

SUMÁRIO

- 1. Escopo do Projeto**
 - 1.1. Objetivos do Projeto**
 - 1.2. Principais Funcionalidades**
 - 1.3. Stakeholders**
 - 1.4. Metodologia Ágil**
 - 1.5. KPIs e Métricas de Sucesso**
 - 1.6. Recursos Necessários**
 - 1.7. Riscos e Mitigações**
 - 1.8. Conclusão**
- 2. Criação do Backlog**
 - 2.1. Definição do Product Backlog**
 - 2.2. Priorização do Backlog**
 - 2.3. Fases de Desenvolvimento**
 - 2.4. Desenvolvimento do MVP**
 - 2.5. Testes e Refinamento**
 - 2.6. Épico**
 - 2.7. User Story**
 - 2.8. Regras de Negócio**
 - 2.9. Critérios de Aceite**
- 3. Equipe Responsável**
 - 3.1. Squad**
- 4. Gráficos**
 - 4.1. Gráfico Lead time**
 - 4.2. Gráfico Burndown**
 - 4.3. Gráfico Cycle time**

1. Escopo do Projeto: FeedUp

Resumo do Projeto:

FeedUp é um produto inovador criado para engajar e reconhecer a equipe interna das empresas, focando na redução do turnover e no aumento do engajamento e produtividade dos colaboradores. É uma plataforma altamente usável que promove um ambiente de troca contínua de feedbacks entre os funcionários, utilizando estratégias de gamificação para aumentar a participação e o envolvimento. Através de uma interface intuitiva e interativa, o FeedUp facilita a comunicação, fortalece a cultura organizacional e melhora a satisfação e desempenho dos colaboradores.

1.1. Objetivos do Projeto:

- **Engajamento:** Aumentar a participação ativa dos colaboradores nas atividades diárias da empresa.
- **Reconhecimento:** Facilitar o reconhecimento contínuo e positivo entre os membros da equipe.
- **Redução de Turnover:** Diminuir a taxa de rotatividade de funcionários.
- **Produtividade:** Melhorar o desempenho e a eficiência das equipes.
- **Cultura Organizacional:** Fortalecer a cultura da empresa através de comunicação e feedbacks constantes.

1.2. Principais Funcionalidades:

- **Troca Contínua de Feedbacks:**
 - Permitir feedbacks instantâneos e programados.
 - Ferramentas para acompanhamento de performance.
- **Gamificação:**
 - Sistema de pontuação para ações positivas.
 - Recompensas e reconhecimentos públicos.
 - Metas e desafios para incentivar a participação.
- **Interface Intuitiva:**
 - Design moderno e amigável.
 - Navegação fácil e intuitiva.
 - Personalização conforme necessidades da empresa e dos colaboradores.
- **Relatórios e Análises:**
 - Insights sobre engajamento e desempenho.
 - Identificação de tendências e áreas de melhoria.

1.3. Stakeholders:

- **Departamento de Recursos Humanos (RH):**
 - Profissionais de RH, Gestores de Pessoas
- **Gestores e Líderes de Equipe:**
 - Gerentes, Supervisores
- **Colaboradores:**
 - Funcionários de diferentes níveis e áreas da empresa

1.4. Metodologia Ágil:

- **Sprints:** Ciclos de desenvolvimento de 2 semanas.
- **Daily Stand-ups:** Reuniões diárias para acompanhamento do progresso.
- **Sprint Planning:** Planejamento das atividades e definição de prioridades.
- **Sprint Review:** Revisão do trabalho concluído e demonstração para stakeholders.
- **Sprint Retrospective:** Análise do que funcionou bem e o que pode ser melhorado.

1.5. KPIs e Métricas de Sucesso:

- **Taxa de Engajamento dos Colaboradores:**
 - Medição da participação nas atividades da plataforma.
- **Frequência e Qualidade dos Feedbacks:**
 - Análise da quantidade e qualidade dos feedbacks trocados.
- **Redução da Taxa de Turnover:**
 - Comparação das taxas de rotatividade antes e depois da implementação.
- **Melhoria na Produtividade:**
 - Avaliação do desempenho das equipes.
- **Satisfação dos Colaboradores:**
 - Pesquisas de satisfação e bem-estar.

