

# **Relatório de Planeamento e Wireframes: Aerocode GUI**

Atividade de Avaliação Individual 2

Professor: Eng. Dr. Gerson Penha

Autor: Kaique Henrique Silva Pinto

Data: 29/10/2025

## Sumário

Relatório de Planeamento e Wireframes: Aerocode GUI .....	1
Objetivos do Projeto .....	3
Público-Alvo e Requisitos.....	3
Público-Alvo.....	3
Requisitos da Interface .....	3
Fluxo de Navegação e Hierarquia.....	4
Descrição do Fluxo .....	4
Diagrama de Fluxo de Usuário (User Flow).....	5
Wireframes das Telas (Low-Fidelity).....	6
Tela de Login .....	6
Tela Principal (Dashboard) .....	6
Tela de Testes.....	7
Tela de Relatórios.....	7
Tela de Aeronaves .....	7
Tela de Funcionários .....	8
Tela de Etapas .....	8
Tela de Peças .....	8
Conclusão .....	8

## OBJETIVOS DO PROJETO

O presente documento detalha o planeamento e o design da primeira interface gráfica (GUI) para o sistema de gestão de produção de aeronaves da Aerocode. O sistema original, baseado em CLI (Command-Line Interface), foi validado por clientes de pequeno porte, mas apresenta barreiras para a expansão desejada.

Os principais objetivos desta nova interface gráfica são:

- Reduzir a Curva de Aprendizado: Substituir a interface de linha de comando por uma GUI intuitiva, reduzindo drasticamente o tempo de treino para novos funcionários.
- Modernizar a Plataforma: Adotar uma arquitetura moderna de Aplicação de Página Única (SPA), garantindo uma experiência fluida, rápida e responsiva.
- Facilitar a Expansão Comercial: Criar um produto visualmente profissional e fácil de usar, capaz de atrair grandes empresas do setor aeroespacial, como Boeing, Airbus, Embraer e Lockheed Martin.

## PÚBLICO-ALVO E REQUISITOS

### Público-Alvo

A interface foi projetada para atender aos principais usuários envolvidos na gestão da produção. O sistema reconhece diferentes níveis de permissão, que definirão as funcionalidades visíveis para cada usuário:

- Engenheiros de Produção e Aeronáuticos: acesso total ao ciclo de vida da produção, desde o cadastro até os relatórios.
- Operadores: execução de tarefas, como iniciar e finalizar etapas de produção ou atualizar status de peças.
- Administradores: cadastro de novos funcionários e gestão de permissões de acesso.

### Requisitos da Interface

A GUI deverá permitir as seguintes ações:

- Autenticação (Login)
- Gestão de Aeronaves (listar, cadastrar, visualizar detalhes e vincular peças)
- Gestão de Etapas (listar, cadastrar, visualizar e alocar funcionários)
- Gestão de Peças (listar, cadastrar, visualizar detalhes)
- Gestão de Testes (listar, cadastrar e visualizar resultados)
- Gestão de Funcionários (listar, cadastrar, visualizar e editar)
- Relatórios (gerar relatórios completos de produção)

## FLUXO DE NAVEGAÇÃO E HIERARQUIA

### Descrição do Fluxo

Após realizar o login, o usuário é direcionado ao Dashboard Principal, que funciona como ponto central de navegação do sistema. Nesta tela inicial, são apresentados os botões principais: Testes, Relatórios, Aeronaves, Funcionários, Etapas e Peças. Cada um deles representa um módulo funcional da aplicação e leva o usuário a uma nova página específica.

#### 1. Módulo de Testes:

Ao clicar no botão Testes, o usuário é direcionado para uma tela que exibe a listagem de testes realizados no sistema. Cada item da lista possui um botão para visualizar os detalhes do teste. No canto superior direito, há o botão Cadastrar Teste, que leva o usuário para a página de cadastro de novo teste, onde é possível registrar informações como tipo e resultado.

