



Portal da Cultura

Plano de Implantação de Sistema

Equipe:

David Mateus Leite da Silva
Emmanuel De Luca Teixeira Da Silva
Ian Felipe Santos de Alcântara
Gabriel Monteiro Cordeiro de Sousa
Pauline Vitoria dos Anjos Duarte
Rodrigo Barros de Castro

Recife 21 de Setembro de 2023

Histórico de Revisões

Revisão	Data	Descrição	Autor
1	20/06/2023	Validação pós-entendimento Inicial	Todos
2	20/07/2023	Reunião de Informações da Proexc	Todos
3	13/07/2023	Entendimento do Problema	Todos
4	21/07/2023	Reunião de Informações da Proexc	Todos
5	08/08/2023	Modelagem da proposta de solução	Todos
6	10/08/2023	Prototipagem da Solução	Gabriel
7	13/09/2023	Início do desenvolvimento	Todos
8	15/09/2023	Reunião de informações da Proexc	Todos
9	19/09/2023	Monitoramento do desenvolvimento	Todos
10	21/09/2023	Conclusão de produto/projeto	Todos

Conteúdo

1. Introdução

- 1.1. A Organização - A Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (Proexc) promove atividades de extensão e cultura que conectam a universidade com a sociedade, fortalecendo essa relação por meio do diálogo, transformação e integração. Essas ações são regulamentadas pela Resolução 16/2019 do CEPE, sendo a Câmara de Extensão a instância responsável por estabelecer políticas, diretrizes, estratégias e avaliar a produção extensionista da Universidade. Além disso, a Extensão da UFPE segue as diretrizes da Resolução 07/2018 do MEC, CNE e CES para a Extensão na Educação Superior Brasileira.
- 1.2. O projeto e seu propósito - O projeto é um Sistema de Gestão Empresarial que organize e centralize todos os editais, que tenha como objetivos coletar métricas e realizar análises dos eventos culturais, fornecendo informações fundamentais para ajudar na tomada de decisão de eventos futuros proporcionando eventos ainda mais produtivos e mais ricos em cultura.
- 1.3. Equipe do projeto - David Mateus Leite da Silva; Emmanuel De Luca Teixeira Da Silva; Ian Felipe Santos de Alcântara; Gabriel Monteiro Cordeiro de Sousa; Pauline Vitoria dos Anjos Duarte; Rodrigo Barros de Castro

2. Contexto da unidade em estudo

- 2.1. Histórico da unidade organizacional - A unidade em estudo para o projeto é a Proexc que tem como responsabilidade promover atividades de extensão e cultura que conectam a universidade com a sociedade, fortalecendo essa relação por meio do diálogo, transformação e integração. Nosso foco é na Diretoria de Extensão Cultural (DCE), responsável pela coordenação e articulação das políticas culturais que preservam o patrimônio cultural da UFPE e também na promoção de atividades culturais desenvolvidas pela comunidade acadêmica. Fazem parte do DEC: o Memorial da Medicina e Cultura (MMC), o Instituto de Arte Contemporânea (IAC) e o Centro Cultural Benfica, que sedia o Teatro Joaquim Cardozo, a Livraria Benfica, o Setor de Acervo Museológico e Documentação e os Projetos Especiais.
- 2.2. Principais stakeholders - Marlos Ribeiro (Diretor de Inovação); Talles Raul Colatino de Barros (Diretor da Diretoria de Extensão Cultural); Raissa Jordão Alves (Setor do Apoio à Produção Cultural).
- 2.3. Objetivo da unidade - Responsável pela coordenação e articulação das políticas culturais que preservam o patrimônio cultural da UFPE e também na promoção de atividades culturais desenvolvidas pela comunidade acadêmica.
- 2.4. Modelagem Organizacional (modelo i* AS IS):
https://drive.google.com/file/d/1LxnIXFn1xBIDr3118Qv2V8_P_0Qm4EjQ/view?usp=s_haring

- 2.5. Sistema/solução atualmente implantado(a) - A Proexc não tem nenhum sistema atualmente implantado para o problema em questão. Eles utilizam diferentes formulários e editais para a divulgação dos eventos realizados pela Proexc.

