

WAD

WEB APPLICATION DOCUMENT

< YAMAHA CAPACITY PLANNING >

Autores: < Nome em ordem alfabética (um por linha) >

Data de criação: < dia, mês e ano em que o documento foi criado >

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 c
Silva

< descrever o que foi atualizado
nesta versão >

Raissa da Silva
Sabino

2.1

Exemplo: Criação do documento

16/05/2022 Implementação do Guia de Estilos e adição de links do Drive

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.

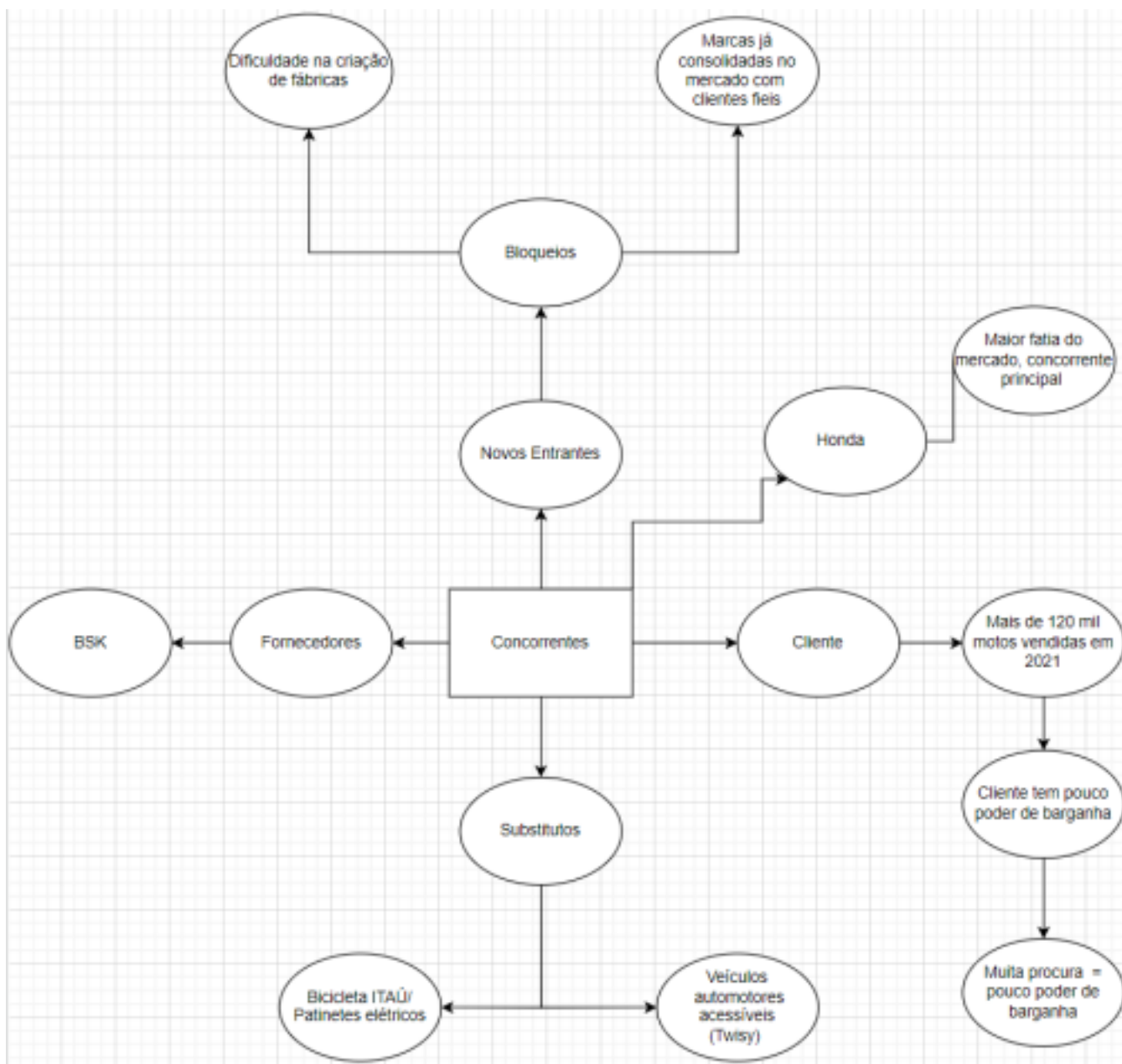
1.5. Partes Interessadas

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

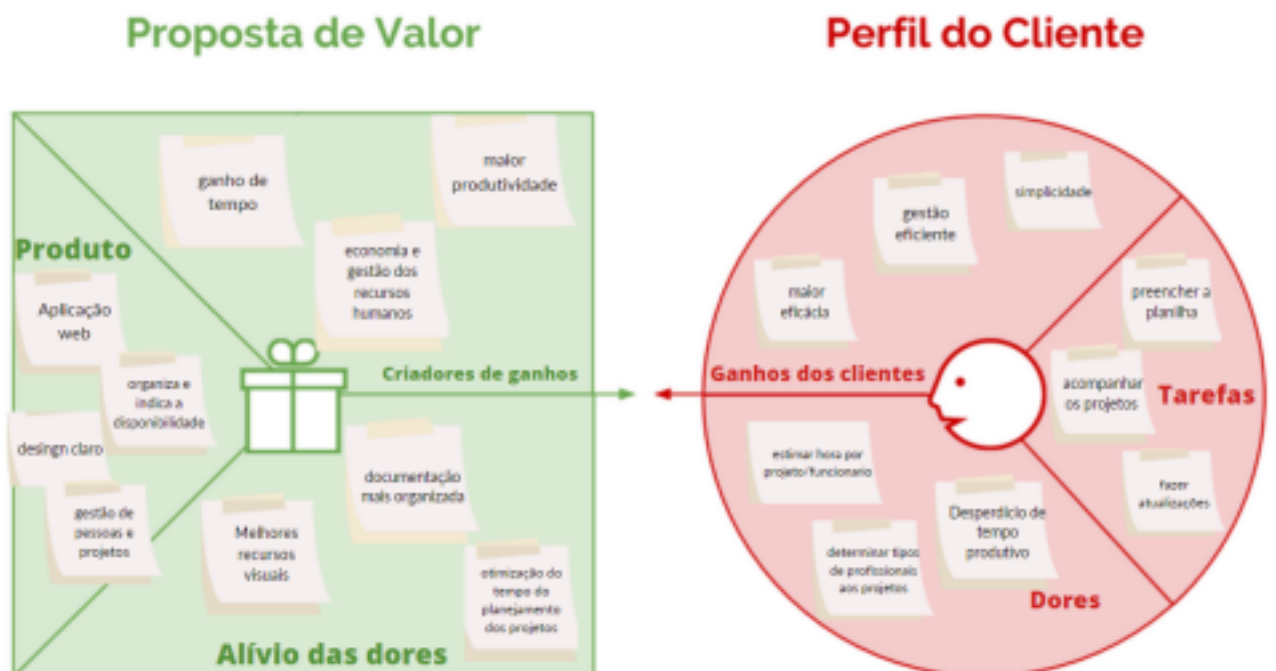
Apresenta a Matriz SWOT com análise da empresa parceira.

