BANDTEC – DIGITAL SCHOOL

CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Bruna garcia delfino

Kivia MOREIRA ARAUJO

LUCAS VINICIUS ALEXANDRE TORRES

RANYERY santos COUTINHO

Control block

SÃO PAULO

2019

Sumário

1 VISÃO DO PROJETO 5

1.1 **APRESENTAÇÃO DO GRUPO** 5

1.2 **Problema / justificativa do projeto** 5

1.3 **contexto** 5

1.4 **objetivo da solução** 5

1.5 **diagrama da solução** 5

2 PLANEJAMENTO DO PROJETO 7

2.1 **Definição da Equipe do projeto** 7

2.2 **PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS** 7

2.3 **Gestão dos Riscos do Projeto** 7

2.4 **requisitos** 7

2.5 **Sprints / sprint backlog** 7

3 desenvolvimento do projeto 9

3.1 **Solução Técnica – Aquisição de dados via Arduino** 9

3.2 **Solução Técnica - Aplicação** 9

3.3 **Banco de Dados** 9

3.4 **Protótipo das telas, lógica e usabilidade** 9

3.5 **Testes** 9

4 implantação do projeto 11

4.1 **Manual de Instalação da solução** 11

4.2 **Processo de Atendimento e Suporte** 11

5 CONCLUSÕES 13

5.1 **resultados** 13

5.2 **Processo de aprendizado com o projeto** 13

5.3 **Considerações finais sobre A evolução da solução** 13

ReferÊncias 14

1 VISÃO DO PROJETO

# VISÃO DO PROJETO

## **APRESENTAÇÃO DO GRUPO**

**Control Block**

## O grupo Control Block é composto por Bruna Garcia Delfino – Scrum Master do projeto, Kivia Moreira Araujo Desenvolvedora do projeto, Lucas Vinicius Alexandre Torres Desenvolvedor e Ranyery Santos Coutinho Product Owner .

O projeto Control Block atua em lojas de varejo no entendimento do comportamento do usuário final em filas de lojas para tentar futura tomada de decisão do usuário varejista fazendo com que diminuia o tempo de espera e a otimize o tempo e a qualidade no atentimento.

## **CONTEXTO**

Quanto menos tempo de filas de espera, maior será o lucro para o varejista e maior satisfação no atendimento para o cliente, portanto tanto os clientes quantos as empresas sofrem com o problema.

Conforme levantamento do site Retail Reimagined, cerca de 85% dos brasileiros já desistiram das compras por causa de filas e serviço ruim. O tempo de espera impacta diretamente na formação de opinião dos consumidores a respeito dos serviços.

## **Problema / justificativa do projeto**

Um dos grandes problemas das empresas de varejo é a quantidade de tempo que os clientes enfrentam em filas de pagamento. A sensação de espera não agrada aos consumidores e afeta diretamente a experiência de compra, fazendo com que clientes desistiram da compra devido à demora no atendimento.

Em casos de "abandono" da fila, os produtos ficam fora das prateleiras, exigindo reorganização das mercadorias. Tal cenário é constantemente repetido já que não há investimento em tecnologias de gestão de fila eficiente que possibilite monitorar quantos clientes aguardam atendimento para a efetuação da compra e quantos desistem no meio do caminho.

## **objetivo da solução**

Monitoramento do comportamento do usuário em filas de lojas.

## **diagrama da solução**



2 PLANEJAMENTO DO PROJETO

# PLANEJAMENTO DO PROJETO

## **Definição da Equipe do projeto**

Bruna Garcia Delfino – Scrum Master, Kivia Moreira Araujo – Dev team,

Lucas Vinicius Alexandre Torres – Dev Team, Ranyery Dos Santos Coutinho.

