Regras de negócio

Situação de aprendizagem | Grupo: 00

N° Id	Nome	Data de Criação	Autor Criação	Última Alteração	Autor Edição	N° da Versão	Dependências	Descrição Detalhada
RN01	Autenticação de Usuários		Luã			1		Todos os usuários devem ser autenticados antes de serem concedidos acessos. Isso pode ser feito por meio de senhas, autenticação biométrica (como impressões digitais ou reconhecimento facial) ou cartões de identificação eletrônicos.
RN02	Manutenção e monitoramento	22/04/2024	Soligo			1		Deve-se estabelecer um plano de manutenção que defina as atividades necessárias para garantir o bom funcionamento contínuo dos sistemas, equipamentos ou infraestrutura tecnológica da empresa.
RN03	Treinamento do usuário	22/04/2024	Soligo			1		Se o sistema exigir habilidades específicas para operá-lo corretamente, oferecer treinamento aos usuários. disponibilidad de especialistas em controle de acesso para fornecer treinamento personalizado.
RN04	Regras de Horário		Luã			1		É importante estabelecer regras e horários para restringir o acesso a certas áreas em determinados períodos.
RN05	Níveis de Acesso		Luã			1		Deve-se atribuir diferentes níveis de acesso aos usuários com base em suas responsabilidades e funções.
RN06	Regras de Visitas		Luã			1		É fundamental definir processos para o registro e o gerenciamento de visitas e convidados.
RN07	Registros de Acesso		Luã			1		É recomendado registrar todas as atividades de acesso, incluindo entradas e saídas, tentativas de acesso não autorizadas e alterações nas permissões de acesso.
RN08	Notificações e Alertas		soligo			1		Deve-se configurar notificações ou alertas automáticos para informar os responsáveis sobre eventos específicos, como acesso não autorizado, tentativas de violação de segurança ou acesso fora do horário permitido.
RN09	Gerenciamento de exceções		soligo			1		Refere-se à forma como a empresa lida com situações excepcionais ou não previstas que podem ocorrer durante sua operações.
RN10			Ü					
RN11								
RN12								
RN13 RN14								
RN14 RN15								