#### 2. Módulo de Relatórios:

O botão Relatórios leva a uma tela simples, cujo principal elemento é o botão Gerar Relatório. Ao acioná-lo, o sistema compila e apresenta um relatório completo contendo dados de produção, etapas, testes e aeronaves cadastradas.

#### 3. Módulo de Aeronaves:

Ao selecionar o botão Aeronaves, o usuário é levado a uma tela de listagem de aeronaves, onde cada linha contém um botão para visualizar os detalhes da aeronave. No canto superior direito, há o botão Registrar Aeronave, que redireciona para a página de cadastro de uma nova aeronave. Ao lado deste, há o botão Vincular Peça, que leva a uma página onde o usuário pode associar uma peça já existente a uma aeronave específica.

#### 4. Módulo de Funcionários:

Ao clicar em Funcionários, o sistema exibe uma lista com todos os funcionários cadastrados, cada um com um botão de visualizar mais informações. No canto superior direito, há o botão Cadastrar Funcionário, que direciona o usuário para a página de criação de novo funcionário, permitindo o preenchimento dos dados e definição de permissões.

#### 5. Módulo de Etapas:

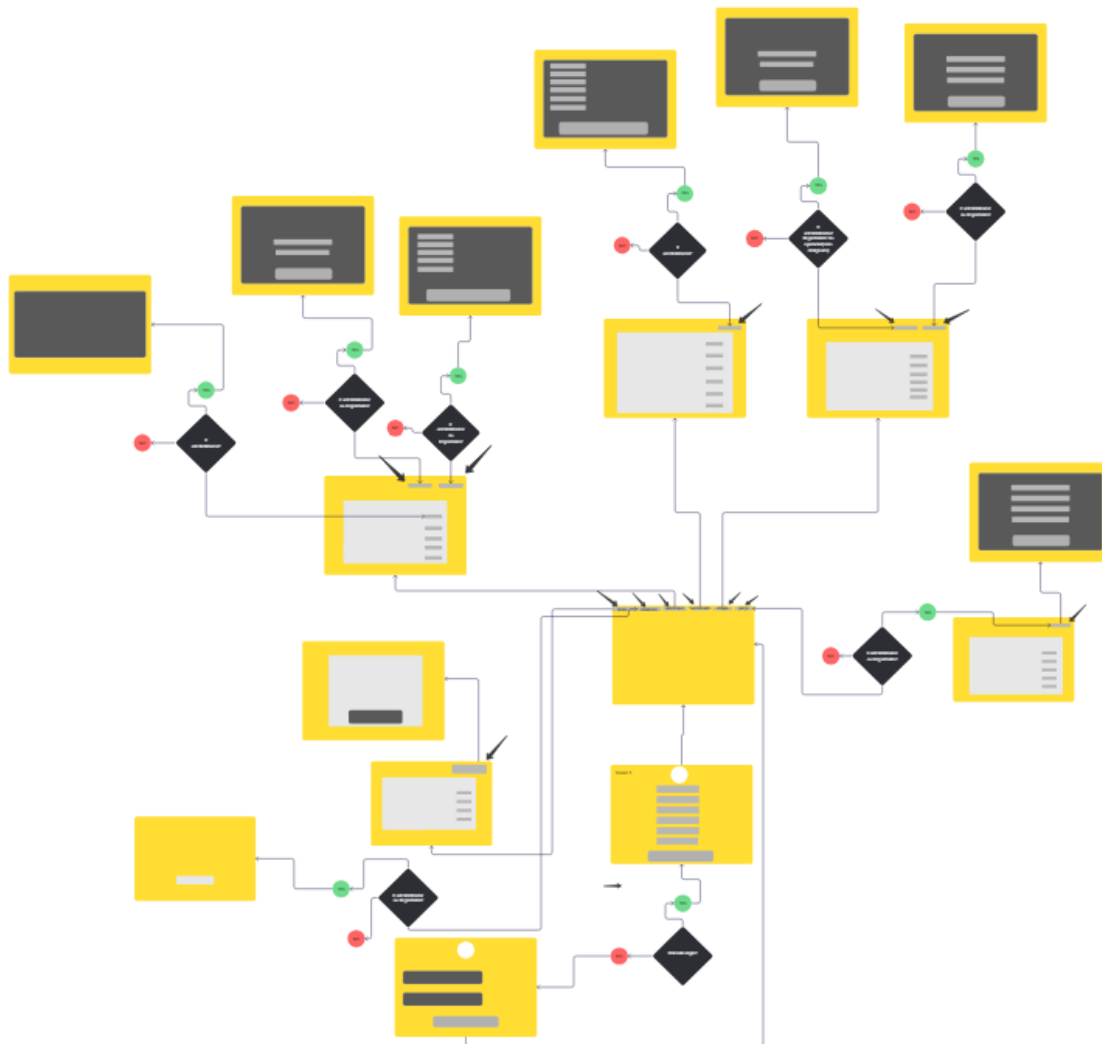
O botão Etapa leva a uma página que apresenta a listagem das etapas de produção. Cada etapa possui um botão para visualizar detalhes e, no canto superior direito, estão os botões Cadastrar Etapa e Alocar Funcionário. O primeiro abre a página de cadastro de nova etapa, enquanto o segundo permite alocar um funcionário já existente a uma etapa específica.

