



Gestão Inteligente de Stocks

Ana Santos
Inês Soares
Nuno Veloso

Orientadores Matilde Pato
 Nuno Datia

Relatório beta realizado no âmbito de Projeto e Seminário,
do curso de licenciatura em Engenharia Informática e de Computadores
Semestre de Verão 2017/2018

Maio de 2018

Instituto Superior de Engenharia de Lisboa
Licenciatura em Engenharia Informática e de Computadores

Gestão Inteligente de Stocks

42142 Ana Rita Ferreira dos Santos
42162 Inês Lima Amil Soares
42181 Nuno Manuel Olival Veloso

Orientadores: Nuno Miguel Soares Datia
Matilde Pós-de-Mina Pato

Relatório beta realizado no âmbito de Projeto e Seminário,
do curso de licenciatura em Engenharia Informática e de Computadores
Semestre de Verão 2017/2018

Maio de 2018

Resumo

Palavras-chave: análise; automatização; gestão; previsão; stocks; tarefas.

Abstract

Nowadays with the constant evolution of the Internet of Things (IoT), it would be expected that basic day-to-day tasks would be under these technologies. Such an advance would minimize the time wasted by people in activities that can be carried out by machinery. By automating the collection of data related to the stocks of products at home, we simplify the management of stocks. In this way, we help users to keep the stock adequate to their needs, as well as to alert them to the proximity of the product term. Thus, our work is aimed at answering questions such as: “In what way can we avoid inconveniences caused at the time of refueling our storages? Or how to control stockpiles of food and other products? How to prevent outdated items?”. If we understand that our house functions as a company, where there are people who can perform the same tasks, e.g., go shopping following a prepared list, we enable any member of the family to carry out the purchase.

Keywords: automation; Internet of Things (IoT); management; stocks; tasks.

Lista de Figuras

3.1	Arquitetura Geral do Projeto	9
3.2	Estrutura do Lado do Cliente Projeto	10
3.3	Estrura por Camadas do Projeto	12
4.1	Planeamento	16

Lista de Tabelas

Índice

1	Introdução	1
1.1	Contexto	1
1.2	Metas e Objetivos	2
1.3	Abordagem do Projeto	2
1.4	Estrutura do Relatório	3
2	Gestão de Stocks	5
2.1	Aplicação Smart Stocks	5
2.2	Requisitos Funcionais e Opcionais	7
3	Solução Proposta	9
3.1	Abordagem	10
3.2	Análise	11
3.3	Dificuldades Encontradas	12
3.3.1	Rótulos em Formato Não Digital	12
3.3.2	Ausência de Identificador Único nos Itens	13
3.4	Identificação das Tarefas	13
4	Conclusões	15
4.1	Planeamento	15
4.2	Sumário	17
4.3	Trabalho Futuro	17
A	Terminologia	21
A.1	Conceitos Básicos de Gestão de Stocks	21

Capítulo 1

Introdução

A gestão de stocks é uma tarefa estruturada e repetitiva, para a qual já existem soluções capazes de fornecer listas de compras. *OutOfMilk* e *Bring* são exemplos dessas soluções no formato de aplicações *mobile*. Contudo carecem de controlo de stocks e conhecimento dos hábitos dos seus utilizadores. Como tal, por meio de uma aplicação *mobile* e *web* com suporte inteligente de um algoritmo de previsão de stocks pretende-se solucionar este problema.

Tendo por base a automatização da recolha de dados, simplifica-se, não só, o controlo de stocks, como também, a análise dos padrões de consumo e reposição numa casa. Desta forma, auxilia-se os utilizadores a manter o stock adequado às suas necessidades, bem como alertá-los para a proximidade do fim da validade e/ou stock dos produtos.

Assim, este trabalho vai no sentido de responder a questões como: “De que forma podemos evitar transtornos causados na altura de reabastecer a nossa despensa? Ou como proceder ao controlo de stocks de alimentos e outros produtos? E como impedir artigos fora de prazo?”. Se se entender que uma casa funciona como uma empresa e existem quantidades mínimas recomendadas, é possível gerar uma nota de encomenda com os produtos em falta ou prestes a terminar para o utilizador poder consultar e exercer a compra.