Análise SWOT aplicação



2.3. Proposta de Valor: Value Proposition Canvas

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



2.4. Matriz de Risco

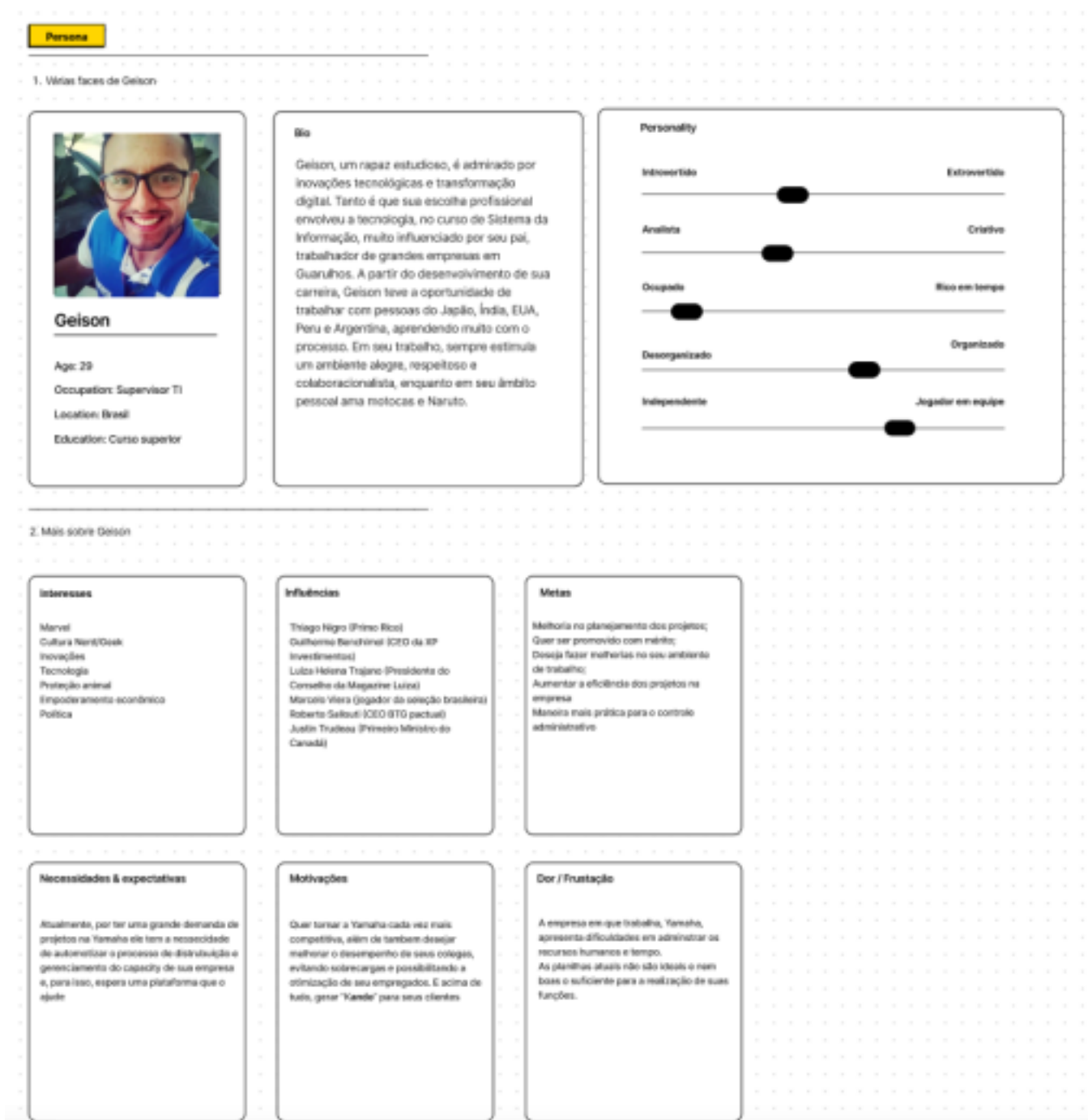
Apresenta a matriz de risco com relação ao projeto.

		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)



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. O 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.

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, etccc

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.

