trabalhador tem deixado de buscar emprego por não ver sinalização clara de que há vagas disponíveis. O empregador se mostra inseguro com as incertezas”. (Oliveira, 2013), portanto há uma dificuldade em se encontrar vagas de emprego pela falta de divulgação, e o empregador não consegue ter uma segurança para contratar o melhor profissional para aquele setor. Pensando nisto a equipe decidiu abrir portas para profissionais se divulgarem, e com a avaliação dos serviços de cada um, o empregador terá uma melhor segurança na hora de verificar qual profissional deseja contratar. Outro site que também publicou uma matéria a respeito foi o site Profissionais TI, cuja matéria se chama, “A dificuldade do primeiro emprego no mercado de TI” (Médice, 2013), um pequeno fragmento do texto exemplifica esse problema: “Se a cada

dia o mercado fica mais acirrado quanto aos requisitos mínimos para contratar profissionais de TI, como alguém que nunca trabalhou com informática vai poder concorrer a uma dessas vagas? ”.

Muitos profissionais às vezes deixam de ser contratados por executarem seus projetos se baseando em tendências que já saíram de moda, o mercado pra quem trabalha com informática é algo que sempre tem que ser atualizado, a cada dia novas formas de tendências, novas ferramentas, novos métodos de chamar a atenção vão se adequando a cada tipo de cliente ou público-alvo que se quer atrair, por isso é essencial sempre trocar informações sobre novas tendências e execução de projetos, o site Y.Weazy publicou uma matéria com o nome de “Programador: Carreira e mercado de trabalho” onde este afirma: “A atualização constante é essencial no trabalho do programador.”, apesar de ser algo voltado especificamente a área de programadores, não deixa de ser uma verdade para todos os setores que trabalham com informática, a atualização constante é essencial para sempre obter o melhor resultado no trabalho”. O grupo resolveu assim, desenvolver um sistema que permite que os profissionais discutem entre si e entre seus clientes para assim, se atualizarem e atender ao que o cliente deseja de modo que ambos se contentem.

2.2 Analise do Problema

2.2.1 Declaração do Problema

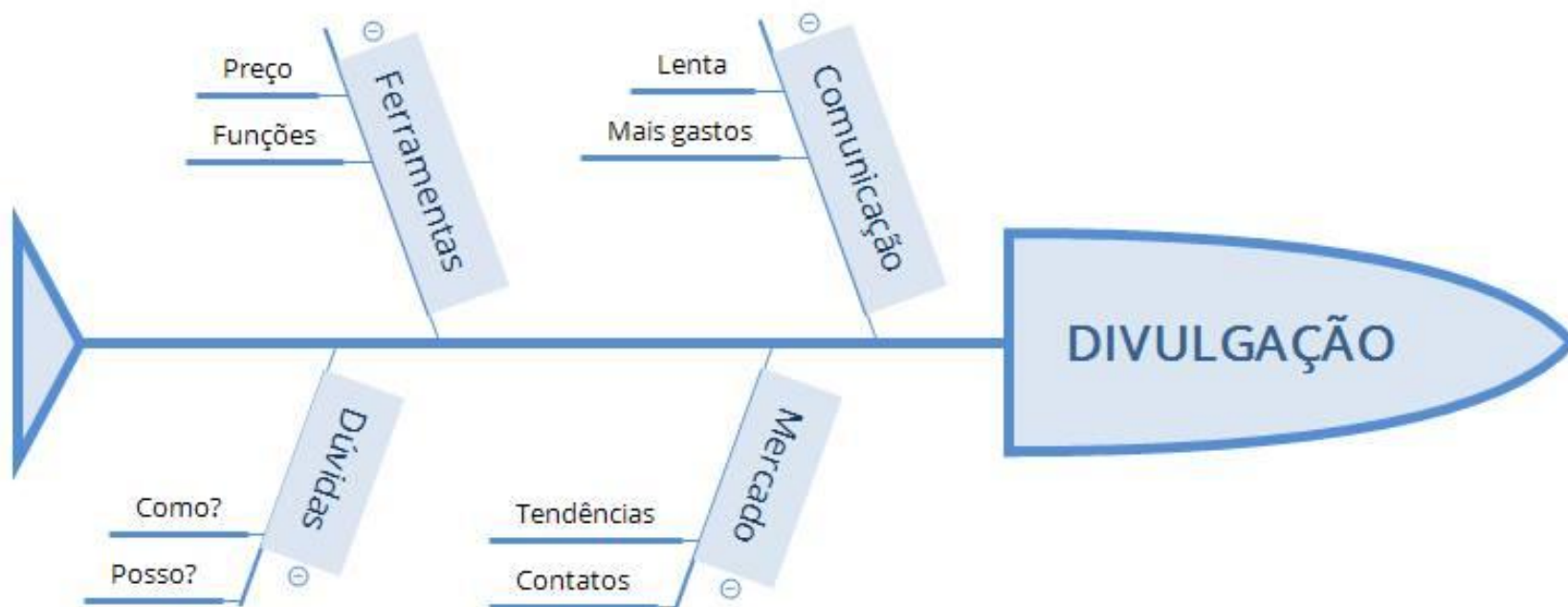
O Problema	da dificuldade dos profissionais <i>freelancers</i> em divulgar seus projetos,
Afeta	seu trabalho e torna escassa sua fonte de renda, além de dificultar a contratação desses profissionais por parte dos clientes,
Devido	a pouca exposição que eles recebem da mídia, e também pela falta de reconhecimento destes no mercado atual, apesar de ser uma

fonte de trabalho que vem crescendo atualmente.

Os benefícios desse

projeto consiste na quebra de distância entre o cliente e o freelancer, uma vez que será feita a aproximação deles, assim diminuindo a perda de tempo e dinheiro.

2.2.2 Análise das Causas Raízes.



2.2.3 Usuários e outros *Stakeholders*

Usuários

Responsabilidade

Clientes

Contratam os serviços dos *freelancers*

Freelancers

Expõe seu trabalho para a contratação dos clientes

Empresas

Cadastram seus funcionários para que estes sejam contratados pelos clientes

Grupo de Manutenção

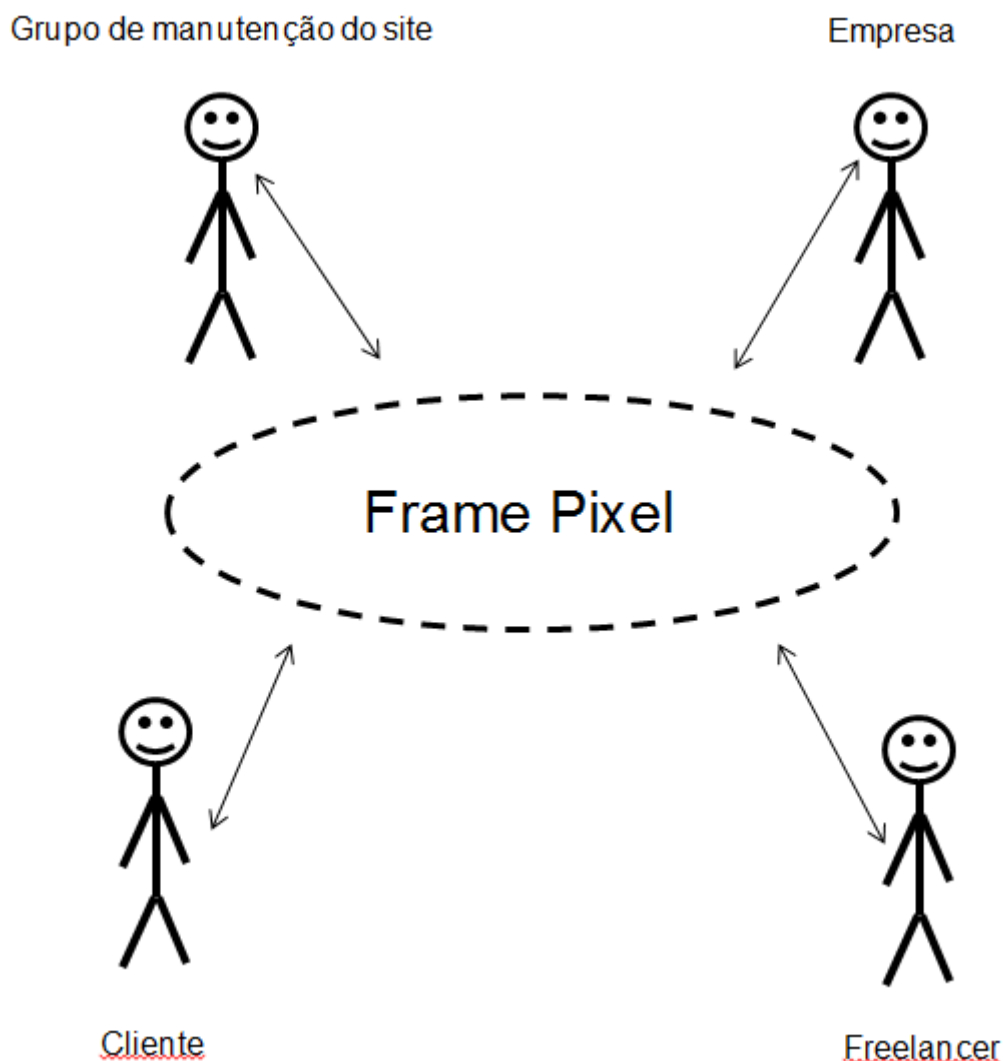
Reparam e ajustam as funcionalidades do site.

Outros *Stakeholders*

Internautas que acessam para descobrir novas tendências

Estudantes da área de informática

2.2.4 Delimitação das Fronteiras Sistêmicas



2.2.5 Restrições e Limitações

Por este projeto se tratar de um trabalho de conclusão de curso, não existiu nenhuma forma de patrocínio, e devido a outras atividades curriculares, o tempo para a execução deste foi reduzido.

Devido a estes motivos, optou-se por não trabalhar na parte financeira, assim deixando a cargo dos próprios usuários o meio de pagamento das transações propostas em nosso projeto.

Devido ao conteúdo visto na decorrência do curso, optou-se por utilizar para o desenvolvimento do sistema a linguagem HTML5, CSS e PHP.

2.3 Características de Solução

2.3.1 Lista de Características

- Facilita a comunicação entre cliente e profissional, encurtando a distância de comunicação de ambas as partes.
- Com a criação do Portfólio os usuários terão acesso a um perfil onde podem expor suas criações ao público, como uma central artística e compartilhar mais sobre seu trabalho e suas criações, além de expor seus contatos para trabalho.
- Também será incluída a avaliação dos fornecedores de serviços (*Freelancers* e Empresas), que posteriormente serão exibidos em um ranking. Esse sistema avaliará os usuários com curtidas baseado em trabalhos realizados anteriormente, e assim facilitará ao cliente a melhor escolha para escolher um profissional.
- Há também um *fórum* onde os usuários poderão trocar informações sobre tendências, técnicas, novidades, métodos de trabalho e planos de negócios sobre a sua área de trabalho.

2.3.2 Definição de *Baselines*

Característica	Prioridade	Esforço	Risco
Streaming	Crítico	Alto	Alto
Publicação Projetos	Crítico	Baixo	Médio
Publicação Currículo	Crítico	Baixo	Médio
Ranking	Crítico	Médio	Baixo
Avaliação Projetos	Crítico	Médio	Médio
Chat	Crítico	Alto	Médio
Suporte	Média	Alto	Baixo
FAQ	Baixa	Baixo	Baixo
Forum	Baixa	Médio	Baixo
Categoria Projetos	Baixa	Médio	Baixo

2.4 Modelagem de Negócios

2.4.1 Lista de Processos

ID	Processos
PROC01	Registrar usuário
PROC02	Registrar empresa
PROC03	Contratação de planos
PROC04	Ajuda via <i>chat</i>
PROC05	Ajuda via <i>fórum</i>
PROC06	Registrar novas categorias
PROC07	Executar ferramenta <i>streaming</i>
PROC08	Contratação de <i>freelancers</i>
PROC09	Pagamento de serviços
PROC10	Classificar serviços
PROC11	Abertura de reclamações
PROC12	Ferramenta de análise de versão de navegador
PROC13	Recepção de convites externos
PROC14	Perda ou esquecimento de senha
PROC15	Troca de informações relevantes empresariais
PROC16	Modificação do portfolio
PROC17	Modificar estrutura de projetos
PROC18	Excluir conta
PROC19	Compartilhar trabalhos
PROC20	Divulgar trabalhos
PROC21	Adicionar projetos no portfolio
PROC22	Aumento do índice de usuários

PROC23	Registro de informações físicas
PROC24	Erro de início de ferramentas
PROC25	Avaliação do <i>fórum</i>
PROC26	Falha no pagamento ou na entrega de serviços
PROC27	Cancelar assinatura
PROC28	Baixo nível de pico

2.4.2 Lista de Eventos

ID	Evento	Prev	N-Prev	Rel	Abs	N-Ev
EV01	Registro do usuário				X	
EV02	Registro da empresa				X	
EV03	Contratação dos planos oferecidos pela Frame pixel	X				
EV04	Uso do sistema de <i>chat</i>	X				
EV05	Uso do <i>fórum</i>	X				
EV06	Registro de novas categorias de projeto			X		
EV07	Uso da ferramenta de <i>streaming</i>	X				
EV08	Contratar novos <i>freelancers</i>	X				
EV09	Pagamento do proprietário do projeto ao freelancer pelo serviço efetuado				X	
EV10	Classificação do freelancer/empresa	X				
EV11	Reclamações efetuadas a Frame pixel			X		
EV12	Não compatibilidade com os navegadores de internet			X		
EV13	Recepção de convite de propagandas			X		

EV14	Troca de senha do usuário	X	
EV15	Pedido de trocas de informações estruturais da empresa		X
EV16	Retirada de um projeto do portfólio		X
EV17	Modificação de um projeto após lançamento		X
EV18	Exclusão da conta		X
EV19	Associação da conta a redes sociais	X	
EV20	Divulgação de projetos pelas redes sociais	X	
EV21	Inserção de outros serviços ao portfólio	X	
EV22	Congestionamento no site		X
EV23	Registro de CPF/CNPJ no cadastro		X
EV24	Problemas ao iniciar ferramentas		X
EV25	Cliente satisfeito após entrar no <i>fórum</i>		X
EV26	Ressarcimento efetuado pelo cliente a empresa		X
EV27	Cancelamento de plano	X	
EV28	Falta de pico no sistema		X

OBS: Os eventos são classificados em previsíveis (Prev) e não previsíveis (N-Prev). São também classificados em sua ocorrência temporal em relativo (Rel), absoluto (Abs) e Não Evento (N-Ev).