1.1 Contexto

Uma boa gestão de stocks de mercadorias é de extrema importância porque tem reflexos imediatos nos resultados de uma empresa, o que permite manter os clientes satisfeitos não só a nível da quantidade como da qualidade. Para manter o stock ideal não basta bom senso e intuição, é necessário conhecer o fluxo de vendas, utilizar ferramentas adequadas de gestão de informação sobre movimentos e eventuais constrangimentos no fornecimento. Extrapolando para a empresa “casa”, o processo é apenas um problema de escala. Organizar a despensa como se de uma empresa se tratasse possibilita uma melhor logística de custos e tempo. Ao elaborar uma lista de stock, onde se vai anotando os produtos que se tem, o que está a acabar e o que se tem de comprar, passa por uma solução indispensável. Por vezes torna-se numa tarefa que “não é para todos”.

Perante este problema, pretende-se desenvolver um projeto, utilizando uma solução digital, aplicação *mobile* e de *web*, que tem como objetivo ajudar os portugueses nesta repetitiva tarefa que é adotar e manter, ao longo do tempo, a sua despesa sem faltas. Através da mesma, o indivíduo terá sempre presente informação útil e prática, com possibilidade de utilizar um formato de lembretes e de registar as tendências para uma futura investigação no que diz respeito aos hábitos de consumo.

Destaca-se ainda o facto de, no contexto atual, existir um aumento na facilidade de acesso às novas tecnologias, nomeadamente à *internet*. Em plena era da informação a proliferação dos meios de comunicação e da própria *internet* permitiu que os utilizadores se liguem à rede 24 horas, por dia, através de telemóveis, portáteis, *tablets* e outros. A cada dia que passa assiste-se a uma mudança massiva do comportamento do consumidor nesta área, graças à utilização dos dispositivos móveis dos “8 aos 80” anos. Conforme os dados divulgados em Dezembro de 2016 pelo Gabinete de Estatísticas da União Europeia (Eurostat) [1].

1.2 Metas e Objetivos

Face ao exposto, a existência de uma aplicação móvel na agenda de tarefas de uma organização doméstica poderá ser uma mais valia. Para o concretizar de uma aplicação móvel foi necessário cumprir com objetivos mais específicos que respondessem à seguinte questão:

“Quais as características e funcionalidades que deverá ter a aplicação que sejam úteis para os utilizadores e se diferencia das restantes?”

Deste modo, definiram-se os seguintes objetivos:

- Rever e sumarizar os conteúdos das aplicações móveis mais populares e com classificação mais elevada.
- Criar o primeiro protótipo de uma aplicação simples e educativa com base em estratégias de usabilidade e manutenção.
- Avaliar a rentabilidade e sustentabilidade do negócio resultante do lançamento no mercado de uma aplicação com as descrições acima apresentadas.

1.3 Abordagem do Projeto

Este trabalho divide-se em duas partes principais. A primeira com o enquadramento teórico, em que se fez uma revisão da literatura focando os principais temas associados ao projeto, nomeadamente, gestão de stocks, a utilização das novas tecnologias. Reviu-se também estratégias de usabilidade e promoção de literatura na construção das aplicações móveis bem como a regulamentação existente e possibilidade de certificação. Ainda nesta

parte, efetuou-se investigação exploratória de suporte à elaboração do projeto, assim como análise e discussão dos resultados obtidos.

Na segunda parte encontra-se o trabalho desenvolvido para o projeto, ou seja os requisitos do projeto, a solução implementada e acesso a dados. Concluindo com o plano de negócio, e.g. apresentação da empresa e do mercado, objetivos e estratégia da empresa.

1.4 Estrutura do Relatório

O relatório está estruturado em 9 capítulos.

O capítulo 2 formula o problema, detalhando os requisitos do projeto.

No capítulo 3 o problema é solucionado, sendo apresentada a solução implementada. É ainda apresentada uma análise da solução.

Os casos de uso são expostos, com detalhe, no capítulo 4.

No capítulo 5 são abordadas as aplicações de interação direta com o utilizador.

O capítulo 6 destina-se ao esclarecimento do desenvolvimento e implementação do algoritmo de previsão.

É no capítulo 7 que é feita referência à API *Web* bem como todas as suas particularidades.

O capítulo 8 elucida a modelagem dada aos dados. Por conseguinte explicita de que forma esses dados foram armazenados, sendo ainda justificadas as decisões tomadas nesta camada. A lógica de negócio está presente, também, neste capítulo.

É no capítulo 9 que se retiram conclusões face ao trabalho desenvolvido em relação ao trabalho inicialmente previsto. Este planeamento inicial é revelado na secção 4.1. Para finalizar, propõe-se o trabalho a realizar futuramente, na secção 4.3.

