

WAD

WEB APPLICATION DOCUMENT

APLICAÇÃO DE GESTÃO DE CAPACITY PARA PROJETOS - YAMAHA

Autores:

Felipe Saadi

Fernando Araújo

Gabriel Pascoli

Iago Tavares

Mateus Almeida

Rodrigo Martins

Vinicius Santos

Data de criação: 03.05.2022

Controle do Documento

Histórico de revisões

Data	Autor	Versão	Resumo da atividade
03/05/2022	Mateus Almeida Fernando Araújo	1.1	Criação do documento e preenchimento dos itens: 1. Visão Geral do Projeto 2. Análise do Problema 3.Requisitos do Sistema 5. UX e UI Design

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

A Yamaha não consegue se organizar devidamente, no que tange à gestão de projetos. Constantemente, projetos são adiados porque não há uma ferramenta eficaz de visualização e gestão de recursos humanos da empresa. Assim, o capacity planning interno não atende aos requisitos dos projetos em andamento da empresa.

1.3. Objetivos

O projeto tem como objetivo facilitar a visualização e a gestão do capacity da Yamaha voltado para projetos, de um modo mais gráfico, sintetizado e automatizado.

1.3.1. Objetivos gerais

1.3.2. Objetivos específicos

1.4. Descritivo da Solução

O produto é uma aplicação web interna da Yamaha para gerenciar o planejamento de projetos, de forma a facilitar a visualização do andamento dos projetos atuais, da estimativa do tempo de finalização e se eles estão progredindo conforme essas estimativas. Dentre as principais funcionalidades, no que tange a projetos, o usuário pode cadastrar novos, alocar funcionários e ver um dashboard que mostre o andamento e quais recursos humanos foram destinados a ele, de duas formas: uma visão geral de todos os projetos ou uma perspectiva mais específica sobre cada um deles. De maneira similar, o gestor da aplicação pode visualizar uma tela de colaboradores, que exibe informações tanto sobre eles, como nome, região, e função, quanto sobre os projetos nos quais estão trabalhando com o seu andamento e horas destinadas a eles, tudo de modo sintetizado e gráfico.

1.5. Partes Interessadas

Descrever os principais stakeholders envolvidos no projeto e seus papéis.

