

# WAD

## WEB APPLICATION DOCUMENT

### < Yamaha Capacity Planning >

Autores:

Eric Tachdjian

Isabela Rocha

Israel Nunes Lopes Carvalho

João Vitor Oliveira Rodrigues

Pablo Ruan Lana Viana

Pedro Munhoz de Souza Rivero

Raissa Da Silva Sabino

Data de criação: 16 de maio de 2022

## Controle do Documento

### Histórico de revisões

Data	Autor	Versão	Resumo da atividade
< xx/xx/xxxx > Exemplo: 27/04/2022	< Nome do responsável pela versão > Exemplo: José da Silva	< número da Sprint.sequencial > Exemplo: 1.1	< descrever o que foi atualizado nesta versão > Exemplo: Criação do documento
16/05/2022	Raissa da Silva Sabino	2.1	Implementação do Guia de Estilos e adição de links do Drive
29/05/2022	Israel Nunes Lopes Carvalho	3.1	Coloquei os entregáveis: modelo conceitual, modelo lógico e documentação do Postman
29/05/2022	Pedro Munhoz de Souza Rivero	3.2	Correção da versão que estava com as imagens do entregável corrompidas
12/06/2022	Pedro Munhoz de Souza Rivero	4.1	Implementação do teste de usabilidade e do teste unitário, assim como a atualização do modelo lógico

---

## Sumário

### [Visão Geral do Projeto](#)

[Empresa](#)

[O Problema](#)

[Objetivos](#)

[Objetivos gerais](#)

[Objetivos específicos](#)

[Descritivo da Solução](#)

[Partes Interessadas](#)

### [Análise do Problema](#)

[Análise da Indústria](#)

[Análise do cenário: Matriz SWOT](#)

[Proposta de Valor: Value Proposition Canvas](#)

[Matriz de Risco](#)

### [Requisitos do Sistema](#)

[Persona](#)

[Histórias dos usuários \(user stories\)](#)

### [Arquitetura do Sistema](#)

[Módulos do Sistema e Visão Geral \(Big Picture\)](#)

[Descrição dos Subsistemas](#)

[Users Stories dos subsistemas](#)

[Requisitos de software](#)

[Tecnologias Utilizadas](#)

### [UX e UI Design](#)

[Wireframe + Storyboard](#)

[Design de Interface - Guia de Estilos](#)

### [Projeto de Banco de Dados](#)

[Modelo Conceitual](#)

[Modelo Lógico](#)

### [Teste de Software](#)

[Teste Unitário](#)

[Teste de Usabilidade](#)

### [Análise de Dados](#)

## [Manuais](#)

[Manual do Usuário](#)

[Manual do Administrador](#)

## [Referências](#)

## [Apêndice](#)

# **1. Visão Geral do Projeto**

## **1.1. Empresa**

Breve descrição da empresa, porte, onde atua, área de mercado que atua e posicionamento no mercado.

## **1.2. O Problema**

Descrever o problema ou a oportunidade de negócio.

## **1.3. Objetivos**

Descrever os objetivos do projeto, objetivos gerais e objetivos específicos.

### **1.3.1. Objetivos gerais**

### **1.3.2. Objetivos específicos**

## **1.4. Descritivo da Solução**

A nossa solução é uma aplicação para a web com um banco de dados que armazena informações dos projetos e recursos humanos utilizados nos mesmos. Ao entrar na nossa página inicial encontrará a lista de projetos que estão sendo executados, cada um com: nome, estado, recursos humanos utilizado no projeto, percentual de conclusão e tempo de execução; ao clicar em cima do projeto a página se expandirá com uma descrição e representações gráficas. Na mesma página haverá um botão que direciona para lista de membros da equipe, nela terá uma barra de pesquisa para identificar o profissional, um botão para voltar para a página inicial e um ícone para o cadastramento de novos projetos e novos profissionais. Assim a gente espera solucionar o problema criando um sistema simples e eficaz que facilitará a gestão e execução dos projetos melhorando o desempenho da empresa e gerando valor a todos.