1.6. Recursos Necessários:

- **Equipe de TI e Desenvolvimento:**
 - Desenvolvedores, designers, analistas de qualidade.
- **Treinamento de Usuários:**
 - Sessões de treinamento e materiais de suporte.
- **Suporte e Manutenção:**
 - Equipe de suporte para resolver problemas e realizar atualizações.

1.7. Riscos e Mitigações:

- **Risco:** Baixa adoção pelos colaboradores.
 - **Mitigação:** Realizar campanhas de comunicação e treinamentos eficazes.
- **Risco:** Problemas técnicos na plataforma.
 - **Mitigação:** Implementar testes rigorosos e suporte técnico contínuo.
- **Risco:** Mudança de prioridades empresariais.
 - **Mitigação:** Alinhar objetivos do projeto com as metas estratégicas da empresa.

1.8. Conclusão:

1. O FeedUp é uma solução completa e inovadora para empresas que buscam melhorar o engajamento, reconhecimento e produtividade de seus colaboradores. Com uma abordagem ágil, o projeto será desenvolvido e implementado de forma iterativa e incremental, garantindo a máxima adaptabilidade e eficácia.

2. Criação do Backlog

2.1. Definição do Product Backlog:

Visão Geral: O FeedUp é uma plataforma inovadora que visa engajar e reconhecer a equipe interna das empresas, combatendo o turnover e impulsionando o engajamento e a produtividade dos colaboradores. Através de uma interface intuitiva e interativa, o FeedUp facilita a comunicação, fortalece a cultura organizacional e melhora a satisfação e o desempenho dos colaboradores.

2.2. Priorização do Backlog:

Objetivo: Organizar o backlog do FeedUp de forma eficaz para garantir o desenvolvimento de um produto que atenda às necessidades dos usuários e alcance os objetivos de negócio.

CrITÉrios de Priorização:

- **Impacto no Negócio:** Priorizar funcionalidades que geram maior valor para o negócio, como aumento na retenção de usuários, engajamento ou receita.

- **Dependências:** Identificar e considerar as dependências entre as funcionalidades, garantindo que as funcionalidades base sejam desenvolvidas antes das que dependem delas.
- **Esforço de Desenvolvimento:** Avaliar o tempo e os recursos necessários para implementar cada funcionalidade, priorizando as que podem ser entregues mais rapidamente.
- **Risco:** Considerar o nível de risco associado a cada funcionalidade, priorizando aquelas com menor risco de falha ou atraso.
- **Urgência:** Avaliar a necessidade imediata de cada funcionalidade, priorizando as que atendem a demandas urgentes ou críticas dos usuários.

2.3 Fases de Desenvolvimento:

Validação da Ideia:

- **Dados (DADOS):**
 - **Prioridade Alta:**
 - Por que usar gamificação? (DADOS)
 - Feedback anônimo ou não? (DADOS)
 - Estimativas quantificáveis do impacto do projeto (DADOS)
 - **Prioridade Média:**
 - Embasar apresentação com dados (DADOS)
 - Centralizar Dados Importantes para apresentação (DADOS)
- **Design (DESIGN):**
 - **Prioridade Alta:**
 - Concorrentes (DESIGN)
 - Roteiro de entrevistas (DESIGN)
 - Desk Research (DESIGN)
 - Personas (DESIGN)
- **QA (QA):**
 - **Prioridade Alta:**
 - Criar uma suite de testes com test cases (QA)

2.4. Desenvolvimento do MVP:

Front-End:

- **Prioridade Alta:**
 - Login de Usuários (FRONT)
 - Cadastro de Usuários (FRONT)
 - Card de Moods (FRONT)
 - Tela de Cultura (FRONT)
 - Área do Usuário (FRONT)
 - Feed Principal (FRONT)
 - Likes (FRONT)

- Comentário (FRONT)
- Filtro de Pesquisa (FRONT)
- Área de People (FRONT)
- **Prioridade Média:**
 - Requisições API (FRONT)
 - Compartilhamento de FeedUps (FRONT)

Back-End:

- **Prioridade Alta:**
 - Logins de Usuários (BACK-END)
 - Cadastros de FeedUps (BACK-END)
 - Likes (BACK-END)
 - Cadastros de Usuários (BACK-END)
 - Feed Principal (BACK-END)
 - Filtro de Pesquisa (BACK-END)
 - Ferramenta de Engajamento (BACK-END)
 - documentação da api pelo swagger (BACK-END)
 - Submission do banco de dados (BACK-END)
 - Área de Usuário (BACK-END)
 - Área de People (BACK-END)
- **Prioridade Média:**
 - Definição de Equipes pelo Líder (BACK-END)
 - Adicionar RBAC (BACK-END)
 - Card de Compartilhamento (BACK-END)
 - Disparo de E-mails (BACK-END)

