

WAD

WEB APPLICATION DOCUMENT

< NOME DO SISTEMA >

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 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

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.

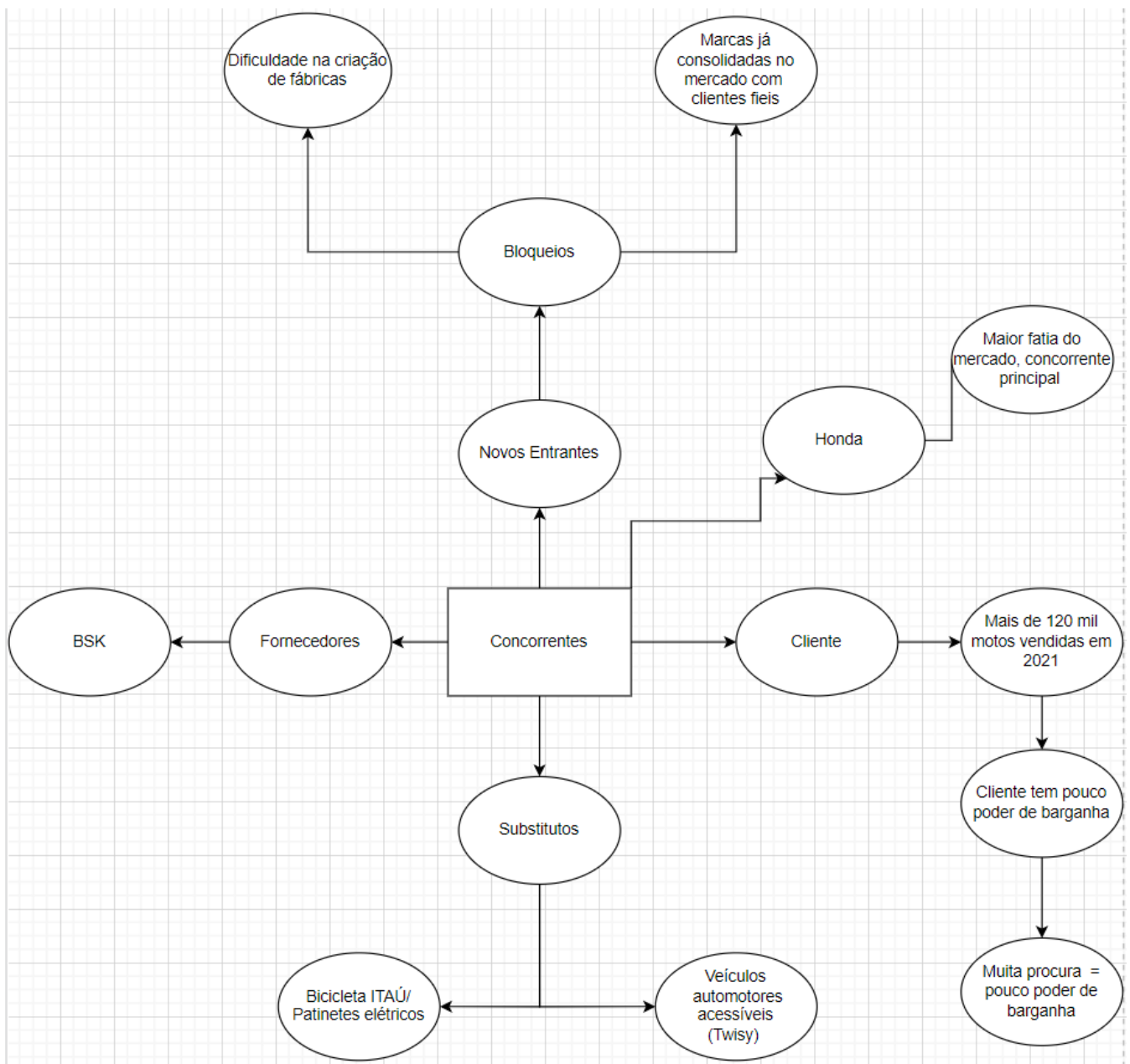
1.5. Partes Interessadas

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

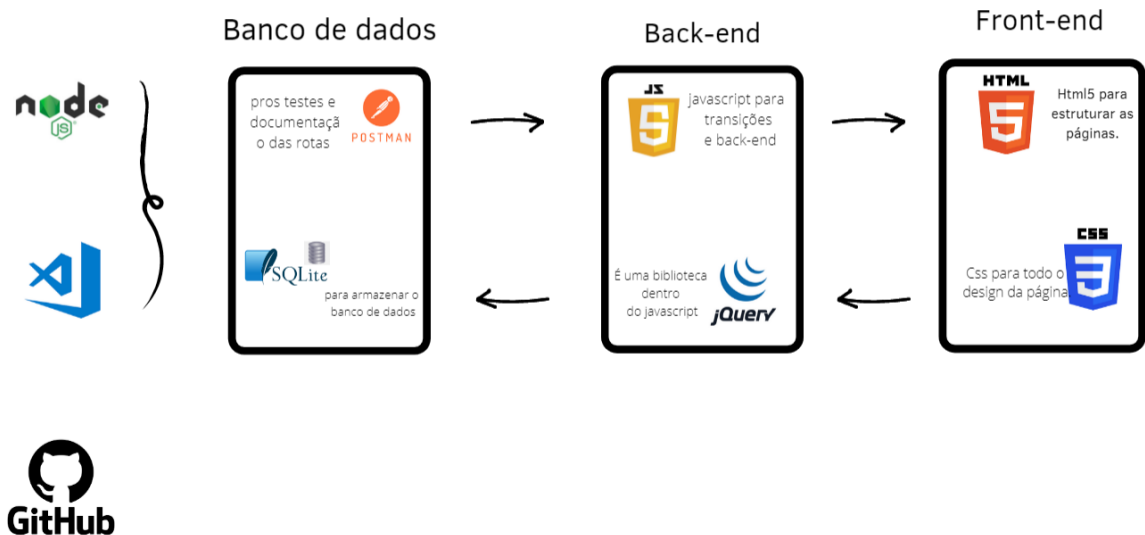
O postman é a API utilizada no projeto, cujo link da documentação segue abaixo:

<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.

