

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
MARIANE CRISTINA DE MACEDO

SISTEMA MOVING MOTIVATORS

CURITIBA

2015

MARIANE CRISTINA DE MACEDO

SISTEMA MOVING MOTIVATORS

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de especialista no curso de Especialização em Engenharia de Software, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientação professor: MsC. Jaime Wojciechowski.

CURITIBA

2015

TERMO DE APROVAÇÃO

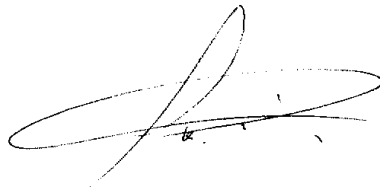
MARIANE CRISTINA DE MACEDO

SISTEMA MOVING MOTIVATORS

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção da titulação de especialista, pelo Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Engenharia de Software, da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Professor Jaime Wojciechowski

Curitiba, 21 de Setembro de 2015

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Jaime Wojciechowski', written in a cursive style.

RESUMO

A empresa Grupo Inlog aplica o jogo *Moving Motivators* com o objetivo de identificar quanto uma mudança pode influenciar na Organização. O sistema irá facilitar esse processo, automatizando o teste. O sistema permitirá que a empresa gerencie usuários, cadastre testes e extraia relatórios. Para auxiliar o gerenciamento de todos os processos que envolvidos no desenvolvimento do sistema, foi utilizado os processos do Rational Unified Process (RUP). O sistema foi desenvolvido utilizando a linguagem de programação Java e a tecnologia Java Server Pages (JSP).

Palavras Chave: Gestão 3.0, moving motivators

ABSTRACT

The company Inlog Group applies the game Moving Motivators with the objective of identify as a change may influence the Organization. The system will facilitate this process by automating the testing. The system will allow the company to manage users, register test and extract reports. To help management of all the processes involved in developing the system, was used the Rational Unified Process (RUP). The system was developed using the Java programming language and Java Server Pages (JSP).

Keywords: Management 3.0, moving motivators

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: WBS Fonte: O autor(2015)	15
Figura 2: Lista de atividades Fonte: O autor(2015)	16
Figura 3: Gráfico de Gantt Fonte: O autor(2015)	17
Figura 4: Tela de login Fonte: O autor(2015).....	18
Figura 5: Tela alteração senha Fonte: O autor (2015)	19
Figura 6: Tela inicial Fonte: O autor (2015).....	19
Figura 7: Lista de Empresas Fonte: O autor (2015)	20
Figura 8: Formulário edição de Empresa Fonte: O autor (2015).....	20
Figura 9: Lista de equipes Fonte: O autor (2015)	21
Figura 10: Edição de equipe Fonte: O autor (2015)	21
Figura 11: Lista de funcionários Fonte: O autor (2015).....	22
Figura 12: Edição de funcionário Fonte: O autor (2015).....	23
Figura 13: Lista de testes Fonte: O autor (2015)	24
Figura 14: Edição de teste Fonte: O autor (2015).....	24
Figura 15: Lista de testes do funcionário Fonte: O autor (2015)	25
Figura 16: Aplicação do teste Fonte: O autor (2015).....	26
Figura 17: Relatórios Fonte: O autor (2015)	26

LISTA DE SIGLAS

RUP - *Rational Unified Process*

JSP - *Java Server Pages*

UML - *Unified Modeling Language*

RN - *Regra de negócio*

WBS - *Work Breakdown Structure*

Gb - *Gigabytes*

HD - *Hard Disk*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
1.1	TEMA.....	9
1.2	PROBLEMA.....	9
1.3	HIPÓTESE.....	10
1.4	OBJETIVOS.....	10
1.4.1	Objetivo geral.....	10
1.4.2	Objetivos específicos.....	10
1.5	JUSTIFICATIVA.....	10
2	REVISÃO DE LITERATURA.....	11
2.1	GESTÃO 3.0.....	11
2.2	OS 10 DESEJOS INTRÍNSECOS.....	12
3	METODOLOGIA.....	14
4	APRESENTAÇÃO DO SOFTWARE.....	18
4.1	LOGIN.....	18
4.3	TELA INICIAL DO SISTEMA.....	19
4.4	CADASTRO DE EMPRESAS.....	20
4.5	CADASTRO DE TIMES.....	20
4.6	CADASTRO DE FUNCIONÁRIOS.....	22
4.7	CADASTRO DE TESTES.....	23
4.8	TESTES DO FUNCIONÁRIO.....	25
4.9	APLICAÇÃO DO TESTE.....	25
4.10	RELATÓRIOS.....	26
5	RECURSOS.....	27
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
	REFERÊNCIAS.....	29
	APÊNDICE.....	28

1 INTRODUÇÃO

Neste projeto será desenvolvido um sistema Web automatizando a ferramenta *Moving Motivators*, que tem como principal objetivo encontrar o motivador de cada indivíduo em uma determinada organização. O *Moving Motivators* é uma das ferramentas que compõe o conceito da Gestão 3.0, que auxilia as organizações a se tornarem adaptativas e evolutivas, e reforça que a gestão deve fazer parte da responsabilidade de todos e não apenas dos gestores. Através da aplicação da ferramenta em uma avaliação, os resultados obtidos permitem identificar como determinada mudança pode afetar cada indivíduo de uma organização. Essa ferramenta reflete como uma determinada motivação pode mudar uma organização.

1.1 TEMA

Sistema Web *Moving Motivators*.

1.2 PROBLEMA

A empresa Grupo Inlog aplica a ferramenta *Moving Motivators* com o objetivo de encontrar o motivador de cada colaborador ou cada equipe. A ferramenta é manual e aplicada individualmente, dessa forma exige muito tempo dedicado para a montagem dos relatórios finais. De que forma é possível facilitar o processo de aplicação e montagem de relatórios?

1.3 HIPÓTESE

Desenvolver um sistema Web e automatizar a ferramenta com o objetivo de facilitar a aplicação de testes aplicados em cada funcionário e a montagem de relatórios.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo geral

Implantar o sistema Web *Moving Motivators* na empresa Grupo Inlog.