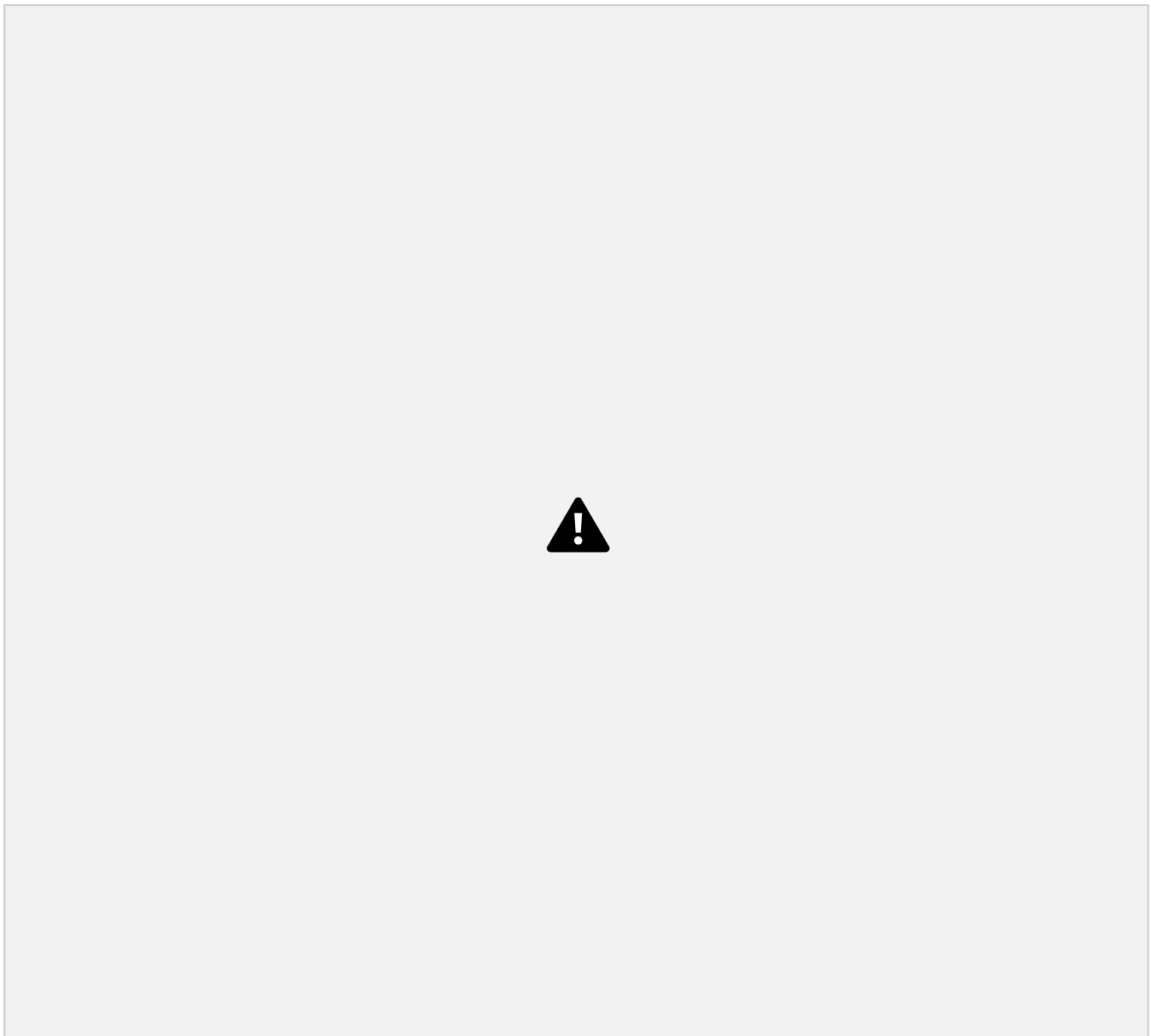
				
#1B378C 27, 55, 140	#2B57D9 43, 87, 217	#8AA9D9 132, 169, 217	#F2F2F2 242, 242, 242	#000000 13, 13, 13
				
#ADA3A3 163, 163, 163	#F0770D 240, 119, 13	#39CFD7 53, 207, 215	#E90404 239, 4, 4	

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

dapágina:



A área ocupada pela logo do cliente é $\frac{1}{4}$ 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:

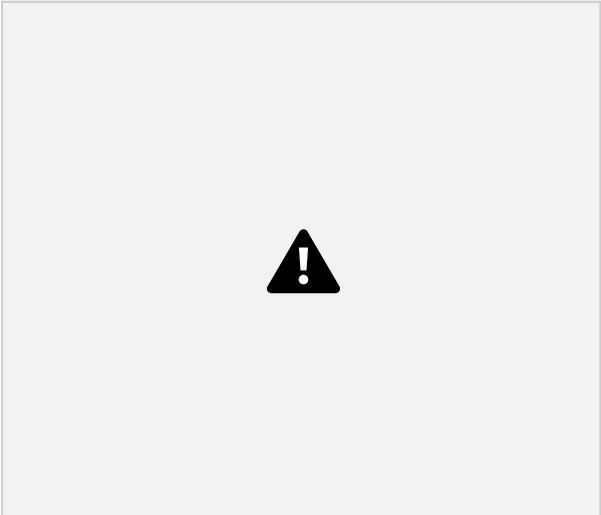


Inter regular no corpo do texto e Inter bold nos títulos, com tamanho 16px.

5.3.4. Elementos visuais:





5.3.5. tipografia e cores no código:



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: 

	Barra de pesquisa	<code>< span class="material-symbols-outlined" > search < /span ></code>
	Filtro	<code>< span class="material-symbols-outlined" > filter_list < /span ></code>
	Projetos	<code>< span class="material-symbols-outlined" > task < /span ></code>

Profissionais `< span class="material-symbols-outlined" >
group
< /span >`



Adicionar

projetos/profissionais
<span
class="material-symbols-outlined"
> add

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 usando o Jest

7.2. Teste de Usabilidade

Tabela com dados organizados dos testes realizados

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.