3. Análise de estados

3.1. Estado Atual

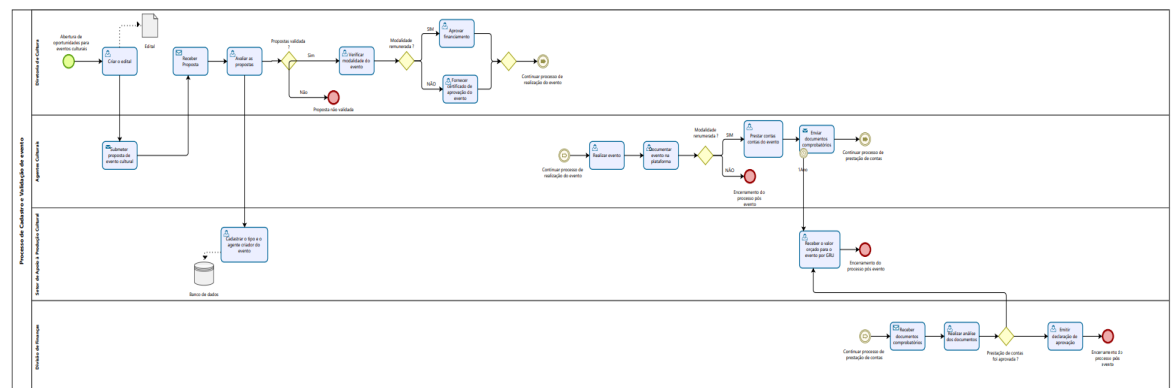
- 3.1.1. Escopo do processo - O escopo do processo atual está relacionado com uma criação do edital onde o público alvo acessa, e através dele envia suas submissões por meio de formulário para participar de determinado evento. Depois de tal submissão, é realizada a avaliação das propostas e verifica se as propostas serão aprovadas ou não. Posteriormente é feita verificação da modalidade do evento, se for remunerada necessita de aprovação do financeiro, caso não seja remunerada recebe o certificado de aprovação do evento. Ao passar por essa etapa, o evento pode ser finalmente realizado e documentado na plataforma. Em eventos na modalidade remunerada, é preciso ser feita uma análise na prestação de contas do evento para então receber um valor com base no que foi gasto no evento e uma declaração de aprovação e se encerra o processo.
- 3.1.2. Processos - As Is
(https://drive.google.com/file/d/1LxnlXFn1xBIDr3118Qv2V8_P_0Qm4EjQ/view?usp=sharing)
- 3.1.3. Vantagens - A equipe está extremamente confortável com a mudança no processo atual; o processo é simples e direto; o processo atual não tem burocracia; as atividades são bem definidas; separação das responsabilidades.
- 3.1.4. Desafios - Falta de um sistema que centralize todos os eventos culturais produzido pela Proexc; falta de um sistema para realizar a captação de métricas para ajudar na tomada de decisão; prestação de conta
- 3.1.5. Justificativa - O projeto tem como uma de suas premissas melhorar a divulgação e o conhecimento sobre as diversas exposições existentes no campus da UFPE como também as que estão em outras localidades mas que também estão sobre o domínio da universidade. Além da disseminação dos eventos, formas de metrificar a satisfação das pessoas que estão frequentando a exposição também é ponto não está sendo considerado pelas pessoas que estão organizando essas amostras. Fora isso, a inscrição de artistas que querem participar dos eventos realizados é de certa forma arcaico por ser complicado.