1.4.2 Objetivos específicos

- Realizar o levantamento bibliográfico para auxiliar a pesquisa para justificar a importância da ferramenta *Moving Motivators* na avaliação motivacional da empresa Grupo Inlog.
- Desenhar os diagramas da UML.
- Elaborar o modelo do Banco de Dados.
- Desenvolver o sistema.
- Realizar a implantação do sistema.
- Verificar os resultados após a implantação da ferramenta automatizada.

1.5 JUSTIFICATIVA

Para que a empresa alcance os objetivos financeiros que deseja, é indispensável que o colaborador esteja motivado e disposto a ajudar a empresa a crescer. Como fazer com que os colaboradores de uma organização sejam motivados? Uma única mudança pode motivar a todos? A ferramenta *Moving Motivators* tem o objetivo de auxiliar os gestores a encontrarem essas respostas.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 GESTÃO 3.0

Nas Gestões 1.0 e 2.0, seguia-se a ideia de que o poder deveria ficar nas mãos de poucas pessoas, as decisões seriam centralizadas no topo da pirâmide. Apenas os gestores planejavam e decidiam, enquanto os outros executavam as tarefas. A Gestão 3.0 reforça a ideia que a gestão não é apenas uma responsabilidade dos gerentes, e sim uma responsabilidade que deve ser compartilhada por todas as pessoas da organização. Segue abaixo o conjunto de princípios e práticas defendidos pela Gestão 3.0:

- Energizar Pessoas: pessoas são a parte mais importante de uma empresa e a gestão deve, portanto, fazer o que for possível para mantê-las ativas, criativas e motivadas.
- Empoderar Times: times devem auto-organizar, mas para isso precisam empoderação, autorização e confiança da gestão.
- Alinhar Restrições: auto-organização pode não funcionar, para diminuir esta possibilidade dê às pessoas um propósito claro e metas compartilhadas.
- Desenvolver Competências: times não conseguirão atingir as metas caso alguns de seus membros não forem suficientemente capazes. Gerentes devem contribuir para o desenvolvimento de competências.
- Crescer a estrutura: muitos times trabalham dentro de um contexto organizacional complexo, portanto é importante considerar estruturas que promovam a comunicação.
- Melhorar tudo: pessoas, times, e organizações precisamos melhorar continuamente para evitar falhas sempre que possível.

Quando uma organização adota os padrões de metodologias ágeis, fica mais fácil visualizar que não é necessário um gestor tendo que realizar atividades de cobrança, pois todos têm suas respectivas responsabilidades, é dessa forma que funciona uma empresa com pensamento ágil. Segundo Appelo (2012, p. 540), "[...]

uma organização não é uma máquina guiada por um chefe. É uma rede social. As pessoas interagem, umas com as outras em todos os níveis de hierarquia corporativa."

Para auxiliar os gestores nesse processo, a Gestão 3.0 surgiu com algumas ferramentas, dentre elas está o *Moving Motivators*, que tem como principal objetivo identificar como uma mudança afeta todos os colaboradores de uma organização. Pois não é simples motivar a todos com uma única mudança.

A parte crucial de um sistema social são os indivíduos que pertencem a ele. Como todas as pessoas são diferentes, não existe uma abordagem única que sirva para todos, em uma mudança social. Se você precisa que uma organização melhore, você precisará trabalhar com as necessidades das pessoas, em um nível individual, e lidar com as diversas barreiras que edificam suas mentes. (APPELO, 2012, p. 553)

Qual é a melhor forma de motivar os colaboradores de uma organização? Não existe uma fórmula para resolver esse problema. Pois cada um tem uma necessidade intrínseca e uma forma diferente de pensar. A organização busca retornos financeiros, mas para que isso aconteça, os colaboradores precisam estar motivados para auxiliar à organização a alcançar o objetivo.

As pessoas não mudam apenas quando sentem a urgência da sua ideia. Elas também mudam seus comportamentos, quando a mudança faz sentirem-se bem. Portanto, se você quer que as pessoas mudem, você deve atingir os desejos intrínsecos delas. Procure atingir as necessidades das pessoas por status, ordem, honra, propósito ou curiosidade. Explore seus desejos por sentirem-se competentes, independentes, aceitas, poderosas, e socialmente reconhecidas. (APPELO, 2012, p. 560)

2.2 OS 10 DESEJOS INTRÍNSECOS

Pessoas diferentes vão se motivar por coisas e maneiras diferentes. Essa é lista de motivações que compõe os desejos intrínsecos da Gestão 3.0.

- Curiosidade: a pessoa precisa experimentar coisas novas, tentar coisas diferentes, se não ficam desmotivadas.
- Honra: lealdade, Integridade, Orgulho. Compartilhar valores com um grupo.
- Aceitação: Precisa de aceitação. Precisa ser aceito sem esconder a personalidade. Ela se sentirá desmotivada se não souber que o time gosta dela.

- Maestria ou Domínio: Pessoas que precisam enfrentar desafios. Precisam mostrar que sabem.
- Poder: Pessoas que gostam de influenciar, pessoa que gostam de ser ouvidas, que tem voz ativa
- Liberdade: Tomar suas próprias decisões. Fazer seu trabalho sem precisar de consenso o tempo todo.
- Relacionamentos: Ter bons relacionamentos com colegas, podendo contar com eles como amigos.
- Ordem: Gostam de ter previsibilidade e estabilidade. Necessidade de ambientes estáveis.
- Objetivo: Pessoas motivadas pelo objetivo, pelo propósito, pela necessidade de propósito. Trabalha por algo maior que si mesma. Precisam sentir que seu trabalho faz diferença nas pessoas.
- Status: Pessoa que tem necessidade do prestígio social. Gosta de ter privilégios especiais, recompensas, títulos.

3 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do projeto, as seguintes ações foram definidas:

- Realização de reunião inicial com o cliente para o levantamento dos requisitos e funcionalidades.
- Reuniões periódicas para a apresentação dos protótipos e ajustes.