Mobile:

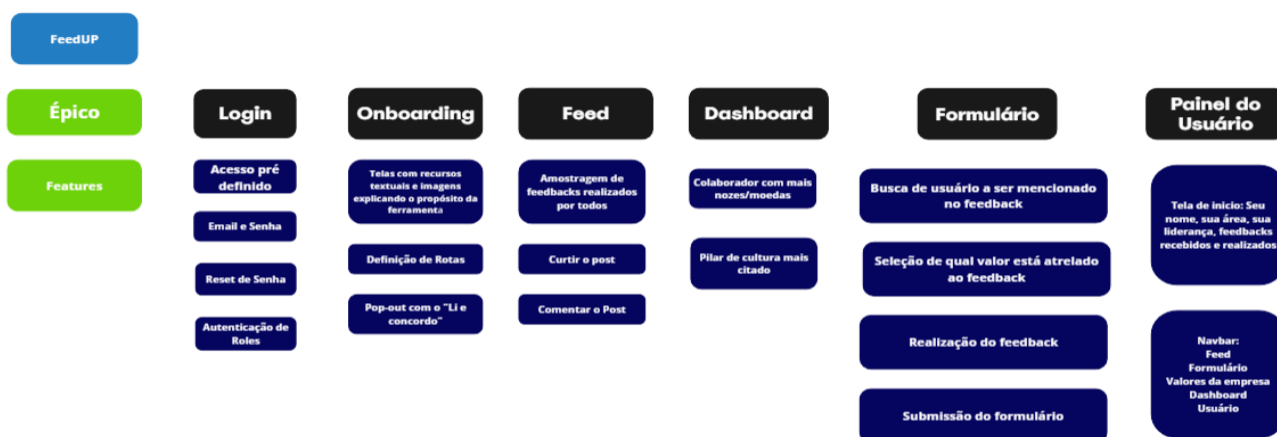
- **Prioridade Alta:**
 - Feed Principal (MOBILE)
 - Login de Usuários (MOBILE)
 - Cadastro de Usuários (MOBILE)
 - Cadastro de FeedUps (MOBILE)
 - Drawer de Navegação (MOBILE)
 - Requisições API (MOBILE)
 - Filtro de Pesquisa (MOBILE)
 - Área do Usuário (MOBILE)
 - Likes (MOBILE)
 - Área de People (MOBILE)
- **Prioridade Média:**
 - Definição de Equipes pelo Líder (MOBILE)
 - Cache de utilização (MOBILE)
 - Obrigado - FeedUp (MOBILE)
 - Rankings (MOBILE)

- Compartilhamento de FeedUps (MOBILE)
- Disparo de E-mails (MOBILE)

2.5. Testes e Refinamento:

- **QA (QA):**
 - **Prioridade Alta:**
 - Colocar os casos de teste em BDD com Gherkin (QA)
 - Emitir um relatório com todos os testes, classificados por seu tipo e bugs encontrados (QA).

2.6. Épico:



2.7. User Story:

Colaborador/usuário: Como colaborador, desejo ter a capacidade de fornecer feedback a um colega de trabalho de forma individual, sem a necessidade de aguardar as avaliações 360°. Isso me permitirá expressar minhas observações e sugestões em tempo hábil, promovendo a comunicação aberta e construtiva entre os membros da equipe.

RH/People: Como analista de People, desejo coletar métricas relacionadas aos nossos pilares de cultura organizacional - usar os pilares ioasys de embasamento -. Isso me permitirá analisar e avaliar o desempenho de cada pilar, identificando áreas que precisam ser desenvolvidas ou fortalecidas.

Liderança: Como liderança, desejo ter a capacidade de rastrear/mapear quais colaboradores receberam feedbacks e quais deram feedbacks, e rastrear/mapear se tem sido feedbacks

construtivos ou só reconhecimento por parte dos pares, para poder mensurar e promover uma cultura de melhoria contínua na equipe e sensação de pertencimento.

