

GERENCIADOR DE ASSINATURAS DIGITAIS – SUBSCRIBER

Wellington Ferreira da Silva

Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. wellfers7@gmail.com

Alexandre Luiz Bessa

Centro Universitário de Anápolis – UniEVANGÉLICA. alexandrebelluis@hotmail.com

Gustavo de Aguiar Melo Almeida

Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. gustavomelo95@gmail.com

Aieser Ferreira Gonçalves

Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. aieser.goncalves@aluno.unievangelica.edu.br

Samuel Dantas Honorato

Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. samuel.honorato@aluno.unievangelica.edu.br

Luciana Nishi

Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. profe.luciana@gmail.com

Resumo

Existem inúmeros serviços de assinaturas digitais disponíveis no mercado hoje, cada um propondo novas facilidades para o dia a dia dos consumidores, mas a falta de controle de gastos e gerenciamento destes serviços podem causar muitos problemas financeiros para as pessoas. Este trabalho visou a elaboração de uma aplicação móvel gratuita, com o objetivo de disponibilizar um ambiente de gestão de assinaturas que facilite o controle destes serviços diretamente no *smartphone*. Para desenvolver o *back-end*, a linguagem de programação escolhida foi o NodeJS que pode ser definido como um ambiente de execução JavaScript *server-side*. Ela foi escolhida pela fácil sintaxe e pela experiência de nossos programadores. No banco de dados foi utilizado o banco PostgreSQL. Para o *front-end* foi escolhida a linguagem Dart com o *framework* Flutter, essa poderosa ferramenta possibilita compilar aplicativos nativos, para Android e iOS, utilizando o mesmo código. Os requisitos foram levantados através de reuniões com a equipe e orientações com a professora de interdisciplinaridade. O projeto escolhido é um desejo de uso por parte das pessoas envolvidas no projeto, assim sendo, a equipe é parte dos usuários da plataforma.

Palavras-Chave: Assinaturas, serviços digitais, aplicativo, mobile, desenvolvimento, projeto interdisciplinar.

1. Introdução

Os serviços culturais-digitais têm redefinido o mercado mundial por completo. Além desta afirmação, [1] fala que o centro desta mudança está no varejo virtual. O *e-commerce*, ou comércio eletrônico no português, foi potencializado pela ascensão da economia digital, ao ponto de surgir a chamada inovação disruptiva, quando novas plataformas digitais remodelaram o mercado internacional, conforme explica o autor. Essa inovação, como diz, está ligada ao surgimento de novas soluções digitais que, segundo [1], “integram e disponibilizam novas atividades a partir de serviços existentes, catapultando a chamada inovação de serviços”.

Dentre as mudanças trazidas por essa inovação, está o serviço de assinatura digital. Segundo indica [4], neste tipo de modalidade “o usuário paga uma assinatura periódica para ter acesso ao conteúdo do serviço”, e complementa ao dizer que este tipo de assinatura vem se tornando cada vez mais popular. [2] adiciona ao lembrar de uma vantagem interessante concedida aos usuários neste tipo de adesão: os clientes de um serviço por assinatura somente continuam a pagar pelo conteúdo caso vejam o valor que a empresa oferece. Na figura 1 é possível ver o funcionamento da modalidade.

Figura 1: Funcionamento de um serviço por assinatura.



Fonte: Autores

Através desta modalidade, torna-se possível que as empresas entreguem conteúdo de forma contínua em suas plataformas [2]. Essa ação possui como uma de suas vantagens tornar o modelo mais atrativo e prático aos usuários, além de melhorar a comunicação que as empresas possuem com seus clientes. Por esse motivo, a busca de serviços por assinatura tem crescido nos últimos anos, conforme observa [4].

Com este crescimento ganhando cada vez mais força entre empresas de diferentes segmentos – permitido pela inovação disruptiva, como disse [1] – faz-se necessário um meio efetivo de gerenciamento dos serviços contratados. Esta afirmação vem de encontro às falas de [3], ao dizerem em sua obra que as pessoas, em especial os mais jovens, não conseguem identificar o próprio grau de endividamento, permitindo assim que seja possível contrair muitas dívidas, caso a disponibilidade de crédito permita.

2. Metodologia

A metodologia escolhida para gerenciamento do projeto será o Scrum. Trata-se de um *framework* ágil que contém um conjunto de regras e técnicas essenciais de gerenciamento, que permite uma boa execução das atividades realizadas pela equipe do início ao fim do projeto. Torna possível ainda a entrega de artefatos através da fragmentação do projeto através de ciclos de entregas (chamado de *Sprints*), onde se ocorre a revisão de tudo que foi feito.