2.4.3 Descrição dos Eventos

ID	Descrição	Estimulo	Ação	Resposta
EV01	Registro efetuado pelo usuário a fim de poder usar todas as funcionalidades do site	Banners pelo site, e caixa de avisos pela extensão do site	O registro dos mesmos	Confirmação via e-mail sobre o registro, e liberação das funções do site
EV02	Registro efetuado pela empresa a fim de poder registrar processos no site	Banners pelo site, e caixa de avisos pela extensão do site	O registro dos mesmos	Confirmação via e-mail sobre o registro, e liberação das funções do site, além de poder registrar projeto
EV03	Oferecimento de planos de promoção pessoal de freelances e empresas para ter funções premium no site	Banners pelo site, e após término de projetos		Após validação, liberação de todos os serviços premium do site
EV04	Após qualquer erro ou dúvida vindas do cliente, o <i>chat</i> é utilizado		Pergunta, dúvida ou reclamação efetuada pelo cliente entra no servidor da empresa	Uma resposta será analisada e enviada ao cliente o mais rápido possível
EV05	Uso do <i>fórum</i> , para troca de conhecimento, informações e dúvidas entre empresas e freelances	Antes da entrada do cliente no <i>chat</i> , será oferecido o <i>fórum</i> , e banners serão exibidos		
EV06	Registro de novas categorias de serviços (ex: <i>web-designer</i> , programação, etc..)		Será efetuada pela empresa a solicitação a Frame pixel da cate-	A Frame pixel analisara o pedido, e tomara medidas cabíveis à solicitação

			goria desejada
EV07	Uso da ferramenta <i>streaming</i> no desenvolvimento do projeto, ao longo de mostrar o serviço feito em tempo real	A estimulação deste serviço será grande, pois é o diferencial da Frame pixel, e se dará por banners ao longo do site, e depois do fechamento do projeto	
EV08	A contratação de freelances é necessária para a realização dos projetos	Será mandada uma mensagem no início do registro, explicando a importância e como funcionamento da contratação	
EV09	O pagamento efetuado ao freelancer pelo proprietário do serviço após a execução do projeto, mesmo que seja baixa sua qualificação		O não efetuação do pagamento será notificada via mensagem à empresa
EV10	Qualificação do projeto, da empresa e do freelancer após o termino do serviço	Aba de grande destaque, e a facilidade da qualificação	O registro desta qualificação será enviado ao portfólio de todas as partes
EV11	Reclamações que serão efetuadas por clientes insatisfeitos com algum serviço	Para a Frame pixel estar cada vez mais se renovando ao cliente, é deixado uma seção para estas reclamações	Recebida esta reclamação ela será analisada, e se for do nosso alcance, mudaremos o que for possível A ação tomada por nós será enviada ao cliente

EV12	A não compatibilidade de nossos serviços com os navegadores de internet dos usuários	Será informado por meio de avisos sobre a incompatibilidade	
EV13	É esperado que após serviços bem executados, empresas dos mais diversos ramos entrem em contato com a frame pixel para divulgação das mesmas	O convite será analisado, e será estudado a moção da frame pixel no momento atual do convite	Será enviado à resposta às empresas, e se for aceita, disponibilizaremos espaço no site para estas propagandas
EV14	Após perda o esquecimento das senhas, será solicitado pelo usuário uma nova senha	Nova senha será gerada	Esta senha será enviada diretamente ao e-mail do cliente
EV15	Empresas poderão ter o desejo de trocar informações da empresa, como CNPJ	No momento do registro da empresa, será mostrado um aviso que não poderá ser mudado as informações	
EV16	A retirada de um projeto executada por um freelance não será permitida	Será mostrado que a avaliação daquele freelancer devera ser feita a partir dos projetos já executados	
EV17	Modificação no projeto, dentre elas, datas e valores	Serão recebida as novas informações e será modificado	Modificação será exibida ao cliente
EV18	Exclusão da conta não será executado automaticamente	Cliente entrará em contato com a frame pixel, que fara esta exclusão	

EV19	Associação das contas a redes sócias, principalmente ao Facebook©	Serão dados promoções e descontos a quem fizer esta indicação pelas redes sociais	
EV20	Divulgação de trabalhos oferecidos pela empresa nas redes sociais	Serão dados promoções e descontos a quem fizer esta indicação pela redes sociais	
EV21	Serão permitidas inserções de trabalhos efetuados pelo freelancer fora do ambiente do site		Serão exibidos, mais não farão parte da avaliação
EV22	É esperado um congestionamento no site da frame pixel em horários de pico	Após o estudo, ser notificado em meio de banners os melhores horários para ser efetuado um bom trabalho no site	
EV23	Será necessário o registro do CNPJ/CPF no início do cadastro do site	Campo será mostrado obrigatório	
EV24	Problemas ao iniciar ferramentas do site		Será recebido a reclamação do cliente, e providencias serão tomadas Cliente ganhara medalhas por ajudar o site, aumentando sua reputação
EV25	Esperamos que o cliente saia satisfeito após a entrada dele no <i>fórum</i> , para que o mesmo não superlote o <i>chat</i> com a empresa	Sistema de avaliação com “Carinhas” será exibido após a permanência do usuário no <i>fórum</i>	
EV26	Ressarcimento da empresa pelo freelancer	Não será aconselhado, mais será	Haverá recomendação para o

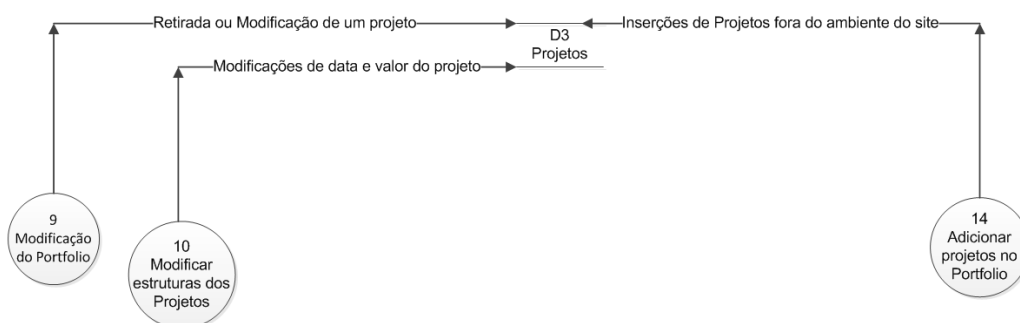
	mostrado o processo para isso	freelancer efetuar a devolução	
EV27	O plano poderá ser cancelado a qualquer momento, e isso não afetará seu currículo dentro do site	Depois de pedido, será efetuada o cancelamento	Será enviado ao cliente promoções, para que o mesmo possa retornar a ser assinante
EV28	Altos índices de picos no site e em ferramentas	Após o estudo, ser notificado em meio de banners os melhores horários para ser efetuado um bom trabalho no site	

2.4.4 DFD essencial de Negócio

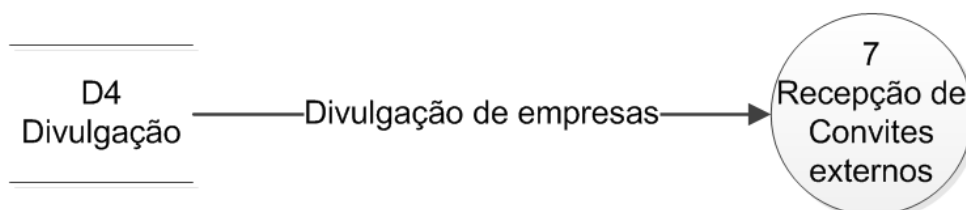
2.4.4.1 Registro de Usuário no Sistema



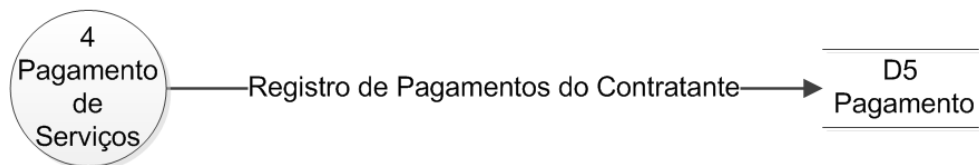
2.4.4.2 Perfil dos Profissionais



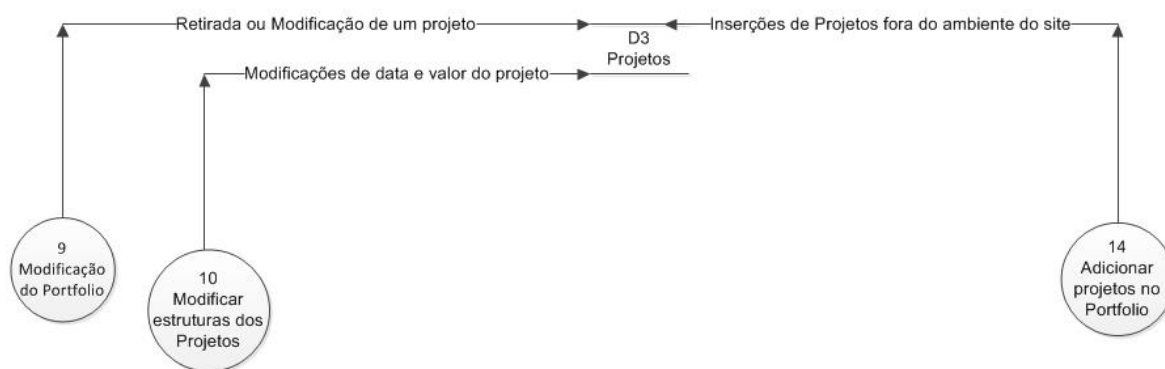
2.4.4.3 Espaço para Divulgar as Empresas



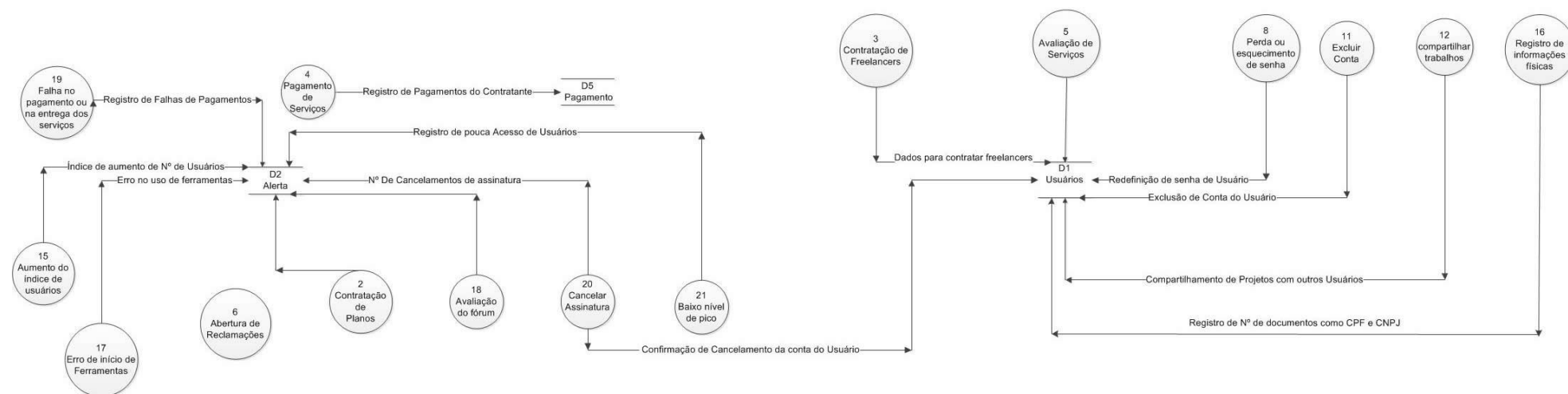
2.2.4.4 Coleta de Dados sobre o Pagamento do Serviço



2.2.4.5 Modificação do Perfil



2.2.4.6 Sistema de Reclamações



2.4.5 Detalhes dos Processos de Negócio

Nome do Processo de Negócio: Registrar usuário

Evento: EV01- Registro do usuário

Objetivo: Efetuar o registro feito pelo usuário a fim de poder usar todas as funcionalidades do site

Trabalhadores Envolvidos: Usuário- O usuário efetua no site seu cadastro e de acordo com sua assinatura é feita a adesão de uma das contas, seja *Business*, *free* ou *premium*.

Nome do Processo de Negócio: Registrar empresa

Evento: EV02- Registro da empresa

Objetivo: Efetuar registro feito pela empresa a fim de poder marcar processos no site

Trabalhadores Envolvidos: Empresa ou Cliente contratante- A empresa que desejar contratar os *freelancers* apresentados pela Frame Pixel, deverá antes efetuar registro no site a fim de gerar processos de contratação no site.

Nome do Processo de Negócio: Contratação de planos

Evento: EV03- Contratação dos planos oferecidos pela Frame Pixel;

Objetivo: Oferecer planos de promoção pessoal de freelancers e empresas para ter funções Premium no site.

Trabalhadores Envolvidos: Empresa ou Cliente contratante- A empresa contratante poderá ter livre escolha quanto ao tipo de assinatura oferecida pelo site, seja ela *Free*, *Premium* ou *Business*.

Nome do Processo de Negócio: Ajuda via *chat*

Evento: EV04- Uso do sistema de *chat*

Objetivo: Utilizar o *chat* para resolver qualquer erro ou dúvida vindo do cliente

Trabalhadores Envolvidos: Empresa ou Cliente Contratante e Usuário- Ambas as partes poderão utilizar o sistema de *chat* oferecido pela frame pixel, com o intuito de estabelecer uma comunicação entre eles, a fim de evitar possíveis falhas na execução do projeto.

Nome do Processo de Negócio: Ajuda via *fórum*

Evento: EV05- Uso do *fórum*

Objetivo: Utilizar o *fórum* para troca de conhecimento, informações e dúvidas entre empresas e freelances.