## **PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS**

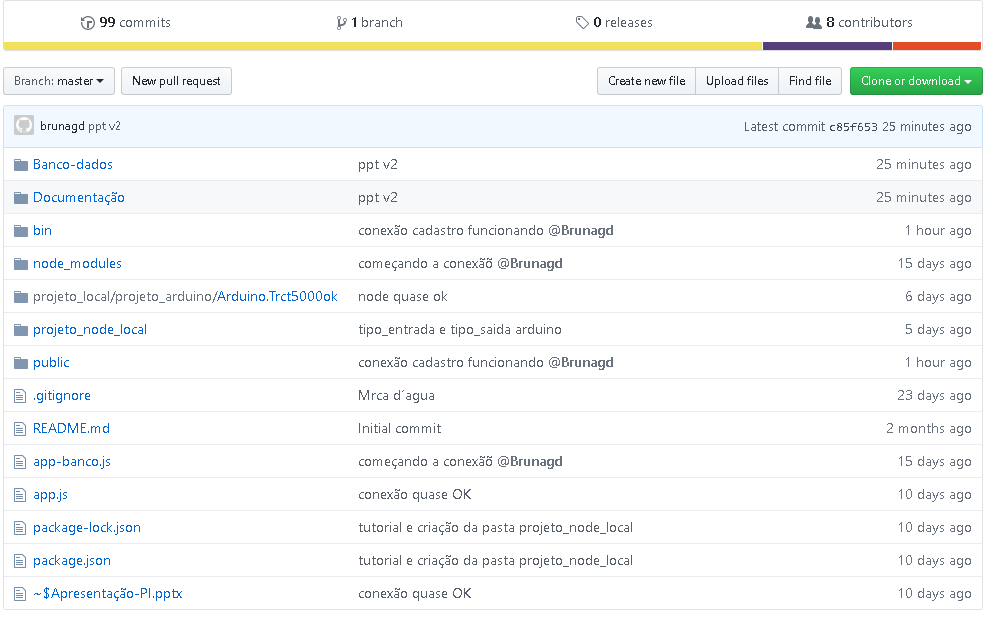
O processo de gestão do projeto foi feito através do Trello e Git Hub,

O trello ele auxilia o grupo no agendamento, organização de tarefas e reuniões do grupo.

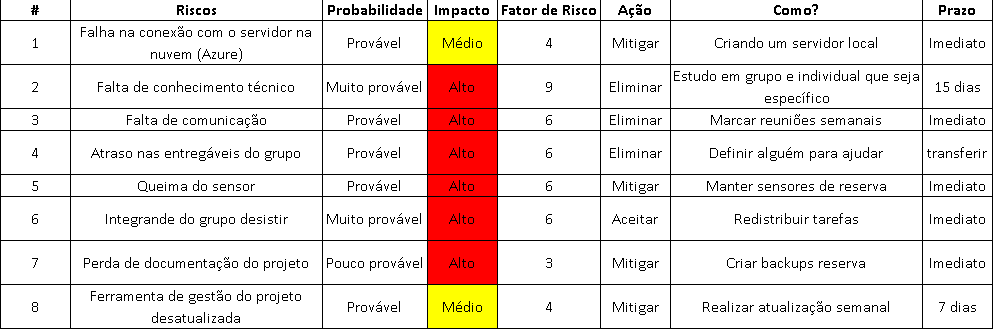
Todas as rotações de tarefas eram organizadas com Sprints então quando mudava a Sprint as tarefas eram distribuídas para outra pessoa.



Já o Git Hub ajuda no controle de versionamento do projeto, onde se caso algo der errado podemos voltar para a ultima versão do software.



## **Gestão dos Riscos do Projeto**



## **PRODUCT BACKLOG e requisitos**

.