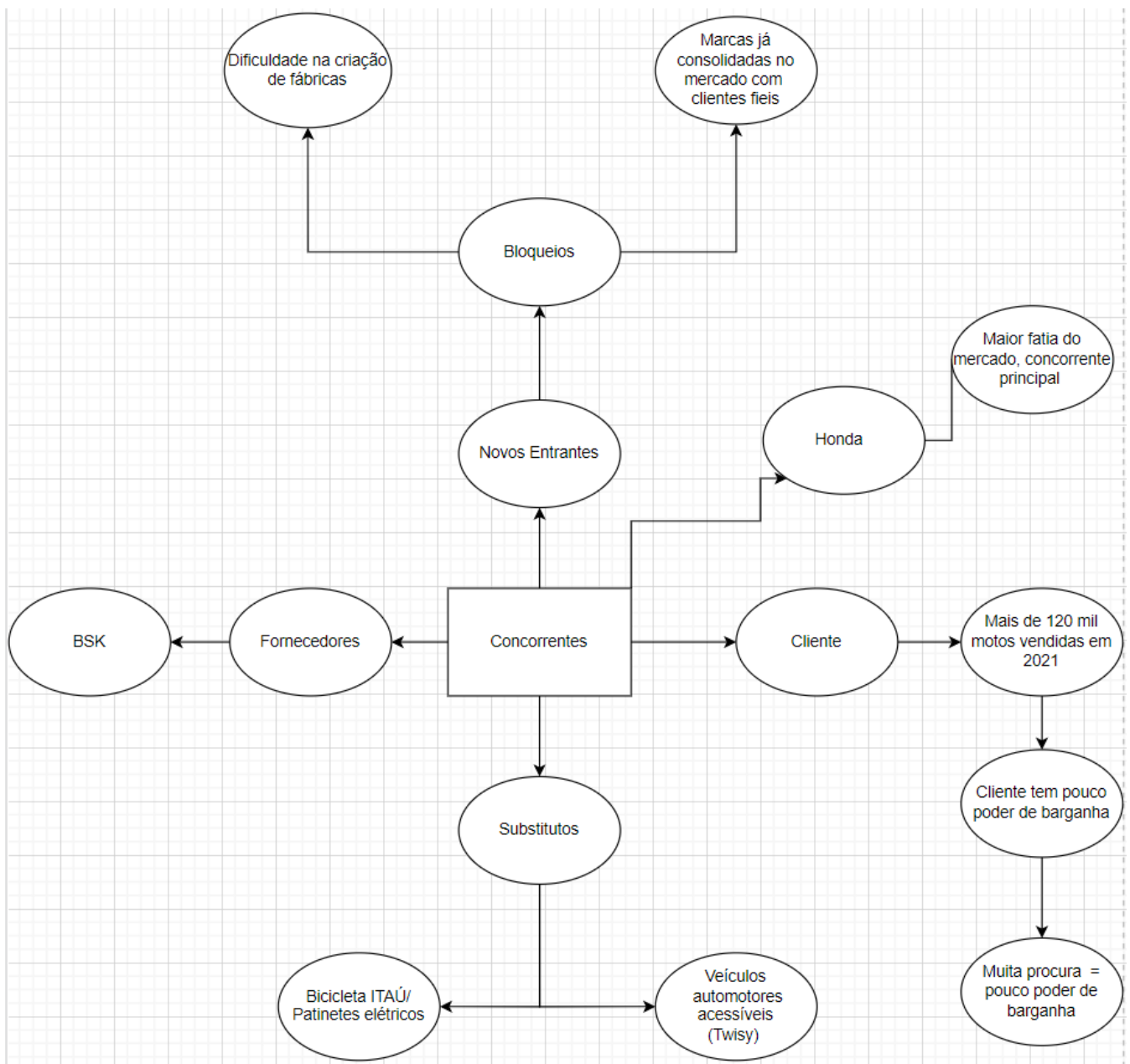
## **1.5. Partes Interessadas**

Descrever os principais stakeholders envolvidos no projeto e seus papéis.

## 2. Análise do Problema

### 2.1. Análise da Indústria

Análise da indústria (Modelo de 5 Forças de Porter) em relação ao cenário da empresa parceira.



## 2.2. Análise do cenário: Matriz SWOT

Apresenta a Matriz SWOT com análise da empresa parceira.

### Análise SWOT aplicação



## 2.3. Proposta de Valor: Value Proposition Canvas

Apresenta o Canvas de Proposta de Valor com relação à solução.

## Proposta de Valor



## Perfil do Cliente



## 2.4. Matriz de Risco

Apresenta a matriz de risco com relação ao projeto.

		Probabilidade			
		Baixo	Moderado	Alto	Muito alto
Impacto	Muito alto	Crash das plataformas de desenvolvimento			
	Alto	Problemas de relacionamento com o grupo		Bugs funcionais relacionados ao código	
	Moderado		Design pouco intuitivo		Difícil adaptação inicial ao site
	Baixo			Pequenos bugs visuais	Presença de gráficos de pizza
		Riscos			




## 3. Requisitos do Sistema

### 3.1. Persona

Apresentar para cada persona o nome, idade, ocupação, interesses, localização, etc. (relacionar com o que foi visto nos encontros e conteúdos de autoestudo sobre definição de personas)

Persona

1. Várias faces de Geison



**Geison**

Age: 29  
Occupation: Supervisor TI  
Location: Brasil  
Education: Curso superior

**Bio**

Geison, um rapaz estudioso, é admirado por inovações tecnológicas e transformação digital. Tanto é que sua escolha profissional envolveu a tecnologia, no curso de Sistema da Informação, muito influenciado por seu pai, trabalhador de grandes empresas em Guarulhos. A partir do desenvolvimento de sua carreira, Geison teve a oportunidade de trabalhar com pessoas do Japão, Índia, EUA, Peru e Argentina, aprendendo muito com o processo. Em seu trabalho, sempre estimula um ambiente alegre, respeitoso e colaboracionista, enquanto em seu âmbito pessoal ama motocicletas e Naruto.

**Personality**

Introvertido Extrovertido

Analista Criativo

Ocupado Rico em tempo

Desorganizado Organizado

Independente Jogador em equipe

2. Mais sobre Geison

**Interesses**

Marvel  
Cultura Nerd/Geek  
Inovações  
Tecnologia  
Proteção animal  
Empoderamento econômico  
Política

**Influências**

Thiago Nigro (Primo Rico)  
Gulherme Benchimol (CEO da XP Investimentos)  
Luiza Helena Trajano (Presidente do Conselho da Magazine Luiza)  
Marcelo Viera (jogador da seleção brasileira)  
Roberto Salouti (CEO BTG pactual)  
Justin Trudeau (Primeiro Ministro do Canadá)

**Metas**

Melhoria no planejamento dos projetos;  
Quer ser promovido com mérito;  
Deseja fazer melhorias no seu ambiente de trabalho;  
Aumentar a eficiência dos projetos na empresa  
Maneira mais prática para o controle administrativo

**Necessidades & expectativas**

Atualmente, por ter uma grande demanda de projetos na Yamaha ele tem a necessidade de automatizar o processo de distribuição e gerenciamento do capacity de sua empresa e, para isso, espera uma plataforma que o ajude

**Motivações**


Quer tornar a Yamaha cada vez mais competitiva, além de também desejar melhorar o desempenho de seus colegas, evitando sobrecargas e possibilitando a otimização de seus empregados. E acima de tudo, gerar "Kando" para seus clientes

**Dor / Frustração**

A empresa em que trabalha, Yamaha, apresenta dificuldades em administrar os recursos humanos e tempo.  
As planilhas atuais não são ideais e nem boas o suficiente para a realização de suas funções.

### 3.2. Histórias dos usuários (user stories)

Descrever em uma tabela todas histórias de usuários de acordo com o template utilizado com priorização, esforço e risco.

 User Stories e Descrição da Solução

## **4. Arquitetura do Sistema**

### **4.1. Módulos do Sistema e Visão Geral (Big Picture)**

Diagrama representando hardware e software.

Mapa ou organograma com os módulos que existem no sistema.

Por exemplo, um portal principal, em seguida as áreas de acordo com perfil de acesso. Um painel administrativo para controle e gestão, por exemplo.

E tudo no servidor em nuvem, no nosso caso, Heroku.

Pode usar uma ferramenta do tipo x-mind, draw.io, etc.

### **4.2. Descrição dos Subsistemas**

Aqui detalhar cada subsistema com suas funcionalidades, ou seja, o que tem em cada módulo.

Pode usar uma ferramenta do tipo x-mind, draw.io, etc.

#### **4.2.1. Users Stories dos subsistemas**

Dentre as users stories da seção 3.2 quais correspondem a cada subsistema.

#### **4.2.2. Requisitos de software**

Dentre o total de tecnologias utilizadas na aplicação, da seção 4.4, quais correspondem a cada subsistema.