2. Análise do Problema

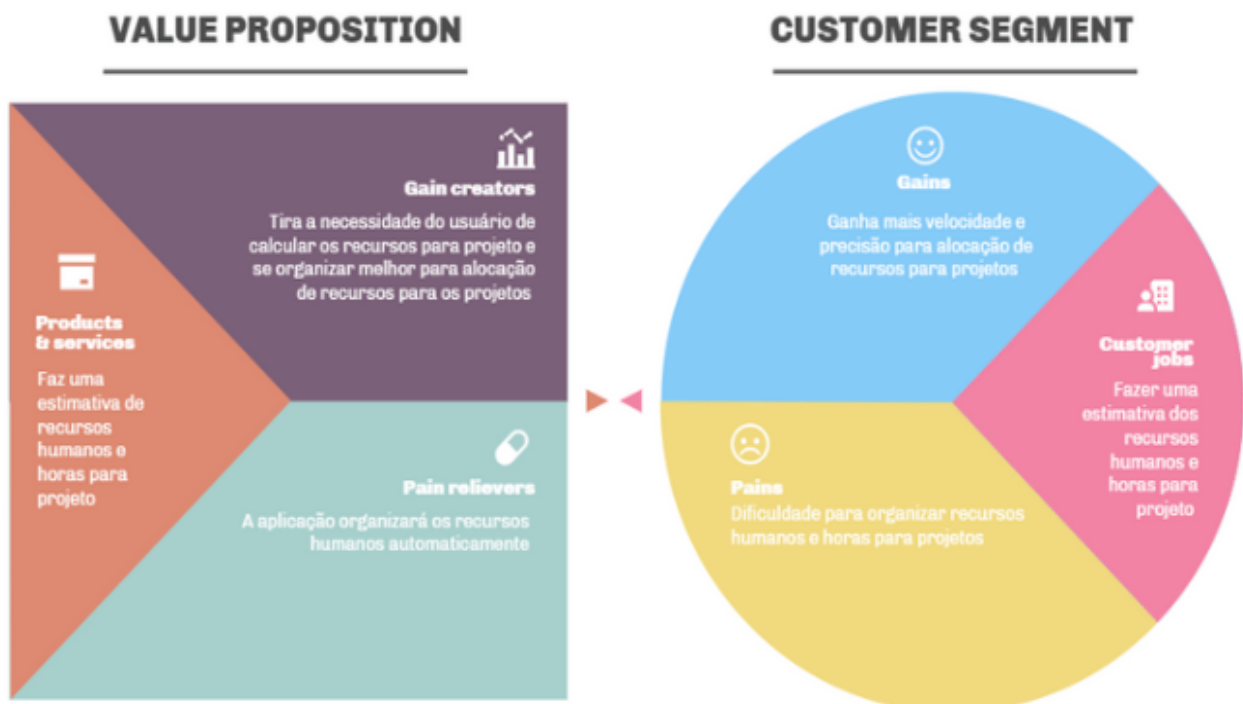
2.1. Análise da Indústria

Força	Grau	Justificativa
Rivalidade entre os concorrentes	Alto	O setor automobilístico é bastante competitivo, obrigando as empresas do setor a praticarem preços com margem reduzida
Poder de negociação com os clientes	Baixo	O fato do setor ser competitivo faz com que as empresas como a Yamaha não tenham muito poder de negociação com o cliente, pois eles podem com facilidade trocá-la por uma concorrente
Poder de negociação dos fornecedores	Médio	Os insumos que possuem fabricação concentrada em poucos players, como o de aço, por exemplo, não abrem muita margem para negociação. Já os fornecedores de materiais com muitas opções, como o de plástico, dão mais poder de negociação à Yamaha.
Ameaça de entrada de novos concorrentes	Baixo	É difícil, pois existe uma grande barreira de entrada para novos participantes. Ex: Recursos Financeiros, marketing para fortalecer o nome da marca, etc.
Ameaça de produtos substitutos	Alto	Além dos veículos de concorrentes diretas (Ex: honda), empresas de aluguel de automóveis também oferecem ameaça ao negócio da Yamaha

2.2. Análise do cenário: Matriz SWOT

Análise SWOT	
boa equipe de gerenciamento disponível e grande nível de recursos monetários, empresa já estabelecida no mercado, nome com bom reconhecimento no brasil	pequena fatia de mercado, dificuldade de adquirir Materia prima, poucas fabricas em solo nacional, ter que adquirir matéria prima de terceiros
alta demanda de motocicletas, taxamento menor em motocicletas interesse dos jovem em motocicleta facilidade de locomoção em transito esportes de mountain bike / rally / cross-country.	concorrência que tem maior gestão e fatia de mercado com mais acesso a matéria prima e fornecedor e a outras tecnologias

2.3. Proposta de Valor: Value Proposition Canvas




2.4. Matriz de Risco

Impacto						
Possibilidade		Muito alto	Alto	Moderado	Baixo	
	Muito alto					
	Alta	Material não chegar a tempo		Indisponibilidade de equipe		
	Moderado	Prazo		Deixar para última hora		
	Baixo	Escopo não definido		Comunicação		

3. Requisitos do Sistema

3.1. Persona

<p>Ricardo</p> 	<p>Comportamentos</p> <ul style="list-style-type: none">• Gerencia equipes de Tecnologia da Yamaha;• Segue padrões de alocação de recursos humanos para projetos;• Responsável pelas estimativas dos projetos;• Possui dificuldades para fazer boas estimativas;• Sofre frequentemente de burnout;
<p>Demografia</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestor de Projetos da Yamaha;• 37 anos;• Nasceu no interior de Pernambuco;• Vive e trabalha em Guarulhos - SP;• Casado;• Possui superior completo na Área de TI.• É apaixonado pelo mundo automobilístico.	<p>Necessidades e Ganhos</p> <ul style="list-style-type: none">• Estimar corretamente a capacidade de recursos humanos para projetos;• Identificar os gaps de horas/homem necessárias para a quantidade de projetos;• Ter um bom overview de todos os projetos e suas demandas;• Quer ter mais tempo livre para fazer outras atividades;• Maior facilidade em gerenciar os projetos.

3.2. Histórias dos usuários (user stories)

Épico	Prioridade	Parte	User Story	Tipo
Login	1		Eu, como gestor da aplicação, devo inserir o login e senha para acessar a aplicação	Tela de Login
Cadastro de Projetos	1		Eu, como gestor da aplicação, posso cadastrar novos projetos para administrar posteriormente o seu andamento	Tela de Cadastro
Cadastro de Projetos	1		Eu, como gestor da aplicação, devo definir quantas horas serão necessárias ser alocadas para o projeto	Tela de Cadastro
Cadastro de Projetos			Eu, como gestor da aplicação, posso filtrar entre os funcionários para encontrá-los de forma mais fácil	Tela de Cadastro
Cadastro de Projetos			Eu, como gestor da aplicação, devo definir as funções e suas devidas horas destinadas e necessárias para o	Tela de Cadastro