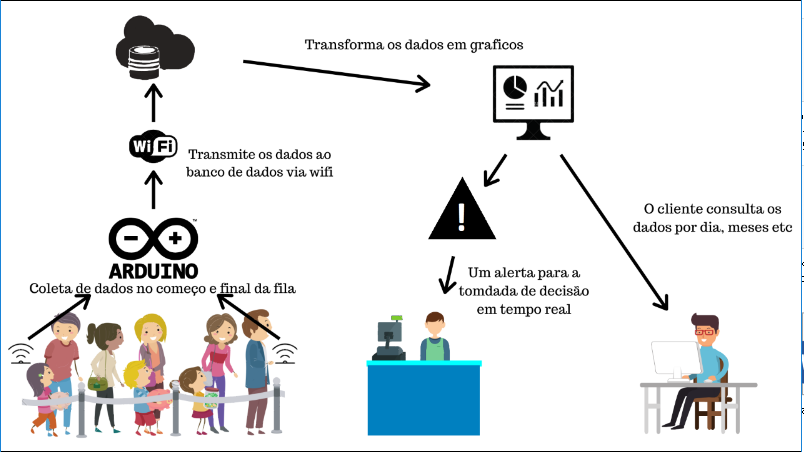
## **Sprints / sprint backlog**



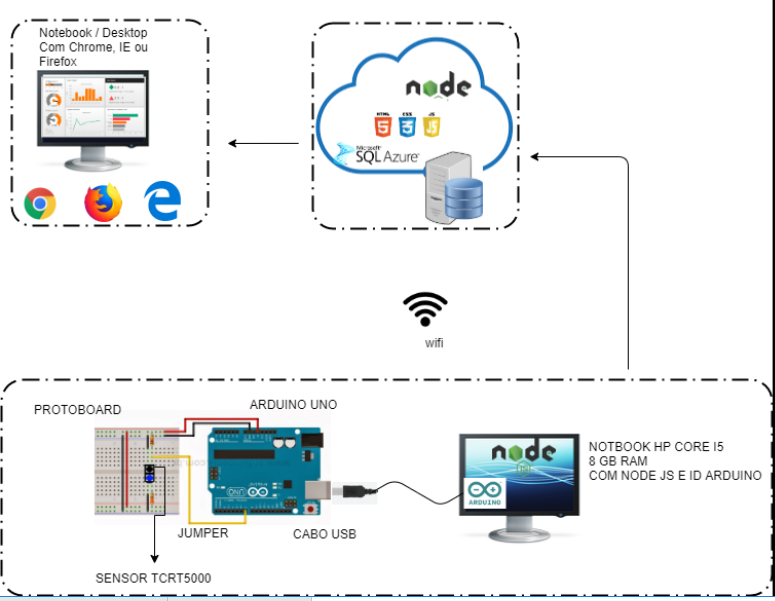
3 desenvolvimento do projeto

# desenvolvimento do projeto

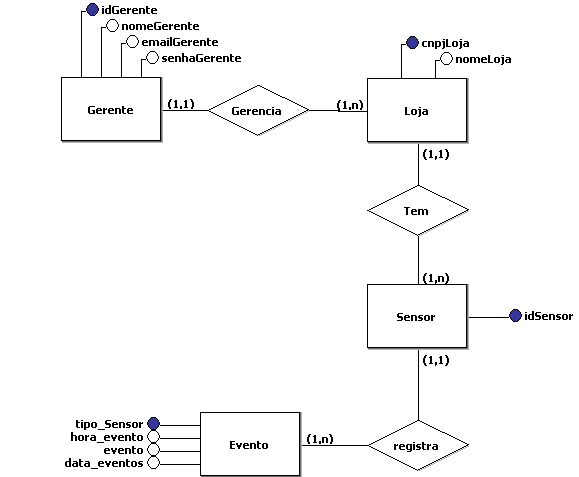
## **Solução Técnica – Aquisição de dados via Arduino**

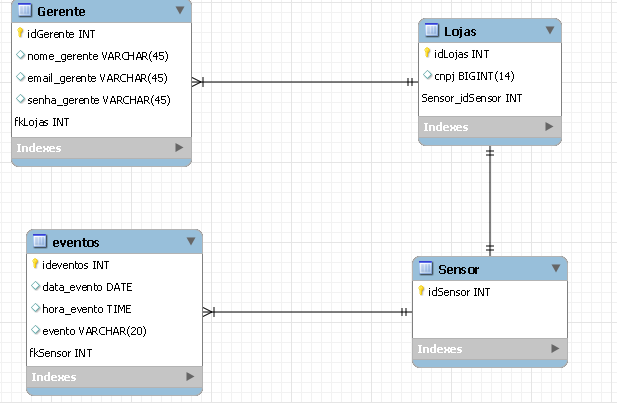
.