Os itens acima foram indispensáveis para o correto andamento do projeto.

3.1 Engenharia de software

Para auxiliar a planejar o desenvolvimento do projeto, foi utilizado o conjunto de técnicas do RUP. O RUP organiza o desenvolvimento do software em quatro fases:

1. Iniciação: Abrange as tarefas de comunicação com o cliente, levantamento de requisitos e prioridades. Artefatos: documento de escopo, modelo de casos de uso, glossário, proposta comercial, avaliação de riscos, plano de projeto.
2. Elaboração: Possui o objetivo principal de analisar de forma mais detalhada o problema, revisando os riscos. A arquitetura do projeto começa a tornar forma. Artefatos: Modelo de caso de uso detalhado, especificação dos artefatos, protótipos, lista de riscos revisada, plano de construção.
3. Construção: Nesta fase é desenvolvido o sistema.
4. Transição: Abrange a entrega do software ao usuário e a fase de testes. Artefatos: produto final, manual do sistema, manual do usuário, relatório de implantação.

A documentação contendo o detalhamento de cada fase do RUP está nos Anexos.

3.2 GERENCIAMENTO DE PROJETOS

3.2.1 Plano de atividades

A figura abaixo é o Work Breakdown Structure (WBS), que exhibe as pequenas entregas do projeto. O objetivo das subdivisões é um melhor gerenciamento do projeto.

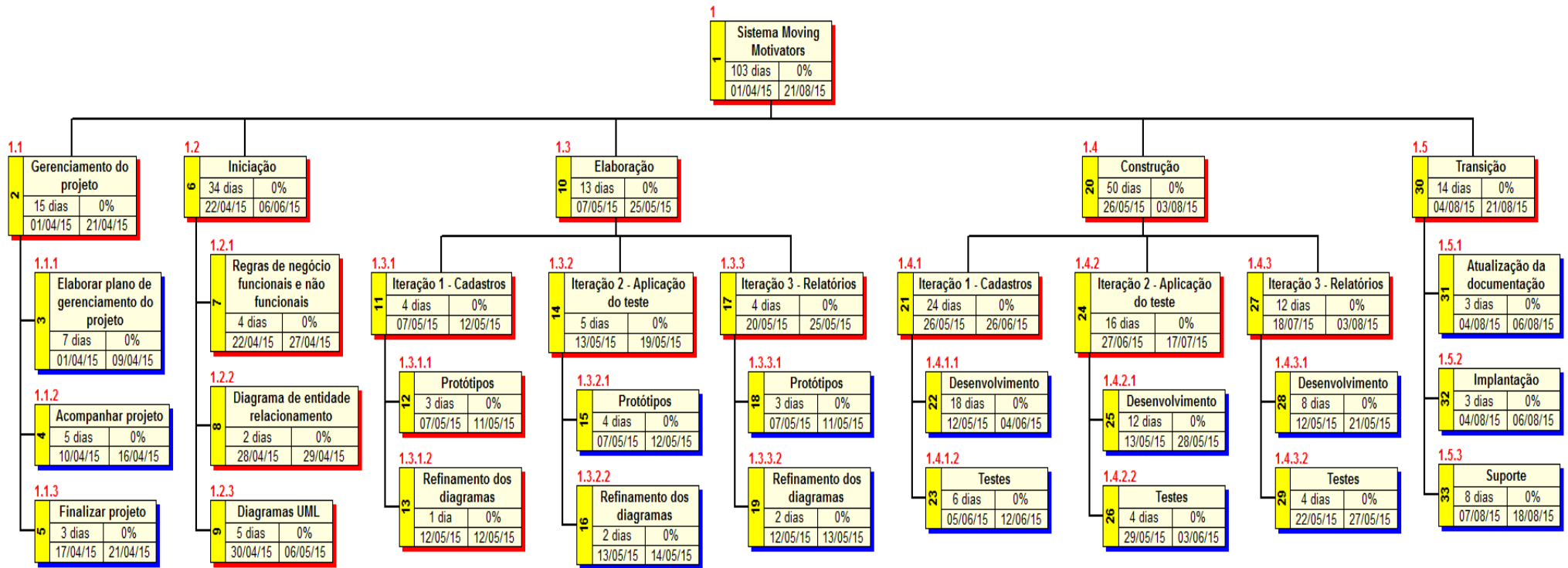


Figura 1: WBS
 Fonte: O autor (2015)

Abaixo estão as imagens referentes à lista de Atividades e o gráfico de Gantt, que exhibe o cronograma do projeto.



