No Anexo A define-se terminologia, quer a básica à gestão de stocks, para melhor compreensão de alguns dos termos utilizados no decorrer do projeto, quer de conceitos de programação.

Capítulo 2

Gestão de Stocks

Neste capítulo a aplicação Smart Stocks é descrita na secção 2.1, bem como os requisitos funcionais e opcionais na secção 2.2.

2.1 Aplicação Smart Stocks

A Smart Stocks é uma aplicação que visa dar suporte à gestão de stocks domésticos. Com fim de se alcançar o desejado é necessário recolher determinadas informações, tais como, as características da casa a gerir, as particularidades dos membros co-habitantes da casa e ainda os padrões de consumo e reposição. Para facilitar tal tarefa são disponibilizadas listas geridas pelo sistema. Por exemplo, lista de compras e lista dos itens em stock na casa, cuja consistência é garantida às custas dos movimentos de entrada e saída dos itens nos diversos locais de armazenamento.

Em seguida listam-se as diversas entidades que compõem o sistema de informação que permita gerir os itens em stock numa dada casa.

Casa

- Cada casa é caracterizada por um identificador único, um nome, atribuído por um utilizador no momento de registo da casa. O número de bebés, crianças, adultos e seniores que vivem nessa casa.
- Uma casa está associada a um ou mais utilizadores, podendo um utilizador ter várias casas.
- Podem existir um ou mais administradores.
- A casa pode ter vários itens em stock presentes na mesma.
- Para cada casa existem vários locais de armazenamento dos itens, por exemplo armários, frigoríficos, etc.

- Em cada casa deve ser possível conhecer as alergias assim como quantos membros possuem essa alergia (os membros não precisam necessariamente de estar registados).

Utilizador

- Uma pessoa é representada por um utilizador que é identificado univocamente por um email ou por um nome de utilizador, pelo nome da pessoa, a sua idade e uma password.

Listas

- Cada lista é composta por um identificador único e um nome.
- Uma lista pode ter vários produtos.
- Existem dois tipos de listas: de sistema e de utilizador.
- As listas de sistema são comuns a todos os utilizadores registados, contudo são particulares a cada casa.
- Um utilizador pode criar as suas listas, partilhando-as com outros utilizadores da casa ou tornar a lista secreta.

Categoria

- Uma categoria é identificada univocamente por um número ou por um nome.

Produtos

- Um produto é constituído por um identificador único, um nome, se é ou não comestível, e a validade perecível.
- Para os produtos presentes numa lista pode ser possível saber a sua marca e a quantidade.
- Um produto pertence a uma categoria, podendo uma categoria ter vários produtos.
- Um produto pode ser concretizado por diversos itens em stock na casa.

Item em Stock

- Um item em stock é a concretização de um produto que existe numa casa. É identificado univocamente por um número ou por uma marca, uma variedade e um segmento, é também caracterizado por uma descrição, o local de conservação, a quantidade e as datas de validade.
- Para cada item deve ser possível saber os seus movimentos de entrada e saída de um local de armazenamento.
- Deve também ser possível saber os alergénios de um item presente na casa.

Movimento

- Para cada movimento deve ser possível saber o tipo do movimento (entrada ou saída), a data em que ocorreu e a quantidade de produtos.

Local de armazenamento

- Cada local de armazenamento é caracterizado por um identificador único, a temperatura e um nome.
- Deve ser possível saber a quantidade de cada item presente no local.
- Um local de armazenamento pode ter vários itens em stock presentes na casa e estar associado a diversos movimentos.

2.2 Requisitos Funcionais e Opcionais

Requisitos Funcionais

- Informar o utilizador dos produtos existentes, a sua validade e a sua quantidade;
- Alertas sobre os produtos que estão perto da data de validade;
- Geração da lista de compras com os produtos em falta;
- Possibilidade de especificar os produtos a ter sempre em stock bem como as suas quantidades mínimas;
- Lista de Compras *Offline*;
- Listas partilhadas entre utilizadores da mesma casa;
- Criação de Listas;
- Especificação das alergias dos membros da casa.

Requisitos Opcionais

- Lista de produtos quase a expirar;
- Lista de produtos indesejados (Lista Negra);
- Lista de contenção em situações de emergência (Lista SOS);
- Inserir refeições extraordinárias de eventos a realizar num futuro próximo, para acrescentar alimentos não básicos à lista de compras;

Capítulo 3

Solução Proposta

Neste capítulo pretende-se abordar de forma geral a solução implementada para resolver o problema apresentado no capítulo 2.