Trabalhadores Envolvidos: Usuário- O usuário poderá ter uma troca de informações com outros profissionais a respeito de assuntos como tendências, ferramentas mais qualificadas ou até mesmo formas mais fáceis de executar um projeto.

Nome do Processo de Negócio: Registrar novas categorias

Evento: EV06- Registro de novas categorias

Objetivo: Realizar Registros de novas categorias de serviços (ex: *web-designer*, programação, etc..).

Trabalhadores Envolvidos: Usuário- O usuário pode escolher incluir em seu perfil novas formas de registros de serviços como *web-designer*, programação, etc.

Nome do Processo de Negócio: Executar ferramenta *streaming*

Evento: EV07- Uso da ferramenta de *streaming*

Objetivo: Usar a ferramenta *streaming* no desenvolvimento do projeto, ao longo de mostrar o serviço feito em tempo real.

Trabalhadores Envolvidos: Usuário e Empresa ou Cliente contratante: Ambas as partes além do *chat* podem usar a transmissão ao vivo (ou *Streaming*) para se comunicarem em relação á execução de projetos.

Nome do Processo de Negócio: Contratação de *freelancers*

Evento: EV08- Contratação de freelances

Objetivo: Realizar a contratação de freelances para a realização dos projetos

Trabalhadores Envolvidos: Empresa ou Cliente contratante: a empresa ou cliente escolhe um profissional que esteja disponível no site para efetuar a contratação para execução de um projeto

Nome do Processo de Negócio: Pagamento de serviços

Evento: EV09- Pagamento do proprietário do projeto ao freelancer pelo serviço efetuado

Objetivo: Efetuar o pagamento ao freelancer pelo proprietário do serviço após a execução do projeto, mesmo que seja baixa sua qualificação.

Trabalhadores Envolvidos: Empresa ou Cliente contratante: a empresa ou cliente efetua o pagamento pelo serviço a um profissional que o mesmo tenha contratado.

Nome do Processo de Negócio: Classificar serviços

Evento: EV10- Classificação do freelancer/empresa

Objetivo: Qualificar o projeto da empresa e do freelancer após o término do serviço

Trabalhadores Envolvidos: Empresa ou Cliente contratante: a empresa ou cliente avalia a qualidade do serviço do profissional.

Nome do Processo de Negócio: Abertura de reclamações

Evento: EV11- Reclamações efetuadas a Frame pixel

Objetivo: Registrar reclamações que serão efetuadas por clientes insatisfeitos com algum serviço

Trabalhadores Envolvidos: Usuário e Empresa ou Cliente contratante Haverá um espaço no site oferecido para reclamações a cerca de projetos mal executados ou profissionais que não receberam pelo serviço.

Nome do Processo de Negócio: Ferramenta de análise de versão de navegador

Evento: EV12- Não compatibilidade com os navegadores de internet

Objetivo: Ver a compatibilidade de nossos serviços com os navegadores de internet dos usuários

Trabalhadores Envolvidos: Usuários e Empresa ou Cliente contratante: Os profissionais e contratantes poderão avaliar se o site é compatível com maioria dos navegadores padrões.

Nome do Processo de Negócio: Recepção de convites externos

Evento: EV13-Recepção de convite de propagandas

Objetivo: Esperar que após serviços bem executados, empresas dos mais diversos ramos entrem em contato com a frame pixel para divulgação das mesmas

Trabalhadores Envolvidos: Usuários e Empresa ou Cliente contratante: Espera-se que com o reconhecimento destes profissionais empresas que também trabalhem com *freelancers* desejem se promover no site e obter divulgação através da frame-pixel.

Nome do Processo de Negócio: Perda ou esquecimento de senha

Evento: EV14- Troca de senha do usuário

Objetivo: Realizar a solicitação de senhas, após perda o esquecimento das senhas, será solicitado pelo usuário uma nova senha

Trabalhadores Envolvidos: Usuário: Se o usuário esquecer sua senha poderá ser feita a troca da mesma através da confirmação de alguns dados pessoais.

Nome do Processo de Negócio: Troca de informações relevantes empresariais

Evento: EV15- Pedido de trocas de informações estruturais da empresa

Objetivo: Permitir que empresas possam ter o desejo de trocar informações pessoais, como CNPJ/CPF...

Trabalhadores Envolvidos: Empresas Contratantes: Empresas que contratam podem trocar informações entre elas, como por exemplo o CNPJ de seus funcionários.

Nome do Processo de Negócio: Modificação do portfólio

Evento: EV16- Retirada de um projeto do portfólio

Objetivo: Evitar que retirada de um projeto executada por um freelance não seja permitida

Trabalhadores Envolvidos: Usuário: Evitar que usuários removam de seus portfólios alguns projetos.

Nome do Processo de Negócio: Modificar estrutura de projetos

Evento: EV17- Modificação de um projeto após lançamento

Objetivo: Modificação no projeto, dentre elas, datas e valores.

Trabalhadores Envolvidos: Usuário: O usuário pode alterar a estruturação para execução de um projeto como, por exemplo, datas e valores.

Nome do Processo de Negócio: Excluir conta

Evento: EV18- Exclusão da conta

Objetivo: Exclusão da conta não será executada automaticamente

Trabalhadores Envolvidos: Usuário: O usuário pode escolher se deseja fazer a remoção de sua conta cancelando sua assinatura.

Nome do Processo de Negócio: Compartilhar trabalhos

Evento: EV19- Associação da conta a redes sociais

Objetivo: Associar as contas a redes sócias, principalmente ao Facebook©

Trabalhadores Envolvidos: Usuários: Os usuários podem se cadastrar no site através de redes sócias como o facebook por exemplo.

Nome do Processo de Negócio: Divulgar trabalhos

Evento: EV20- Divulgação de projetos pelas redes sociais

Objetivo: Divulgar trabalhos oferecidos pela empresa nas redes sociais

Trabalhadores Envolvidos: Usuários: Os usuários podem compartilhar seus projetos e se divulgar através de nossas páginas em redes sociais como o Facebook©

Nome do Processo de Negócio: Adicionar projetos no portfólio

Evento: EV21- Inserção de outros serviços ao portfólio

Objetivo: Permitir inserções de trabalhos efetuados pelo freelancer fora do ambiente do site

Trabalhadores Envolvidos: Usuários: Os usuários podem adicionar novos projetos no seu portfólio à maneira que quiser.

Nome do Processo de Negócio: Aumento do índice de usuários

Evento: EV22- Congestionamento no site

Objetivo: Deixar claro que é esperado um congestionamento no site da frame pixel em horários de pico

Trabalhadores Envolvidos: Usuários e Frame Pixel: Será feito o levantamento de quantos usuários acessam o site, e dependendo da quantidade o cuidado para não ocorrer congestionamento será redobrado

Nome do Processo de Negócio: Registro de informações físicas

Evento: EV23- Registro de CPF/CNPJ no cadastro

Objetivo: Esclarecer que será necessário o registro do CNPJ/CPF no início do cadastro do site

Trabalhadores Envolvidos: Usuários: Os usuários efetuaram registro no site de informações físicas para garantir a segurança tanto para a frame pixel que divulga como para a empresa ou cliente que contrata.

Nome do Processo de Negócio: Erro de início de ferramentas

Evento: EV24- Problemas ao iniciar ferramentas

Objetivo: Evitar problemas ao iniciar ferramentas do site

Trabalhadores Envolvidos: Usuários e Frame Pixel : Os usuários efetuaram registros de ferramentas que não estejam funcionando no site e posteriormente a frame pixel vai analisar o problema e resolve-lo.

Nome do Processo de Negócio: Avaliação do *fórum*

Evento: EV25- Cliente satisfeito após entrar no *fórum*

Objetivo: Esperamos que o cliente saia satisfeito após a entrada dele no *fórum*, para que o mesmo não superlote o *chat* com a empresa.

Trabalhadores Envolvidos: Cliente ou Empresa Contratante e Frame Pixel- Será feito pela frame pixel o levantamento do grau de satisfação do cliente ou empresa contratante em relação ao *fórum*.

Nome do Processo de Negócio: Falha no pagamento ou na entrega de serviços

Evento: EV26- Ressarcimento efetuado pelo cliente a empresa

Objetivo: Ressarcimento da empresa pelo freelancer

Trabalhadores Envolvidos: Cliente ou Empresa Contratante e Usuário- Caso por algum motivo externo o projeto não seja bem executado ocorrerá o ressarcimento do valor pago pelo serviço mal executado.

Nome do Processo de Negócio: Cancelar assinatura

Evento: EV27- Cancelamento de plano

Objetivo: O plano poderá ser cancelado a qualquer momento, e isso não afetará o currículo do profissional dentro do site.

Trabalhadores Envolvidos: Usuários: O usuário poderá cancelar sua assinatura no site, porém seu histórico de projetos também será alterada.

Nome do Processo de Negócio: Baixo nível de pico

Evento: EV28- Falta de pico no sistema

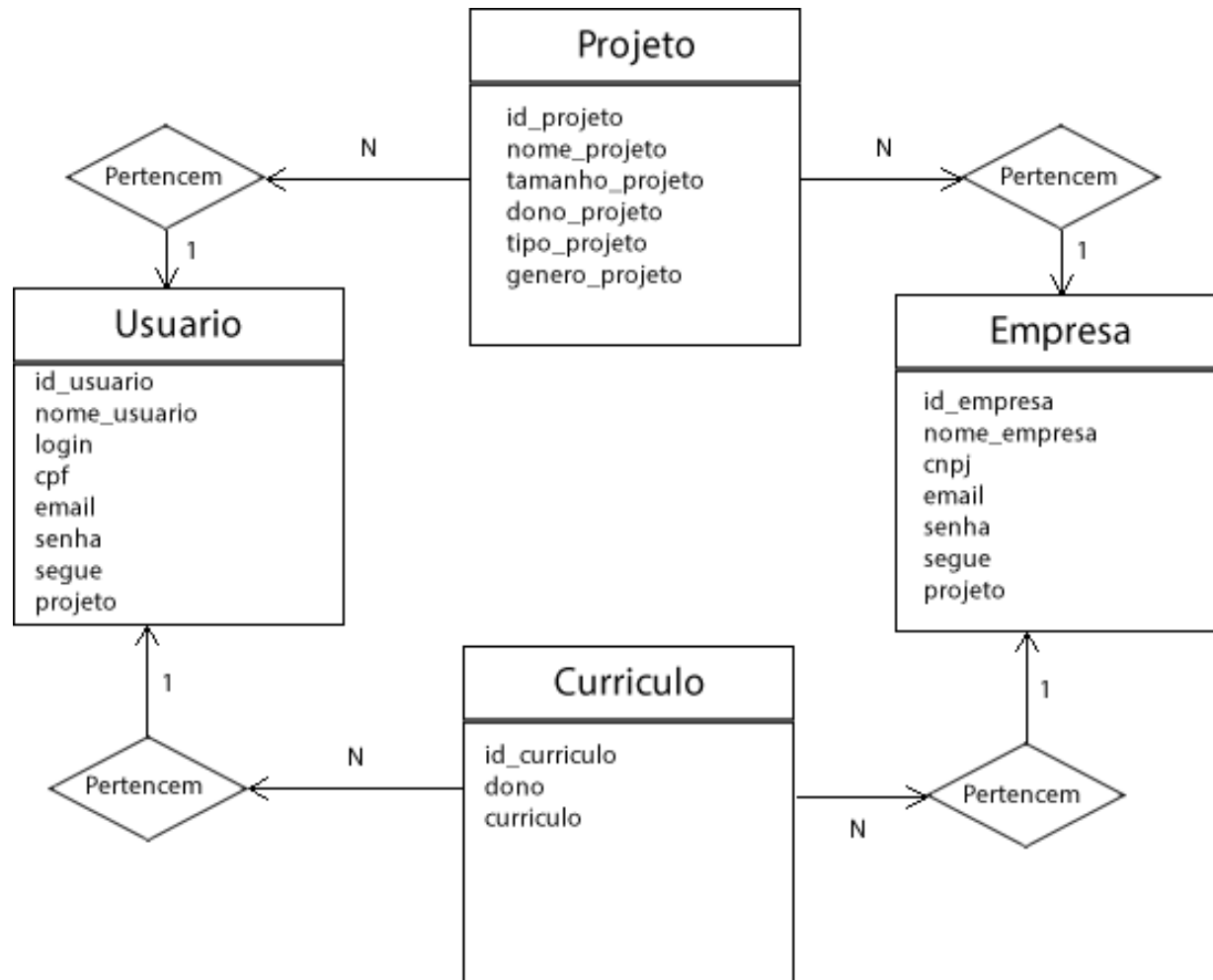
Objetivo: Esclarecer problemas decorrentes de altos índices de picos no site e em ferramentas

Trabalhadores Envolvidos: Usuário e Frame Pixel: Será feito pela frame pixel um levantamento sobre quantas pessoas estão acessando o site, e se for o caso de

houver baixo nível de acesso a frame pixel poderá observar melhores formas de Marketing.

2.5 Modelagem de Dados

2.5.1 Diagrama Entidade - Relacionamento



2.5.2 Dicionário de Dados

Usuário				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
Id_Usuario	Determinante	Numérico		
Nome_Usuario	Composto	Texto	30	Nome do usuário
Login	Composto	Texto		Nome do perfil pertencente ao usuário
CPF	Simples	Numérico	15	Documento físico de cidadania
E-Mail	Composto	Texto		
Senha	Composto	Texto		
Segue	Composto	Texto		Usuários que interessam a outro usuário
Projeto	Simples	Numérico		Projetos criados

Projeto				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
Id_Projeto	Determinante	Numérico		
Nome_Projeto	Composto	Texto	80	
Tamanho_Projeto	Simples	Numérico		
Dono_projeto	Simples	Numérico		Quem postou o projeto
Tipo_projeto	Simples	Texto		Tipo do arquivo ex: JPG
Gênero_projeto	Simples	Texto		Categoria do projeto

Empresa				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
Id_empresa	Determinante	Numérico		
Nome_empresa	Simples	Texto	25	Nome da empresa
CNPJ	Composto	Texto	30	Documento Físico que comprova que é uma empresa
E-mail	Composto	Texto	80	
Senha	Simples	Numérico	40	

Segue	Simple	Númerico		Usuários que interessam a outro usuário
Projeto	Simple	Texto	50	Projetos criados

Currículo				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
Id_curriculo	Determinante	Númerico		
Dono	Simple	Númerico		Quem pertence o currículo
Curriculo	Compostos	Texto		

2.6 Requisitos do Sistema

2.6.1 Atividades x Requisitos do Sistema

Atividades	Requisitos
PROC01 - Registrar usuário	SSS01 – O usuário necessita de uma identificação externa para se cadastrar.
PROC02 - Registrar empresa	SSS02 - O usuário necessita de uma identificação empresarial externa para se cadastrar.
PROC03 - Contratação de planos	SSS03 – O usuário necessita de uma conta para poder contratar um plano. SSS04 – O usuário necessita de um meio de pagamento para fazer a contratação de um plano.
PROC04 - Ajuda via <i>chat</i>	SSS03 – O usuário necessita de uma conta para poder solicitar ajuda via <i>chat</i> .