## **Solução Técnica - Aplicação**



## **Banco de Dados**



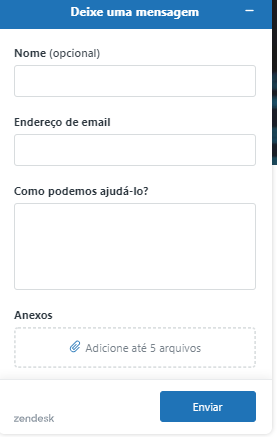


\*\*\*LEMBRAR DE ADD A FISICA\*\*\*

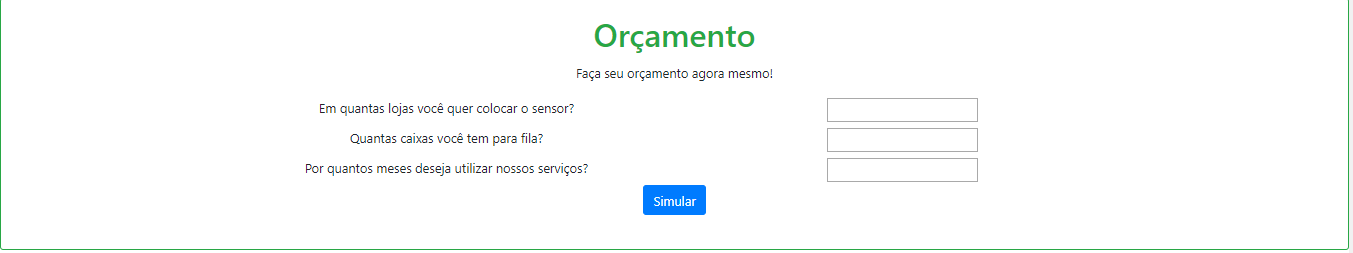
## **Protótipo das telas, lógica e usabilidade**

 A home page do usuário é aonde se encontra todas as informações sobre o produto e a empresa Control Block.

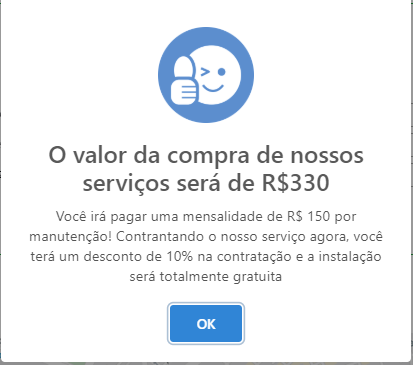
O canal de ajuda ao usuário é onde ele manda todas suas dúvidas e incidentes que ocorrem com sua aplicação

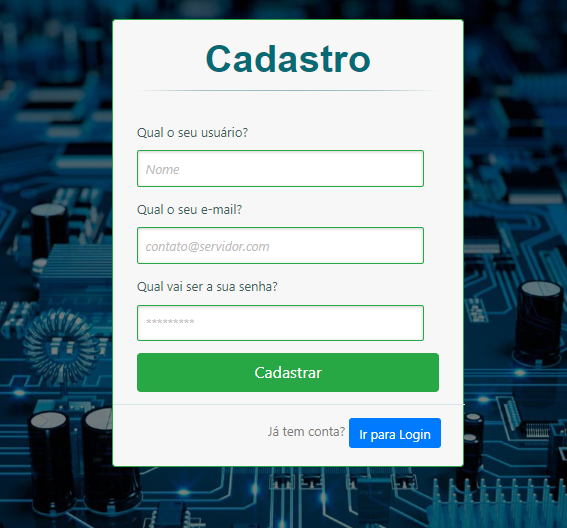


Na home page se encontra também o simulador financeiro onde o usuário pode calcular os benefícios usando nosso sistema, onde ele indica a quantidade de sensores, a quantidade de caixas e por quanto tempo pretende usar o nosso produto