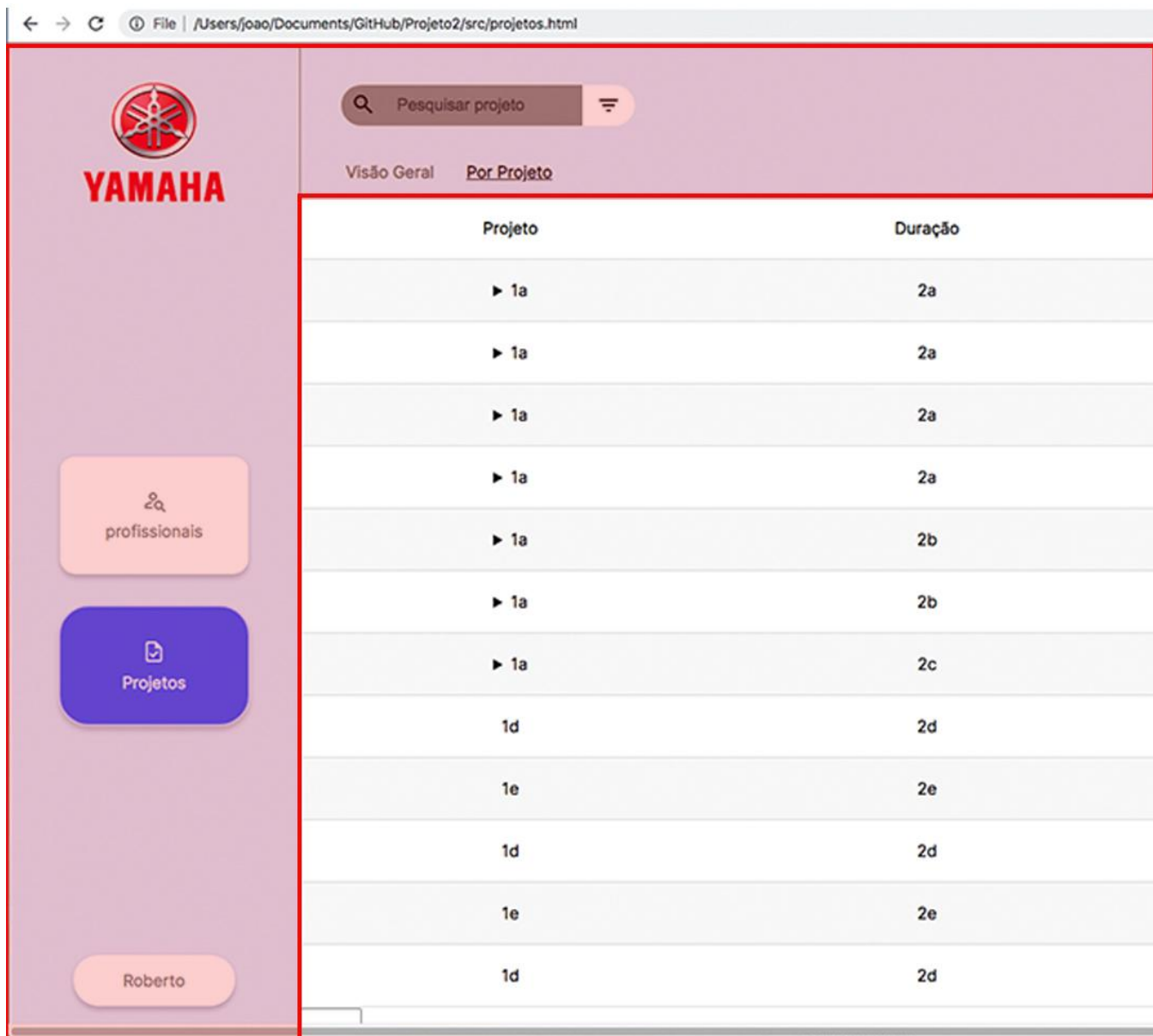


Além disso, temos cores de atenção, sendo elas **vermelha** quando a situação da carga horária de um trabalhador ultrapassa um valor humanamente possível, **azul** quando a carga horária é inferior ao recomendado e **laranja** quando a carga horária ultrapassa