

Sistema *CrowdSourcing* para Procura e Disponibilidade de Prestação de Serviços

Lucas Dias Correia, Giovani Siqueira, Késsia Rita da Costa Marchi, Rafael Henrique Dalegrave Zottesso.

Campus Paranavaí - Instituto Federal do Paraná (IFPR)
Paranavaí– PR – Brasil

{9lucasdias, gisqgt}@gmail.com, {kessia.marchi, rafael.zottesso}@ifpr.edu.br

Em plena era da conectividade, tecnologias emergiram. Desta forma, novos modelos de negócios apareceram no mercado e estão cada vez mais próximos de seus consumidores. Este é o caso da empresa Uber, entre outras, que ganharam seu espaço fazendo com que pessoas físicas pudessem prestar serviços e, assim, faturar uma renda extra trabalhando por conta. Esse modelo de negócios denomina-se *CrowdSourcing* (em tradução: “Mantido por pessoas para pessoas”) e se baseia em fundar uma rede que conecta pessoas que precisam de outras para determinado fim e facilitar a comunicação entre as partes [LITERACIES 2016].

Nesse contexto, este trabalho visa desenvolver um sistema web que atue em prol do modelo supracitado, se focando na prestação de serviços, fornecendo uma plataforma de relacionamento onde um consumidor possa consultar um determinado serviço; um prestador de serviço possa se cadastrar e dispor suas informações de contato e sua categoria de atuação, por exemplo: encanador, eletricista, etc. E que estas partes possam se encontrar e estabelecer um negócio.

O desenvolvimento deste projeto utilizou as tecnologias já conhecidas do mercado da linguagem Java para a web, como o *framework* de desenvolvimento Java Server Faces, voltado a construção das interfaces de usuário baseada em componentes, o PrimeFaces, uma biblioteca de elementos visuais prontas para agilizar a construção dos itens de *front-end*, o Hibernate, *framework* de persistência de dados no banco de dados, o Spring Security para autenticação de acessos a dados e páginas na web e o sistema de versionamento de arquivos Git para controle dos dados e arquivos fontes do projeto e suas versões em repositório remoto. Iniciou-se assim um levantamento dos requisitos básicos para a construção do projeto [SOMMERVILLE, 2007], analisando os sistemas já criados, e optando pelo modelo de gerenciamento de projetos Scrum-ban [DUNSKY, 2014], onde a divisão de fases de projetos que constam no modelo Scrum [SUTHERLAND et al. 2013], se mesclam com o gerenciamento de tarefas através de um painel onde tudo possa ser visualizado em cartões de forma clara e adaptável do

Kanban [LIMA et al. 2015]. Assim, as tarefas do desenvolvimento foram definidas e postas em atividade.

Desta forma, o sistema encontra-se fornecendo as funcionalidades de cadastrar e manter usuários nos perfis de Consumidores e de Prestadores de Serviços; gerenciar os níveis de acesso dos perfis de usuários no sistema; consultar e listar os prestadores de serviços cadastrados no sistema por meio de suas categorias de atuação; efetuar pedidos de orçamento dos consumidores aos prestadores de serviços; validar os dados inseridos nos campos de texto dos principais formulários; e gerar um relatório do mês dos orçamentos efetuados aos prestadores de serviços.

Em conclusão, com esse sistema pretende-se ofertar um canal de comunicação entre consumidor e prestador de serviço, de uma maneira mais direta, fornecendo aos pequenos prestadores uma ferramenta para visualização de seus serviços e, futuramente almejando uma implantação do sistema em dispositivos móveis.

Referências

- DUNSKY, Halim. A Case for Scrumban. Pacific NW Software Quality Conference, [S.L], 201./jun. 2018. Disponível em: <http://www.uploads.pnswqc.org/2014/Papers/inv3_Dunsky_paper.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2018.
- LINK ESTADÃO. Sites de crowdsourcing são nova forma de contratar serviços. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/geral,sites-de-crowdsourcing-sao-nova-forma-d-e-contratar-servicos,10000029331>>. Acesso em: 01 jun. 2018.
- LIMA, Mariana Ribeiro; MENDES, Michele Rodrigues; PAULISTA, Paulo Henrique. Kanban, o sistema japonês que se globalizou. Revista Científica da FEPI, Itajaúba - MG, v. 5, n. 1, 201./jun. 2018. Disponível em: <<http://www.fepi.br/revista/index.php/revista/article/viewFile/289/226>>. Acesso em: 01 jun. 2018.
- LITERACIES. Cooperação, crowdsourcing e uber: de carona com a inteligência coletiva. Disponível em: <<https://literaciesufjf.wordpress.com/2016/11/16/cooperacao-crowdsourcing-e-uber-de-carona-com-a-inteligencia-coletiva/>>. Acesso em: 01 jun. 2018.
- SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software, 8ª edição, São Paulo: Pearson AddisonWesley, v. 22, p. 103, 2007.
- SUTHERLAND, J.; SCHWABER, K. The scrum guide. The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game. Scrum. org, 2013.