		Task Mode	Task Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	Resource Names
1			Sistema Moving Motivators	103 days	Wed 01/04/15	Fri 21/08/15		
2			Gerenciamento do projeto	15 days	Wed 01/04/15	Tue 21/04/15		
3			Elaborar plano de gerenciamento do projeto	7 days	Wed 01/04/15	Thu 09/04/15		
4			Acompanhar projeto	5 days	Fri 10/04/15	Thu 16/04/15	3	
5			Finalizar projeto	3 days	Fri 17/04/15	Tue 21/04/15	4	
6			Iniciação	34 days	Wed 22/04/15	Sat 06/06/15		
7			Regras de negócio funcionais e não funcionais	4 days	Wed 22/04/15	Mon 27/04/15		
8			Diagrama de entidade relacionamento	2 days	Tue 28/04/15	Wed 29/04/15	7	
9			Diagramas UML	5 days	Thu 30/04/15	Wed 06/05/15	7;8	
10			Elaboração	13 days	Thu 07/05/15	Mon 25/05/15		
11			Iteração 1 - Cadastros	4 days	Thu 07/05/15	Tue 12/05/15		
12			Protótipos	3 days	Thu 07/05/15	Mon 11/05/15	9	
13			Refinamento dos diagramas	1 day	Tue 12/05/15	Tue 12/05/15	12	
14			Iteração 2 - Aplicação do teste	5 days	Wed 13/05/15	Tue 19/05/15		
15			Protótipos	4 days	Thu 07/05/15	Tue 12/05/15	9	
16			Refinamento dos diagramas	2 days	Wed 13/05/15	Thu 14/05/15	15	
17			Iteração 3 - Relatórios	4 days	Wed 20/05/15	Mon 25/05/15		
18			Protótipos	3 days	Thu 07/05/15	Mon 11/05/15	9	
19			Refinamento dos diagramas	2 days	Tue 12/05/15	Wed 13/05/15	18	
20			Construção	50 days	Tue 26/05/15	Mon 03/08/15		
21			Iteração 1 - Cadastros	24 days	Tue 26/05/15	Fri 26/06/15		
22			Desenvolvimento	18 days	Tue 12/05/15	Thu 04/06/15	12	
23			Testes	6 days	Fri 05/06/15	Fri 12/06/15	22	
24			Iteração 2 - Aplicação do teste	16 days	Sat 27/06/15	Fri 17/07/15		
25			Desenvolvimento	12 days	Wed 13/05/15	Thu 28/05/15	15	
26			Testes	4 days	Fri 29/05/15	Wed 03/06/15	25	
27			Iteração 3 - Relatórios	12 days	Sat 18/07/15	Mon 03/08/15		
28			Desenvolvimento	8 days	Tue 12/05/15	Thu 21/05/15	18	
29			Testes	4 days	Fri 22/05/15	Wed 27/05/15	28	
30			Transição	14 days	Tue 04/08/15	Fri 21/08/15		
31			Atualização da documentação	3 days	Tue 04/08/15	Thu 06/08/15	20	
32			Implantação	3 days	Tue 04/08/15	Thu 06/08/15	20	
33			Suporte	8 days	Fri 07/08/15	Tue 18/08/15	32	

Figura 2: Lista de atividades
Fonte: O autor (2015)

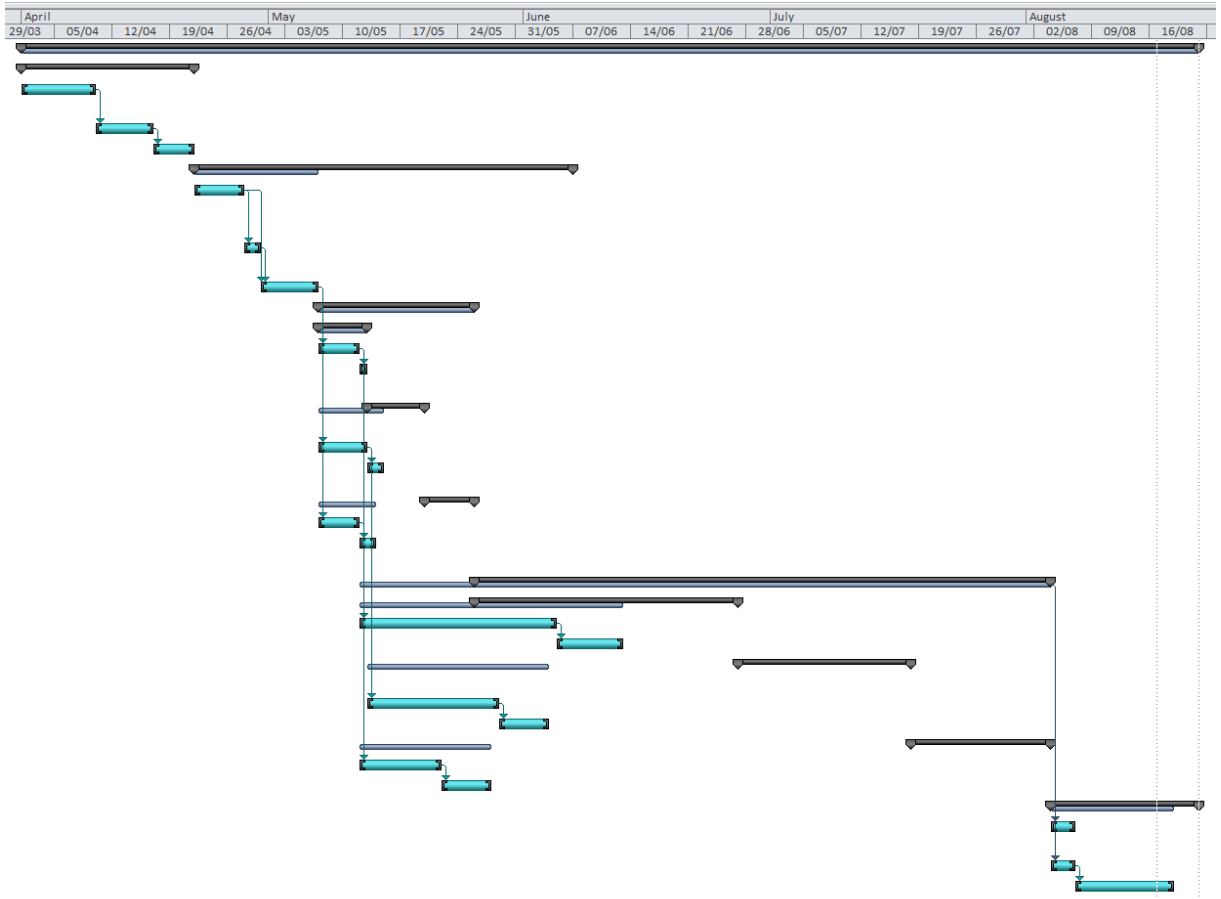


Figura 3: Gráfico de Gantt
Fonte: O autor (2015)

4 APRESENTAÇÃO DO SOFTWARE

A lista a seguir demonstra os recursos contidos no sistema:

- Tela inicial com informações sobre a Gestão 3.0 e o jogo *Moving Motivators*.
- Cadastro de empresas
- Cadastro de times
- Cadastro de funcionários
- Cadastro de testes
- Aplicação do teste
- Relatórios

4.1 LOGIN

Tela onde o usuário deve informar as credenciais para acessar o sistema. Neste caso as credenciais são e-mail e senha.