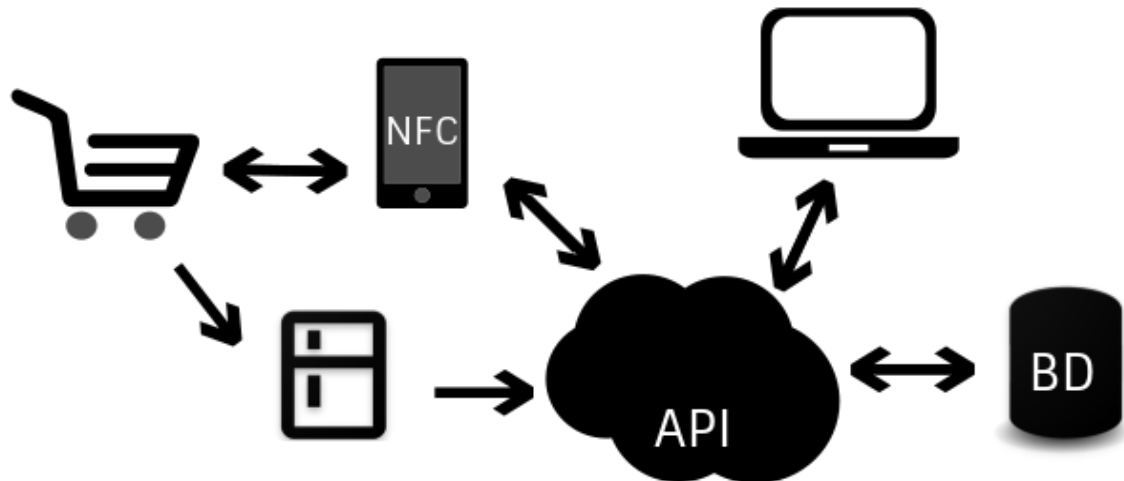


Figura 3.1: Arquitetura Geral do Projeto

A Figura 3.1 representa o fluxo de dados entre os componentes envolvidos. Com a aquisição dos itens, estes são processados e armazenados nos seus respectivos locais de armazenamento, esta informação é enviada para a API. Estes dados são depois enviados e armazenados de forma persistente na Base de Dados (BD). Quando um dos *endpoint*, *mobile* ou *web*, requisitam esses mesmos dados à API, estes são fornecidos pela BD, tratados e devolvidos pela API. O fluxo de dados descendente dos *endpoints* para a API acontece quando o utilizador efetua manipulação de dados. A interação entre o *smartphone* e os itens será posteriormente explicada.

3.1 Abordagem

No contexto do projeto assume-se a existência de duas formas de apresentação para os itens em stock: avulsos e embalados. Os primeiros são conservados em sistemas de arrumação identificados com *tags* programáveis por *smartphones*. Os detalhes dos itens são especificados pelo utilizador e carregados para a *tag*. Enquanto que para os produtos embalados, admite-se que os produtores utilizam *tags*, *Near-Field Communication* (NFC) ou *Radio-frequency Identification* (RFID), para guardar os rótulos de forma digital e em formato standard.

Após a aquisição, os artigos são armazenados em locais que devem dispor de dispositivos de hardware equipados com leitores de *tags*. É recolhida a informação presente na *tag*, identificado o tipo de movimento (entrada ou saída) e enviado para a API *Web*.