#### **4.2.3. Documentação do Postman**

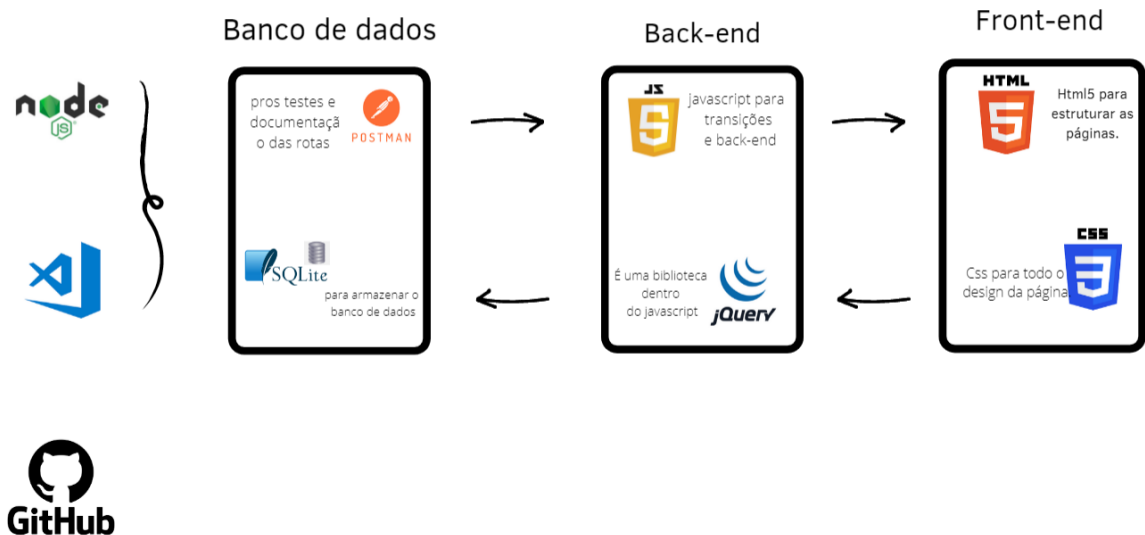
O postman é a API utilizada no projeto, cujo link da documentação segue abaixo:

<https://documenter.getpostman.com/view/20667871/Uz5CMHyY>

### **4.3. Tecnologias Utilizadas**

Colocar em uma tabela as tecnologias utilizadas na aplicação especificando o que é, em que é utilizada no projeto e qual a versão.

## Arquitetura da solução



## 5. UX e UI Design

Projeto das telas do sistema.

### 5.1. Wireframe + Storyboard

Telas e storyboards de baixa fidelidade das áreas do usuário, conectados, demonstrando a diagramação e o fluxo de navegação

Exemplos: tela da home, tela de login, etc

Em cada tela colocar: cabeçalho, rodapé, barra lateral, área de conteúdo

<https://www.figma.com/file/p2qjrsAOKBZvUVJg9ckuBy/Untitled?node-id=0%3A1>

### 5.2. Design de Interface - Guia de Estilos

5.3. Refere-se a design visual, cores, tipografia, imagens, logotipos, ou seja, os elementos visuais que compõem o produto.

#### 5.3.1. Cores:

Escolhemos seguir a paleta de cores do cliente com uma pequena adaptação em alguns botões.