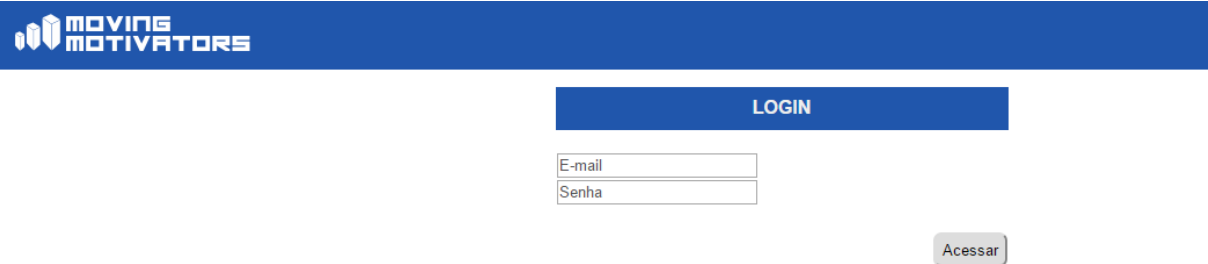


Figura 4: Tela de login
Fonte: O autor (2015)

4.2 ALTERAR SENHA

Tela permite que o usuário realize a alteração de senha.

Figura 5: Tela alteração senha
Fonte: O autor (2015)

4.3 TELA INICIAL DO SISTEMA

A tela inicial contém informações sobre o objetivo do sistema, descrição da Gestão 3.0 e do *Moving Motivators*. Todos os usuários do sistema têm acesso à essa tela.

Management 3.0

Partindo da complexidade existente nos cenários das organizações, surgiu o Management 3.0, ferramenta criada pelo holandês Jurgen Appelo, que tem como principal objetivo auxiliar os gestores à energizar as pessoas, ponderar os times, desenvolver competências e fazer com que a organização cresça de forma organizada.

Moving Motivators

O Moving Motivators é uma das ferramentas que compõe o Management 3.0, o objetivo principal é encontrar o motivador intrínseco de cada integrante de uma organização e identificar o efeito causado pela mudança de um motivador. O jogo é composto por 10 cartas. Cada carta representa um Motivador.

Descrição das cartas:

- Curiosidade** Eu tenho a vontade de investigar algo e pensar sobre o assunto.
- Honra:** Eu sinto orgulho de como minhas características pessoais são refletidas no trabalho que executo.
- Aceitação:** As pessoas da minha equipe ou da empresa aprovam o que eu faço e quem eu sou.
- Domínio:** Meu trabalho desafia minha competência, mas ainda está dentro das minhas habilidades.
- Poder:** Gosto de influenciar o que acontece no trabalho e as pessoas que estão a minha volta.
- Liberdade:** Eu sou independente no meu trabalho e nas minhas responsabilidades.
- Relações:** Tenho bons contatos sociais em meu ambiente de trabalho.
- Ordem:** Gosto de regras e políticas que estabilizam o ambiente onde trabalho.
- Objetivo:** Minha proposta de vida é refletida no trabalho que faço.

Figura 6: Tela inicial
Fonte: O autor (2015)

4.4 CADASTRO DE EMPRESAS

Os funcionários da empresa Grupo Inlog estão divididos em três outras empresas, então no software surgiu a necessidade de uma tela para gerenciar essas empresas. Apenas um usuário no sistema terá acesso à essa funcionalidade. Na tela ainda existem opções de edição e exclusão de empresa.



Figura 7: Lista de Empresas

Fonte: O autor (2015)

Para acessar o formulário de cadastro, o usuário deve clicar no botão Cadastrar empresa.

Figura 8: Formulário edição de Empresa

Fonte: O autor (2015)

4.5 CADASTRO DE TIMES

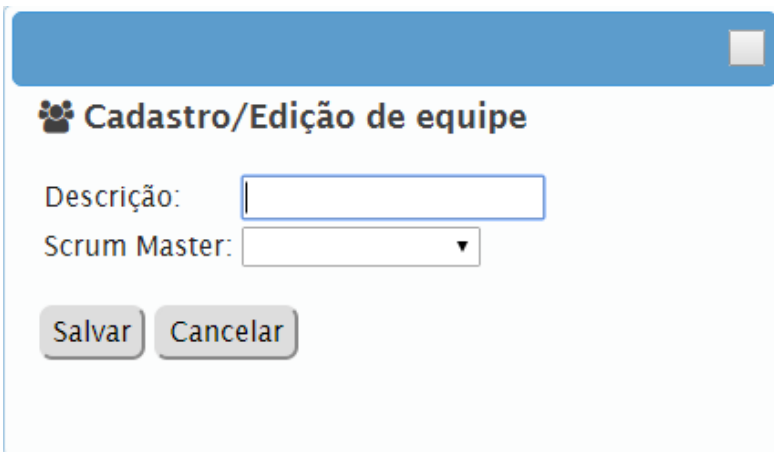
Nesta tela os funcionários com permissão de Administrador e Master poderão gerenciar os times. O usuário Master terá acesso a todos os times da base, independente da empresa. E o usuário Administrador terá acesso apenas aos times cadastrados na mesma empresa que ele. Na tela ainda existem opções de edição e exclusão de time.



Descrição	Integrantes	Scrum Master		
Desenvolvimento	Mariane Alexsandro Carlos A Carol Alisson Fernando S	Alexsandro		
Mobile	Mateus Rafael	Mateus		
Negocios	Guilherme Simone Adriano	Guilherme		
Qualidade	Luiz Marcio Marcelo	Luiz		

Figura 9: Lista de equipes
Fonte: O autor (2015)

Para acessar o formulário de cadastro, o usuário deve clicar no botão Cadastrar time.