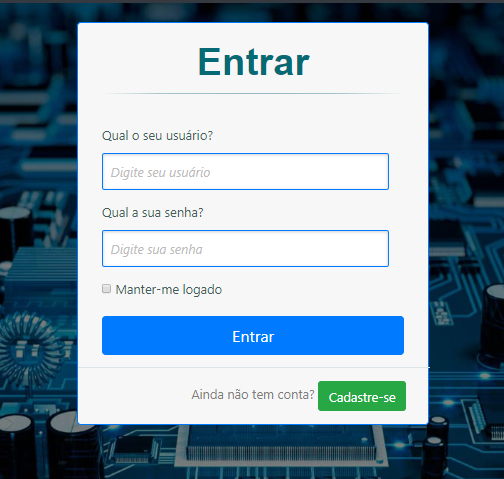


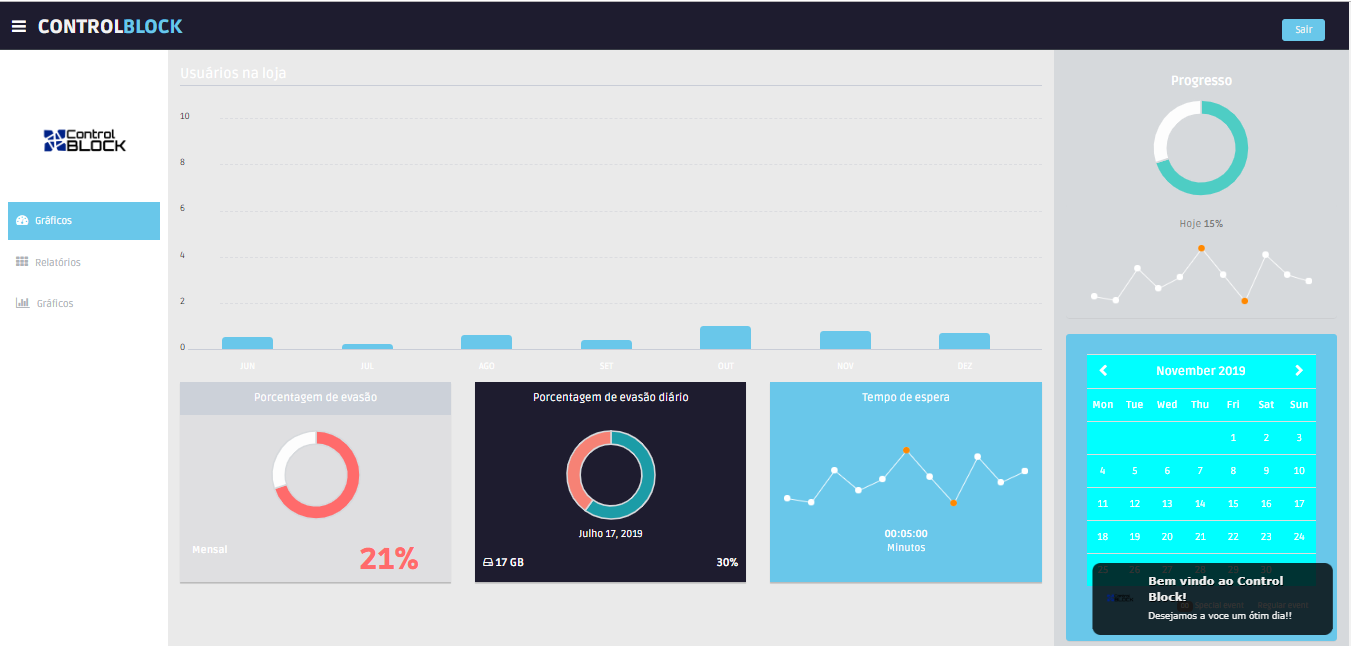


Gerandoum custo final de acordo com os campos informados acima

A tela de cadastro é onde o usuário cadastra suas informações pessoais para ser registrado no sistema para que possamos disponibilizar os dados, o usuário cadastra o seu nome completo, E-mail e senha.