3.2. Estado Desejado

3.2.1. Análise de Gaps

- 3.2.1.1. **Arquitetura de Negócios** - A arquitetura do contexto do projeto, consiste em uma estrutura composta por processos ligados a criação de editais, recebimento de propostas de eventos culturais e a rejeição ou aceitação das mesmas e por fim a realização dos eventos que foram aprovados. Cada etapa é realizada por diferentes atores, sendo eles, os agentes culturais, a Diretoria de Cultura da Proexc e o Setor de Apoio à Produção Cultural.(Não sei se é de fato isso a resposta)
- 3.2.1.2. **Arquitetura de Sistemas de Informação** - Desenvolver um sistema para coletar os dados dos eventos culturais, para ajudar nas tomadas de decisões.
- 3.2.1.3. **Arquitetura de Tecnologia** - Um sistema para armazenar e analisar as métricas dos eventos culturais, com o objetivo de auxiliar a Proexc a tomar melhores decisões para produção de eventos futuros.

3.2.2. Processos - To Be -



- 3.2.3. **Resultados esperados** - Com a implementação do sistema é esperado um ganho operacional permitindo o cliente ter um melhor conhecimento do ambiente em que ele atua, dando a ele informações úteis para que possa tomar decisões mais embasadas.

4. Plano de Ação

- 4.1. **Visão geral da proposta de solução** - A nossa proposta de solução visa ajudar a Diretoria de Cultura da PROEXC a ter informações de forma mais prática, flexível e unificada em um único lugar. Permitindo assim a tomada de decisões baseadas na análise dos dados armazenados. Nossa solução é um sistema gerenciador desses dados, onde se dará todo o processo, desde a abertura do edital, a inscrição dos proponentes, resultado, acompanhamento do evento, fechamento do evento. Buscamos impactar nos eventos propostos pela PROEXC positivamente, visto que a pró-reitoria terá agora mais embasamento e conhecimento sobre a procura relacionada em cada edital.
- 4.2. **Estratégia de Implantação** - A implantação do sistema se dará usando a estratégia mais adequada, a Big Bang, visto que o cliente não conta com tal sistema, e seria algo que

precisaria ser implementado em partes e sim de forma completa para que fosse utilizado de imediato.

Para garantir que a implantação seja bem sucedida a equipe planeja manter contato com o time que irá utilizar o sistema, com isso será possível identificar alguma dificuldade, como a integração do novo sistema com nos processos atuais, que possa ser resolvida com o apoio do grupo.

- 4.3. Dimensionamento e Perfil da Equipe para a Implantação da Melhoria - A equipe teve um problema inicial para conseguir entender sobre o escopo do projeto, porém, com várias reuniões com os stakeholders e os professores, o grupo conseguiu acertar o verdadeiro problema da Proexc . Além disso, como estudantes de Sistema de Informação, temos bastante conhecimento sobre sistemas, tecnologias e desenvolvimento. Dessa forma, houve uma divisão interna em que nossa Gerente de Projeto, Rodrigo Barros, focou na organização, planejamento e reunião com os clientes; Emmanuel De Luca, Pauline Vitoria, David Mateus e Ian Felipe estiveram trabalhando na produção dos artefatos; e Gabriel Monteiro esteve trabalhando na prototipagem do sistema para o projeto, além disso, todos os integrantes do tipo ficaram responsáveis pela realização das atividades diárias das disciplinas envolvidas. Por fim, alguns integrantes já tiveram experiência na área de desenvolvimento acabando por orientar os demais, e também a boa relação com os diretores da Proexc facilitou nas conversas e na possibilidade da implantação da melhoria.
- 4.4. Custos Associados à Implantação da Melhoria - Os custos das melhorias são variáveis e dependem da disponibilidade por parte da instalação, isto é, o grupo desenvolveu o sistema utilizando ferramentas gratuitas e frameworks para a aceleração do desenvolvimento. Dessa forma, os códigos do Front-End e do Back-End demandam apenas tempo e vontade da equipe. No entanto, ao falarmos da implantação de uma aplicação para funcionar durante todo tempo e atender aos desejos da Proexc, devemos pensar em um banco de dados na cloud, o deploy da aplicação completa, uma equipe de monitoramento das informações, etc. Assim, os custos podem acabar variando e devem ser analisados com bastante cuidado. O grupo orienta uma tomada de decisão para classificar as funcionalidades do sistema. O orçamento então deve ser analisado a cada entrega feita e a cada passo analisado para verificar os custos para a entrega final.
- 4.5. Cronograma Macro -
Teste e aprovação do MVP finalizado; (2 Semanas)
Tempo para STi finalizar a programação do sistema; (2 meses)
Validação do produto final; (3 semanas)
Implementação Interna do Sistema (1 mês)
Implementação Geral do Sistema (1 mês)
Monitoramento (6 meses)
- 4.6. Plano de medições e análise -