PROC05 - Ajuda via <i>fórum</i>	SSS03 – O usuário necessita de uma conta para poder solicitar ajuda via <i>fórum</i> .
PROC06 - Registrar novas categorias	SSS03 – O usuário necessita de uma conta para registrar novas categorias. SSS05 – O usuário necessita de um projeto para poder definir sua categoria.
PROC07 - Executar ferramenta <i>streaming</i>	SSS03 – O usuário necessita de uma conta para poder executar um <i>streaming</i> . SSS05 – O usuário necessita de um projeto para ser compartilhado via <i>streaming</i> .
PROC08 - Contratação de <i>freelancers</i>	SSS03 – O usuário necessita de uma conta para poder contratar um freelancer.
PROC09 - Pagamento de serviços	SSS03 – O usuário necessita de uma conta para poder realizar o pagamento de um serviço. SSS04 – O usuário necessita de um meio de pagamento para ser possível a realização do pagamento.
PROC10 - Classificar serviços	SSS03 - O usuário necessita de uma conta para ser possível a classificação de um serviço.

PROC11 - Abertura de reclamações SSS03 - O usuário necessita de uma conta para poder realizar uma reclamação.

PROC12 - Ferramenta de análise de versão de navegador SRS005 - O usuário necessita de um navegador compatível para executar o site.

PROC13 - Recepção de convites externos SSS03 - O usuário necessita de uma conta para poder receber um convite externo.

PROC14 - Perda ou esquecimento de senha SSS03 - O usuário necessita de uma conta para solicitar uma nova senha.

PROC15 - Troca de informações relevantes empresariais SSS06 - O usuário necessita de uma conta empresarial para realizar a troca de informações empresariais.

PROC16 - Modificação do portfólio SSS03 – O usuário necessita de uma conta para realizar uma modificação no portfólio.

SSS05 - O usuário necessita de um projeto para inserir no portfólio.

PROC17 - Modificar estrutura de projetos SSS03 – O usuário necessita de uma conta para realizar a modificação da estrutura de projetos.

SSS05 - O usuário necessita de um projeto para ser modificado.

PROC18 - Excluir conta	SSS03 - O usuário necessita de uma conta para ser possível a exclusão de uma conta.
PROC19 - Compartilhar trabalhos	SSS03 – O usuário necessita de uma conta para ser possível o compartilhamento de um projeto. SSS07 – O usuário necessita de uma conta estrangeira para ser compartilhada. SSS05 - O usuário necessita de um projeto para ser compartilhado.
PROC20 - Divulgar trabalhos	SSS03 – O usuário necessita de uma conta para ser possível à divulgação do projeto. SSS05 - O usuário necessita de um projeto para ser divulgado.
PROC21 - Adicionar projetos no portfolio	SSS03 – O usuário necessita de uma conta para adicionar projetos ao portfolio. SSS05 - O usuário necessita de um projeto para ser adicionado ao portfolio.
PROC22 - Aumento do índice de usuários	SSS08 – Conforme o aumento do ping é possível analisar o crescimento de visualizações no site.

PROC23 - Registro de informações físicas	SSS09 – O usuário necessita de um documento de cidadania para ser possível o registro de informações fiscais.
PROC24 - Erro de início de ferramentas	SSS10 - É necessário que haja uma ferramenta específica para a análise e a contabilização de erros.
PROC25 - Avaliação do fórum	SSS03 – O usuário necessita de uma conta para poder realizar uma avaliação. SSS11 - O usuário necessita de uma conta no fórum para acessá-lo. SSS03 – O usuário necessita de uma conta para ser possível que haja uma falha no pagamento ou na entrega de um serviço.
PROC26 - Falha no pagamento ou na entrega de serviços	SSS12 – O usuário precisa ter efetuado uma compra para que haja a falha no pagamento ou na entrega do serviço.
PROC27 - Cancelar assinatura	SSS13 – O usuário necessita de uma conta paga para possibilitar o cancelamento de uma assinatura.
PROC28 - Baixo nível de pico	SSS14 – É necessária uma ferramenta específica para análise de acessos do site.

2.6.2 Detalhes dos Requisitos do Sistema

ID	Detalhes
SSS01	É um meio externo de identificar o usuário
SSS02	É um meio externo de identificar uma empresa
SSS03	Registro do usuário, podendo ser especial.
SSS04	Meio externo que o usuário ira usar para efetuar o pagamento de algum serviço
SSS05	Trabalho efetuado por um usuário
SSS06	Conta especial destinada à empresa
SSS07	Uma conta fora do domínio do site
SSS08	Ferramenta utilizada para analisar o ping
SSS09	É um documento utilizado para identificação do usuário como cidadão
SSS10	É uma ferramenta de contabilização de análise de erros do nosso site
SSS11	Conta utilizada pelo usuário para ter acesso ao <i>fórum</i>

SSS12	É o processo de pagamento de serviço
SSS13	É uma conta que devera ser paga mensalmente
SSS14	Ferramenta utilizada para analisar a frequência de acesso do site.

2.6.3 Requisitos do Sistema x Característica

ID	Característica
SSS01	CM 01 – É um requisito necessário para identificar os usuários de forma externa.
	CM 02 – É um requisito necessário para a criação de uma conta.
SSS02	CM 03 – É um requisito necessário para identificar os usuários de forma externa.
	CM 04 – É um requisito necessário para a criação de uma conta empresarial.
SSS03	CM 05 – É um requisito necessário para que o usuário possa usufruir dos recursos do site.
SSS04	CM 06 – É um requisito necessário para que o usuário possa utilizar os meios pagos.
	CM 07 – É um requisito necessário para que o usuário

possa receber pelos serviços prestados.

CM 08- É um requisito necessário para que o usuário pague pelos serviços prestados.

SSS05 CM 09 - É um requisito necessário para o usuário demonstrar seu potencial.

CM 10 - É um requisito necessário para que o usuário possa receber pelos serviços prestados.

SSS06 CM 11 - É um requisito necessário para que o usuário possa utilizar recursos empresariais.

CM 12 - É um requisito necessário para que o usuário seja reconhecido como empresa.

SSS07 CM 13 - É um requisito necessário para que o usuário possa compartilhar os seus projetos em meios externos.

SSS08 CM 14 - É um requisito necessário para que se tenha um controle de acesso do site.

SSS09 CM 15 - É um requisito necessário para que haja a identificação do usuário como cidadão.

SSS10 CM 16 - É um requisito necessário para que haja futuras correções no site.

SSS11 CM 17 - É um requisito necessário para o usuário possa comentar no *fórum*.

CM 18 - É um requisito necessário para que o usuário possa compartilhar conteúdo no *fórum*.

SSS12 CM 06 – É um requisito necessário para que o usuário possa utilizar os meios pagos.

SSS13 CM 06 – É um requisito necessário para que o usuário possa utilizar os meios pagos.

CM 19 - É um requisito necessário para que o usuário possa utilizar os recursos exclusivos do site.

SSS14 CM 20 - É um requisito necessário para que se tenha um controle de acesso do site.

2.6.4 Requisitos de Software

ID	Detalhes
SRS001	É um meio de controle de dados do site.
SRS002	É um meio necessário para disponibilizar o site publicamente.
SRS003	É um meio essencial para que o usuário possa utilizar o site.

SRS004 É um sistema operacional que aceita os navegadores compatíveis com o site.

SRS005 É um navegador compatível com as funcionalidades do site.

2.7 Estrutura do Website

2.7.1 Briefing

2.7.1.1 Histórico

A ideia do projeto partiu de uma observação que foi realizada em cima de áreas profissionais que são exploradas pela mídia, assim nos levando a área da informática para a internet. Paralelo a isso, foi observado problemas e queixas dos profissionais, possibilitando um levantamento de problemas, que nosso projeto pretende resolver.

Dentre os problemas se encontra, por exemplo: no mercado da área de informática, vemos várias queixas a respeito da falta de comunicação com o cliente, pois só é possível o cliente opinar sobre o projeto encomendado após sua finalização, assim fazendo com que o profissional e o cliente percam tempo, recursos e de dinheiro. Outro problema que muitos questionam é a dificuldade de divulgar seus trabalhos e seus serviços, devido a pouca atenção empregada. Também percebemos que, em particular, há várias dúvidas de como executar certas tarefas, como por exemplo: tendências de *design*, formas de programação, melhores ferramentas de trabalho, etc.

Observando isso, o projeto Frame Pixel foi desenvolvido, ele consiste em um site que visa facilitar a interação entre *freelancers*, empresas e seus clientes, tendo como destaque a possibilidade de *streaming* (transmissão ao vivo via internet) da criação dos projetos para evitar possíveis alterações posteriores.

Os usuários têm acesso a um perfil público, onde podem expor suas criações (Portfólio), compartilhar mais sobre seu trabalho e seus contatos. Dentro do perfil há um sistema de mensagens privadas e possibilidade de avaliação dos fornecedores de serviços. O projeto conta com um sistema de Ranking, que avaliará os usuários

com funcionalidade baseada em curtidas de trabalhos realizados, sendo disponível para todos os usuários do site. Também há um *fórum* onde os usuários podem trocar informações sobre tendências, métodos de trabalho e planos de negócios. O site possui contas gratuitas e pagas, onde estas possuem das funções mais simples, às mais complexas.

2.7.1.2 Alvo

Alcançar todos os níveis de desenvolvedores que pretende trabalhar com internet, desde o menos formado até empresas que já possui certo tempo exercendo seus serviços. Em relação aos *freelancers*, a facilidade que o site oferece para os clientes irá atrair muitas pessoas.

Em relação às características do alvo:

Pessoas que tenham experiência com internet, e que tenha algum tipo de formação até mesmo não profissional nas áreas do site.

2.7.1.3 Pesquisas

2.7.1.3.1 Pesquisa Bibliográfica

Para fins de pesquisas bibliográficas foram utilizadas:

- Site Info Money: “Freelancer: saiba porque esse mercado é uma boa alternativa e como se dar bem nele”, publicado no dia 25 de julho de 2016, escrito por Sebastian Siseles.
- Site Imasters: “*Design* como disciplina estratégica no *e-commerce*”, escrito por Euripedes Magalhães, diretor de arte graduado em *Design* Gráfico pelo Centro Universitário de Belas Artes de São Paulo, pós-graduado em Docência no Ensino Superior pela FMU. Publicado em 23/07/2012.
- Site Mkt News: “Marketing x Publicidade x *Design*”, escrito por Veronica Gomes, formada em Gestão de Marketing, atualmente cursando MBA em Branding. Veronica atua na área há cinco anos, com foco em Planejamento estratégico criativo, direcionamento e desenvolvimento de ações com foco em desempenho, também atua como analista de *Business Intelligence*, publicado no dia 17/05/2011.

- Site portal educação: “O mercado de trabalho para o *designer* gráfico”, o autor não foi creditado no site, e sua data de publicação ocorreu no dia 18 de junho de 2013.

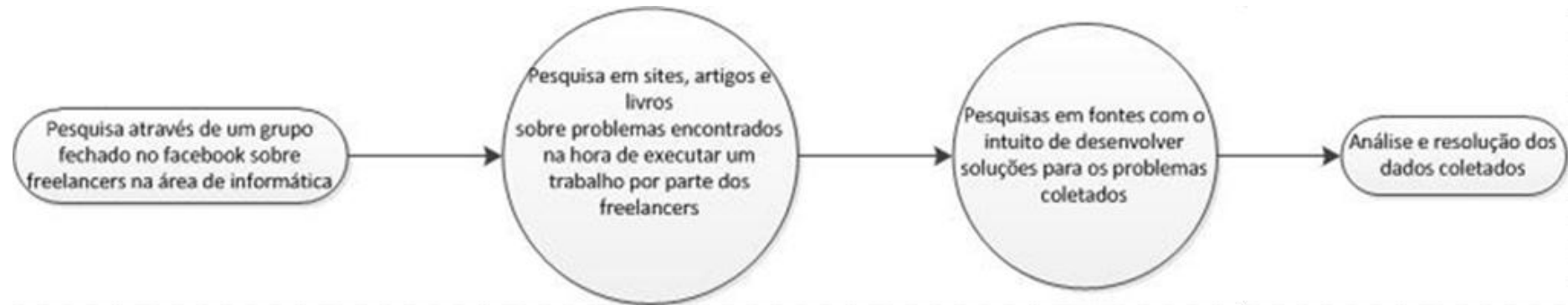
Em relação aos dois livros utilizados estão:

- Escrito pelos autores Henrique Luiz Corrêa Irineu Gustavo Nogueira e Mauro Caon Planejamento, Programação e Controle da Produção

2.7.1.3.2 Pesquisa Exploratória

A equipe utilizou de um grupo fechado no Facebook chamado Ilha da Macacada, neste grupo foi feito perguntas a todos os profissionais que trabalhavam como *freelancers* na área de informática para internet, sobre quais as maiores dificuldades que eles enfrentavam na hora de realizar seus trabalhos, a partir desta pesquisa foi feita a coleta de dados para a realização de uma solução para os problemas apresentados.

2.7.1.4 Fluxograma de Pesquisa



2.7.1.5 Similares

Site analisado: 99 freelas - www.99freelas.com.br

O site analisado possui uma *interface* inicial simples, remetendo as pessoas que já se registrem imediatamente. No caso do cliente, este já sabe o que vai encontrar, e terá uma gama de informações mais “técnicas” sobre freelancer’s.