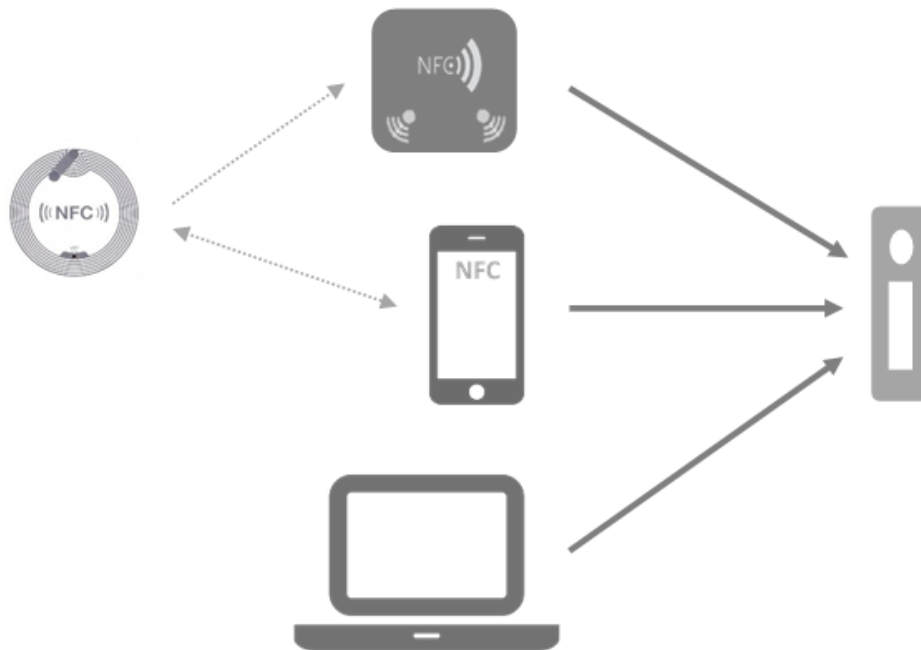
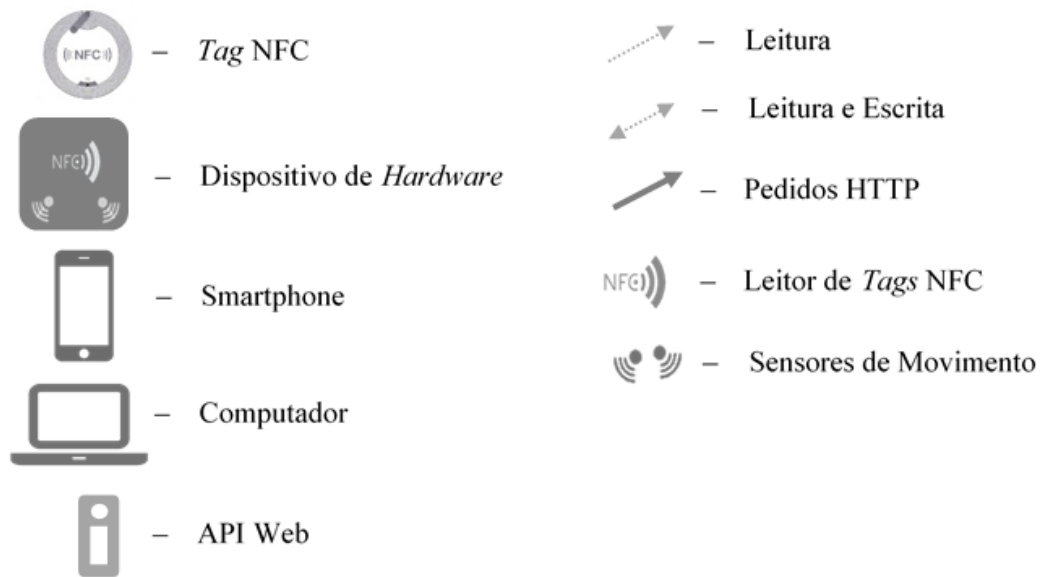


Figura 3.2: Estrutura do Lado do Cliente Projeto

Legenda:



Com a Figura 3.2 pretende-se não só apresentar os principais componentes do projeto, bem como demonstrar de forma breve a relação dos mesmos. É de destacar que uma *tag* pode ser lida por um dispositivo de *hardware* munido de um leitor de *tags*. Assim como um *smartphone*, equipado com tecnologia NFC, pode escrever na *tag* NFC, tal é necessário para identificar produtos avulsos presentes num sistema de arrumação. Tanto o dispositivo de *hardware* como as aplicações, móvel e *web*, comunicam com a API *Web*.

3.2 Análise

O projeto é composto por 2 blocos principais, que se relacionam. A Figura 3.3 representa esses blocos.