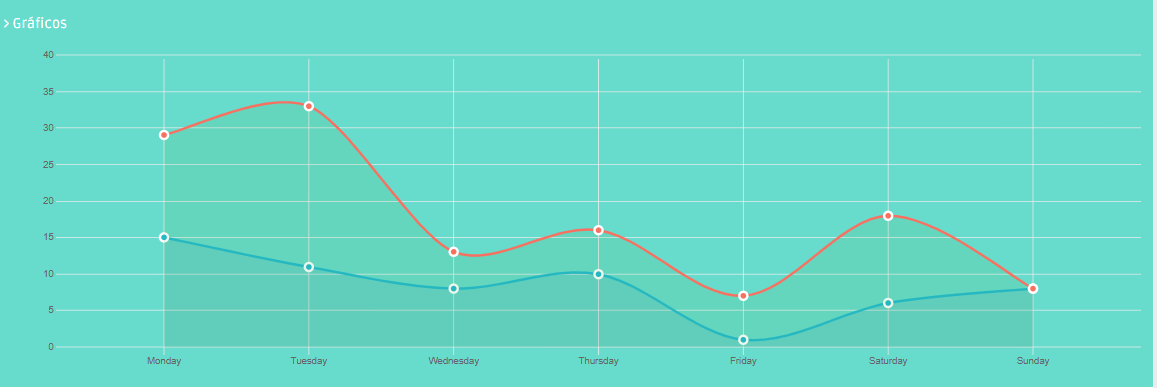
A tela de login é onde ele informa os dados cadastrados para entrar no sistema, informando o seu E-mail e senha.



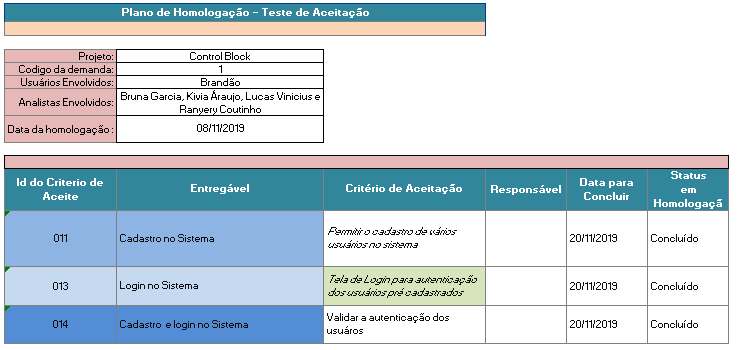
Após informar todos os dados solicidados o usuário é redirecionado para a tela da dashboard onde todas as informações dos sensores já instalados podem ser visualizadas pelo usuário final

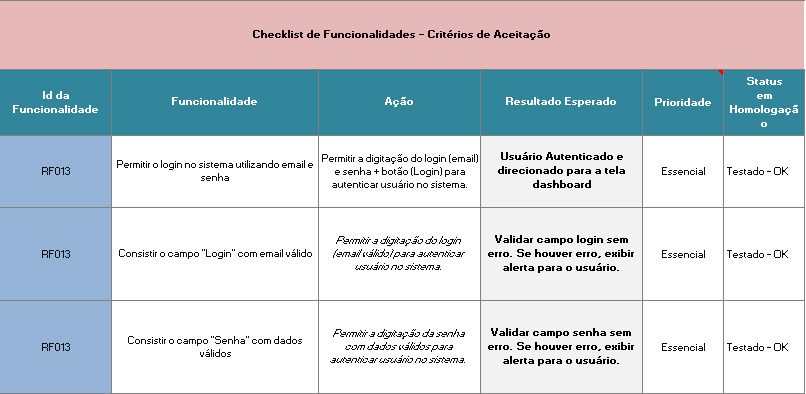
Na pagina de gráficos são disponibilizados gráficos semanais e mensais como relatório ao usuário