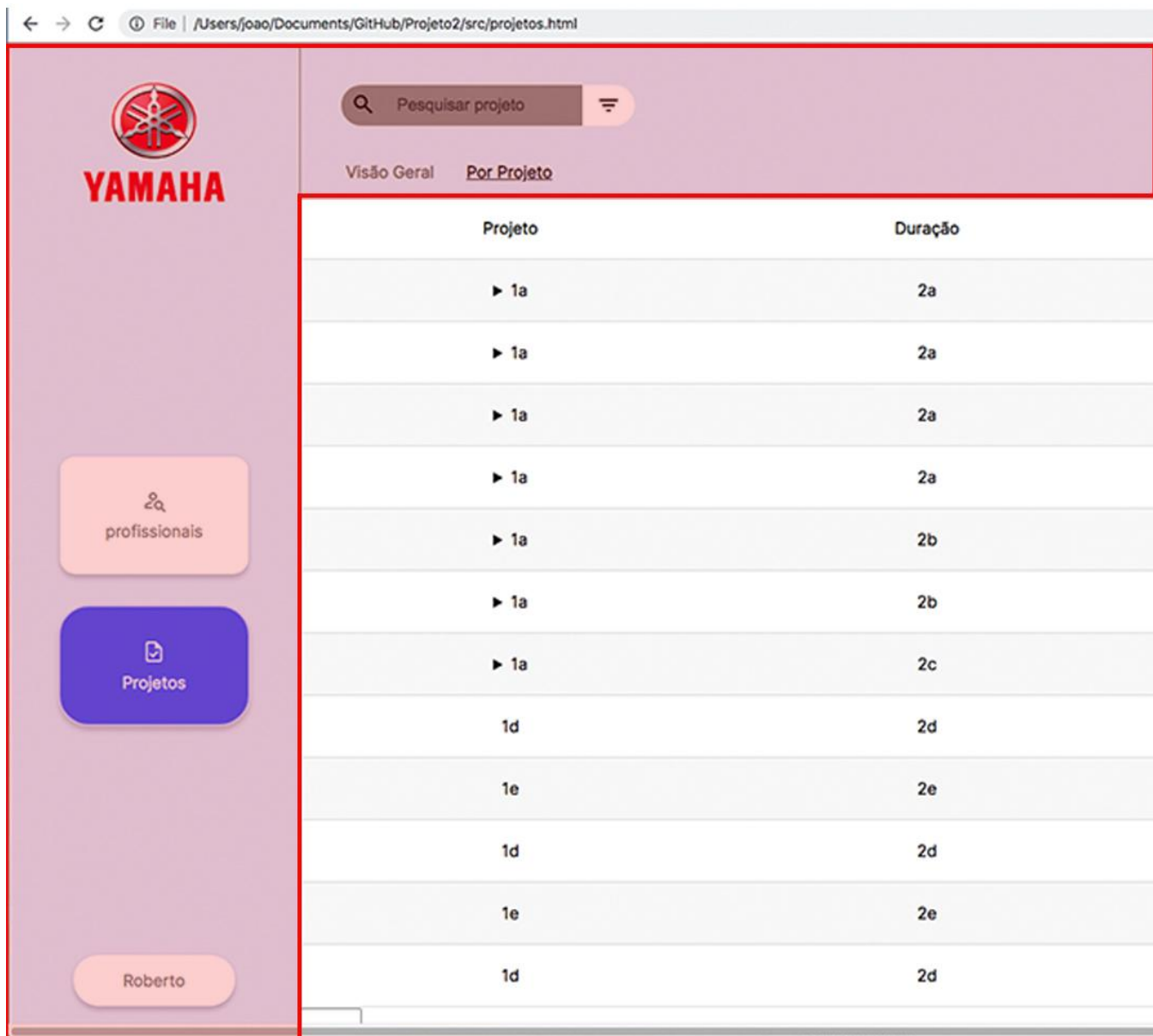


Além disso, temos cores de atenção, sendo elas **vermelha** quando a situação da carga horária de um trabalhador ultrapassa um valor humanamente possível, **azul** quando a carga horária é inferior ao recomendado e **laranja** quando a carga horária ultrapassa o valor recomendado. Um exemplo prático da aplicação dessas cores de alerta são vistas na print a seguir:

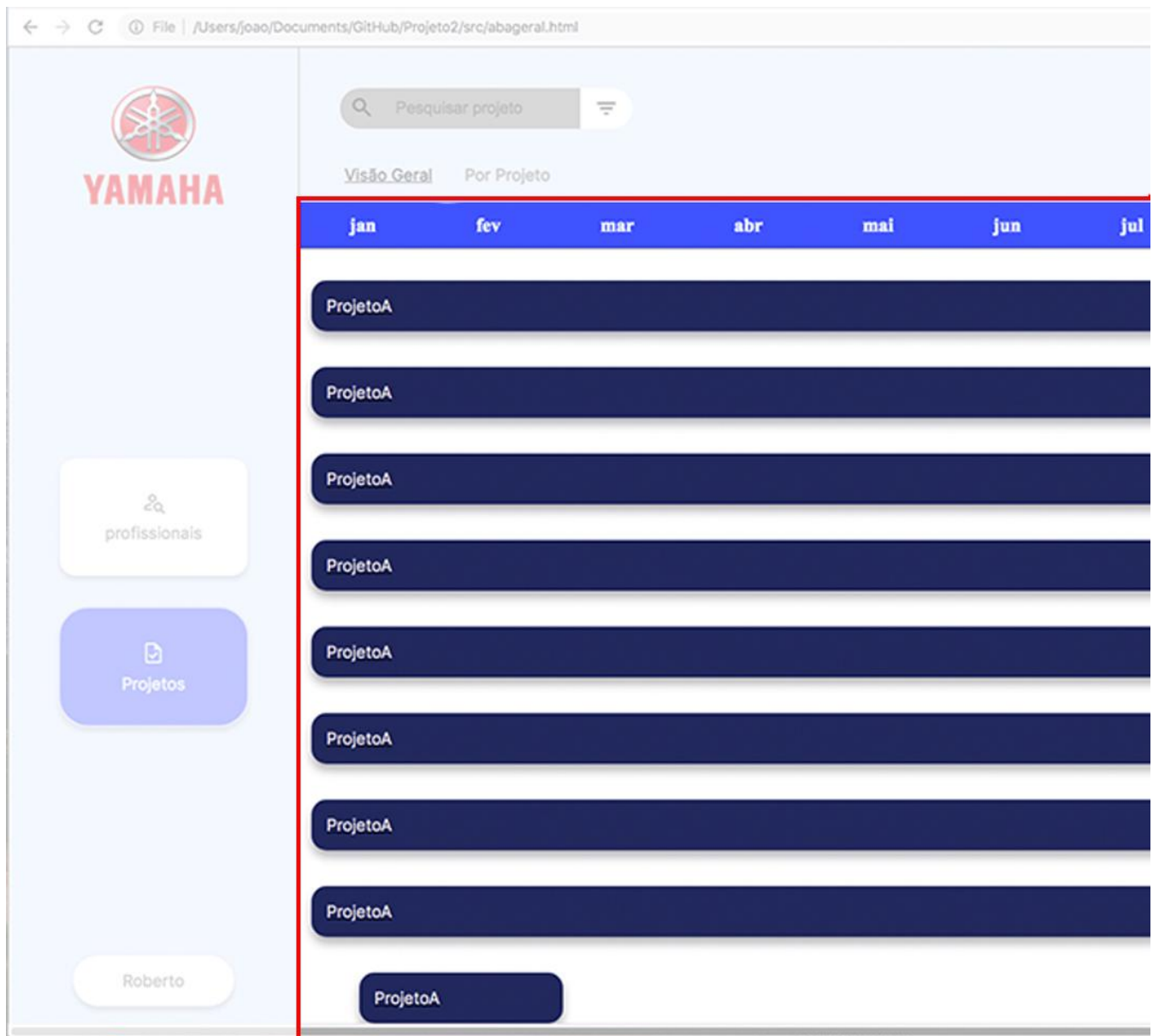
Nome	Nº projetos	CLT	Estado	Alocação mensal (hrs)
João Vitor Oliveira	3	Sim	AM	190
Eric da Silva Costa	6	Sim	SP	270
Raissa Mariana	8	Não	SP	350
Isa Matos	1	Não	AM	100

Por fim, mostrando exemplos da paleta de cores aplicadas na interface:

O Azul mais fraco indica a área de navegação da aplicação como ilustra a imagem a seguir:



A área do conteúdo foi posicionada na parte branca pelo maior contraste, ocupando 80% da largura da página:



A área ocupada pela logo do cliente é 1/3 do menu lateral.



### 5.3.2. links:

Os links da aplicação estão em uma tonalidade de cinza mais claro quando inativos, após a interação com o mouse sua tonalidade passa ser mais escura causando maior contraste com o fundo.

- Botões de chamada (CTA); Não há chamada para ação em nossa aplicação, mas a cor de destaque é o azul mais forte: #1B378C
- Mensagens de erro; Por padrão as mensagens de erros são em vermelho.
- Status de interações; Cada tipo de elemento possui uma cor própria para isso, como os botões que ao serem selecionados ficam em azul mediano.



### 5.3.3. Tipografia:

Nós procuramos ser o mais fiel a identidade visual da marca e utilizaremos as fontes que estavam presentes ou próximas do site da empresa. Seguem as fontes e suas especificações:

```
2  @font-face{  
3      src: url(fonts/Inter-Regular.ttf);  
4      font-family: yamaha-inter;  
5  }
```

Inter regular no corpo do texto e Inter bold nos títulos, com tamanho 16px.