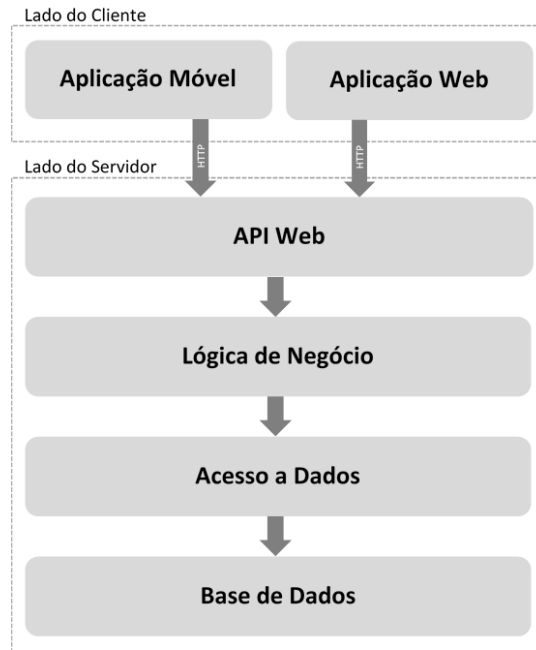


Figura 3.3: Estrutura por Camadas do Projeto

O lado do servidor inclui quatro camadas e expõe uma *API Web*. A camada da Base de Dados (BD) é realizada com o Sistema de Gestão de Base de Dados (SGBD) *PostgreSQL*. A Camada de Acesso a Dados (DAL) é responsável pelas leituras e escritas à BD. Esta camada é produzida com a linguagem de programação *Java*, com a *Java Persistent API* (JPA). A Camada da Lógica de Negócio (BLL) é responsável pela gestão dos dados obtidos da BD ou dos *controllers*. A implementação desta camada recorreu à mesma ferramenta que foi usada na DAL. Os *controllers* foram desenvolvidos em *Java* com a *framework* da *Spring*, chamada de *Spring Boot*. A *API Web* disponibiliza recursos em diferentes *hypermedia*.

Do lado do cliente existem dois modos de interação, por uma aplicação móvel e outra por uma aplicação web. A aplicação móvel disponível para a plataforma *Android*, desenvolvida em linguagem *Kotlin*. A aplicação web é disponibilizada para a maioria dos browsers, implementada utilizando a linguagem *JavaScript*, com o auxílio da *framework* *Express*.

3.3 Dificuldades Encontradas

Durante a investigação para a resolução deste projeto encontraram-se as seguintes dificuldades.

3.3.1 Rótulos em Formato Não Digital

Nos dias de hoje, os produtos não possuem rótulos digitais. Isto é um problema para a concretização do projeto, na medida em que se torna menos eficiente a recolha dos dados presentes nos produtos. Contudo, assumindo que este problema é resolvido fora do âmbito

do projeto, apenas é preciso definir um formato standard de como os dados devem ser armazenados nas *tags*, que podem ser NFC ou RFID. Num cenário ideal, este formato deve ser respeitado por todos os embaladores. Assim, os produtos têm um rótulo, código de barras e uma *tag* NFC ou RFID, com a informação necessária. Está fora do âmbito do trabalho implementar o suporte hardware para a leitura das *tags* e qual o sentido do movimento (entrada ou saída). Assume-se que essas informações são disponibilizadas num formato conhecido.

3.3.2 Ausência de Identificador Único nos Itens

Os itens não dispõem de um identificador unívoco. Alguns deles contêm um lote e um número de série. A ausência deste identificador impede a distinção entre itens iguais, o que impossibilita saber se entrou um novo item no local de armazenamento ou se saiu um dos itens presentes. Tal facto torna a gestão dos stocks dependente do dispositivo de hardware para distinguir o tipo de movimento.

Capítulo 4

Conclusões

Neste capítulo apresentam-se as conclusões relativas ao desempenho e trabalho realizado pelo grupo. São efetuadas comparações face ao planeamento inicial previsto e ao que realmente sucedeu, como forma de analisar e apreciar o trabalho realizado.

4.1 Planeamento

Na Figura 4.1 está representado o planeamento ao longo do projeto, igualmente, estão as percentagens de trabalho realizado em cada um dos principais pontos. As datas críticas do projeto estão também presentes na Figura 4.1, de modo a que se possa observar da melhor maneira as tarefas e prazos a cumprir.

Tentou-se, ao máximo, que o maior número de tarefas pudesse ser executado em paralelo, para assim aumentar a eficiência e melhor gerir os recursos disponíveis. Essencialmente as tarefas foram divididas de acordo com a camada/bloco onde se encontravam, sendo requisito, o seu desenvolvimento, teste e documentação.

Note-se que a partir da semana catorze até à semana da entrega final, as tarefas a realizar dependerão vivamente da qualidade da entrega da versão beta. Servirá também para melhoramentos, visto que a melhoria se trata de um processo contínuo. Eventualmente os requisitos funcionais não entregues na versão beta, serão executados também no decorrer desse período.