			projeto para permitir cadastrar funcionários ao projeto	
Cadastro de Projetos			Eu, como gestor da aplicação, devo associar ao projeto os funcionários que o executarão de acordo com a função para formar a equipe do projeto	Tela de Cadastro
Lista de Projetos			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar uma lista de projetos criados para ver as informações básicas de cada um deles	Tela de Projetos
Visualizaçã o de Projetos			Eu, como gestor da aplicação, posso acessar o projeto para visualizar mais informações sobre ele	Tela de Projetos
Visualizaçã o de Projetos			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar as informações básicas do projeto para acompanhá-lo de uma forma mais detalhada	Tela de Projetos
Visualizaçã o de Projetos			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar a data de conclusão do projeto para identificar quando ele irá finalizar	Tela de Projetos
Visualizaçã o de Projetos			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar a descrição do projeto para entendê-lo melhor	Tela de Projetos
Edição de Projetos			Eu, como gestor da aplicação, posso editar as informações dos projetos já criados para mantê-los atualizados	Tela de Edição
Edição de Projetos			Eu, como gestor da aplicação, posso filtrar os funcionários para encontrá-los de forma mais fácil	Tela de Projetos
Edição de Projetos			Eu, como gestor da aplicação, posso editar as funções e suas devidas horas destinadas e necessárias para o projeto para readaptá-lo de acordo com a demanda	Tela de Edição
Edição de Projetos			Eu, como gestor da aplicação, posso realocar funcionários ao projeto, retirando e colocando novos, para ser capaz de organizar e controlar o projeto de forma mais efetiva	Tela de Edição
Cadastro de Funcionário s			Eu, como gestor da aplicação, posso cadastrar novos funcionários para conseguir posteriormente associar eles aos projetos	Tela de Cadastro
Cadastro de Funcionário s			Eu, como gestor da aplicação, posso modificar as horas do funcionário destinada a projetos para ajustar a sua disponibilidade	Tela de Cadastro
Visualizaçã o de Funcionário s			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar o funcionário para ter mais informações sobre ele	Tela de Funcionários
Visualizaçã o de Funcionário s			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar as informações básicas do funcionário para saber mais sobre ele	Tela de Funcionários
Visualizaçã o de Funcionário s			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar os projetos no qual o funcionário está executando no momento para identificar as demandas dele	Tela de Funcionários

Edição de Funcionários			Eu, como gestor da aplicação, posso editar os funcionários para manter as informações a cerca dele atualizadas e corretas	Tela de Edição
Edição de Funcionários			Eu, como gestor da aplicação, posso editar as horas definidas do funcionário para projetos para atualizar a sua disponibilidade	Tela de Edição
Edição de Funcionários			Eu, como gestor da aplicação, posso adicionar Tags ao funcionário para permitir mapea-lo e encontrá-lo de forma mais fácil posteriormente	Tela de Edição
Exclusão de Funcionários			Eu, como gestor da aplicação, posso excluir funcionários para manter o quadro de funcionários atualizado e correto	Tela de Edição
Dashboard			Eu, como gestor da aplicação, posso acessar o dashboard para acompanhar o andamento dos projetos através de relatórios gráficos	Tela de Dashboard
Dashboard			Eu, como gestor da aplicação, posso fazer uma filtragem por projeto para ter dados específicos dele	Tela de Dashboard
Dashboard			Eu, como gestor da aplicação, posso filtrar por horas disponíveis de recursos humanos para projetos para acompanhar a capacidade produtiva	Tela de Dashboard
Dashboard			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar as horas necessárias para finalizar os projetos em execução para fazer melhores estimativas	Tela de Dashboard
Lista de Funcionários			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar uma lista de funcionários cadastrados para permitir um melhor controle e gerenciamento da capacidade produtiva	Tela de Funcionários
Lista de Funcionários			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar a função do funcionário para conseguir identificar a qual área ele pertence	Tela de Funcionários
Lista de Funcionários			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar as horas diárias disponíveis do funcionário para identificar quantas horas ele é capaz de executar projetos por dia	Tela de Funcionários
Lista de Funcionários			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar as horas mensais disponíveis dos funcionários para os projetos para ter um melhor acompanhamento dele	Tela de Funcionários
Lista de Funcionários			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar em quantos projetos cada funcionário está designado para um melhor controle dos meus recursos	Tela de Funcionários
Visualização de Funcionários			Eu, como gestor da aplicação, posso visualizar se o funcionário cadastrado da empresa é clt ou terceirizado para poder diferenciá-lo dos demais funcionários	Tela de Funcionários

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.

4.3. 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

Link para o wireframe: <https://www.figma.com/file/dUETZALhfTY1LvDW0JNXWu/Projeto-Yamaha>

5.2. Design de Interface - Guia de Estilos

- Tipografia
- Paleta de cores
- Botões
- Formulário
- Ícones

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

8. Análise de Dados

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

9. Manuais

9.1. Manual do Usuário

Aqui identificar todos os usuários do sistema

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

9.2. 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.