AaBbCcDdEeFf

### 5.3.4. Elementos visuais:



### 5.3.5. tipografia e cores no código:

```
@font-face{
  src: url(fonts/Inter-Regular.ttf);
  font-family: yamaha-inter;
}






:root{
  --azult-t-Escuro: #2d3870;
  --azulForte: rgb(82, 111, 255);
  --azulCinza: #e3efff;
  --zinzaClaro: #c3c4ca;
  --cinzaSuave: #636464;
  --cinzaForte: #5c5b5d;
  --branco: #F2F2F2;
}
```

### 5.3.6. ícones:

Nossos ícones não contém preenchimento, são formados apenas por linhas para manter um padrão visual na página como um todo.

Exemplo no código:

```
<span class="material-symbols-outlined">
```

	Barra de pesquisa	<span class="material-symbols-outlined"> search </span>
	Filtro	<span class="material-symbols-outlined"> filter_list </span>
	Projetos	<span class="material-symbols-outlined"> task </span>
	Profissionais	<span class="material-symbols-outlined"> group </span>
	Adicionar projetos/profissionais	<span class="material-symbols-outlined"> add </span>

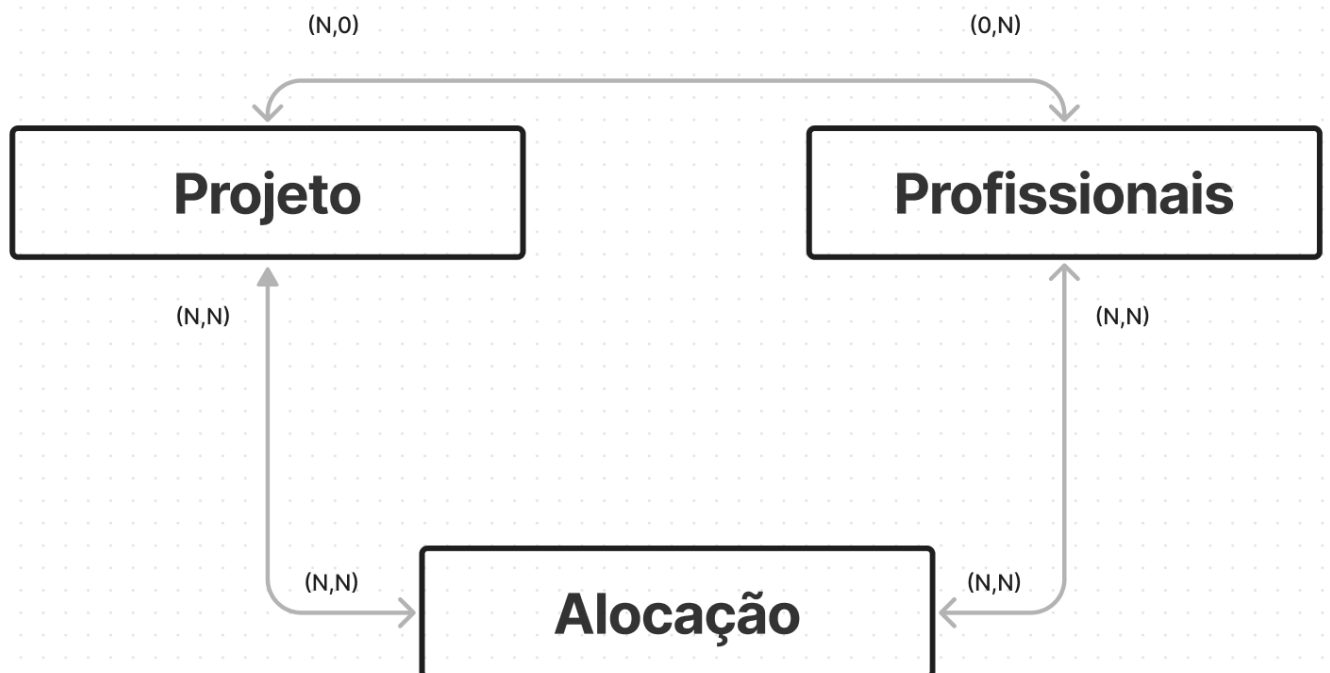
## 6. Projeto de Banco de Dados

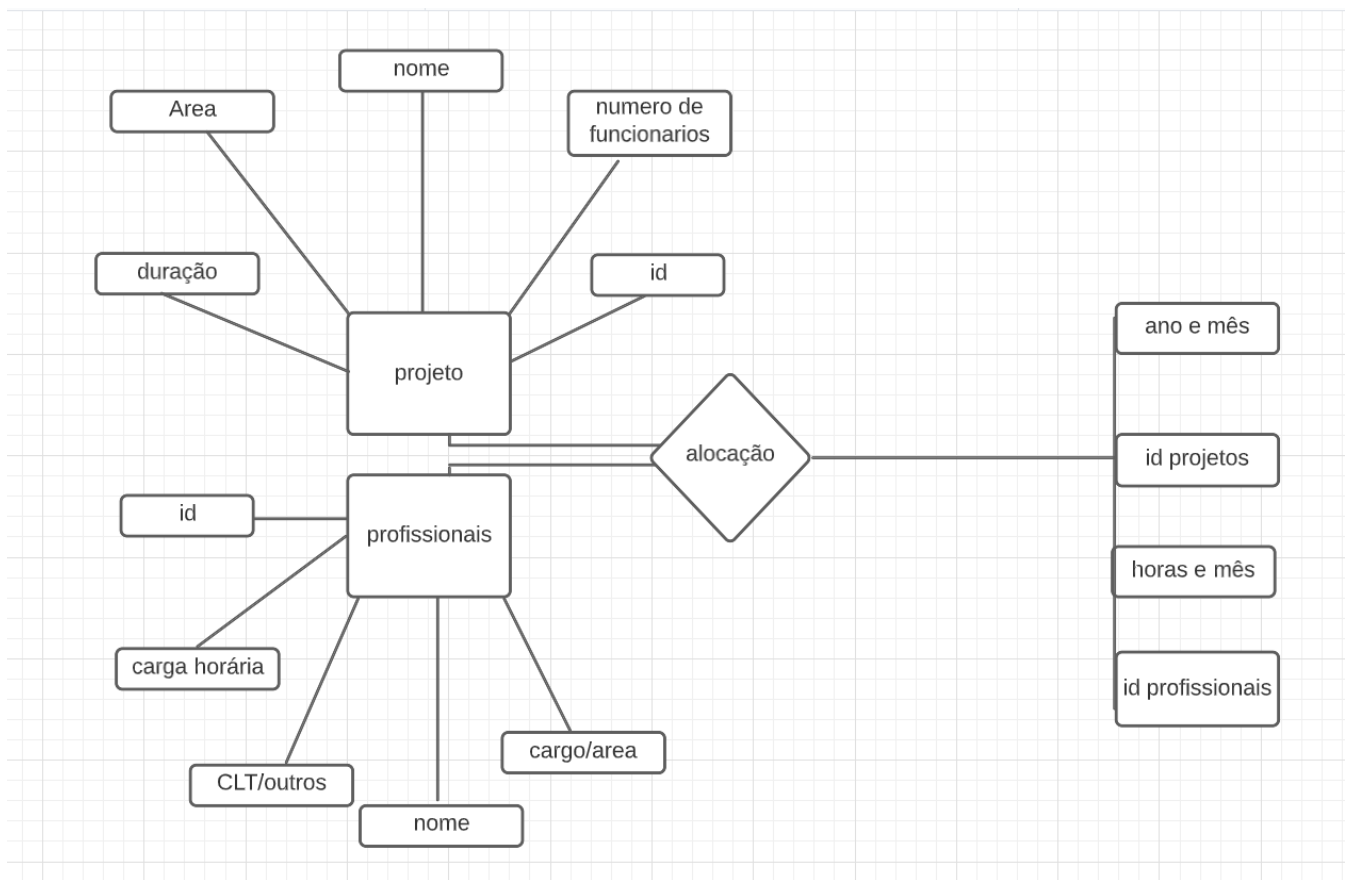
documento contendo diagrama de entidades e relacionamentos do banco de dados