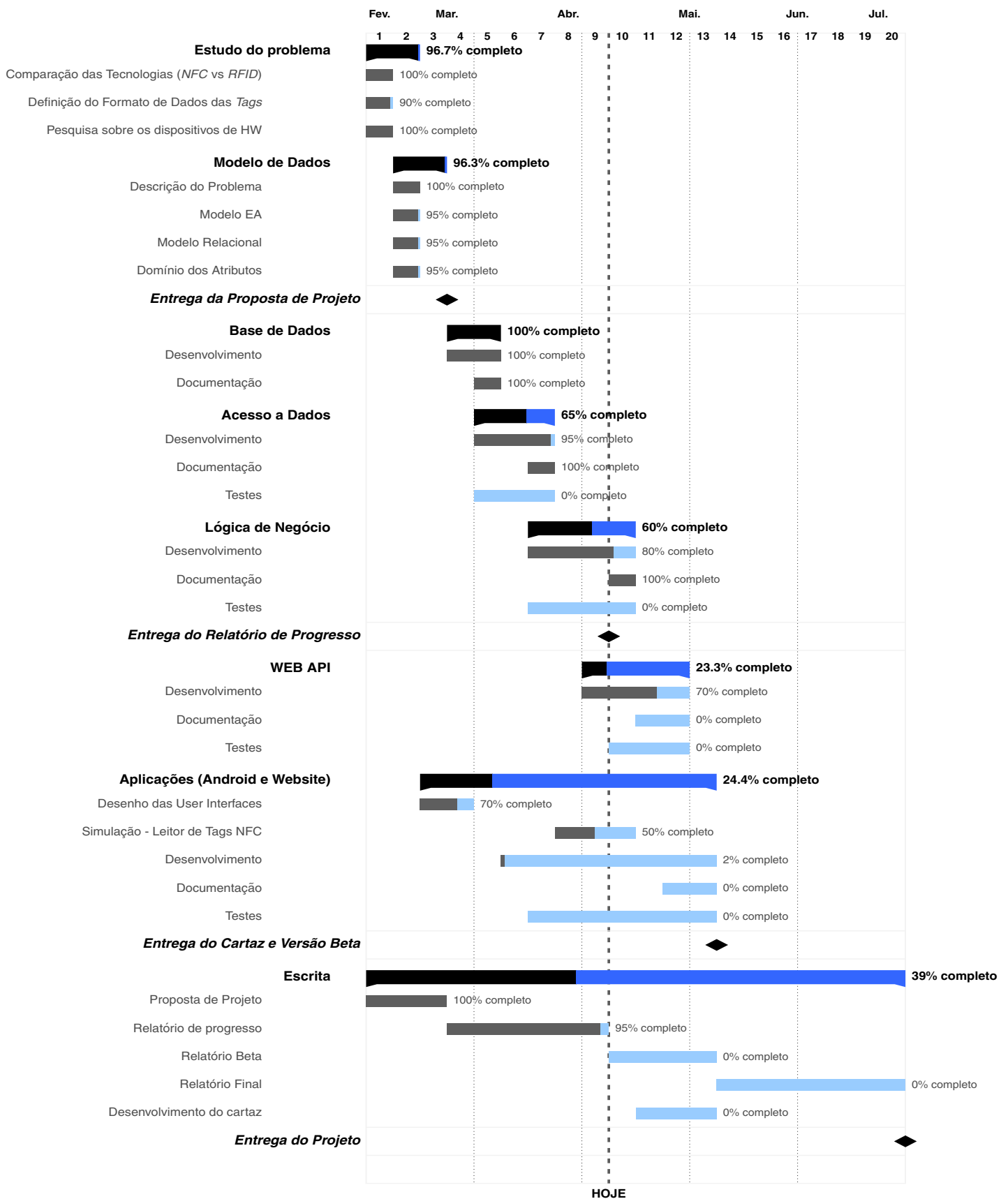


Figura 4.1: Planejamento

4.2 Sumário

Nas semanas iniciais foi realizada pesquisa de forma a melhor entender conceitos, dificuldades e potenciais resoluções e/ou abordagens.

De seguida definiu-se o problema e como seria solucionado, tendo também sido apresentada a proposta de projeto publicamente.

A partir das seguintes datas, começou-se a efetiva implementação das várias camadas. Até à data foram desenvolvidas as camadas: Base de Dados, Acesso a Dados, Lógica de Negócio e iniciada a API *Web*. De forma geral os requisitos foram cumpridos. Foi notado um ligeiro atraso de, aproximadamente, uma semana em relação ao planeamento esperado.

4.3 Trabalho Futuro

Existe ainda trabalho crucial por realizar, nomeadamente a API *Web* e as aplicações móvel e *web*. Seria deveras importante recuperar o atraso que se fez sentir até agora, pelo que será necessário um esforço adicional pelo grupo de trabalho.