Para desenvolver o *back-end*, a linguagem de programação escolhida foi o NodeJS que pode ser definido como um ambiente de execução JavaScript *server-side*, ela foi escolhida pela fácil sintaxe e pela experiência de nossos programadores. No banco de dados utilizaremos o banco PostgreSQL. Para o *front-end* utilizaremos a linguagem Dart com o *framework* Flutter, essa poderosa ferramenta possibilita compilar aplicativos nativos, para Android e iOS utilizando o mesmo código.

3. Resultados e discussão

Os dados a seguir foram levantados através de reuniões com a equipe e orientações com a professora de interdisciplinaridade. O projeto escolhido é um desejo de uso por parte das pessoas envolvidas no projeto, assim sendo, a equipe é parte dos usuários da plataforma Subscriber.

3.1. Requisitos Funcionais

- RF01 – Gerenciar Usuários;
- RF02 – Gerenciar Assinaturas;
- RF03 – Gerenciar Formas de Pagamento;
- RF04 – Enviar Notificações;
- RF05 – Listar Informações no Dashboard.

3.2. Requisitos Não Funcionais

- RNF01 – Usabilidade;
 - RNF01.01 – O sistema deve ter um tutorial inicial para auxiliar na aprendizagem.
- RNF02 – Eficiência e desempenho;
 - RNF02.01 – O sistema deve suportar 100 requisições por segundo;
 - RNF02.02 – O aplicativo deve abrir em até 3 segundos.
- RNF03 – Confiabilidade;
 - RNF03.01 – O sistema deve notificar os usuários nas datas de vencimento corretas.
- RNF04 – Segurança;
 - RNF04.01 – Acesso ao sistema apenas por meio de senha e autenticação.
- RNF05 – Interoperabilidade.
 - RNF05.01 – O sistema deverá se comunicar com o banco PostgreSQL.

3.3. Diagrama de Casos de Uso

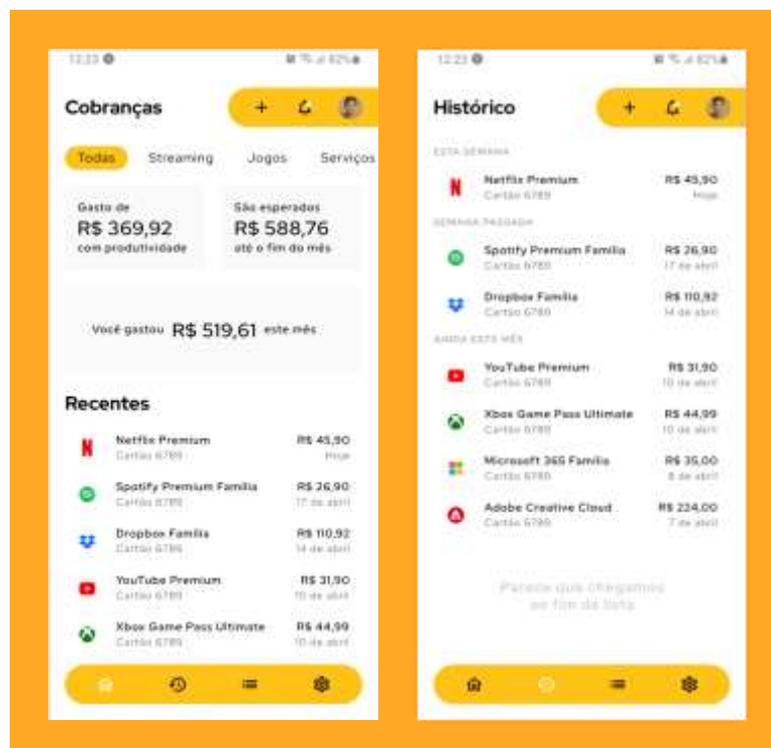
4. Figura 2: Diagrama de casos de uso.



Fonte: Autores

4.1. Protótipos

5. Figura 3: Protótipo Subscriber.



Fonte: Autores

4. Conclusão

Este trabalho visou a elaboração de uma aplicação móvel gratuita, com o objetivo de disponibilizar um ambiente de gestão de assinaturas que facilite o controle destes serviços diretamente no smartphone. O projeto escolhido é um desejo de uso por parte das pessoas envolvidas no projeto, assim sendo, a equipe é parte dos usuários da plataforma.

5. Referências

- [1] ALVES, E. P. M. **A digitalização do simbólico e o capitalismo cultural-digital: a expansão dos serviços culturais-digitais no Brasil**. Maceió: Revista Sociedade e Estado, 2019.
- [2] CAMPBELL, P. **Guide to subscription Business Models**. Boston, 2019.
- [3] MINELLA, J. M. et al. **A influência do materialismo, educação financeira e valor atribuído ao dinheiro na propensão ao endividamento de jovens**. Brasil: Revista Gestão e Planejamento, 2017.
- [4] SEIBT, G. M. **Assinômetro: sistema web para controle de gastos com assinatura**. Santa Catarina: Universidade Regional de Blumenau, 2020.