Cadastro/Edição de equipe

Descrição:

Scrum Master:

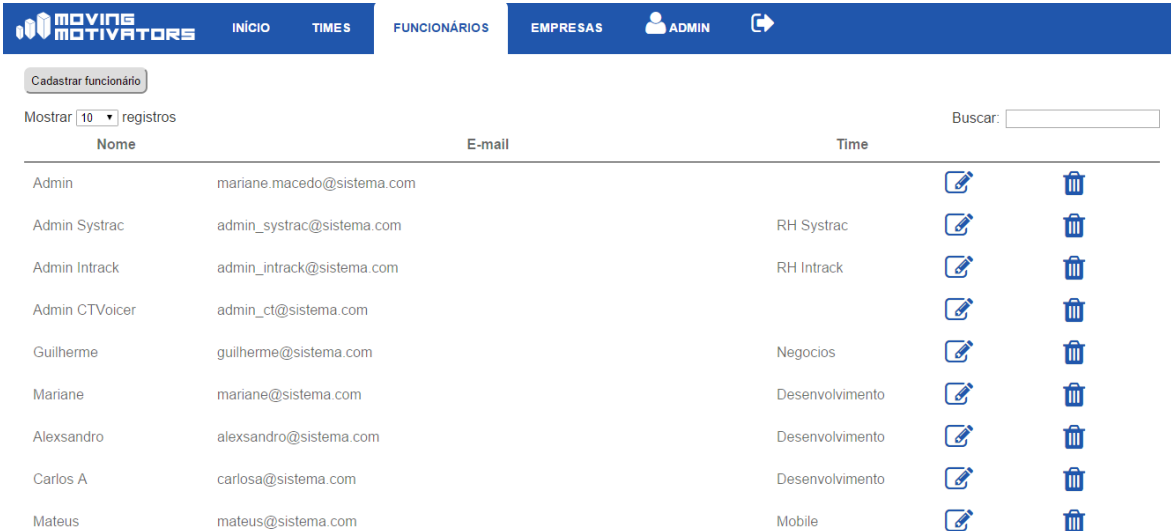
Figura 10: Edição de equipe
Fonte: O autor (2015)

No formulário de edição e cadastro, o sistema exibe os funcionários que podem ser Scrum Master do time que está em edição. Serão listados apenas os funcionários que estão cadastrados na mesma empresa que o time em edição.

4.6 CADASTRO DE FUNCIONÁRIOS

Apenas os usuários com permissão de Administrador e Master terão acesso à tela de Cadastro de funcionários. O usuário com permissão Master terá acesso a todos os funcionários da base, independente da empresa. E o usuário Administrador terá acesso apenas aos funcionários cadastrados na mesma empresa que ele.

Na tela ainda existem opções de edição e exclusão de funcionários.



Cadastrar funcionário

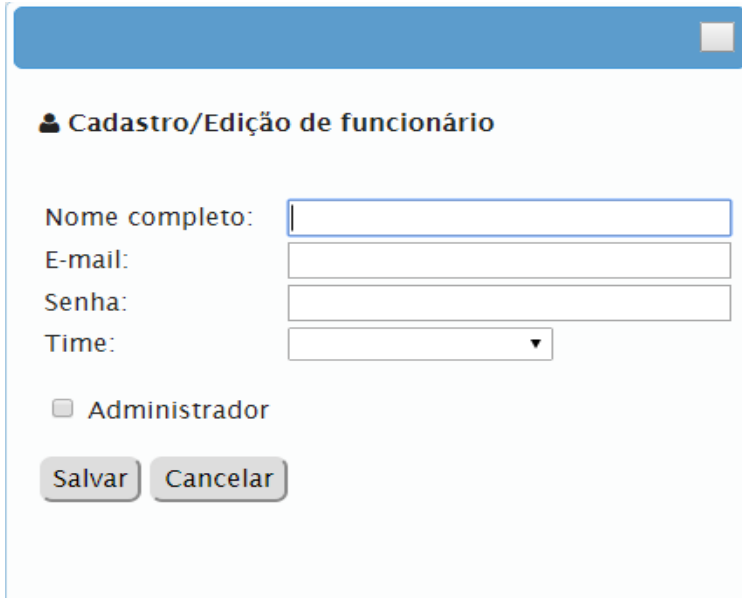
Mostrar 10 registros

Buscar:

Nome	E-mail	Time		
Admin	mariane.macedo@sistema.com			
Admin Systrac	admin_systrac@sistema.com	RH Systrac		
Admin Intrack	admin_intrack@sistema.com	RH Intrack		
Admin CTVoicer	admin_ct@sistema.com			
Guilherme	guilherme@sistema.com	Negocios		
Mariane	mariane@sistema.com	Desenvolvimento		
Alexsandro	alexsandro@sistema.com	Desenvolvimento		
Carlos A	carlosa@sistema.com	Desenvolvimento		
Mateus	mateus@sistema.com	Mobile		

Figura 11: Lista de funcionários
Fonte: O autor (2015)

Para acessar o formulário de cadastro, o usuário deve clicar no botão Cadastrar funcionário.



Formulário de Cadastro/Edição de funcionário. O formulário contém os seguintes campos:

- Nome completo: [campo de texto]
- E-mail: [campo de texto]
- Senha: [campo de texto]
- Time: [menu suspenso]
- Administrador
- Botões: Salvar, Cancelar

Figura 12: Edição de funcionário
Fonte: O autor (2015)

No formulário de edição e cadastro, o sistema exibe uma lista de times, possibilitando que o usuário selecione um dos itens para vincular ao funcionário. Serão listados apenas os times que estão cadastrados na mesma empresa que o funcionário em edição.

4.7 CADASTRO DE TESTES

Essa funcionalidade só será acessada pelos usuários com permissão de Administrador e Scrum Master. No carregamento inicial da tela, o sistema exibe apenas os testes cadastrados pelo usuário logado, ou seja, cada usuário só visualiza os testes cadastrados por ele mesmo.

Na tela de listagem existem opções de edição e exclusão de testes.

Data de início	Data de finalização	Equipes
27-07-2015	30-07-2015	Desenvolvimento

Mostrando de 1 até 1 de 1 registros

Figura 13: Lista de testes
Fonte: O autor (2015)

Para acessar o formulário de cadastro, o usuário deve clicar no botão Cadastrar funcionário.

Cadastro/Edição de teste

Data de início:

Data de finalização:

Equipes:

- RH Systrac
- Negocios
- Desenvolvimento
- Qualidade
- Mobile
- Servidores

Figura 14: Edição de teste
Fonte: O autor (2015)

No formulário de edição e cadastro, o usuário deve informar em qual período o teste estará disponível para aplicação.