Ele conta com uma dupla *interface* baseada na plataforma de empregador ou trabalhador. Cada uma, motivada por suas cores, lembrando aspectos do trabalho. Na visão do cliente, é possível ver as propostas e próximos passos para o desenvolvimento de um novo projeto, é possível analisar projetos passados, perfis de empresas e concorrentes.

Já na área do contratante, é possível visualizar nos perfis dos profissionais, o quanto o projeto está feito, caso este tenha feito alguma encomenda, perfis dos clientes, sua reputação e seus trabalhos.

A diferença de nosso projeto para o similar está na inovação da parte gráfica e de usabilidade. Nota se também o *Streaming*, o que possibilita uma interação com o cliente de forma que ambos estarão em constante contato.

2.7.1.6 Benchmarking

A empresa utilizada como parâmetro de comparação, foi a Google. Entre inúmeros benefícios que a empresa disponibiliza a seus funcionários, foi analisada algumas de muita importância, entre elas cabe citar o contato com pessoas consideradas gênios para o campo da informação, além de trabalhar em um local já importante para a área da informática.

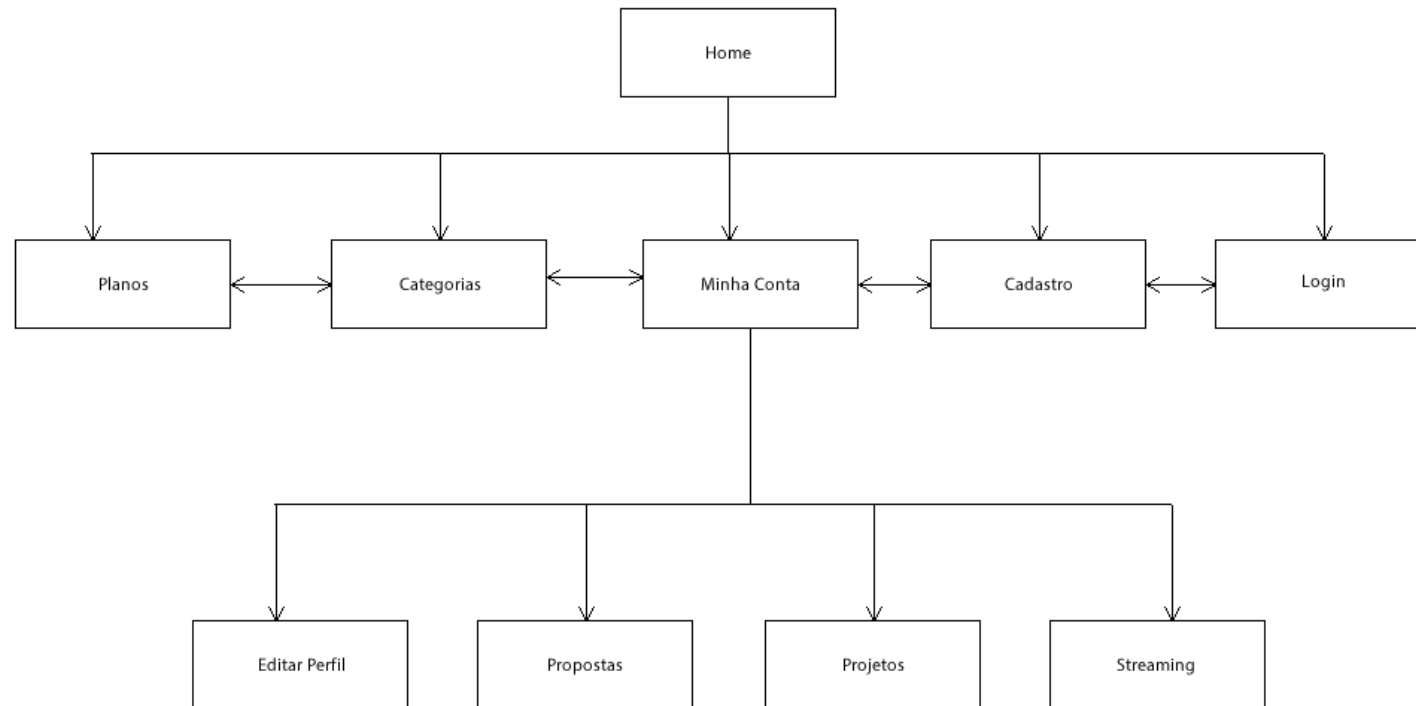
Os meios de filosofia de trabalho da Google foram incorporados á sua plataforma de serviços, onde sempre investem em pesquisas de novos recursos tecnológicos e no aprimoramento de seus serviços. Os funcionários do Google passam por uma espécie de viagem ao futuro utilizando aparelhos que serão tendência mercado.

O Suporte tecnológico que é oferecido a estes funcionários é disponível por 24 horas por dia, e sete dias por semana, ajudando a equipe com as necessidades de hardware e software.

A empresa possui muitas formas de trabalho que torna a vida do funcionário durante o expediente muito mais prazeroso e sem qualquer problema com tensão.