2.8. Regras de Negócio:



2.9. Critérios de Aceite:

Feature de Login:

1º Acesso predefinido:

- **Dado** que o usuário já possui seus dados registrados no banco de dados.
- **Quando** tentar realizar o login.
- **Então** o seu acesso será permitido.

2º: Email e senha:

- **Dado** que o usuário não possui suas credenciais pré definidas.
- **Quando** tentar realizar o login
- **Então** seu acesso será barrado.

- **Dado** que o usuário tenta acessar com usuário e senha.
- **Quando** tentar realizar o login
- **Então** seu acesso será barrado.

3º Reset de Senha

- **Dado** que o usuário esqueceu sua senha.
- **Quando** tentar redefinir sua senha.
- **Então** o e-mail de redefinição de senha será enviado.

4º Autenticação de Roles

- **Dado** que o usuário possua uma Role específica.
- **Quando** efetuar seu login.
- **Então** será feita a autenticação de role.

Feature de Onboarding:

1º Telas com recursos textuais

- **Dado** que o usuário efetuou o login.
- **Quando** fizer seu primeiro acesso.
- **Então** será exibido o “Telas com recursos textuais e imagens explicando o propósito da ferramenta”

2º Definição de Rotas

- **Dado** que o usuário tenha um role específico.
- **Quando** realizar seu login
- **Então** será definido rotas especiais para o mesmo baseado em seu role.

3º Pop-out com o “Li e Concordo”

- **Dado** que o usuário fez o login.
- **Quando** realizar seu primeiro acesso.
- **Então** será mostrado um pop-out com os termos de uso da aplicação.

Feature de Feed:

1º Amostragem de feedbacks realizados por todos

- **Dado** que o usuário realizou o acesso a aplicação.
- **Quando** visualizar a tela inicial
- **Então** será mostrado um feed com os feedbacks realizados por todos os colaboradores da empresa.

2º Curtir o post

- **Dado** que o usuário esteja visualizando o feedback fornecido.
- **Quando** gostar do post.
- **Então** poderá curtir o mesmo.

3º Comentar o post

- **Dado** que o usuário esteja visualizando o feedback fornecido.
- **Quando** gostar do post.
- **Então** poderá adicionar um comentário.

Feature de Dashboard:

1º Colaborador com mais com feed

- **Dado** que o usuário queira visualizar os colaboradores com maior engajamento na aplicação.
- **Quando** acessar a página de dashboard.
- **Então** será apresentado um dashboard com os colaboradores com maior engajamento na aplicação.

2º Pilar de cultura mais citado

- **Dado** que o usuário queira visualizar os pilares de cultura mais citados.
- **Quando** acessar a página de dashboard.
- **Então** será apresentado um dashboard com os pilares com maior engajamento na aplicação.

Feature de Formulário:

1º Busca de usuário a ser mencionado no feedback

- **Dado** que o usuário queira mencionar um colaborador em seu feedback.
- **Quando** for realizar preenchimento do formulário.
- **Então** será possível a busca de usuário a ser mencionado.

2º Seleção de qual valor está atrelado ao feedback

- **Dado** que o usuário queira selecionar um valor para o seu feedback.
- **Quando** for realizar preenchimento do formulário.
- **Então** será possível a busca dos valores a serem atrelados.

3º Realização do feedback

- **Dado** que o usuário queira escrever uma mensagem.
- **Quando** for realizar o preenchimento do formulário.
- **Então** poderá escrever uma mensagem de feedback a ser visualizada por todos.

4º Submissão do formulário

- **Dado** que o usuário queira realizar um feedback.
- **Quando** realizar a submissão do formulário
- **Então** seu feedback será realizado e mostrado para todos os usuários no feed principal.

Feature de Painel de Usuário:

1º Tela de Painel: Seu nome, sua área, sua liderança, feedbacks recebidos e realizados.

- **Dado** que o usuário queira visualizar seus dados.
- **Quando** acessar a tela de usuário.
- **Então** seus dados estarão disponíveis para sua visualização.

2º Navbar: Feed, Formulário, Valores da empresa, Dashboard, Usuário

- **Dado** que usuário acessar diversas funcionalidades
- **Quando** visualizar a navbar.
- **Então** poderá transitar entre as telas.

Feature de Painel de Usuário (Liderança):

1º Tela de Painel: Seu nome, sua área, sua liderança, feedbacks recebidos e realizados.

