

Revisão Geral do Projeto

Revisão e Adequação do Escopo

Após reavaliar o escopo do projeto proposto, foram realizados ajustes para garantir alinhamento com a realidade do ambiente organizacional da AirBLÁ e com os objetivos pedagógicos da disciplina. A revisão buscou ampliar a abrangência da solução, reduzir ambiguidades e garantir que o produto final tenha valor prático e aplicabilidade.

Principais revisões do escopo:

- O objetivo principal foi ampliado para contemplar não apenas onboarding, mas engajamento contínuo e reforço diário da cultura organizacional.
- A plataforma passou a incluir colaboradores antigos, considerando que cultura é mantida diariamente e não apenas no início da jornada do funcionário.
- O escopo agora abrange trilhas culturais interativas, mapas visuais da cultura, sistema de mentoría, check-ins culturais e mecanismos de reconhecimento.
- Funcionalidades de gamificação complexa foram propositalmente removidas da primeira versão para evitar sobrecarga técnica e garantir entregabilidade.
- Foi definida a priorização de funcionalidades essenciais, permitindo evolução futura de forma escalável.

Essa revisão tornou o projeto mais viável dentro do tempo proposto e mais alinhado ao conceito de Kaizen, que defende melhorias contínuas e incrementalismo estruturado.

Revisão das Modelagens UML

A modelagem UML foi revisada e refinada, garantindo maior precisão estrutural e aderência ao domínio do problema.

Casos de Uso

Os atores envolvidos no sistema foram identificados como Colaborador, Mentor, RH e Sistema.

Os casos de uso revisados agora representam com maior clareza as interações essenciais para reforço cultural.

Casos de uso revisados e consolidados:

- Acessar trilhas culturais e visualizar módulos.
- Realizar quiz e validar respostas.
- Consultar mapa da cultura organizacional.
- Registrar check-in cultural diário.

- Receber reconhecimento por ações alinhadas à cultura.
- Registrar reconhecimento (mentor ou RH).
- Acompanhar métricas de engajamento e participação.
- Gerenciar conteúdo cultural (RH).

A revisão eliminou redundâncias e definiu fluxos claros para cada ator.

Diagrama de Classes

O diagrama de classes foi reorganizado para garantir integridade estrutural e facilitar o desenvolvimento posterior.

As classes incluídas são:

Usuario, Mentor, Trilha, ModuloTrilha, Quiz, QuizAlternativa, Resposta, CheckIn e Reconhecimento.

A revisão trabalhou em:

- Ajuste de atributos essenciais.
- Clareza nos relacionamentos.
- Normalização para reduzir redundâncias.
- Regras de negócio implementáveis.

Por exemplo, a classe Quiz passou a se relacionar com QuizAlternativa em vez de Resposta textual, o que elimina ambiguidades e facilita validações.

Diagrama de Sequência

O diagrama de sequência referente ao fluxo de realização de trilha foi revisado para corrigir lacunas.

Fluxo final:

usuário acessa a trilha, sistema carrega módulos, usuário lê conteúdo, sistema libera quiz do módulo, usuário responde, sistema valida, registra progresso, libera ou não o próximo módulo.

Esse fluxo clarifica responsabilidade entre interface, controlador e modelo na futura implementação via MVC.

Diagrama de Atividades

O fluxo de atividades para o check-in cultural foi redesenhado, incluindo:

- seleção de humor,
- comentário opcional,
- envio dos dados,
- registro pelo sistema,
- verificação automática de padrões,
- possíveis alertas ao RH em caso de variações extremas ou comentários críticos.

Essa revisão aproxima o modelo de um sistema real de monitoramento contínuo de clima e cultura.

Revisão de IHC (Interface Humano-Computador)

A interface foi revista com base nas heurísticas de Nielsen, focando clareza, consistência e redução de carga cognitiva. As melhorias aplicadas incluem:

- padronização de elementos gráficos como botões, cards e menus;
- feedback visual imediato em ações como envio de quiz ou check-in;
- navegação clara entre trilhas, quizzes e check-ins;
- agrupamento de conteúdo em cards para facilitar leitura;
- mensagens de erro e sucesso mais compreensíveis;
- estrutura de página coerente entre desktop e dispositivos menores.

O resultado é uma interface mais homogênea, intuitiva e com maior acessibilidade cognitiva.

Projeto de Dados (Conceitual e Lógico)

Modelo Conceitual

O modelo conceitual identificou entidades e relacionamentos essenciais para representar a cultura da empresa no sistema.

Relacionamentos definidos:

- Usuario com CheckIn (um para muitos).
- Usuario com Reconhecimento recebido (um para muitos).
- Usuario com Reconhecimento concedido (um para muitos).
- Trilha com ModuloTrilha (um para muitos).
- ModuloTrilha com Quiz (um para um).
- Quiz com Alternativas (um para muitos).
- Quiz com Resposta (um para muitos, considerando tentativas).

Esse modelo reflete fielmente o domínio cultural da AirBLÁ.

Modelo Lógico

A partir do modelo conceitual, o modelo lógico foi normalizado até a 3FN.

Principais resultados da normalização:

- eliminação de redundâncias nos módulos das trilhas;
- relacionamentos orientados por chaves estrangeiras;
- atributos atômicos nas entidades;
- integridade referencial entre trilhas, módulos e quizzes.

Essa organização facilita a manutenção e operação do sistema.

Projeto Físico do Banco de Dados e Dicionário de Dados

O projeto físico foi desenvolvido em PostgreSQL, obedecendo às regras de integridade, tipos de dados apropriados e constraints específicas.

As tabelas implementadas são:

- Usuario
- Mentor
- Trilha
- ModuloTrilha
- Quiz
- QuizAlternativa
- Resposta
- CheckIn
- Reconhecimento

O dicionário de dados foi criado com informações estruturais como tipo de dado, chaves primárias, chaves estrangeiras, cardinalidades e regras de validação previstas.

Esse modelo suporta validações mais consistentes no back-end e garante uma base sólida para futuras expansões do sistema.