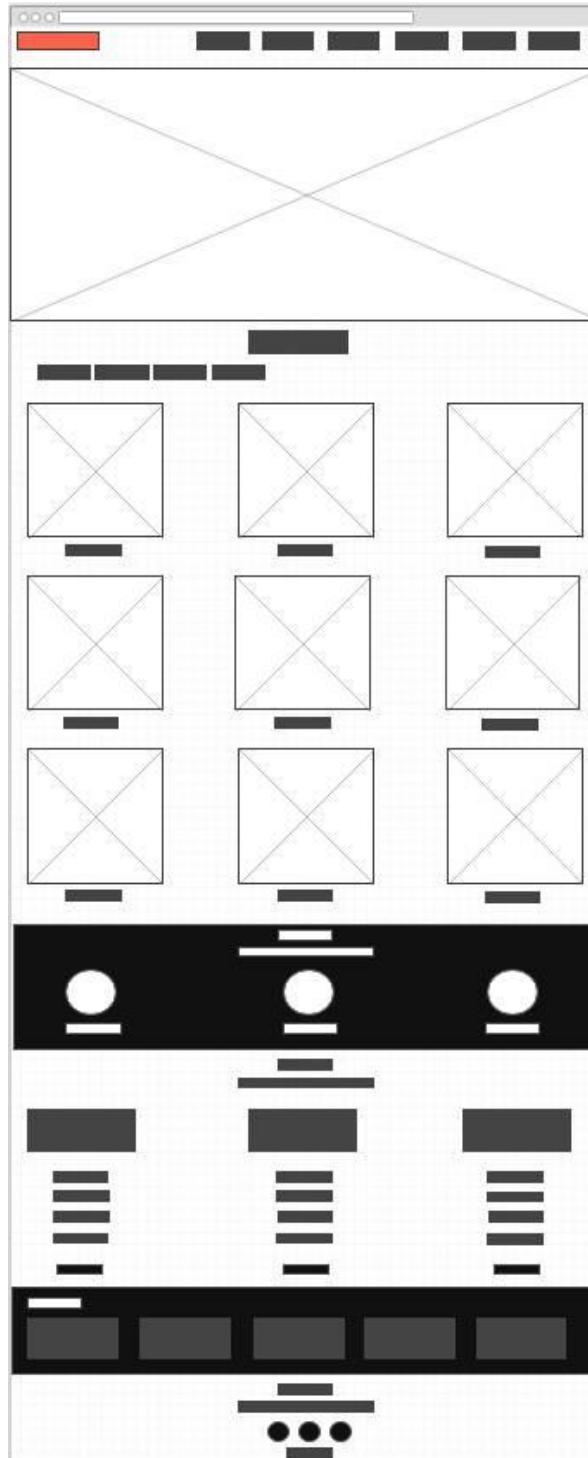
2.7.2 Arquitetura da Informação

2.7.2.1 Fluxograma de Navegação

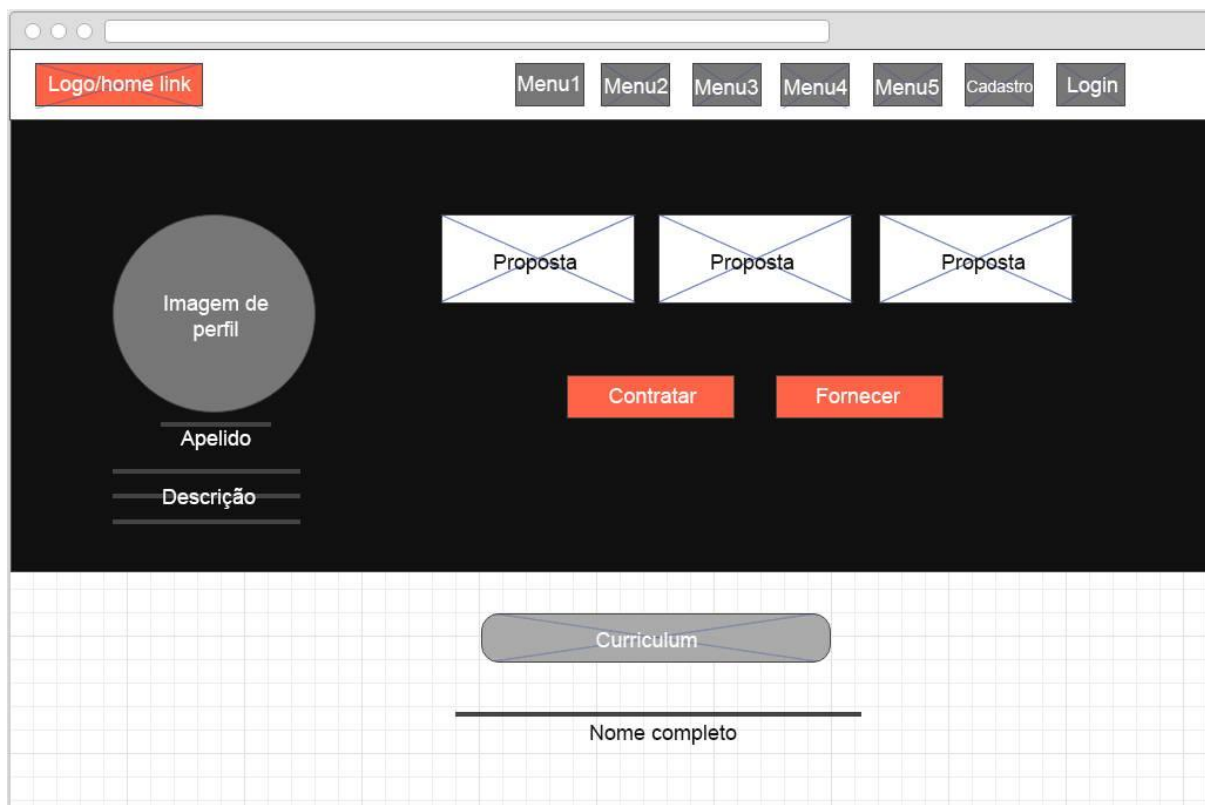


2.7.2.2 Wireframe

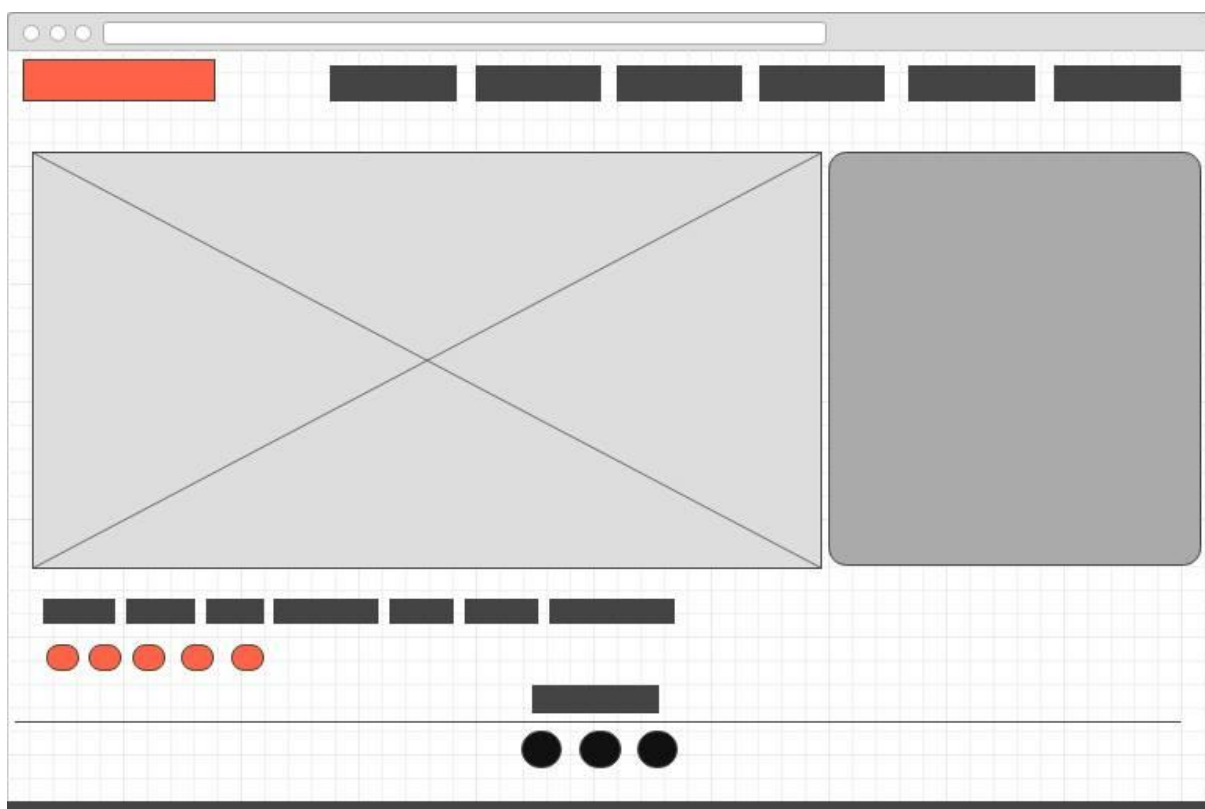
2.2.2.2.1 Home



2.2.2.2 Perfil



2.2.2.3 Screaming

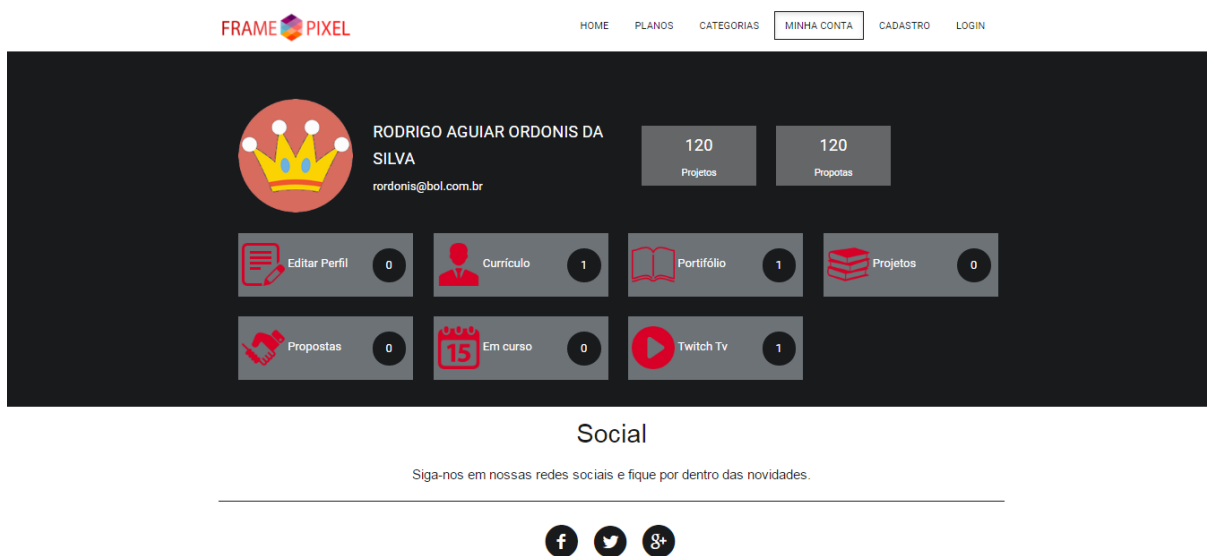


2.7.2.3 Layout final

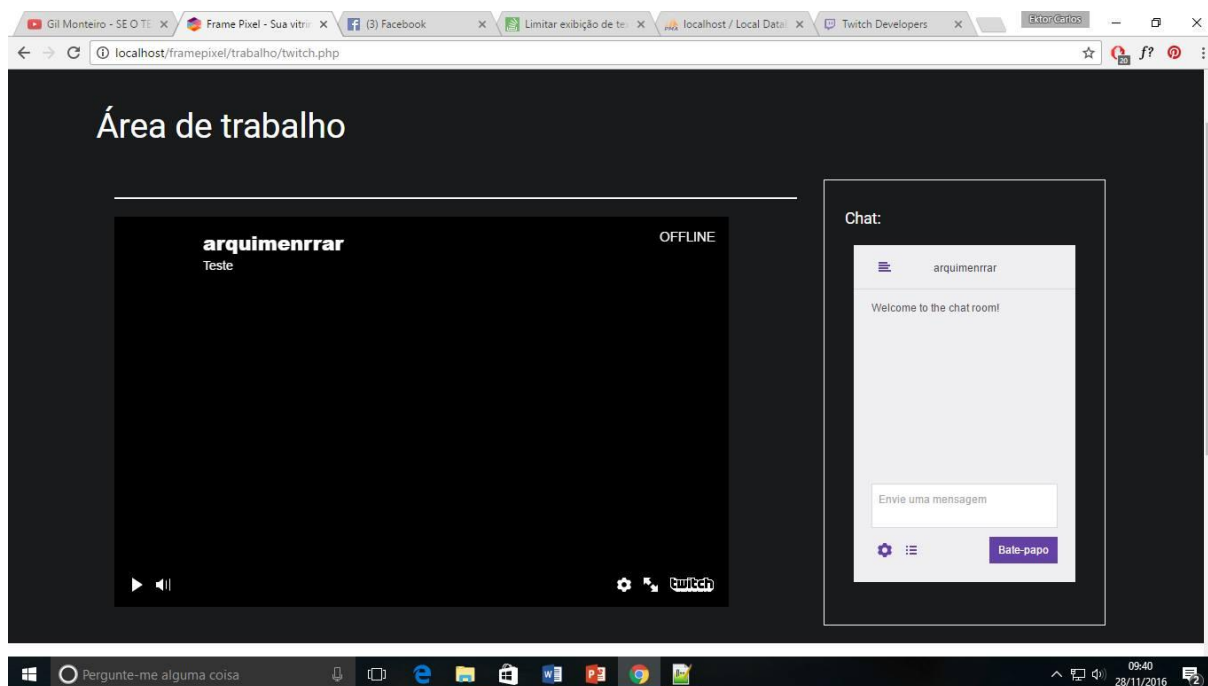
2.7.2.3.1 Home



2.7.2.3.2 Perfil



2.7.2.3.1 Streaming



2.7.3 Acessibilidade e Usabilidade

O site contém ícones grandes, facilitando a visão dos usuários, assim como possui uma linguagem simples e intuitiva, não precisando de muito conhecimento para que um visitante possa se locomover com facilidade.

É possível de diversas formas o usuário navegar por todo o site, não importa o que ele esteja visualizando, ou seu lugar no site, o menu está na tela do usuário por toda sua estadia possibilitando com que possa ser mudado de página ao desejo do usuário.

Embora com poucas cores e ícones grandes e chamativos, as páginas não causam qualquer desconforto, em relação às cores ou a quantidade de informações, estes foram dosados de forma onde se encontra o que é procurado sem incomodar que o usuário se incomode.

2.7.4 Implementação 1 - Desenvolvimento

Foi utilizado como linguagem de design do site, o HTML 5 e o CSS 3. Através de um layout previamente criado pelo grupo, foi criada toda sua base, onde, embora não tenha ficado exatamente como o layout imaginado, o resultado obtido foi bem próximo.

Para o auxílio da confecção do projeto, foi utilizada a template pluton, onde com sua ajuda, adiantou-se uma grande quantidade de tempo devido a sua estrutura o que nos permitiu desenvolver o site com um melhor acabamento.

2.7.5 Implementação 2 - Programação

A principal linguagem utilizada foi o PHP e o JavaScript. Para a criação de certas funções no site foi utilizado ferramentas como JQuery, Jason e Ruby on Rails, onde diversos recursos, tanto gráficos como interativos foram implementados, como por exemplo, o chat inteligente, a animação da pagina de login, etc.

A programação do site de áreas interativas trabalha, com a área gráfica de forma que um complementa o outro, onde ambas são necessárias para que o site tenha sua estrutura e possa oferecer todo o seu potencial.

2.7.6 Publicação, Manutenção e Webmarketing

2.7.6.1 Publicação:

O site será publicado na hospedagem Hostinger.

2.7.6.2 Manutenção:

No projeto, será aberto um espaço próprio para reclamações dúvidas ou sugestões, onde a equipe avaliará a veracidade das queixas ou propostas vindas por parte dos usuários e assim conforme estas informações a Frame Pixel trabalhará para sanar ou eliminar estes problemas.

2.7.6.3 Web Marketing:

O projeto na internet pretende ser divulgado através da criação de páginas em redes sociais como, por exemplo, o Facebook. Também será utilizado um canal no Youtube para tutoriais com o intuito de promover a empresa.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto Frame Pixel consiste em um sistema que tem como intuito o aumento das oportunidades para os profissionais de informática para internet, onde melhora a forma como o cliente e o profissional se comunicam. Desta forma o projeto disponibiliza formas para a execução de serviços e aumenta a publicidade e a visão de empresas e freelancers.

O grupo tem conhecimento sobre as dificuldades encontradas neste mercado, que embora esteja em constante crescimento, há problemas e falhas que ainda precisam ser corrigidas. Estudou-se a fundo estes problemas e percebemos que este mercado não recebe uma visualização das principais mídias de informação, o deixando oculto, porém com o sistema idealizado, contempla-se critérios como, comunicação com o cliente e suporte para execução de tarefa.

As relações de publicidade para os profissionais, e para as empresas que prestam seus serviços nesta área, foram facilitadas, de forma que qualquer pessoa possa contemplar e avaliar os projetos que os usuários estejam dispostos a demonstrar. Introduzimos no projeto diversas formas com que entre o cliente e o profissional possam ter um maior contato entre eles, assim, facilitando a execução dos serviços prestados e aumentando a excelência dos projetos.

O trabalho foi concluído da forma que foi idealizado. Tantos os objetivos gerais como específicos foram realizados, as distancias entre o cliente e o profissional, foram diminuídas, e a área da informática para internet recebeu uma maior atenção assim chamando a atenção e atraindo cada vez mais as pessoas que desconhecem o potencial desta área. Desta forma, o grupo deseja chegar ao status de se tornar referência na área de divulgação de profissionais, e dar destaque aos serviços dos profissionais, assim aumentando suas oportunidades.

4 REFERÊNCIAS

Campos, D. (s.d.). Entrevista: **O que é Design Thinking?** Logo BR. Disponível em: <<http://logobr.org/design-estrategico/design-thinking-o-que-e>> Acesso em: 13 de abril de 2016.

Desafios da Educação. (s.d.). **Educação e design: compartilhando conceitos e empoderando o estudante.** Desafios da Educação. Disponível em: <<http://www.desafiosdaeducacao.com.br/educacao-design-compartilhando-conceitos-empoderando-estudante/>> Acesso em: 9 de maio de 2016.

Gouvêa, T. (s.d.). **Os 5 principais requisitos para ser um bom programador.** Tiago Gouvêa. Disponível em: <<http://www.tiagogouvea.com.br/os-5-principais-requisitos-para-ser-um-bom-programador>> Acesso em: 10 de maio de 2016

SIK Mkl. (s.d.). **O que é o Design Fórum?** Design Fórum. Disponível em: <http://www.designforum.com.br/oque_e_designforum.html> Acesso em: 05 de Abril de 2016

Dantas, D. (s.d.). **5 dicas ao lidar com clientes de design.** #Deignerd. Disponível em: <<https://www.designerd.com.br/5-dicas-ao-lidar-com-clientes-de-design/>> Acesso em: 01 de Abril de 2016

Naddeo, L. (s.d.). **Programador: Carreira e Mercado de Trabalho.** Y.weeazy. Disponível em: <<https://www.weeazy.com/blog/programador-carreira-e-mercado-de-trabalho>> Acesso em: 22 de Abril de 2016.

Médice, R. (s.d.). **A dificuldade do primeiro emprego no mercado de TI.** Profissionais de TI. Disponível em: <<https://www.profissionaisiti.com.br/2013/07/a-dificuldade-do-primeiro-emprego-no-mercado-de-ti/>> Acesso em 17 de Abril de 2016

Oliveira, W. (s.d.). **Mercado de trabalho e Informática.** Artigos. Disponível em: <<http://www.administradores.com.br/artigos/cotidiano/mercado-de-trabalho-e-informatica/73772/>> Acesso em 26 de Abril de 2016

5 GLOSSÁRIO

A

ABSTRACT- Resumo dos pontos principais de um artigo, tese, conferência etc.; sinopse. Na documentação de um trabalho acadêmico o Abstract seria o resumo do trabalho só que revisado e escrito em outra língua.

APÊNDICES - Apêndices são textos elaborados pelo autor a fim de complementar sua argumentação. Anexos são os documentos não elaborados pelo autor, que servem de fundamentação, comprovação ou ilustração, como mapas, leis, estatutos etc.

APLICATIVOS - É um programa de computador que tem por objetivo ajudar o seu usuário a desempenhar uma tarefa específica, em geral ligada a processamento de dados.

B

BANCO DE DADOS - Um banco de dados (sua abreviatura é BD, em inglês DB, database) é uma entidade na qual é possível armazenar dados de maneira estruturada e com a menor redundância possível. Estes dados devem poder ser utilizadas por programas, por usuários diferentes.

BASELINE - Ou linha de base é um termo utilizado em gerenciamento de projetos. O *baseline* é um modelo, um guia do que foi planejado já com todas ou a maioria dos atributos estabelecidos e aprovados, ou seja, o projeto está pronto para ser iniciado. Esta linha de base serve para acompanhamento de projetos, ou seja, um caminho pelo qual o projeto deverá seguir.

BENCHMARKETING – É um processo de comparação de produtos , serviços e práticas empresariais, e é um importante instrumento de gestão das empresas. O *benchmarketing* é realizado através de pesquisas para comparar as ações de cada empresa.

BRIEFING - *Briefing* é um conjunto de informações, uma coleta de dados para o desenvolvimento de um trabalho. Palavra inglesa que significa resumo em portu-

guês. É um documento contendo a descrição da situação de uma marca ou empresa, seus problemas, oportunidades, objetivos e recursos para atingi-los.

BUSINESS - *Business to business* ou B2B é uma expressão em inglês usada para designar o comércio associado a operações de compra e venda, de informações, de produtos e de serviços através da Internet ou através da utilização de redes privadas partilhadas entre duas empresas.

C

CHAT - *Chat* é um termo da língua inglesa que se pode traduzir como “bate-papo” (conversa). Apesar de o conceito ser estrangeiro, é bastante utilizado no nosso idioma para fazer referência a uma ferramenta (ou *fórum*) que permite comunicar (por escrito) em tempo real através da Internet.

CRONOGRAMA – Uma ferramenta de gestão de atividades normalmente em forma de tabela, que também contempla o tempo em que as atividades vão se realizar.

D

DADOS - Dados são observações documentadas ou resultados da medição. A disponibilidade dos dados oferece oportunidades para a obtenção de informações. Os dados podem ser obtidos pela percepção através dos sentidos (por exemplo observação) ou pela execução de um processo de medição.

DER (DIAGRAMA DE ENTIDADE DE RELACIONAMENTO) - O DER é o diagrama de documentação do banco de dados relacionais, sendo responsável por mostrar de maneira gráfica os relacionamentos entre as entidades do banco de dados. Por isso o nome diagrama entidade relacionamento

DESIGN - Disciplina que visa à criação de objetos, ambientes, obras gráficas etc. que sejam ao mesmo tempo funcionais, estéticas e conformes com os imperativos da produção industrial.

DFD (DIAGRAMA DE FLUXO DE DADOS) - É uma representação em rede dos processos (funções) do sistema e dos dados que ligam esses processos. Ele mostra o que o sistema faz e não como é feito. É a ferramenta de demonstração central da análise estruturada.