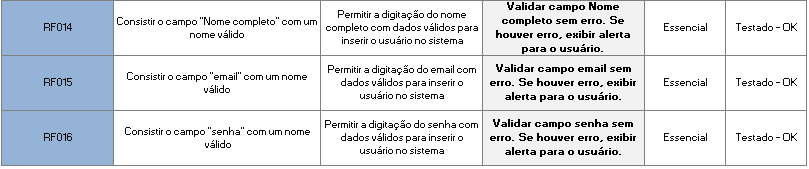


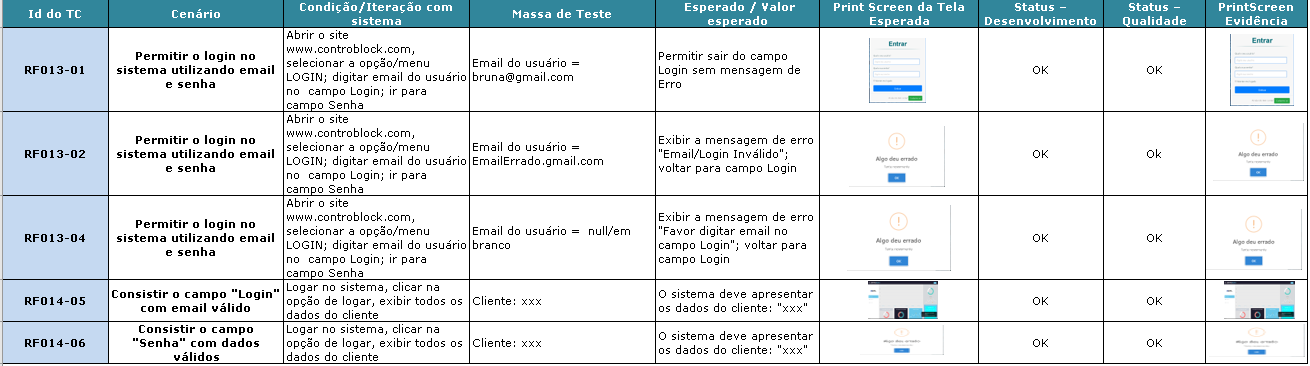
Exibindo todas as informações coletadas pelos sensores.

