

ESCOPO

 Sistema de gameficação com o objetivo de engajar os colaboradores de uma empresa na realização de iniciativas;

 Essas iniciativas terão uma bonificação por pontos que podem ser trocados por produtos;

ESCOPO

 A pontuação será de acordo com a sua categoria;

 Tanto os lançamentos de pontos, quanto os regaste de produtos serão analisados por um avaliador;

Poderá ser selecionado um ou vários produtos no resgate.

LIMITAÇÕES

 O projeto n\u00e3o compreende o cadastro de colaboradores;

 A empresa deverá disponibilizar o acesso ao banco de dados de cadastro dos colaboradores, para consulta pela aplicação;

LIMITAÇÕES

 Também não compreende adição e edição posterior das permissões dos colaboradores. A empresa deve fornecer uma base com as permissões pré-definidas;

 Não são armazenadas as datas de aprovação.

CASO DE USO 1



USUÁRIO





BANCO DE DADOS

EFETUA O LOGIN III

SOLICITA O CADASTRO

LOGIN OK

RETORNA COM O

USUÁRIO

LOGIN EFETUADO

SELECIONA O PRODUTO

SOLICITA O ESTOQUE DO PRODUTO SOLICITADO

RETORNA COM O ESTOQUE DO PRODUTO

EFETUA O PEDIDO

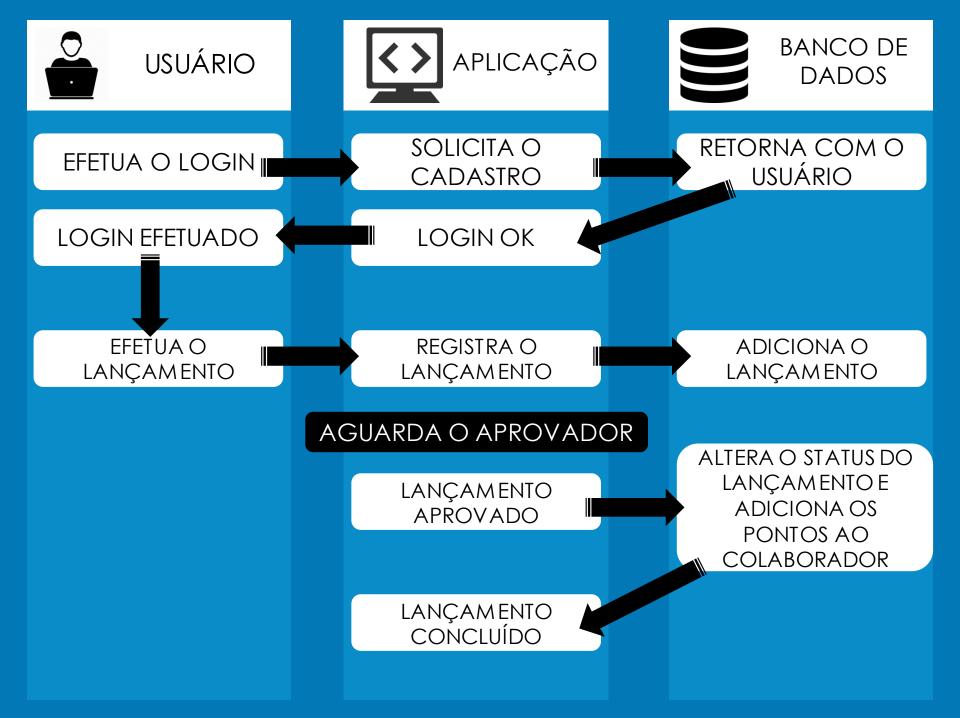
ESTOQUE OK

AGUARDA O APROVADOR

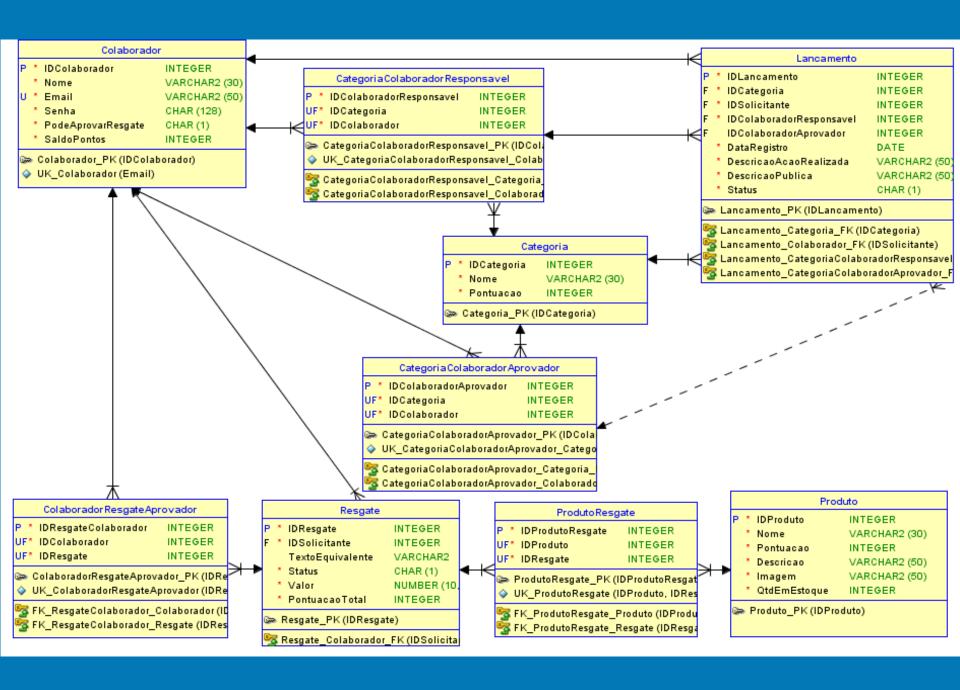
PEDIDO APROVADO DIMINUI PONTOS DO COLABORADOR E ESTOQUE DO PRODUTO

PEDIDO CONCLUÍDO

CASO DE USO 2



MODELO ER



ESTIMATIVAS

- Quantidade de telas da aplicação: 7 telas serão necessárias:
 - > Login;
 - > Perfil;
 - > Produtos;
 - > Resgate / Aprovação;
 - > Lançamento / Aprovação.
- Estimativa de esforço necessário para aplicação: 4 a 6 semanas (80 a 120 horas por pessoa – 4 horas por dia).