E

E-COMMERCE - O *e-commerce*, que em português significa comércio eletrônico, é uma modalidade de comércio que realiza suas transações financeiras por meio de dispositivos e plataformas eletrônicas, como computadores e celulares. Um exemplo deste tipo de comércio é comprar ou vender produtos em lojas virtuais.

EMBASAMENTO - [Arquitetura] Base que é capaz de sustentar uma construção; alicerce ou envasamento.

[Arquitetura] Base utilizada para apoiar pedestais de colunas, estátuas etc.; envasamento.

[Figurado] Tudo aquilo que pode ser utilizado como fundamentar (alguma coisa); fundamento.

[Geologia] Tipo de proteção composta por rochas que formam a crosta terrestre desde o seu início.

ESCRITÓRIO - Do latim *scriptoriū*, o termo escritório pode referir-se quer ao local (a divisão de uma habitação ou de uma empresa) onde se exercem atividades administrativas, quer ao mobiliário (escrivania ou secretária com estantes) utilizado para esse fim.

F

FÓRUM - *Fórum*, do latim *forum*, significa o espaço físico onde está localizado o poder judiciário, também conhecido por tribunais judiciais. Os fóruns são assembleias ou reuniões que têm o objetivo de discutir um tema em comum.

FREELANCERS - Também conhecido popularmente no Brasil pelas expressões ou gírias *freela* ou *frila*, é o termo inglês para denominar o profissional autônomo que

se auto emprega em diferentes empresas ou, ainda, guia seus trabalhos por projetos, captando e atendendo seus clientes de forma independente.

G

GLOSSÁRIO - Na parte final de um manuscrito ou enfilexada num volume próprio, de anotações, antes interlineares (glosas), sobre o sentido de palavras antigas ou obscuras encontradas nos textos. Dicionário de palavras de sentido obscuro ou pouco conhecido; elucidário.

I

INFORMÁTICA - Ciência que se dedica ao tratamento da informação mediante o uso de computadores e demais dispositivos de processamento de dados.

INTERFACE - É o nome dado para o modo como ocorre a “comunicação” entre duas partes distintas e que não podem se conectar diretamente. Um software ou sistema operacional, por exemplo, pode ser controlado através de uma pessoa usando um computador.

INTERNAUTAS - Usuário interativo da rede internacional Internet.

INTERNET - Internet é um conjunto de redes mundial, e o nome tem origem inglesa, aonde (Inter) vem de internacional e (Net) significa rede, ou seja, rede de computadores mundial. A internet, que pode ser escrita com a primeira letra em maiúscula, ou minúscula, é uma rede de computadores interligados, que possibilita o acesso a informações sobre e em qualquer lugar do mundo.

L

LAYOUT - Na área da arte gráfica, o *layout* é um esboço ou rascunho que mostra a estrutura física de uma página de um jornal, revista ou página na internet (como um blogue, por exemplo). O *layout* engloba elementos como texto, gráficos, imagens e a forma como eles se encontram em um determinado espaço. O *layout* gráfico pressupõe o trabalho de um *designer* gráfico, que vai trabalhar no formato e núme-

ros de página e suas margens, números de colunas de texto e outros aspectos relevantes.

LOGÍSTICA - Logística significa contabilidade e organização e é um termo de origem grega. Logística também vem do francês “logistique” , que significa uma arte que trata do planejamento e realização de vários projetos, muito utilizado durante as guerras. Logística também é utilizada como parte da álgebra e lógica matemática.

M

MARKETING - Estratégia empresarial de otimização de lucros por meio da adequação da produção e oferta de mercadorias ou serviços às necessidades e preferências dos consumidores, recorrendo a pesquisas de mercado, *design*, campanhas publicitárias, atendimentos pós-venda etc.

MER (Modelo Entidade Relacionamento) - É um modelo conceitual utilizado na Engenharia de Software para descrever os objetos (entidades) envolvidos em um domínio de negócios, com suas características (atributos) e como elas se relacionam entre si (relacionamentos).

METODOLOGIA - É uma palavra derivada de “método”, do Latim “methodus” cujo significado é “caminho ou a via para a realização de algo”. Método é o processo para se atingir um determinado fim ou para se chegar ao conhecimento. Metodologia é o campo em que se estudam os melhores métodos praticados em determinada área para a produção do conhecimento.

MÍDIA - Todo suporte de difusão da informação que constitui um meio intermediário de expressão capaz de transmitir mensagens; o conjunto dos meios de comunicação social de massas. Abrangem esses meios o rádio, o cinema, a televisão, a imprensa, os satélites de comunicações, os meios eletrônicos e telemáticos de comunicação etc.

MODELAGEM - Ação ou efeito de modelar; modelação.

N

NAVEGADOR - O termo navegador vem de navegar e desde o início da internet acessar e visitar os sites ficou conceituado como navegar na internet. Na prática ele é um programa que deve ser instalado em seu computador para permitir o acesso aos sites em que deseja visitar. Às vezes encontramos o termo browser que é a mesma definição só que em inglês.

NICHO - Nicho possui diversos significados. Nicho é um tipo de cavidade aberta em uma parede, para colocar imagens, urnas, estátuas, muito comum ser visto em Igrejas. Nicho também possui significados na área de marketing e na ecologia.

O

ONLINE - Online (online) remete a um estado de conectividade, frente o termo off-line (off-line) que indica um estado de desconexão. Existem alguns significados mais específicos. Em um sistema para a execução de uma tarefa é, em particular, disse que um elemento do sistema está na linha, se você estiver operando.

P

PERFIL - Perfil, em redes sociais, sites de relacionamento, blogs pessoais, ou comunidades virtuais, se refere a um cadastro de dados pessoais, de contato, e preferenciais de um determinado usuário. Parte destes dados podem ser públicos, sendo compartilhados com os demais usuários, ou privados, dependendo do tipo de perfil, tipo de comunidade ou configurações de privacidade definidas pelo usuário.

PORTAL - Um portal é um local central para disponibilizar todos os tipos de informações a um público variado. Os portais podem ser, grosso modo, divididos em duas classificações principais: o portal de informações empresariais e o portal de gerenciamento de conteúdo. Na maioria dos casos, você descobrirá que precisa combinar as duas implementações para atender ao seu amplo espectro de necessidades de negócios.

PORTFÓLIO - Cartão duplo desdobrável para guardar papéis; pasta, porta-fólio. Conjunto ou coleção do que está ou pode ser guardado num portfólio.

PREMIUM - Compensação por serviço prestado. Quantia em dinheiro ou recompensa material atribuída aos vencedores de uma competição, concurso, jogo; uma exclusividade de direitos por um serviço prestado.

PROGRAMAÇÃO - A lista das matérias e/ou disciplinas que fazem parte de um curso e/ou que compõem o conteúdo de um concurso programa. Reunião dos eventos culturais ou programas (de televisão, de teatro, de rádio etc.) que serão apresentados, em longo prazo ou de maneira permanente: a programação de uma peça de teatro. Elaboração do plano de ações de uma empresa: programação de vendas.

[Informática] Área do conhecimento que se dedica ao desenvolvimento e/ou à criação de programas de computador.

[Informática] Ação de criar programas de computador.

PUBLICIDADE - Publicidade significa, genericamente, divulgar, tornar público um fato ou uma ideia. A palavra publicidade deriva do latim "publicus", "público" em português.

R

RANKING – É o processo de posicionamento de itens de estatísticas individuais, de grupos ou comerciais, na escala ordinal de números, em relação a outros. Segundo o Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, ranking é uma "classificação ordenada de acordo com critérios determinados".

S

SITE - A palavra "site" em inglês tem exatamente o mesmo significado de "sítio" em português, pois ambas derivam do latim situs ("lugar demarcado, local, posição") e, primariamente, designa qualquer lugar ou local delimitado (sítio arquitetônico, sítio paisagístico, sítio histórico, entre outros).

SLOTS - Informática Ranhura de inserção; conector de expansão. (Na parte externa do computador, ranhura onde se inserem os discos flexíveis; no interior do computador, conector na placa-mãe onde se podem adaptar placas de circuitos, para expandir suas características.).

SOFTWARE - Conjunto de componentes lógicos de um computador ou sistema de processamento de dados; programa, rotina ou conjunto de instruções que controlam o funcionamento de um computador; suporte lógico.

STAKEHOLDERS - É uma pessoa ou grupo que possui participação, investimento ou ações e que possui interesse em uma determinada empresa ou negócio. O inglês stake significa interesse, participação, risco. Enquanto holder significa aquele que possui.

STREAMING - É uma forma de transmissão de som e imagem (áudio e vídeo) através de uma rede qualquer de computadores sem a necessidade de efetuar downloads do que está se vendo e/ou ouvindo, pois neste método a máquina recebe as informações ao mesmo tempo em que as repassa ao usuário.

T

TEMÁTICA - Conjunto dos temas que caracterizam uma obra literária ou artística.

TI (TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) - Tecnologia da informação (conhecida também pela sigla TI) é uma área que utiliza a computação como um meio para produzir, transmitir, armazenar e usar diversas informações.

W

WEB MARKETING - A web marketing é o nome dado ao conjunto de instrumentos e 'modus operandi' que realça a presença ou a existência de uma empresa, profissional, pessoa, ou mesmo uma ideia em uma área pré-definida ou em toda a rede mundial de computadores interligados com a utilização da internet.

WEBSITE - Um website ou site, também aportuguesado para saite ou sítio ("da Web" ou "da Internet"), é um conjunto de páginas web, isto é, de hipertextos acessíveis geralmente pelo protocolo HTTP na internet. O conjunto de todos os sites públicos existentes compõe a World Wide Web.

WIREFRAME - É um desenho básico, como um esqueleto, que demonstra de forma direta a arquitetura de como o objeto (*interface*, página da internet, modelo, etc.) final será de acordo com as especificações relatadas.

APÊNDICE

APÊNDICE A – Plano de Negócios

1 Sumário Executivo

1.1 Missão

Dar destaque aos serviços prestados, aumentar as oportunidades, divulgar e auxiliar os profissionais da área de informática, facilitando seus trabalhos e mostrando seus projetos.

1.2 Visão

Ser referencia na área de divulgação de profissionais e excelência em suporte oferecido aos usuários.

1.3 Valores

- Suporte de qualidade;
- Divulgação;
- Facilidade;
- Otimiza
- ção de tempo;
- Tendências;
- Excelência profissional;
- Ensino e pesquisa.

2. Análise Ambiental

“A informática e a internet auxiliam e integram, a partir de suas amplas funções, um processo de construção, estabelecendo um ritmo virtual ao aprimoramento de conceitos, à realização de questionamentos e à mediação dialética.”

(RICARDO, 2001, site: logosgrafia.com)

2.1 Análise Externa

2.1.1 Panorama do Setor

No mercado atual da área da informática, segundo pesquisas realizadas em um grupo no Facebook, há várias queixas desses profissionais a respeito da falta de comunicação com o cliente, pois só é possível o cliente opinar no projeto depois que ele está finalizado, fazendo, assim, com que o profissional e o cliente percam tempo, levando a perda de recursos e de disponibilidade.

Outro problema que muitos questionam nesses fóruns é a dificuldade de divulgar seus trabalhos e seus serviços, devido a pouca atenção que veículos de mídia empregam a esta área.

Nestas áreas em particular, há várias dúvidas de como executar certas tarefas dos profissionais atuais, como por exemplo: tendências de design, formas de programação, melhores ferramentas de trabalho, etc.

2.1.2 Público Alvo

O público alvo do site são os profissionais da área de informática aplicada à web como programadores web, designers, animadores e etc.

Dentre as dificuldades da área Web, encontramos de forma muito explícita a falta de oportunidades de divulgação, e a extrema burocracia no processo da disponibilização, e na distribuição dos serviços.

Os profissionais desta área necessitam de ferramentas para poder expor o trabalho e otimizar o tempo gasto nas suas operações.

2.1.2.1 Programadores:

São programadores porque tem conhecimento de algum tipo de linguagem de programação, geralmente não tem um local bom de divulgação, e tem extrema dificuldade em entrar em contato com o contratante do serviço.

Os alvos que queremos alcançar com o site dentre os programadores, são os programadores que tem bom conhecimento em linguagens voltadas para web já que é o que movimenta o mercado na internet, entre 18 à 35 anos já que estão em idade de alta curiosidade para aprender novas tecnologias e renovar seus conhecimentos, e com algum tipo de experiência com freelancing.

2.1.2.2 Designers

Tem algum conhecimento na área de design, mesmo que não tenham alguma formação na área, fazer freelancing na internet hoje não é uma tarefa fácil, não existem ferramentas que facilitem e agilizem esse processo, além de ganhar muito pouco e não ter como provar sua competência.

Queremos alcançar os designers de 18 à 25 anos, já que geralmente na área pessoas acima desta idade tendem a desenvolver seu próprio negócio ou trabalhar fixamente em uma empresa, que queiram ter uma experiência com freelancing, já que é uma área independente e com grandes possibilidades.

2.1.2.3 Empresas

Empresas que tem bom conhecimento em gestão de funcionários, e organização das tarefas, trabalhar em um escritório privado, além de todos os custos gerados não tem o conforto do lar, e a comodidade da internet.

Queremos alcançar as empresas que pretendem investir em um modelo de negócio mais “liberal”, que queira funcionários trabalhando em casa e um sistema de organização simples e rápido.

Dentre as empresas alvos procuramos, microempresas, com pouco investimento inicial, procura uma forma fácil de contratar, pagar e realizar os serviços requisitados a ela.

2.1.3 Concorrência

2.1.3.1 Direto

Sites para compra de sites, como por exemplo, GetNinjas e 99Freelas

2.1.3.2 Indireto

Redes sociais, como por exemplo, Facebook.