- 4.6.1. Indicador: Taxa de Rejeição de inscrições, Número de Usuários por Faixa Etária e Estimativa de inscrições futuras
- 4.6.2. Finalidade: Respectivamente: A Taxa de Rejeição de Inscrições é um indicador importante para entender o quão eficiente e eficaz é o processo de inscrição em eventos ou editais em um portal da cultura. É uma medida demográfica que permite analisar como a audiência de um serviço ou plataforma é distribuída em termos de idade. É prever o número esperado de inscrições para eventos ou editais específicos com base em dados históricos e no número atual de inscrições. Esse indicador é valioso para planejar recursos, infraestrutura e capacidade de acomodação de acordo com a demanda prevista.
- 4.6.3. Como medir: Respectivamente: $(\text{Número de Inscrições Rejeitadas} / \text{Número Total de Insritos}) \times 100$; $\text{Número de Usuários por Faixa Etária} = (\text{Número de usuários na faixa etária específica}) / (\text{número total de usuários registrados}) \times 100$; $\text{Estimativa de inscrições futuras} = \text{Somadas das inscrições nos períodos anteriores} / \text{número de períodos anteriores}$
- 4.6.4. Análise de impacto do indicador: Respectivamente: A Taxa de Rejeição de Inscrições é um indicador importante para entender o quão eficiente e eficaz é o processo de inscrição em eventos ou editais em um portal da cultura; O objetivo do número de usuários por faixa etária em um portal da cultura é fornecer informações valiosas para aprimorar a experiência do usuário, direcionar estratégias de marketing, desenvolver conteúdo relevante e tomar decisões informadas para promover a cultura de forma eficaz e inclusiva; O objetivo do indicador "Estimativas de Inscrições Futuras" em um portal da cultura é prever o número esperado de inscrições para eventos ou editais específicos com base em dados históricos e no número atual de inscrições.

5. Conclusões e Considerações Finais - O projeto foi concluído com sucesso, atingindo todos os objetivos estabelecidos. Começamos analisando cuidadosamente o caso, buscando entender completamente o problema em questão. Realizamos entrevistas com a Proexc e recebemos orientações valiosas do nosso cliente, Marlos. Após essa fase inicial, avançamos para a criação de um protótipo e avaliamos sua eficácia junto ao cliente. Durante o desenvolvimento, adotamos uma abordagem robusta. Modelamos o banco de dados com precisão e construímos a parte do back-end. Ao mesmo tempo, iniciamos o desenvolvimento do Front-End. Ao final do projeto, conseguimos integrar todas as partes da arquitetura inicialmente, resultando em um aplicativo funcional em sua versão mínima. Isso nos permitiu demonstrar como ele pode ser utilizado e melhorado no futuro. Este projeto foi uma oportunidade valiosa para aprendermos sobre o desenvolvimento de soluções abrangentes. Compreendemos a importância de compreender completamente o contexto do problema, validar informações com os envolvidos e depois desenvolver, testar e iterar continuamente. Trabalhar com novas tecnologias como Figma para prototipagem e para desenvolvimento da solução também foi um desafio enriquecedor.

6. Folha de Assinaturas (time e Cliente real)
David Mateus Leite da Silva
Aprovou (21/09/2023)

Emmanuel de Luca Teixeira da Silva
Aprovou (21/09/2023)

Ian Felipe Santos de Alcantara
Aprovou (21/09/2023)

Gabriel Monteiro Cordeiro de Sousa
Aprovou (21/09/2023)

Pauline Vitoria dos Anjos Duarte
Aprovou (21/09/2023)

Rodrigo Barros de Castro
Aprovou (21/09/2023)

Marlos Ribeiro
Aprovou (21/09/2023)