O usuário do tipo Administrador poderá cadastrar um teste para qualquer time da mesma empresa que ele e o usuário Scrum Master só poderá cadastrar um teste para os times gerenciados por ele.

4.8 TESTES DO FUNCIONÁRIO

Essa tela é acessada pelos funcionários comuns, Administrador e Scrum Master. O sistema exibe quais testes estão disponíveis para o usuário logado. A consulta para exibir os itens é realizada a partir do time vinculado ao usuário. Cada usuário só pode realizar o teste uma vez. Se o teste ainda não estiver disponível para o usuário ou o usuário já tiver finalizado o teste, o sistema não exibirá o ícone de acesso ao teste.

Data de início	Data de finalização	Data de realização
27-07-2015	30-07-2015	—/—/—

Mostrando de 1 até 1 de 1 registros

Anterior 1 Seguinte

Figura 15: Lista de testes do funcionário
Fonte: O autor (2015)

4.9 APLICAÇÃO DO TESTE

Após o usuário selecionar um dos testes disponíveis, o sistema exibirá uma tela com o jogo. Serão listadas todas as cartas do *Moving Motivators* em uma ordem qualquer. Na fileira abaixo, o usuário deverá posicionar as cartas de acordo com a ordem que considera mais importante. O campo de nota deverá ser preenchido em todas as cartas. O usuário deverá avaliar de 0 a 8 qual nota cada motivador de encaixa dentro da organização. Após clicar em 'Salvar', o teste é finalizado. Se o usuário começar a realizar o teste e não finalizar, não será permitido continuar em outro momento, o teste deve ser realizado todo de uma vez.

Se o usuário iniciar o teste e quiser reiniciar, ou seja, voltar as cartas para as posições iniciais, pode clicar no botão 'Reiniciar'.

Figura 16: Aplicação do teste
Fonte: O autor (2015)

4.10 RELATÓRIOS

Apenas os usuários do tipo Administrador e Scrum Master poderão acessar essa tela. Assim como no cadastro de teste, cada usuário só poderá extrair os relatórios cadastrados por ele.

Para extrair o relatório o usuário deve selecionar um teste da lista disponível. Se o usuário não selecionar um dos times da lista, o sistema fará o cálculo do relatório de todos os times que realizaram aquele teste. Mas se o usuário selecionar um time, o relatório será filtrado apenas pelo time selecionado.

Figura 17: Relatórios
Fonte: O autor (2015)

Obs.: Em todas as telas de cadastro, o sistema permite que o usuário realize filtros na tela por qualquer coluna da tabela exibida.

5 RECURSOS

a) Recursos humanos

- Colaboradores que irão utilizar o sistema para realizar o teste.

b) Recursos materiais

- Servidor para hospedagem do sistema.
- Um notebook para o desenvolvimento do sistema.

c) Recursos de softwares

- Pacote Office 2007: elaboração de documentos do projeto;
- WBS Chart Pro: elaboração do WBS do projeto;
- OpenProj: ferramenta utilizada para criação das atividades e cronograma do projeto.
- Astah Community (Jude): utilizado para gerar os diagramas do RUP;
- NetBeans: ambiente de desenvolvimento utilizado para realizar a programação do Software.
- MySQL Server 5.1: banco de dados;
- MySQL Workbench 5.2.34: editor para gerenciamento e manutenção de banco de dados MySQL;
- GlassFish: servidor Web;
- Google Chrome: navegador web utilizado para acesso ao sistema.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conhecimento adquirido no curso de especialização em Engenharia de Software facilitou muito para o desenvolvimento do projeto. Os artefatos do RUP colaboraram para o planejamento das atividades e cronograma. O objetivo final do trabalho foi alcançado e o sistema facilitou a aplicação do teste nos colaboradores.

Após a análise e o teste realizado na aplicação por alguns colaboradores, foram identificadas pequenas melhorias, como por exemplo, o filtro por colaborador nos relatórios.

O estudo necessário para o desenvolvimento do projeto, permitiu conhecer muito mais sobre a gestão 3.0 e suas ferramentas.

O desenvolvimento dessa ferramenta vai abrir portas para o estudo e automatização de outras ferramentas da gestão 3.0.

REFERÊNCIAS

APPELO, Jurgen. E-book. **Como mudar o mundo - Gestão de mudanças 3.0**: Jojo Ventures BV, 2012.

BERNABÓ, Juan. **Da Gestão 1.0 A Gestão 2.0**. Disponível em <<http://pt.slideshare.net/jbernab/da-gesto-10-a-gesto-20>> Acesso em 02/08/2015.

FARIA, Andre. **Como mudar o mundo**. Disponível em <<http://blog.andrefaria.com/como-mudar-o-mundo-gestao-de-mudancas-3-0>> Acesso em: 20/05/2015.

FARIA, Andre. **Quem está pondo a Gestão 3.0 em Prática?** Disponível em <<http://blog.andrefaria.com/quem-esta-pondo-gestao-3-0-em-pratica>> Acesso em 02/08/2015.

MATTOSO, Leandro. **Atividade: Moving Motivators**. Disponível em <<https://lcmattoso.wordpress.com/2013/02/03/atividade-moving-motivators/>> Acesso em 22/05/2015.

OLCHICK, Alejandro. **Management 3.0**. Disponível em <<http://pt.slideshare.net/aolchik/management30-apresentao-pmtech-20130807>> Acesso em 10/06/2015.

OLCHICK, Alejandro. **Por que motivar as pessoas é difícil e o que podemos fazer a respeito**. Disponível em <<http://pt.slideshare.net/aolchik/agile-brazil-2013-por-que-motivar-as-pessoas-e-dificil-e-o-que-podemos-fazer-a-respeito>>. Acesso em 12/06/2015.

RUGGIERI, Ruggero. **WBS – Uma ferramenta importante para o Gerente de Projetos**. Disponível em <<http://www.tiespecialistas.com.br/2010/11/wbs-%E2%80%93-uma-ferramenta-importante-para-o-gerente-de-projetos/>> Acesso em 10/08/2015.