Referências

- [1] Eurostat. Internet use by individuals. <http://ec.europa.eu/eurostat/documents/2995521/7771139/9-20122016-BP-EN.pdf>, December 2016. [Online, Accessed on 05/23/2018].
- [2] Business Dictionary. What is inventory? definition and meaning - businessdictionary.com. <http://www.businessdictionary.com/definition/inventory.html>. [Online, Acedido a 04/26/2018].
- [3] Investopedia. Stock keeping unit (sku). <https://www.investopedia.com/terms/s/stock-keeping-unit-sku.asp>. [Online, Accessed on 04/26/2018].
- [4] Business Dictionary. What is standard stock item? definition and meaning - businessdictionary.com. <http://www.businessdictionary.com/definition/standard-stock-item.html>. [Online, Accessed on 04/26/2018].
- [5] Gazelle Point of Sale Support. Stock item and non-stock item : Gazelle point-of-sale support. <http://support.phostersoft.com/support/solutions/articles/17907-stock-item-and-non-stock-item>. [Online, Accessed on 04/26/2018].
- [6] Thad Scheer. Category, segment, and brand – what’s the difference? – sphere of influence : Analytics studio. <https://sphereoi.com/studios/category-segment-and-brand-whats-the-difference/>. [Online; Accessed on 03/25/2018].
- [7] Investopedia. Brand. <https://www.investopedia.com/terms/b/brand.asp>. [Online, Accessed on 04/26/2018].

Anexo A

Terminologia

A.1 Conceitos Básicos de Gestão de Stocks

Inventário - Um catálogo detalhado ou uma lista de bens ou propriedades tangíveis, ou os atributos ou qualidades intangíveis. Ler mais em [2].

Stock Keeping Unit (SKU) (Unidade de Manutenção de Stock, em Português) - Um código de identificação de um produto e serviço para uma loja ou produto, muitas vezes retratado como um código de barras legível por máquinas que ajuda a rastrear o item para inventários. Ver exemplo A.1.1. Ler mais em [3].

Exemplo 1

Por exemplo, um armário pode ter pacotes de leite magro da marca X, 2 pacotes de leite magro da marca Y e 1 pacote de leite meio gordo da marca X. Logo, o armário contém 3 SKU, uma vez que um SKU se distingue pelo tamanho, cor, sabor, marca, etc.

Stock Item (Item em Stock, em Português) - Refere-se aos itens que se mantêm em stock físico na loja. O item de stock tem uma quantidade associada. Cada vez que uma venda é feita para aquele item, a sua quantidade será deduzida. Artigo aprovado para aquisição, armazenamento e emissão, e geralmente mantido à mão. Ler mais em [4] e [5].

Product Category (Categoria de Produtos, em Português) - Taxonomias de classificação que subdividem um Setor ("yet another market construct") nos diferentes tipos de produtos para os quais existe demanda. Quanto mais especializada for uma categoria, mais especializado é o produto. Ler mais em [6].

Nota: Neste projeto apenas se consideram as categorias de maior dimensão, são elas, por exemplo, Laticínios, Bebidas, Frescos, Congelados, entre outras.

Brand (Marca, em Português) - Um símbolo de identificação, marca, logótipo, nome, palavra e/ou frase que as empresas usam para distinguir os seus produtos dos outros. Ler mais em [7]

Segmentation (Segmento, em Português) - Quando os estrategistas de marca falam sobre segmento, referem-se à segmentação do consumidor/audiência. A maneira antiga de

abordar isso era através da demografia (idade, sexo, etnia, faixa de renda, urbano-rural, etc.). Agora a segmentação é VALS (valores, atitudes e estilo de vida). Ler mais em [6].

Nota: Neste projeto o segmento é a quantidade presente numa embalagem, i.e., para um pacote de leite de 1L, o segmento é 1L.

Variety (Variedade, em Português) - A variedade é confusa porque pode ser difícil de entender onde a especialização da segmentação termina e a especialização em prol da Variedade começa. A variação é sobre a personalização de um produto para se adequar ao caráter do consumidor individual. Ver exemplo A.1.2. Ler mais em [6].

Exemplo 2

Note-se um pacote de leite com as características, quantidade líquida igual a 1L, da marca X e do tipo UHT magro. Então, identificar-se-ia da seguinte forma:

- Categoria: Laticínios
- Produto: Leite
- Marca: X
- Segmento: 1L
- Variedade: UHT Magro