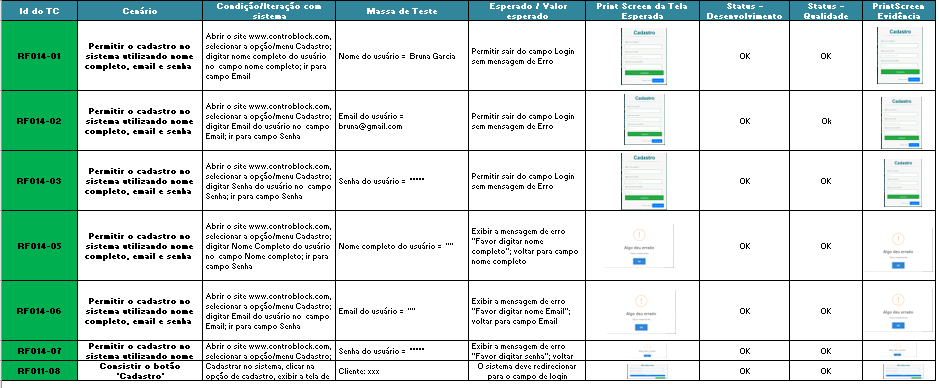
## **Testes**

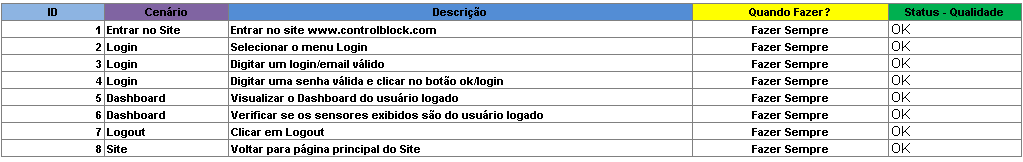












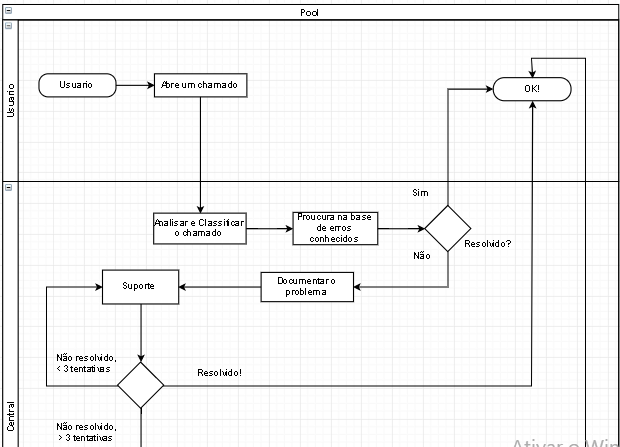
4 implantação do projeto

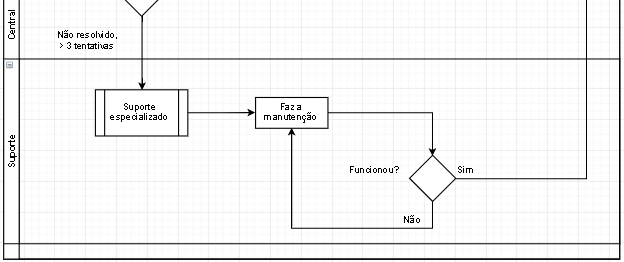
# implantação do projeto

## **Manual de Instalação da solução**

Descritivo básico da instalação da solução e principais cuidados. Guia de instalação e uso.

## **Processo de Atendimento e Suporte**





5 CONCLUSÕES

# CONCLUSÕES

## **resultados**

Podemos concluir que atingimos todos os requisitos definidos e chegamos nos resultados esperados.

## **Processo de aprendizado com o projeto**

O processo de aprendizado com o projeto na visão do grupo Control Block foi que aprendemos como trabalhar em grupo e principalmente como ser resiliente apesar de tudo, como lidar com a ausência de integrantes e como lidar com a pressão impostas pela redução do grupo.

## **Considerações finais sobre A evolução da solução**

A evolução do projeto Control Block foi exponencial, desde de o inicio da idea onde estávamos no mercado IOT para ônibus e mudamos radicalmente para o cenário varejista a evolução é constante, se tivemos mais tempo e dedicação ao projeto gostaríamos de desenvolver em forma de aplicativo mobile.

ReferÊncias

78% dos varejistas já perderam vendas por deixar consumidor na fila de espera.

Blog Neomode, publicado em 16 de agosto de 2018. Disponível em: < http://blog.neomode.com.br/78-dos-varejistas-ja-perderam-vendas-por-deixar-consumidor-na-fila-de-espera/ >.

O impacto da fila do caixa na percepção do cliente.

Universo Varejo, publicado em 27 de fevereiro de 2018.Disponível em: < http://www.universovarejo.com.br/o-impacto-da-fila-do-caixa-na-percepcao-do-cliente/ >.

Como o tamanho da fila na sua loja pode prejudicar suas vendas.

MGITECH, publicado em 29 de setembro de 2016. Disponível em: < https://blog.mgitech.com.br/blog/como-o-tamanho-da-fila-na-sua-loja-pode-prejudicar-suas-vendas >.

Pesquisa revela que o tamanho das filas levam consumidores a desistir da compra.

Blog DINO, publicado em 3 de setembro de 2018. Disponível em: < https://www.terra.com.br/noticias/dino/pesquisa-revela-que-o-tamanho-das-filas-levam-consumidores-a-desistir-da-compra,75fedddb599a3dfc2f77fdf45bf1bdb1ck6sklmx.html >.

85% dos brasileiros já desistiram das compras por causa de filas e serviço ruim.

Valor Investe, publicado em 25 de julho de 2019. Disponível em: < https://valorinveste.globo.com/educacao-financeira/noticia/2019/07/25/85percent-dos-brasileiros-ja-desistiram-das-compras-por-causa-de-filas-e-servico-ruim.ghtml >.