o valor recomendado. Um exemplo prático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

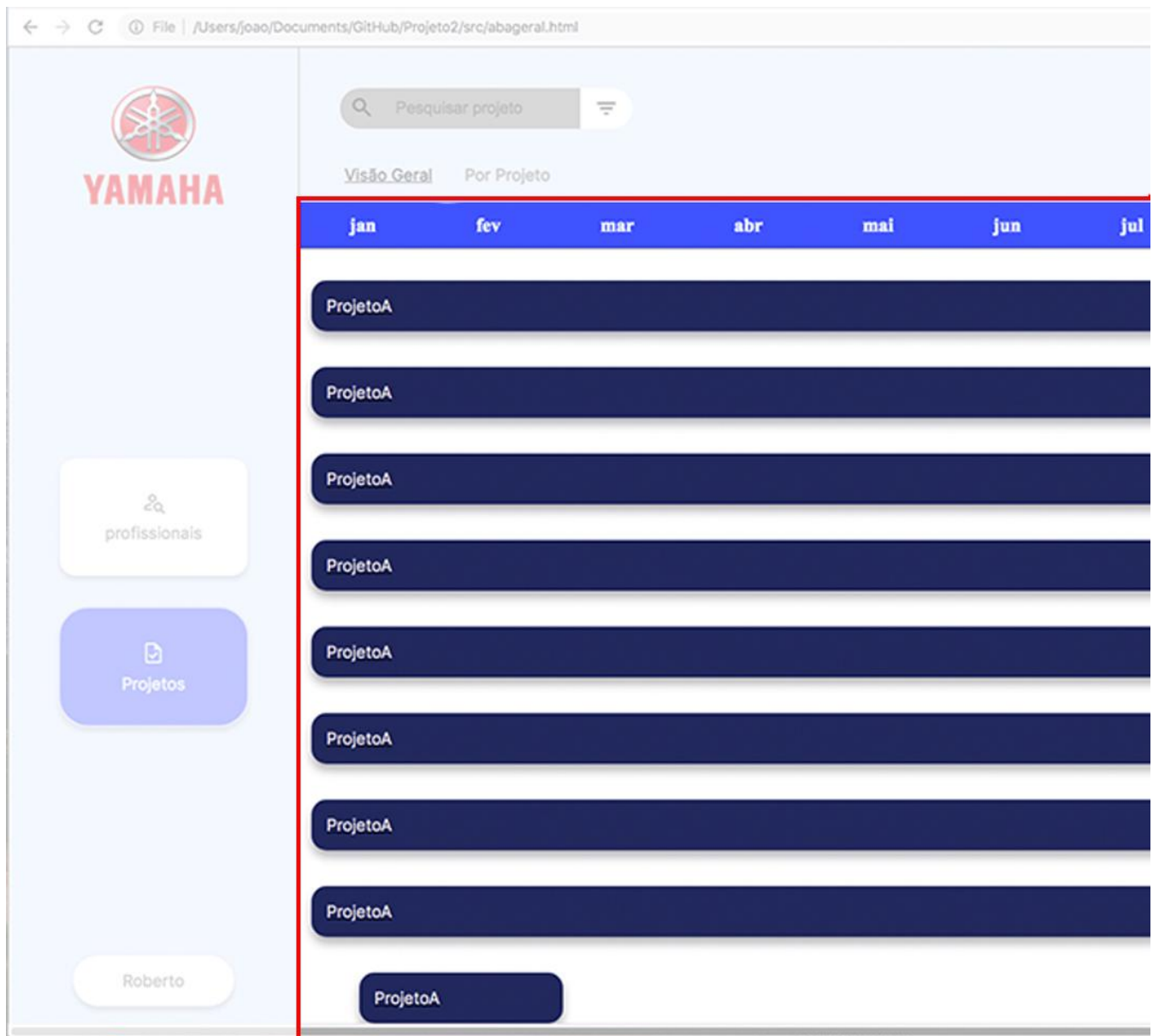
Nome	Nº projetos	CLT	Estado	Alocação mensal (hrs)
João Vitor Oliveira	3	Sim	AM	190
Eric da Silva Costa	6	Sim	SP	270
Raissa Mariana	8	Não	SP	350
Isa Matos	1	Não	AM	100