#### 6. Módulo de Peças:

Por fim, ao clicar no botão Peça, o usuário é direcionado para uma página que lista todas as peças registradas no sistema. Cada item possui um botão para visualizar os detalhes da peça, e no canto superior direito há o botão Cadastrar Peça, que leva à página de cadastro de uma nova peça.

Esse fluxo foi projetado de forma hierárquica e intuitiva, permitindo que o usuário acesse rapidamente qualquer módulo com o mínimo de cliques possível. O Dashboard centraliza o acesso, garantindo uma navegação fluida e coerente com o modelo SPA (Single Page Application), sem a necessidade de recarregar a página inteira a cada ação.

#### Diagrama de Fluxo de Usuário (User Flow)



O diagrama de fluxo de usuário representa graficamente o caminho percorrido dentro da aplicação. O fluxo começa na Tela de Login, onde o sistema valida as credenciais e direciona o usuário ao Dashboard Principal. A partir daí, o usuário pode seguir diferentes ramificações, como Gerenciar Aeronaves, Funcionários ou Gerar Relatórios.

Cada caminho é representado por setas que indicam as transições entre telas, conforme a interação do usuário. Por exemplo, ao clicar em uma aeronave na lista, o fluxo segue para a tela de Detalhes da Aeronave, de onde é possível acessar abas internas (Etapas, Peças,

Testes). Esse modelo visual demonstra a hierarquia e o encadeamento lógico das telas, ajudando a prever o comportamento esperado da aplicação e garantindo uma experiência de navegação coerente.

Link para visualização:

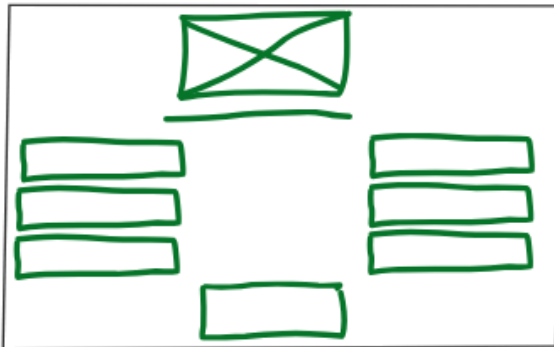
[https://miro.com/app/board/uXjVJyvkDfM=/?share\\_link\\_id=450725582367](https://miro.com/app/board/uXjVJyvkDfM=/?share_link_id=450725582367)

## WIREFRAMES DAS TELAS (LOW-FIDELITY)

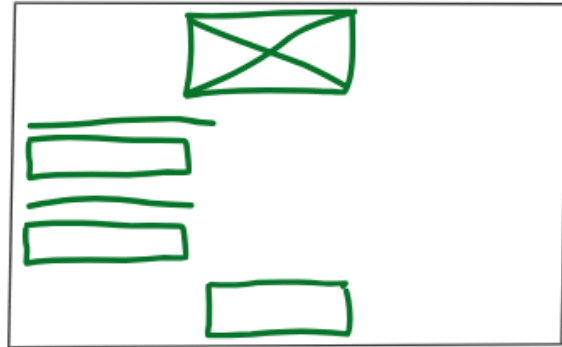
As seções seguintes apresentam os wireframes das principais telas da aplicação.

