

PLATAFORMA DE SERVIÇOS WEB

Patrick Menezes¹; Carlos Delfino²; Ibsem Dias³

2ª Jornada de Integração e Iniciação Científica – Faculdade Cesusc – Santa Catarina – SC – Brasil

INTRODUÇÃO

Ao necessitarmos de um serviço qualquer nossa primeira ação hoje é abrir um navegador web em um dispositivo móvel ou computador. Para encontrar o que queremos basta entrar em um site de busca digitar palavras-chave e pronto. O *google*, por exemplo, encontra as respostas para quase tudo que precisamos. Porém, a delimitação mais precisa das respostas exige do usuário conhecimentos mais avançados ao digitar as palavras-chave em conjunto com operadores que delimitem melhor o que é desejado. Necessidades de busca em situações e mercados específicos promoveram o surgimento de inúmeras soluções do tipo plataformas multilaterais. Construídas para aproximar clientes e fornecedores com informações e vantagens que plataformas genéricas de busca não dispõem. O *AirBNB*, por exemplo, para quem quer encontrar casas e quartos para alugar. A *Estante Virtual* para encontrar livros usados. O *OLX* para compradores e vendedores de quase tudo que se imagina. Com esta visão alunos e professor da disciplina de Modelagem Física de Sistemas propuseram um projeto de um sistema que implemente um framework para o desenvolvimento de uma plataforma multilateral de serviços que promova a facilidade de busca entre clientes e fornecedores independentemente do modelo de negócios a ser implementado.

OBJETIVO

A plataforma de serviços web tem por missão facilitar o encontro entre prestadores e demandantes de serviços priorizando a localidade e as avaliações dos clientes.

DESENVOLVIMENTO PESQUISA

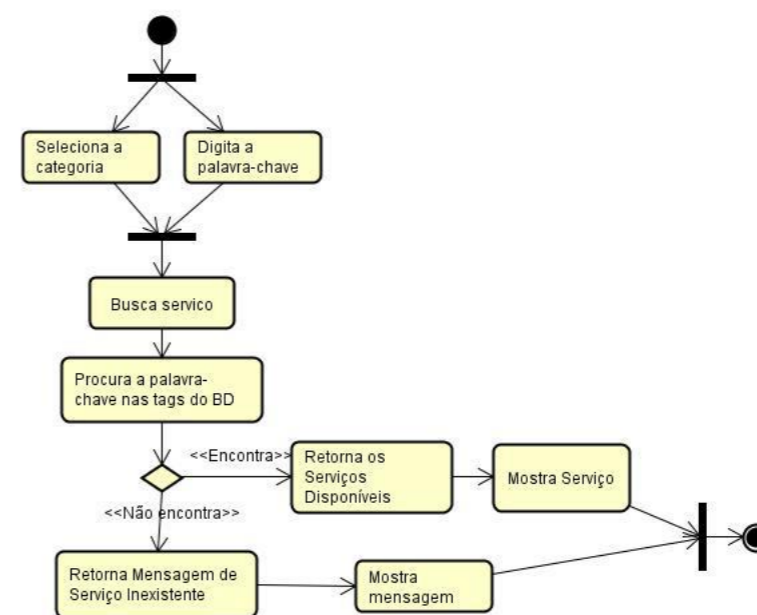
Após dois encontros entre alunos e professor foi construído o modelo de negócios da Plataforma de Serviços Web representado pela Figura 1.



Neste modelo foram destacados quais fatores a serem desenvolvidos para viabilizar esta solução: a proposta de valor da aplicação (PV), quais segmentos de clientes (SC) a plataforma pode atender, por quais canais (CN) esta será utilizada, como os clientes vão se relacionar (RC), quais serão as prováveis fontes de receita (R\$) e despesa (C\$), quais atividades-chave (AC)

que suportarão a plataforma, quem serão os principais parceiros (PP) e, por fim quais o recurso principais para viabilizar o desenvolvimento da aplicação (RP). Como metodologia para acompanhamento do projeto foi escolhido o Scrum. Por meio deste framework professor e alunos estão controlando as entregas, priorizando os artefatos de modelagem a serem gerados, controlando os prazos das entregas e mantendo a equipe alinhada ao objetivo principal: um protótipo até o final do semestre quando do encerramento da disciplina. A infra estrutura tecnológica adotada para desenvolver a aplicação é o Java EE6. Entre as atividades realizadas, alinhadas a necessidade de aprendizagem proposta na ementa da disciplina, foram construídos diagramas UML. A Figura 2 representa o diagrama de atividade de busca dos serviços, que serve para orientar a implementação do código de um dos métodos essenciais da aplicação, a busca.

Figura 2 – Diagrama de Atividades da Busca de Serviços



Ainda foram definidos quais artefatos de modelagem lógica deveriam ser construídos: Diagrama de caso de uso, diagrama de classes, diagrama de pacotes, modelo Entidade Relacionamento (ER), diagrama de atividade dos métodos mais complexos e os *wireframes* das principais telas da aplicação. Atualmente o projeto encontra-se em fase de implementação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gestão do projeto focou nos princípios apresentados pela metodologia Scrum, foram priorizados os casos de uso mais importantes para apresentar a proposta de valor da plataforma de serviços web, ou seja, o mecanismo de busca dos serviços, a apresentação dos serviços e avaliação dos serviços. A geração dos artefatos de modelagem está proporcionando aos alunos a implementação do código sobre as especificações definidas anteriormente sem gerar dúvidas sobre o que deve ser realizado, além de proporcionar a continuidade do desenvolvimento do projeto em turmas futuras. A infra estrutura tecnológica adotada permite a colaboração entre os alunos em um mesmo ambiente, facilitando o versionamento e integração dos códigos desenvolvidos. Por fim, a utilização do ambiente de sala de aula para aplicar na prática os conteúdos definidos na ementa da disciplina de modelagem e estudados em disciplinas anteriores tem se mostrado produtivo na transformação dos conhecimentos adquiridos em habilidades e atitudes que proporcionam aos alunos experiências semelhantes aquelas encontradas no mercado de trabalho.

1 Titulação: Graduando em ADS Instituição atual: Faculdade Cesusc/patrickwds1@gmail.com
2 Titulação: Graduando em ADS Instituição atual: Faculdade Cesusc /carlosantoniodelfino@hotmail.com
3 Titulação: Mestre em Administração. Instituição atual: Faculdade Cesusc /ibsem.dias@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GONÇALVES, Edson. **Dominando Java Server Faces e Facelets Utilizando Springs 2.5, Hibernate e JPA**. São Paulo: Ciência Moderna, 2008.
FOWLER, Martin e Kendall Scott. **UML Essencial**. Porto Alegre: Bookman, 2000.
OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. **Business model generation: inovação em modelos de negócios**. Alta Books Editora, 2013
PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de software: uma abordagem profissional**. 7ª Edição. Ed: McGraw Hill, 2011.
YOURDON, Edward. **Análise Estruturada Moderna**. São Paulo: Campus, 1990.