- **Dado** que o usuário queira visualizar seus dados.
- **Quando** acessar a tela de usuário.
- **Então** seus dados estarão disponíveis para sua visualização.

2º Navbar: Feed, Formulário, Valores da empresa, Dashboard, Usuário

- **Dado** que usuário acessar diversas funcionalidades
- **Quando** visualizar a navbar.

- **Então** poderá transitar entre as telas.

Feature de Painel de Usuário (RH):

1º Tela de Painel: Seu nome, sua área, sua liderança, feedbacks recebidos e realizados.

- **Dado** que o usuário queira visualizar seus dados.
- **Quando** acessar a tela de usuário.
- **Então** seus dados estarão disponíveis para sua visualização.

2º Navbar: Feed, Formulário, Valores da empresa, Dashboard, Usuário

- **Dado** que usuário acessar diversas funcionalidades
- **Quando** visualizar a navbar.
- **Então** poderá transitar entre as telas.

3. Equipe Responsável

3.1. Squad:

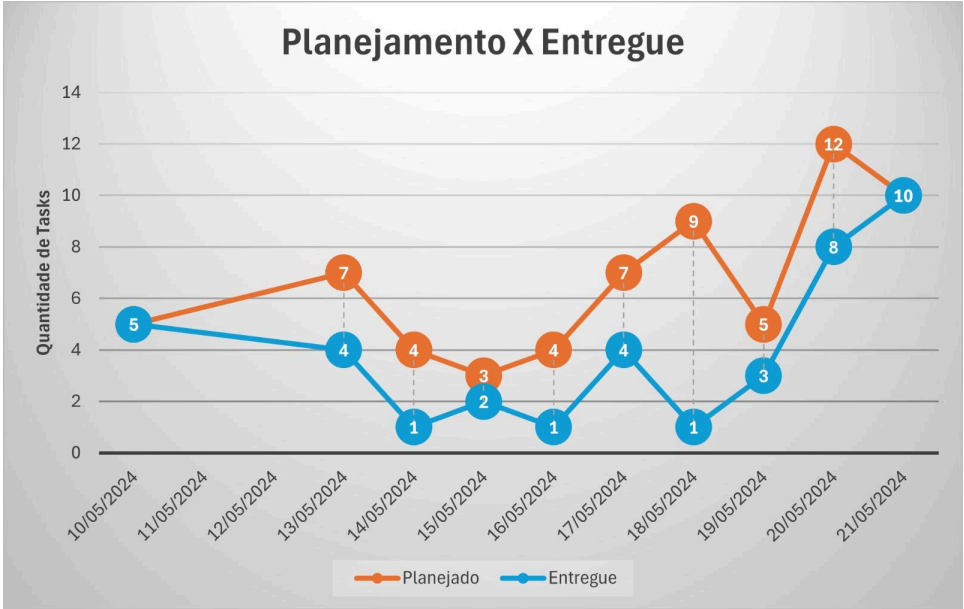
Isabella S Rosa de Lima (**Agility**)
Paula Martins de Souza (**Data Team**)
Fernando César Oliveira Santiago (**Mobile Developer**)
Bernardo Souza Alvim (**Front-end Developer**)
Gustavo Jose Vieira (**Back-end Developer**)
Giovana Mussi Wilberg (**Designer**)
Gabriel Nogueira Vieira Resende (**Quality Assurance**)