### Tela de Login

Registro

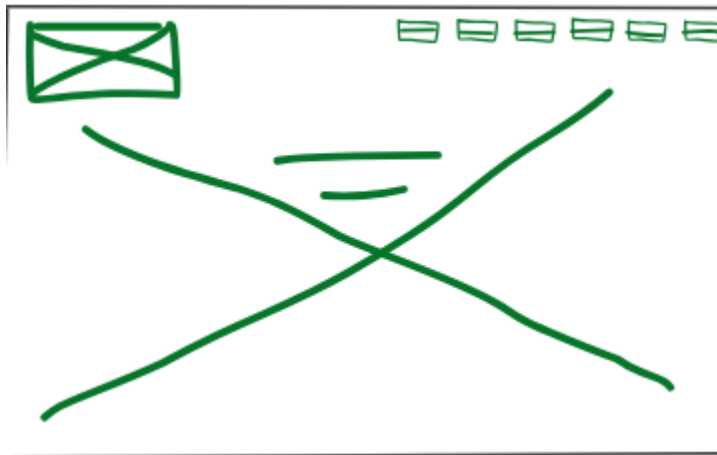


Login



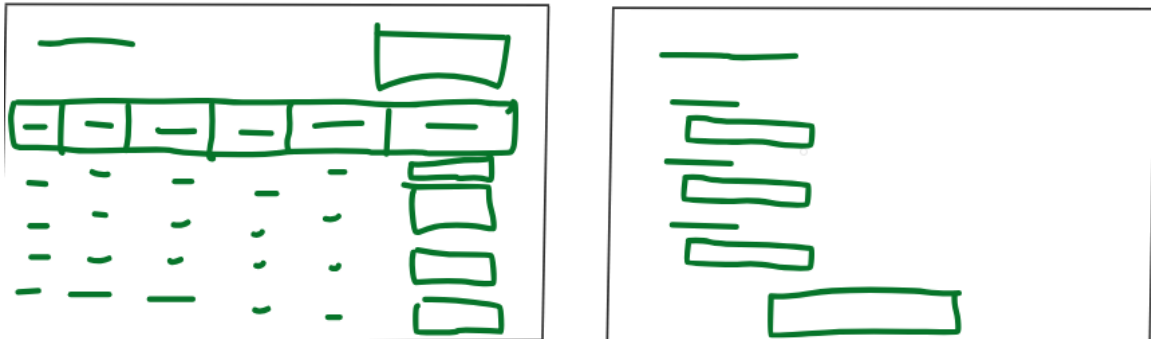
Descrição: Tela inicial do sistema, com campos para usuário e senha, e botão para autenticação.

### Tela Principal (Dashboard)



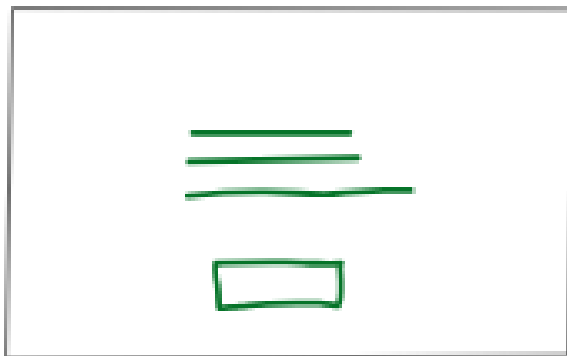
Descrição: Tela com botões de acesso aos módulos: Testes, Relatórios, Aeronaves, Funcionários, Etapas e Peças.

