CENTRO PAULA SOUZA

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE FRANCA

“Dr. THOMAZ NOVELINO”

TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Gabriel carvalho costa

sistema de troca de almoço

Facilitando almoço corporativo

**FRANCA/SP**

2019

gabriel carvalho costa

sistema DE TROCA DE ALMOÇO

Subtítulo (se necessário)

Trabalho de Graduação apresentado à Faculdade de Tecnologia de Franca - “Dr. Thomaz Novelino”, como parte dos requisitos obrigatórios para obtenção do título de Tecnólogo em Gestão da Produção Industrial.

Orientador:

FRANCA/SP

ANO

AUTOR

**SISTEMA DE TROCA DE ALMOÇO**

Trabalho de Graduação apresentado à Faculdade de Tecnologia de Franca – “Dr. Thomaz Novelino”, como parte dos requisitos obrigatórios para obtenção do título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Trabalho avaliado e aprovado pela seguinte Banca Examinadora:

Orientador(a) :

Nome : Orientador

Instituição : Faculdade de Tecnologia de Franca – “Dr. Thomaz Novelino”

Examinador(a) 1 :

Nome : Examinador\_1

Instituição : Instituição\_1

Examinador(a) 2 :

Nome : Examinador\_2

Instituição : Instituição\_2

**Franca, 14 de abril de 2019.**

**AGRADECIMENTO**

Gostaria de agradecer ao meu orientador professor Carlos Eduardo de França Roland por aceitar o projeto. Ao meu colega Diego Rugue pelo apoio emocional. E a Amanda Furtado Severino por todas as noites em claro enquanto este trabalho era redigido.

Dedico o presente Trabalho de Graduação a minha família amada, que sempre me apoiou, e a Amanda.

**RESUMO**

Este projeto se baseia na resolução de um problema, de comunicação, observado em uma empresa. Foi identificado uma ineficiência nos pedidos de troca de almoço, entre os funcionários e o RG. Com o levantamento das necessidades teve se inicio o desenvolvimento deste projeto, para facilitar, empresas que passem pela mesma situação. Basicamente sera uma plataforma web que conta com a opção de entrada dos cardápios da semana e opções de substituição. Os funcionários tem direito de solicitar sua troca por ele, ou desistir de almoçar no dia. O administrador terá acesso a essas solicitações filtradas por opção e dia, facilitando assim um trabalho que antes era via aplicações de mensagens de texto.

**Palavras-chave:** ADS, ALMOÇO, CORPORATIVO, TROCA, SISTEMA.

**ABSTRACT**

This project is based on solving a communication problem, observed in a company. An inefficiency was identified in the lunch change requests between the employees and the Humans Resources. With the survey of needs the development of this project was started, to facilitate, companies that undergo the same situation. Basically it will be a web platform that has the option of entering the menus of the week and replacement options. Employees have the right to request their exchange for it, or to give up lunch on the day. The administrator will have access to these filtered requests by option and day, thus facilitating a job that was previously via text messaging applications.

**Keywords:** ADS, LUNCH, CORPORATE, EXCHANGE, SYSTEM.

**LISTA DE FIGURAS**

**LISTA DE QUADROS**

**LISTA DE TABELAS**

**LISTA DE SIGLAS**

**ABNT –** Associação Brasileira de Normas Técnicas

**RH –** Recursos Humanos

**UI –** User Interface: interface de usuário

**SUMÁRIO**

**1 INTRODUÇÃO 13**

**2 METODOLOGIAS 14**

2.1 FUNDAMENTOS DE METODOLOGIA ÁGIL 14

2.2 UML 14

**3 DESENVOLVIMENTO 15**

3.1 TECNOLOGIAS UTILIZADAS 15

3.2 FERRAMENTAS 15

**CONSIDERAÇÕES FINAIS 16**

**REFERÊNCIAS 17**

1 INTRODUÇÃO

A ineficiência no meio corporativo nos toma muito tempo, este que poderia ser aproveitado de forma mais produtiva. Muitas vezes nos deparamos com situações de retrabalho, e ou, tarefas realizadas de forma que poderia ser facilitada. Sistemas de informação, desde que bem desenvolvidos, são ótimos gestores de informações e facilitadores da comunicação.

O objetivo deste trabalho é facilitar um processo manual e tornar viável sua própria implantação no meio corporativo o qual se designa.

A metodologia utilizada usou um estudo de caso, e processos realizados em uma empresa do ramo de tecnologia da informação.

No segundo capítulo, serão abordados conceitos sobre as metodologias utilizadas para o desenvolvimento do projeto como: scrum, UML, metodologia agil, etc.

O terceiro capítulo descreve como o projeto gerado sera desenvolvido e implementado no meio.

Este trabalho é relevante por promover uma melhora na gestão dos dados gerados internamente em relação as trocas , além de otimizar o tempo dos funcionários que precisavam se dirigir pessoalmente ao RH para solicitar a troca.

Não menos importante falamos, de otimizar este recurso tão importante, que a cada geração tem se tornado mais escaço, o tempo.

**2 METODOLOGIAS**

O que é uma metodologia? Metodologia é um estudo de métodos utilizados para se atingir um objetivo. Podem ser aplicadas em diversas áreas do conhecimento, trazendo maneiras padronizadas, de se realizar um processo visando atingir, o melhor final.

2.1 FUNDAMENTOS DE METODOLOGIA ÁGIL

Metodologias ágeis, como o nome já sugere, surgiram para tornar o processo de criação de software mais ágil. Scrum por exemplo, consiste em entregas menores, em um prazo menor, de partes do sistema utilizáveis pelo usuário. Desta forma caso a necessidade do beneficiado mudem, o desenvolvimento pode se adaptar e evoluir junto.

2.2 UML

A sigla uml significa: *Unified Modeling Language,* traduzida para o portugês como Linguagem de Modelagem Unificada. É um padrão de modelagem de projetos, geralmente é mais utilizada para a elaboração de sistemas de informação. Podendo ser utilizada em varias plataformas, web, desktop, mobile e hibridas.

**3 DESENVOLVIMENTO**

Apos a modelagem, da se inicio ao à faze de desenvolvimento do software, ou a sprint, no caso de metodologias ágeis.

3.1 TECNOLOGIAS UTILIZADAS

As tecnologias que serão utilizadas para gerar o sistema em questão serão, os três pilares da programação web: HTML5, JavaScript, CSS3. Juntos com o framework NodeJs, para a criação da API que alimentará as paginas web com os dados. A UI utilizará TypeScript, um pacote de extensões para o próprio JavaScript. Para persistir os dados necessários para alimentar a aplicação, será usado o banco de dados MongoDB, um banco não relacional.

3.2 FERRAMENTAS

Existem algumas ferramentas que podem facilitar tanto a modelagem, quanto o processo de desenvolvimento do código fonte. Os frameworks que serão utilizados: NodeJs para o controle da API de back end, Angular 7 para criação da interface de usuário.

Editores de código facilitam muito a codificação, neste projeto terão atuação principal o Sublime text, e o Visual Studio CODE. Postman a ferramenta de teste das requisições. O deploy utilizará do heroku, em conjunto com a ferramenta de versionamento do código: Git com repositório no Github.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os trabalho obteve aprovação por um funcionário do front end da empresa em questão.

**REFERÊNCIAS**