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	 search
	Filtro	 filter_list
	Projetos	 task
	Profissionais	 group
	Adicionar projetos/profissionais	 add

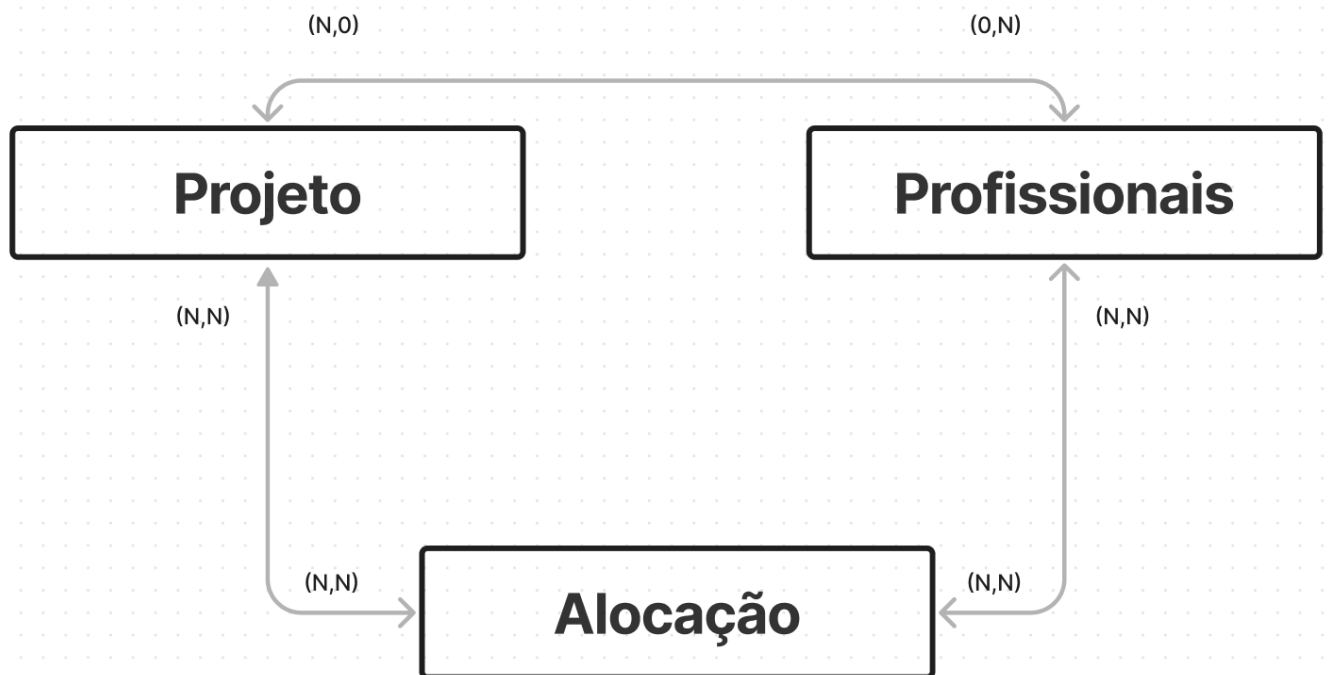
6. Projeto de Banco de Dados

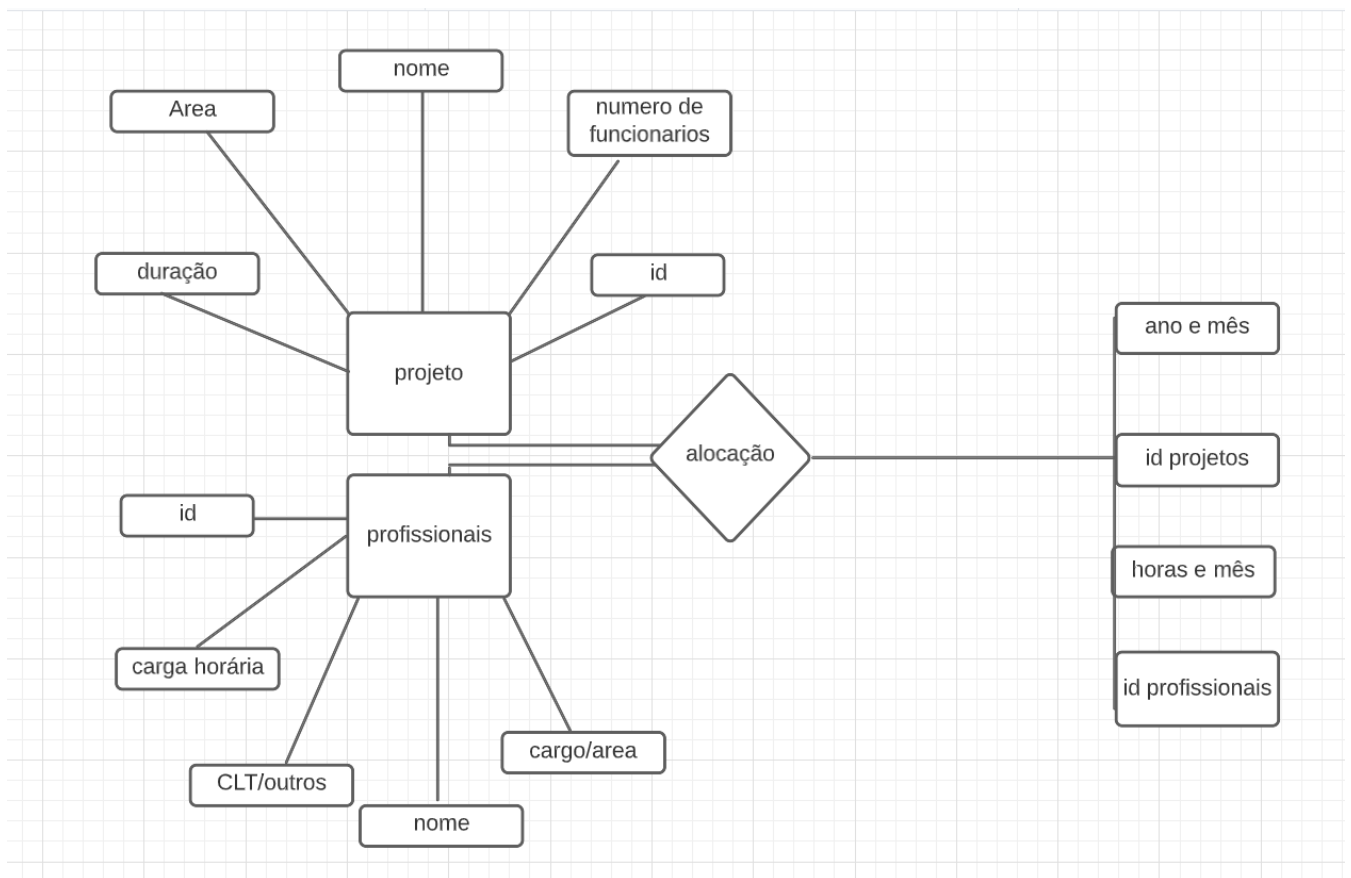
documento contendo diagrama de entidades e relacionamentos do banco de dados

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

Projeto

Area	Duração	🔑 name	Nº de F
Inovação	8	Skate	14
Lançamento	3	H1-Meta_Justice	34
Inovação	8	Meia lua	14

STRING INT STRING INT

Profissionais

🔑 ID	Cargo	Carga/hora	Name	CLT
4566	TI	40/170/176	João Vitor Oliveira	Sim
4267	Segurança	200/170/176	Helena	Sim
4356	SQL	80/170/176	Gustavo	Não

STRING STRING STRING STRING CHAR(3)



ID_Profissionais	name_Projeto	Horas Trabalhadas
Inovação	Skate	8
Lançamento	H1-Meta_Justice	3
Melhoria	S.G.F	6
Inovação	Meia lua	8

STRING STRING INT

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.