### Tela de Testes



Descrição: Lista todos os testes cadastrados com botão para visualizar e cadastrar novo teste.

### Tela de Relatórios



Descrição: Tela com botão central para gerar relatórios consolidados da produção.

### Tela de Aeronaves

Visualizar

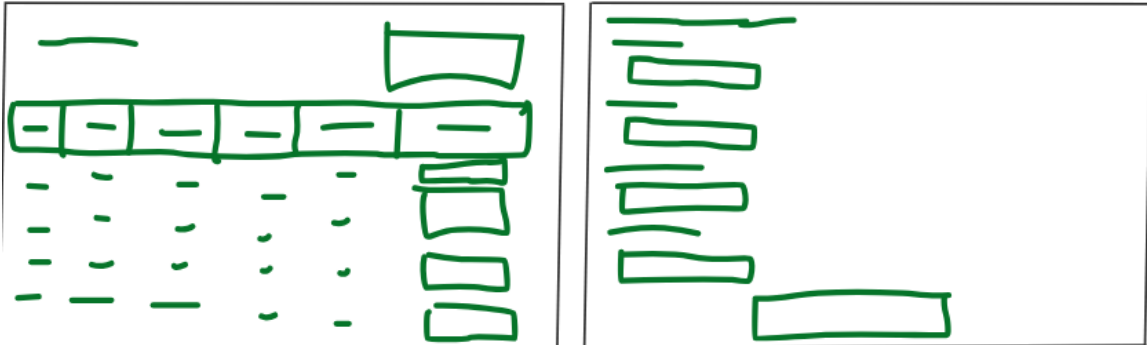
Registrar

vincular peça



Descrição: Exibe lista de aeronaves com botões para visualizar, registrar e vincular peças.

#### Tela de Funcionários



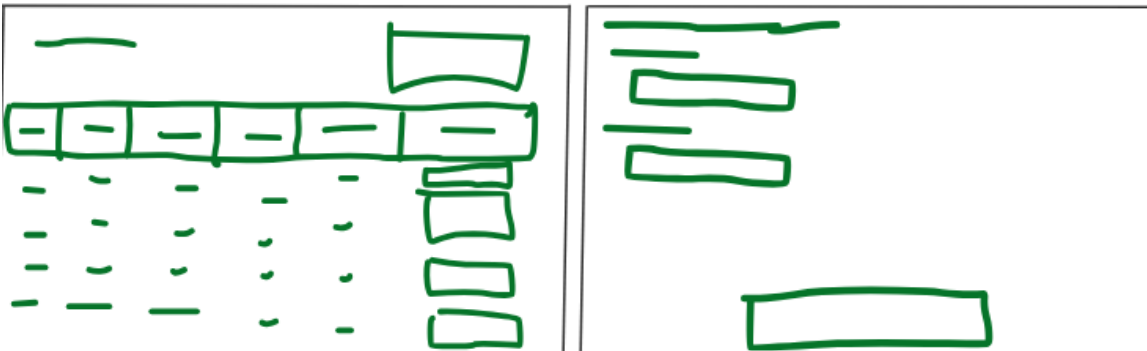
Descrição: Lista funcionários cadastrados com opções para visualizar e cadastrar novos registros.

#### Tela de Etapas



Descrição: Mostra todas as etapas da produção com opções para visualizar, cadastrar e alocar funcionários.

#### Tela de Peças



Descrição: Apresenta todas as peças cadastradas com botão de visualizar e cadastrar novas peças.

### CONCLUSÃO

Este relatório documenta a fase inicial de planejamento da nova GUI da Aerocode, definindo o público-alvo, os requisitos funcionais e o fluxo de navegação da aplicação. Os wireframes apresentados servem como referência visual para o desenvolvimento do protótipo navegável em React, assegurando que a implementação técnica permaneça alinhada aos objetivos estratégicos da empresa e à experiência do usuário.