2.1.3.3 Quadro de Estudo dos Concorrentes Direto

	Qualidade	Preço	Condições De Pagamento	Localização	Atendimento	Serviços aos Clientes	Garantias Oferecidas
Frame Pixel	Maior segurança para o cliente e o profissional tendo um grande contato oferecido entre eles	Três diferentes planos com os seus preços e funcionalidades	Site especializado em pagamento, utilizado de forma externa.	Avenida Jundiá - Anhangabaú, Jundiá – SP. www.framepixel.com.br	Fórum Chat Telefone	Oportunidade de demonstrar os seus projetos mundialmente e de entrar em contato com possíveis compradores	O seu trabalho poderá ser visualizado por todo mundo e avaliado
GetNinjas	Voltado para diversas áreas não apenas a de informática para internet	Diversos planos com os seus preços e funcionalidades		Pinheiros, São Paulo – SP www.getninjas.com.br	Telefone Chat E-Mail	Demonstrar o seu trabalho e possivelmente ser contratado por alguém interessado	
99Freelas		Diversos planos com os seus preços e funcionalidades		https://www.99freelas.com.br/	Blog FAQ Chat	Demonstrar o seu trabalho e possivelmente ser contratado por alguém interessado	
Conclusões	Nosso grande diferencial é o imenso contato oferecido entre o cliente e o profissional, demonstrando a qualidade de seus serviços em tempo real e apresentando diversas referências para o cliente.						

2.1.4 Análise PEST

POLITICA	ECONOMIA	SOCIAL	TECNOLOGIA
Leis do consumidor	Grande quantidade freelancers	Pouca propaganda	Internet
Leis do vendedor	Poucos profissionais empregados	Grande importância da internet	Uso de mídias digitais
Impostos	Crise econômica	Deslocamento físico das pessoas	Projetos digitais
Contrato empresarial	Políticas monetárias		Facilidade no uso

2.1.5 Análise SWOT

	AJUDA	ATRAPALHA
I N T E R N O	<ul style="list-style-type: none"> -Facilidade no acesso; -Divulgação gratuita; -Maior comunicação com o cliente; -Facilita a criação de projetos; -Avaliação dos projetos. 	<ul style="list-style-type: none"> -Para um total aproveitamento do site é necessário pagar; -Se vê necessário uma boa conexão de internet.
E X T E R N O	<ul style="list-style-type: none"> -Pouca divulgação dos projetos; -Dificuldade do transporte para as empresas; -Necessidade de monitoramento do projeto. 	<ul style="list-style-type: none"> -Insatisfação da avaliação do projeto; -Divulgação do site em questão.

2.2 Análise Interna

2.2.1 História da Empresa

São integrantes do grupo: Abner Rodrigues Andrew Ariane Zukeran, Ektor Carlos, formado em programação em flash, Gabriel Contes Gabriel De Oliveira, Rodrigo Aguiar cursando eletrônica na instituição ETEC São Mateus. Todos cursando informática para internet na ETEC São Mateus.

A ideia do projeto partiu de uma observação que foi realizada em cima de áreas profissionais não tão exploradas por veículos de mídia, deste ponto que chegamos ao setor de informática. Paralelo a isso foi observado problemas e queixas desses profissionais e fizemos um levantamento de problemas que nosso projeto, poderá resolver e partindo disso começamos a desenvolver - lo.

Acharam-se vários problemas como, por exemplo: no mercado atual da área de informática vemos várias queixas desses profissionais a respeito da falta de comunicação com o cliente, pois só é possível o cliente opinar no projeto depois que ele está finalizado, assim fazendo com que o profissional e o cliente percam tempo, levando a perda de recursos e de disponibilidade. Outro problema que muitos questionam é a dificuldade de divulgar seus trabalhos e seus serviços, devido à pouca atenção que veículos de mídia empregam a esta área. Também percebemos que, nestas áreas em particular, há várias dúvidas de como executar certas tarefas dos profissionais atuais, como por exemplo: tendências de design, formas de programação, melhores ferramentas de trabalho, etc.

Observando isso, o projeto Frame Pixel foi desenvolvido, ele consiste em um site que visa facilitar a interação entre freelancers, empresas e seus clientes, tendo como destaque a possibilidade de streaming (transmissão ao vivo via internet) da criação dos projetos para evitar possíveis alterações posteriores.

Além da possibilidade do streaming, os usuários têm acesso a um perfil público, onde podem expor suas criações (Portfólio), compartilhar mais sobre seu trabalho e seus contatos. Dentro do perfil há um sistema de mensagens privadas e possibilidade de avaliação dos fornecedores de serviços (Freelancers e Empresas). Nosso site conta com um sistema de Ranking, que avaliará os usuários com um sistema de curtidas baseado em trabalhos realizados anteriormente, sendo disponível para

todos os usuários do site. Também há um fórum onde os usuários poderão trocar informações sobre tendências, métodos de trabalho e planos de negócios. O site possui contas gratuitas e pagas, onde estas possuem das funções mais simples às mais complexas, onde a conta Business, feita para empresas, é possível cadastrar os funcionários em suas respectivas áreas de atuação para ajudar na organização.

3 Plano de Marketing

3.1 Produto/Serviço

O projeto é um prestador de vários serviços sendo eles, o de abrigar os projetos dos usuários do site, diminuir a distancia cliente e profissional, divulgar os profissionais que estiverem cadastrados no site.

3.1.1 Descrição do Serviço como Funcionará

Frame Pixel é um site que visa aperfeiçoar a forma em que freelancers, empresas e seus clientes, se comunicam, além de ter como meta a divulgação destes profissionais por meio de ferramentas que visam diminuir as distâncias entre eles, assim tornando a convecção do projeto mais dinâmica e com menos probabilidade de rejeição por meio do contratante do serviço. Frame Pixel também tem como objetivo sanar certas dúvidas decorrentes de certos profissionais á respeito dá execução de certas tarefas durante o trabalho, como por exemplo qual ferramenta se usar para criação de um logotipo, qual tendência de design está mais atualmente na moda ou qual tipo de cor é a mais apropriada para cada tipo de serviço.

3.1.2 Nome do Serviço

Frame Pixel

3.1.2.1 Frame

É cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual

3.1.2.2 Pixel

É o menor elemento num dispositivo de exibição (como por exemplo um monitor), ao qual é possível atribuir-se uma cor. De uma forma mais simples, um pixel é o menor ponto que forma uma imagem digital, sendo que o conjunto de milhares de pixels formam a imagem inteira.

3.1.2. Logo



Hexágono: Representa um frame

Quadrados Internos: Assume a representação de pixels.

Cores diferentes e suas tonalidades: As tendências que nunca assume um estilo único, ela pode variar desde a coisa mais simples até a mais complexa.

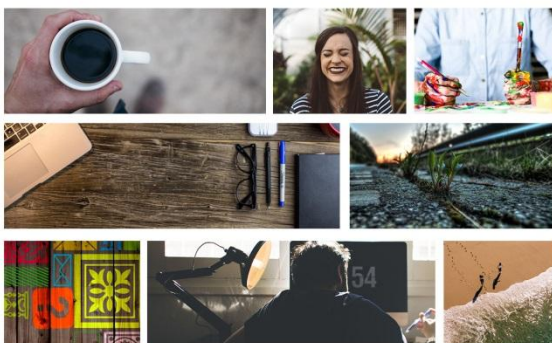
3.1.3 Slogan

O mundo em pixels.

3.1.4 Plataforma do Site



CONTRATE



NOSSOS PLANOS

FREE	PREMIUM	BUSINESS
00,00 R\$	20,00 R\$	100,00 R\$
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lorem Ipsum ✓ Lorem Ipsum ✓ Lorem Ipsum ✓ Lorem Ipsum 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lorem Ipsum ✓ Lorem Ipsum ✓ Lorem Ipsum ✓ Lorem Ipsum 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lorem Ipsum ✓ Lorem Ipsum ✓ Lorem Ipsum ✓ Lorem Ipsum
Contrate já		

RANKING

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur eu velit feugiat, pharetra ante in, suscipit neque. Nulla facilisi. Sed nulla justo, tincidunt a mattis ut, accumsan id massa. Duis vel tempus mauris, et fermentum erat. Sed mattis malesuada risus at rhoncus. Ut nulla magna, ve-

Amarida Sanchez 

Jose Carlos 

Ricardo Juarez 

[Descubra](#)

3.2 Preço

O site oferece três opções de planos:

- free
- premium
- business

O plano free é gratuito porem com recursos limitados em comparação aos demais.

O plano premium custa R\$ 45,00 e tem a oferecer benefícios exclusivos para trabalhadores freelancer.

O plano Business custa R\$ 400,00 e tem benefícios exclusivos para empresas interessadas em demonstrar os seus projetos.

3.3 Praça

3.3.1 Local Físico

Avenida Jundiaí - Anhangabaú, Jundiaí nº7 – SP.

3.3.2 Local Virtual

www.framepixel.com.br

3.4 Promoção

3.5 Ações de divulgação da empresa ao mercado

Criação de paginas no Facebook antes do lançamento oficial do site, propagandas em outros sites, comerciais de TV, sugerir o site para grandes nomes da área de informática, vídeos no YouTube demonstrando o site e ensinando algumas de suas funções.

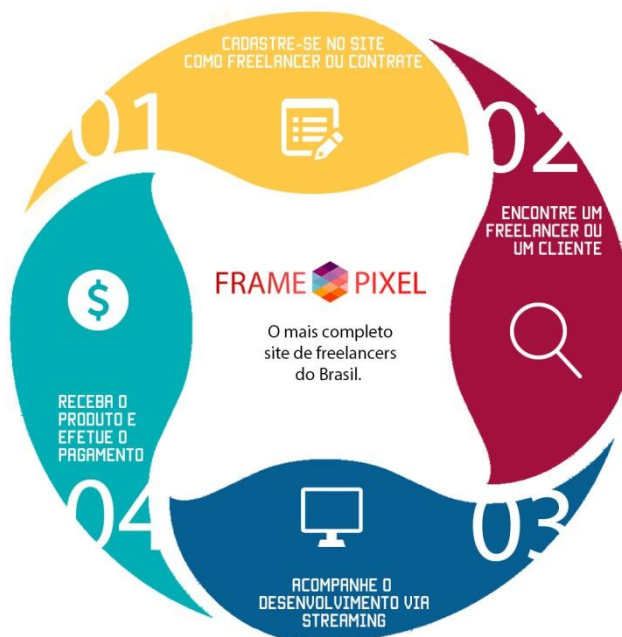
3.5.1 Parcerias

ADDOBE, COREL, TECHMUNDO, CANALTECH E OLHAR DIGITAL.

3.5.2 Propaganda



3.5.3 Anúncio



4 Plano Operacional

4.1 Funções na empresa

O projeto em si será dividido em setores, cada setor receberá um preço pré-estabelecido, estes campos serão a estrutura que manterá o site trabalhando, entre essas equipes estão:

Equipe de Manutenção: Manutenção é feita para prevenir ou corrigir algum problema presente. Neste caso a manutenção pode ser a atualização do sistema para evitar que fique vulnerável a ataques de hackers. O valor em média que estes profissionais cobram giram em torno através de uma pesquisa de mercado em R\$ 120,00 a hora.

Equipe de Atualização do Site: Como o campo que será abordado no projeto é a informática, e quase imprescindível contarmos com uma equipe de Atualização. A atualização de site pode também se referir a um redesign. O redesign de site é a mudança do layout, alterando cores e formas do site, mas mantendo a mesma estrutura com o intuito de se atualizar as novas formas de tendências no mercado, valor para fazer uma atualização de site gira em torno de R\$120,00 a hora.

O setor administrativo e financeiro será estipulado pela própria empresa, além das despesas já citadas com manutenção e atualização, o salário de cada funcionário será estipulado de acordo com o número de assinaturas, a divisão será realizada pelos membros criadores do projeto.

4.2 quadro de Funções

Setor	Função	Salário
Manutenção	Prevenir ou Corrigir qualquer problema referente ao site	Profissionais em média dessa área cobram em torno de R\$120,00

Atualização	Pode se referir à área de design, alterando o layout, mudando cores ou criando novas formas de atrair o público alvo.	O giro de salário em torno desses profissionais em média fica em torno de R\$ 120,00
Administrativo/ Financeiro	Definir o lucro e controlar a parte de administração e divisão do salário entre os profissionais que cuidam e desenvolvem o site	A parte de administração e contabilidade será realizado pela própria frame pixel, e os custos com os salários dos mesmos será definido de acordo com o N° de assinaturas.

4.3 Espaço / Escritório Físico

Avenida Jundiaí - Anhangabaú, Jundiaí – SP.

O imóvel comercial possui 27 andares, foi construída em 2016, excelente sala comercial no melhor e mais bem localizado edifício do interior de São Paulo, em Jundiaí. Prédio pronto e novíssimo, entregue em 2016. Localizado no 17º andar possui vista panorâmica de toda Serra do Japi, da Rodovia Anhanguera, da cidade de Jundiaí e muito mais. Com janelas antirruído, varanda, piso elevado, banheiro e excelente acabamento. Excelente para escritórios modernos, consultório e para quem preza pelo bom e diferente. Em um terreno de 7.200m², o edifício se localiza no início da Avenida Jundiaí, na alça de acesso do Km58 da Anhanguera, há apenas 43 km da entrada de São Paulo. Possui infraestrutura completa. Portaria e segurança 24h, no térreo possuem lojas, restaurantes, auditório, salas de reunião e na cobertura, o único heliporto da região. Em frente à Kalunga e dezenas de restaurantes e pontos comerciais.

5. Plano Financeiro

5.1 Capital Inicial/Giro

O capital inicial para início do projeto será em torno de R\$ 2.500,00 em pecunia será extraído através de parcerias e de empréstimos em bancos.

5.2 Estimativas dos Investimentos Fixos (Período 1 ano)

A empresa conta com três tipos de conta, Free, Premium e Business. Free é gratuita, a Premium e a Business são pagas, o valor para obter uma conta Premium é de R\$ 30,00 já a Business, o custo é de R\$ 90,00, o valor de lucro será obtido através da estimativa de quantos usuários assinarem essas contas, por exemplo: de vinte clientes, se dez assinarem a conta Premium, e outros dez assinarem a Business, durante um ano o lucro obtido será de aproximadamente R\$ 15.000,00.

6. Avaliação do Empreendimento

Frame Pixel tem como objetivo ser referência na área de divulgação de profissionais e excelência em suporte oferecido aos usuários, com o intuito de dar destaque aos serviços prestados, aumentar as oportunidades, divulgar e auxiliar os profissionais da área de informática, facilitando seus trabalhos e mostrando seus projetos.

Dessa forma a empresa contribuirá para abrir um pouco mais um campo tão importante e ao mesmo tempo não tão explorado, visando se tornar uma porta que abrirá caminhos para profissionais entrarem e formarem uma carreira profissional digna.

ANEXOS