### 6.1. Modelo Conceitual

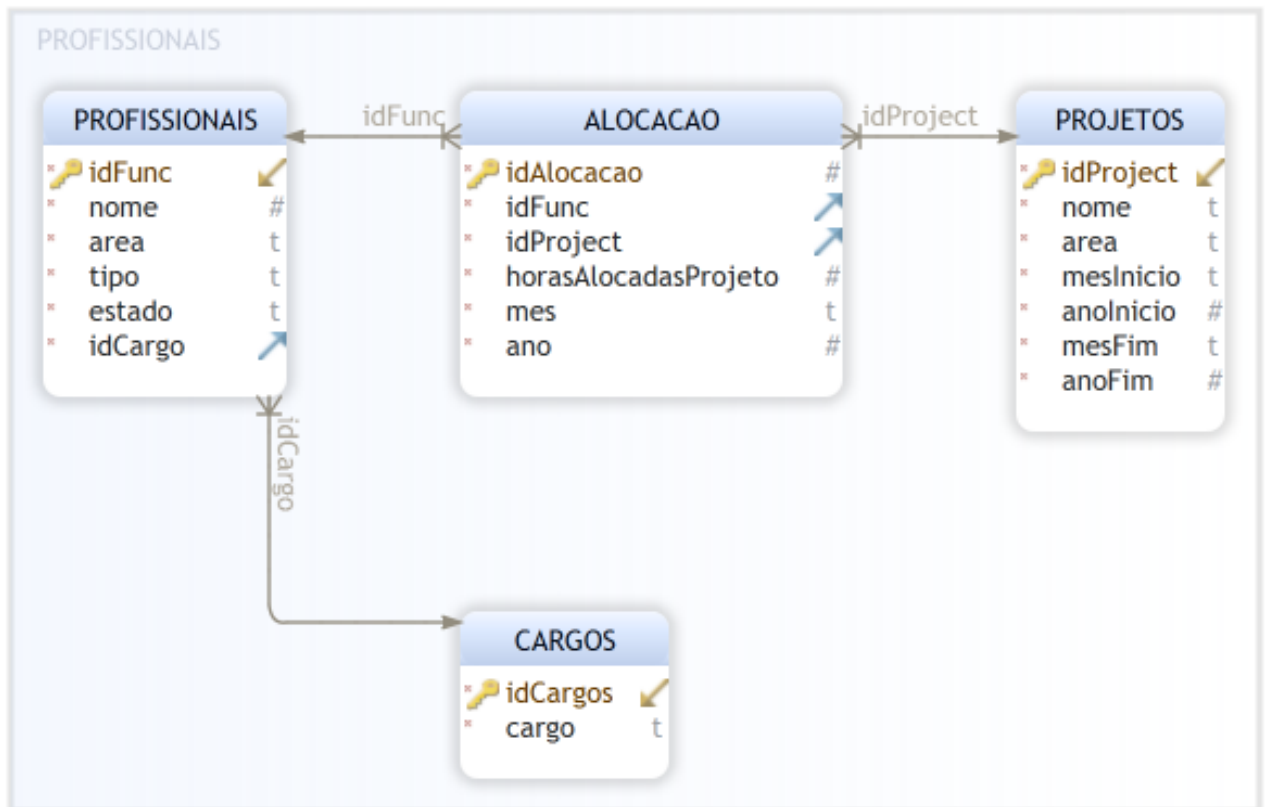
O modelo conceitual deve garantir uma conexão com a realidade. Os 4 tipos de conexões com a realidade são:

- conceitos
- atributos
- identificações
- associações
- O Modelo Entidade-Relacionamento - MER
- entidades e tipos de entidades
- atributos e tipos de atributos
- relacionamentos e tipos de relacionamentos





## 6.2 Modelo Lógico



## 7. Teste de Software

### 7.1. Teste Unitário

Evidências dos testes realizados:

TESTES DE FUNCIONALIDADES						
User Story 1	Funcionalidade a ser testada (ou requisito)	Caso de teste	Etapas e condições de reprodução do teste	Resultado	Prioridade	Observações
Eu, como gerente de sistemas, quero adicionar um novo projeto e perceber as mudanças do gráfico e da tabela a partir da sua adição	Login de gestor de empresa	Para fazer o login na ferramenta, é necessário inserir o registro de funcionário Yamaha	Inserir o registro	sucesso	5. nada a fazer	⌵ Não existe área no banco de dados para armazenar login
		Para fazer o login na ferramenta, é necessário inserir a senha	Inserir o registro	sucesso	5. nada a fazer	⌵ Não existe área no banco de dados para armazenar senha
		Após inserir a senha, a pessoa pode pressionar o botão que representa um olho, para verificar se digitou a senha corretamente	Pressionar o botão de visualizar a senha	falhou	4. baixa	⬇ Funcionalidade adicional, não obrigatória para o funcionamento do sistema
		Para fazer o login na ferramenta, é necessário pressionar o botão "Entrar"	Pressionar o botão "Entrar"	sucesso	5. nada a fazer	⌵ Não é necessário inserir o registro para acessar essa funcionalidade
	Navegar pela home, observando os gráficos e a tabela na parte inferior da página	Para visualizar os dados de capacity, é preciso observar os gráficos	Observar os gráficos	sucesso	5. nada a fazer	⌵
		Para obter todas as informações, é necessário rolar a página até o seu final	Rolar a página até o seu final	falhou	4. baixa	⬇
		Para fazer uma navegação adequada, é preciso observar a tabela	Observar a tabela	falhou	4. baixa	⬇
	Adicionar um novo projeto	Para criar um novo projeto, é necessário pressionar o botão "Adicionar Projeto"	Pressionar o botão "Adicionar Projeto"	sucesso	5. nada a fazer	⌵
		Para criar um novo projeto, é necessário inserir os dados referentes ao projeto criado	Inserir os dados referentes ao projeto criado	sucesso	5. nada a fazer	⌵
	Navegar novamente pela home	Para criar um novo projeto, é necessário pressionar o botão "Criar"	Pressionar o botão "Criar"	sucesso	5. nada a fazer	⌵
		Para uma visualização adequada, é preciso perceber alterações no gráfico e modificações na tabela	Perceber alterações no gráfico e modificações na tabela	falhou	3. média	⬇ Dificuldades de entendimento em relação ao gráfico, além de não perceberem as alterações
		Para navegar pela tabela, é necessário pressionar as setas para a esquerda e para a direita	Conseguir navegar pela tabela	sucesso	5. nada a fazer	⌵
		Para visualizar o capacity, é preciso perceber a relação entre o tempo do projeto criado e o comprimento da tabela	Perceber a relação entre o tempo do projeto criado e o comprimento da tabela	falhou	3. média	⬇ Acreditamos que a pessoa esqueceu quanto tempo tinha inserido na duração do projeto, portanto não percebeu a sua relação com a tabela
TESTES DE FUNCIONALIDADES						
User Story 2	Funcionalidade a ser testada (ou requisito)	Caso de teste	Etapas e condições de reprodução do teste	Resultado	Prioridade	Observações
Eu, como gerente de sistemas, devo acessar a página que lista as características de cada um dos projetos e desejo abrir seus gráficos específicos. Posteriormente a isso, devo retornar à tela de login	Abrir aba por projeto	Para abrir a página de informações específicas de cada projeto, é necessário navegar até o canto superior da página e pressionar o botão "Por projeto"	Pressionar o botão "Por projeto"	sucesso	3. média	⬇ Conseguiram com muita dificuldade
		Para entendimento dos projetos, é necessário navegar até o final da página	Navegar pela página e perceber os projetos adicionados	sucesso	5. nada a fazer	⌵
	Encontrar as informações específicas de cada um dos projetos	Entendimento de cada uma dos campos de informações dos projetos	Foi solicitado que fornecessem uma explicação sobre os campos	sucesso	5. nada a fazer	⌵
		Abrir o modal de cada um dos projetos	Pressionar a linha em que se localiza qualquer um dos projetos listados	falhou	2. alta	⬇ Será necessário alguma indicação de que as linhas de cada projeto são clicáveis
		Para fins de capacity planning, é necessário o entendimento de cada um dos gráficos específicos	Entendimento de cada um dos gráficos específicos	sucesso	5. nada a fazer	⌵
		Fechar o modal após analisar os gráficos	Pressionar o botão X do modal	sucesso	5. nada a fazer	⌵
	Retornar à tela de login	Para retornar à tela de login, é necessário pressionar o botão "Roberto" localizado no canto superior direito da tela, que o fará ser redirecionado para a página inicial	Pressionar o botão "Roberto"	sucesso	5. nada a fazer	⌵
TESTES DE FUNCIONALIDADES						
User Story 3	Funcionalidade a ser testada (ou requisito)	Caso de teste	Etapas e condições de reprodução do teste	Resultado	Prioridade	Observações
Eu, como gerente de sistemas, quero cadastrar um novo funcionário e perceber a sua saturação de horas trabalhadas a partir de um elemento visual	Acessar a aba de criar um novo funcionário	Para acessar a aba de adicionar um funcionário, primeiramente é preciso abrir a página de funcionários	Pressionar o botão "Profissionais"	sucesso	5. nada a fazer	⌵
		Para cadastrar um profissional, é preciso preencher o modal de cadastro	Pressionar o botão "Adicionar"	sucesso	5. nada a fazer	⌵
			Inserir informações sobre os funcionários	sucesso	5. nada a fazer	⌵
	A partir da tabela, encontrar o funcionário cadastrado	Visualização do nome do funcionário	Scrolar a página até encontrar o nome do funcionário adicionado	sucesso	4. baixa	⬇ Conseguiu com dificuldade
		Entendimento sobre cada uma dos campos da tabela	Foi solicitado que fornecessem uma explicação sobre os campos	sucesso	4. baixa	⬇ Teve dificuldades em entender o campo de carga horária
		Para facilitar a busca pelo funcionário, é possível utilizar a barra de busca como um filtro	Pressionar o botão simbolizado por uma lupa no canto superior da página	falhou	4. baixa	⬇ Requisito não obrigatório para o funcionamento do sistema
		Para fins de visualização sobre o capacity, é preciso entender o significado de cada uma das cores	Foi solicitado que fornecessem uma explicação sobre as cores	falhou	2. alta	⬇ Será necessário colocar uma legenda para explicar o significado de cada uma das cores utilizadas

## 7.2. Teste de Usabilidade

Tabela com dados organizados dos testes realizados:

RESULTADOS POR TAREFA									
1. Nome da tarefa			Suponha que você é um dos gerentes da Yamaha, utilize o site para criar um novo projeto						
			RESULTADO GERAL	RESULTADOS POR ETAPA					
#	Nome	perfil/pessoa	Resultado da tarefa	Login	Botão criar projeto	Operação com o modal	Visualizar o gráfico sendo alterado		
1	Antônio	18 anos, jovem introvertido	conseguiu com dificuldade	sucesso	sucesso	sucesso	não conseguiu		
2	João	18 anos, jovem introvertido	conseguiu com dificuldade	sucesso	sucesso	sucesso	não conseguiu		
3	Gustavo	21 anos, jovem extrovertido	sucesso	sucesso	conseguiu com dificuldade	sucesso	não conseguiu		
4	Carol	17 anos, jovem extrovertida	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso	não conseguiu		
5	Emanuel	21 anos, jovem introvertido	sucesso	sucesso	não conseguiu	sucesso	não conseguiu		
6	Arthur	19 anos, jovem introvertido	sucesso	sucesso	não conseguiu	sucesso	não conseguiu		
7	Antonio Angelo	20 anos, jovem extrovertido	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso	não conseguiu		
8	Victor Carvalho	18 anos, jovem introvertido	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso	não conseguiu		
9	Sophia Tosar	18 anos, jovem extrovertida	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso	não conseguiu		
2. Nome da tarefa			Suponha que você é um dos gerentes da Yamaha, utilize o site para adicionar um novo funcionário						
			RESULTADO GERAL	RESULTADOS POR ETAPA					
#	Nome	perfil/pessoa	Resultado da tarefa	Login	Botão profissionais	Botão novo funcionário	Operação com o modal		
1	Antônio	18 anos, jovem introvertido	conseguiu com dificuldade	sucesso	sucesso	não conseguiu	sucesso		
2	João	18 anos, jovem introvertido	conseguiu com dificuldade	sucesso	sucesso	não conseguiu	sucesso		
3	Gustavo	21 anos, jovem extrovertido	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso		
4	Carol	17 anos, jovem extrovertida	conseguiu com dificuldade	sucesso	conseguiu com dificuldade	não conseguiu	sucesso		
5	Emanuel	21 anos, jovem introvertido	conseguiu com dificuldade	sucesso	conseguiu com dificuldade	sucesso	sucesso		
6	Arthur	19 anos, jovem introvertido	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso		
7	Antonio Angelo	20 anos, jovem extrovertido	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso		
8	Victor Carvalho	18 anos, jovem introvertido	não conseguiu	sucesso	sucesso	não conseguiu	sucesso		
9	Sophia Tosar	18 anos, jovem extrovertida	conseguiu com dificuldade	sucesso	sucesso	conseguiu com dificuldade	sucesso		
3. Nome da tarefa			Suponha que você é um dos gerentes da Yamaha e queira abrir os gráficos específicos de cada projeto						
			RESULTADO GERAL	RESULTADOS POR ETAPA					
#	Nome	perfil/pessoa	Resultado da tarefa	Login	Abzir aba "por projeto"	Pressionar um projeto individualmente	Visualizar todos os gráficos		
1	Antônio	18 anos, jovem introvertido	não conseguiu	sucesso	não conseguiu	não conseguiu	não conseguiu		
2	João	18 anos, jovem introvertido	conseguiu com dificuldade	sucesso	sucesso	sucesso	não conseguiu		
3	Gustavo	21 anos, jovem extrovertido	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso		
4	Carol	17 anos, jovem extrovertida	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso		
5	Emanuel	21 anos, jovem introvertido	não conseguiu	sucesso	não conseguiu	conseguiu com dificuldade	não conseguiu		
6	Arthur	19 anos, jovem introvertido	conseguiu com dificuldade	sucesso	conseguiu com dificuldade	conseguiu com dificuldade	não conseguiu		
7	Antonio Angelo	20 anos, jovem extrovertido	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso	conseguiu com dificuldade		
8	Victor Carvalho	18 anos, jovem introvertido	conseguiu com dificuldade	sucesso	conseguiu com dificuldade	conseguiu com dificuldade	sucesso		
9	Sophia Tosar	18 anos, jovem extrovertida	conseguiu com dificuldade	sucesso	sucesso	conseguiu com dificuldade	conseguiu com dificuldade		
4. Nome da tarefa			Suponha que você é um dos gerentes da Yamaha e queira voltar para a tela de login						
			RESULTADO GERAL	RESULTADOS POR ETAPA					
#	Nome	perfil/pessoa	Resultado da tarefa	Login	Acessar qualquer página	Pressionar o botão chamado "Roberto"			
1	Antônio	18 anos, jovem introvertido	sucesso	sucesso	conseguiu com dificuldade	sucesso			
2	João	18 anos, jovem introvertido	sucesso	sucesso	sucesso	conseguiu com dificuldade			
3	Gustavo	21 anos, jovem extrovertido	sucesso	sucesso	conseguiu com dificuldade	sucesso			
4	Carol	17 anos, jovem extrovertida	sucesso	sucesso	conseguiu com dificuldade	sucesso			
5	Emanuel	21 anos, jovem introvertido	sucesso	sucesso	conseguiu com dificuldade	sucesso			
6	Arthur	19 anos, jovem introvertido	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso			
7	Antonio Angelo	20 anos, jovem extrovertido	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso			
8	Victor Carvalho	18 anos, jovem introvertido	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso			
9	Sophia Tosar	18 anos, jovem extrovertida	sucesso	sucesso	sucesso	sucesso			

OCORRÊNCIAS			PARTICIPANTES								
Tarefa/contexto	Severidade	Resumo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 - visualizar o gráfico sendo alterado	4. catástrofe	O pessoal não conseguiu saber o que acontece com o gráfico após ser adicionado	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2 - adicionar um novo funcionário	3. alta	Dificuldades para entender as cores e achar novos funcionários	x	x		x	x			x	x
3 - abrir os gráficos específicos	4. catástrofe	Não conseguiram achar as páginas de gráfico específicas, nem visualizar os gráficos de cada projeto	x	x			x	x		x	x
4 - acessar qualquer página	2. baixa	Alguns botões e nomes de páginas estavam confusos	x		x	x	x				

## Análise de Dados

Inserir os dashboard ou gráficos das análises dos dados de negócio, usando estatística descritiva com medidas de posição e dispersão.



## **8. Manuais**

### **8.1. Manual do Usuário**

Aqui identificar todos os usuários do sistema

Semana 10 - Artefato: documento contendo instruções da aplicação para o usuário final

### **8.2. Manual do Administrador**

## **Referências**

Toda referência citada no texto deverá constar nessa seção, utilizando o padrão de normalização da ABNT). As citações devem ser confiáveis e relevantes para o trabalho. São imprescindíveis as citações dos sites de download das ferramentas utilizadas, bem como a citação de algum objeto, música, textura ou outros que não tenham sido produzidos pelo grupo, mas utilizados (mesmo no caso de licenças gratuitas, royalty free ou similares)

## **Apêndice**

Os apêndices representam informações adicionais que não caberiam no documento exposto acima, mas que são importantes por alguma razão específica do projeto.