4. Gráficos

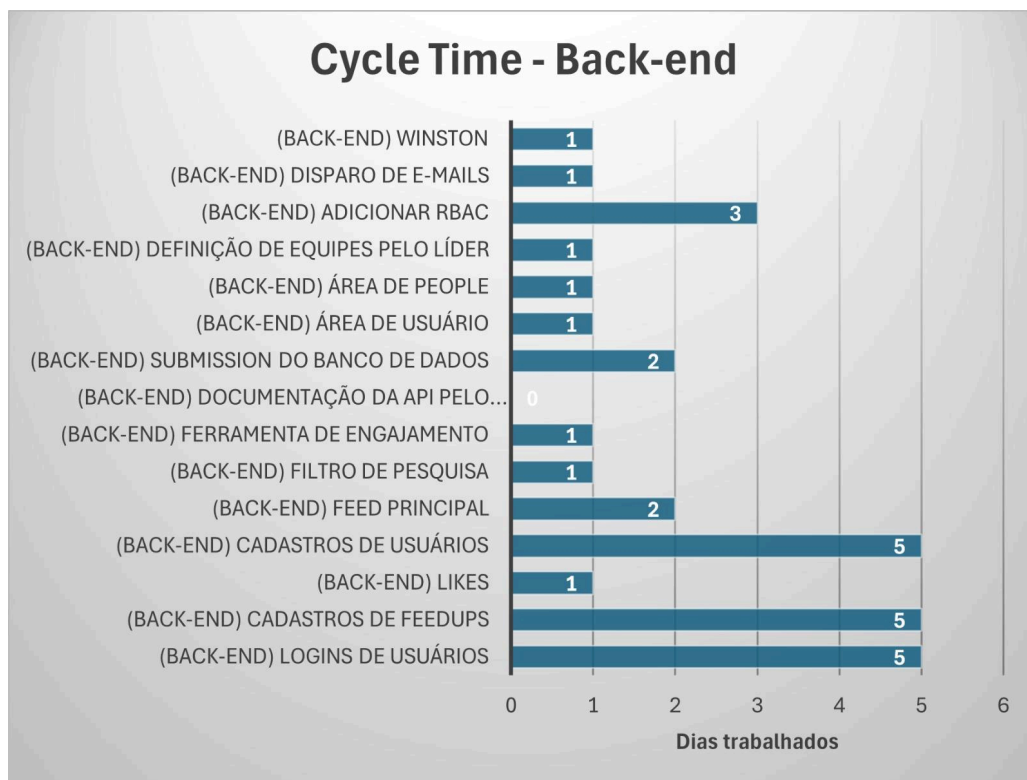
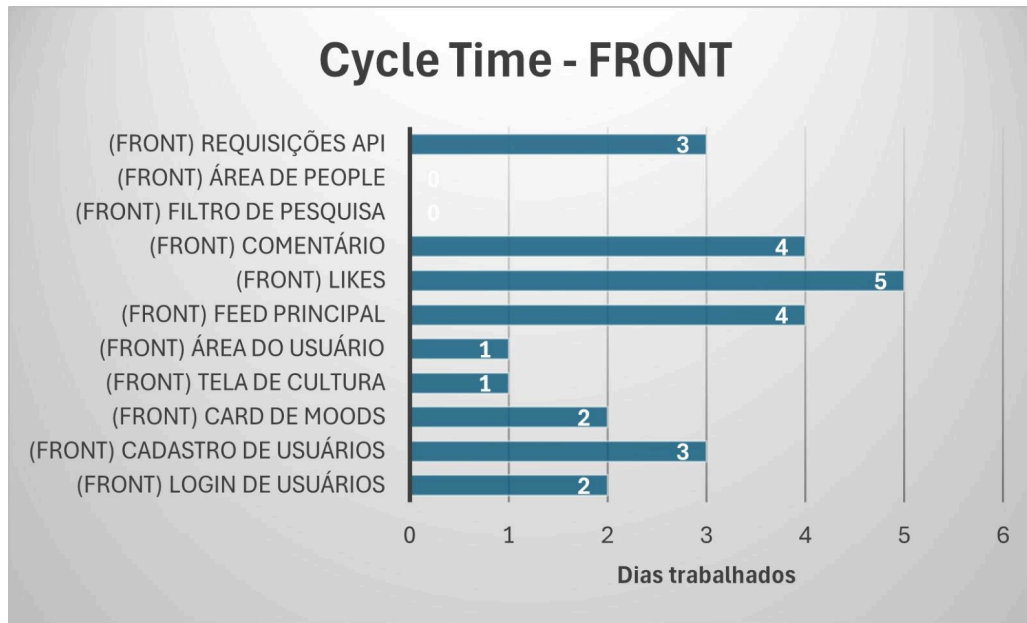
4.1. Gráfico Lead time:



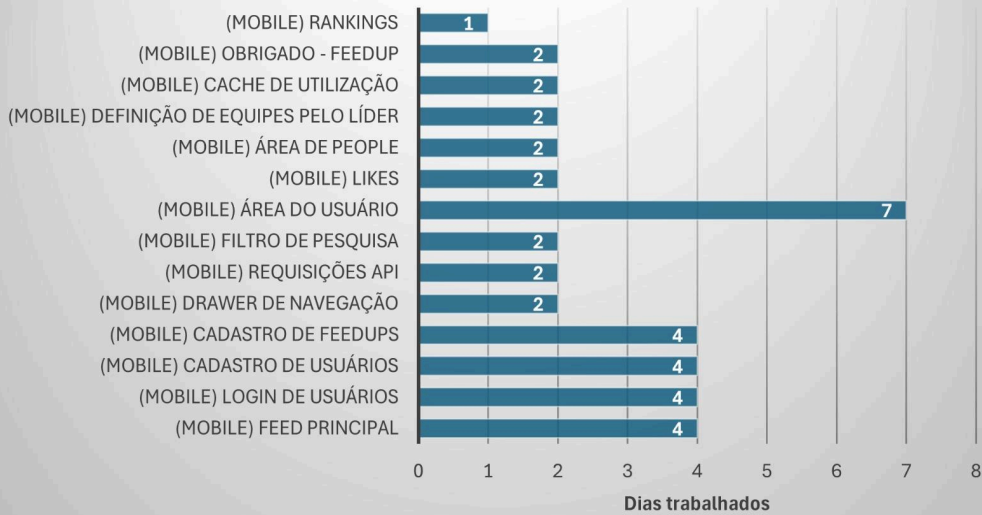
4.2. Burndown:



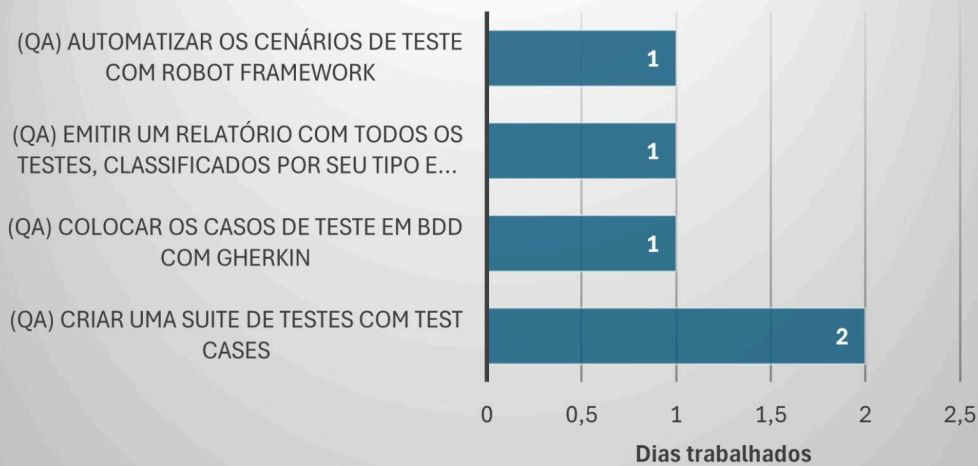
4.3. Gráfico Cycle time



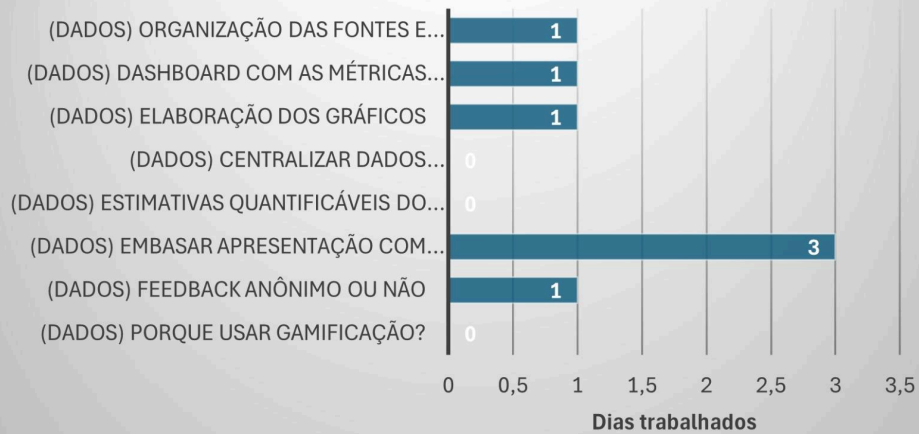
Cycle Time - Mobile



Cycle Time - QA



Cycle Time - Dados



Cycle Time - Design