APÊNDICE

Sistema *Moving Motivators*
Documento de visão do problema
Versão 1.0

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
06/02/2015	1.0	Criação	Mariane Macedo
10/08/2015	1.0	Revisão	Mariane Macedo

Índice Analítico

1. Descrição do Negócio da Empresa	32
2. Descrição do Problema	32
3. Funcionalidades do Sistema	32
3.1 Gerenciar times	32
3.2 Gerenciar funcionários	32
3.3 Gerenciar testes	32
3.4 Realizar teste	32
3.5 Extrair relatórios	33
3.6 Gerenciar empresas	33
4. Visão Geral do Software	33

Visão

Descrição do Negócio da Empresa

Empresa na área de rastreamento de veículos de transporte coletivo e ambiental. Utiliza as ferramentas da Gestão 3.0 para aplicar conceitos ágeis no gerenciamento das equipes. Com esse objetivo, a empresa necessita de um software para aplicar o *Moving Motivators*, contendo a possibilidade de extrair relatórios para obter maiores resultados.

Descrição do Problema

Identificar o problema, quem ele afeta, qual o impacto no negócio da empresa com a falta do software, sugerir uma solução.

O problema	Empresa não possui automação na aplicação do <i>Moving Motivators</i> (Ferramenta da Gestão 3.0)
Afeta	Pessoas (Dono da empresa, Rh e funcionários).
cujo impacto é	Dificuldade na aplicação do teste e extração de relatórios
uma boa solução seria	Um software simples para gerenciamento/execução dos testes e possibilidade de extração de relatórios.

Funcionalidades do Sistema

Fazer o levantamento dos requisitos com o objetivo de identificar as necessidades do usuário, entender o problema, entender o processo do negócio, elaborar uma possível solução no contexto do negócio da empresa.

Gerenciar times

Sistema permite o cadastro e a edição das equipes da Empresa.

Gerenciar funcionários

Sistema permite o cadastro e a edição das informações dos funcionários.

Gerenciar testes

Sistema permite que o Scrum Master de cada equipe gerencie novos testes.

Realizar teste

Sistema permite que o funcionário acesse e realize os testes disponíveis.

Extrair relatórios

Sistema disponibiliza opções de relatórios para o Scrum Master e para o Administrador do Sistema.

Gerenciar empresas

Sistema permite o cadastro e a edição das empresas.

Visão Geral do Software



Figura 18 - Sistema Moving Motivators



Figura 2 - Banco de dados



Figura 3 - Relatório gerado pelo Sistema

Sistema *Moving Motivators*
Documento de regras de negócio
Versão 1.0

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
06/02/2015	1.0	Criação	Mariane Macedo
10/08/2014	1.0	Revisão	Mariane Macedo

Índice Analítico

Introdução	36
Regras de Negócio	36
RN01	36
RN02	36
RN03	36
RN04	36
RN05	36
RN06	36
RN07	36

Regras de Negócio

Introdução

Neste documento constam todas as regras de negócio necessárias para explicar as funcionalidades do software. Estão numeradas e serão referenciadas pelos casos de uso do sistema. As regras podem ser agrupadas se for necessário.

Regras de Negócio

RN01

Sistema não permite que um usuário execute um teste que ainda não está disponível, ou seja, dentro do prazo cadastrado.

RN02

Sistema não permite que um usuário execute ou refaça ou teste que já foi realizado.

RN03

Sistema deve possibilitar que os tipos de usuário Scrum Master e Administrador extraiam relatórios em PDF.

RN04

Todos os times devem possuir um Scrum Master.

RN05

Cada usuário só deve visualizar os testes criados por ele mesmo.

RN06

Apenas com exceção do usuário Master do sistema, todos os outros funcionários devem ser vinculados à uma das Empresas cadastradas.

RN07

Todas as visualizações devem depender da empresa vinculada ao funcionário.

Sistema *Moving Motivators*
Glossário
Versão 1.0

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
06/02/2015	1.0	Criação	Mariane Macedo
11/08/2015	1.0	Revisão	Mariane Macedo

Índice Analítico

1. Introdução	39
2.1 Management 3.0	39
2.2 Moving Motivators	39
2.3 Scrum	39
2.4 Scrum Master	39
2.5 RUP	39
2.6 Java	39
2.7 JSP	39
2.8 WBS	39
2.9 Gráfico de Gantt	39

Glossário

1. Introdução

Neste documento constam as definições de todos os termos de negócio que necessitam ser explicados para o entendimento do software.

Termos

2.1 Management 3.0

Tradução de Gestão 3.0. Conjunto de princípios para preparar líderes para desenvolver estruturas organizacionais adaptativas, organizações inovadoras e ambientes de trabalho inspiradores em prol de uma gestão mais adequada aos desafios de mercado.

2.2 Moving Motivators

Ferramenta da Gestão 3.0. Jogo que auxilia a organização a encontrar o que motiva cada colaborador.

2.3 Scrum

Metodologia ágil que possui artefatos que facilitam o processo de desenvolvimento de software.

2.4 Scrum Master

Líder de uma equipe Scrum.

2.5 RUP

Sigla de Processo Unificado Rational. É um processo de engenharia de software criado para apoiar o desenvolvimento de um projeto.

2.6 Java

Linguagem de desenvolvimento de software.

2.7 JSP

Uma das tecnologias da linguagem Java.

2.8 WBS

WBS é o processo de subdivisão das entregas e do trabalho do projeto em componentes menores e de gerenciamento mais fácil.

2.9 Gráfico de Gantt

É um gráfico usado para ilustrar o avanço das diferentes etapas de um projeto.

Sistema *Moving Motivators*
Casos de Uso Negociais
Versão 1.0

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
06/02/2015	1.0	Criação	Mariane Macedo
11/08/2015	1.0	Revisão	Mariane Macedo

Índice Analítico

1. Introdução	42
2. Casos de Uso Negociais	42
2.1 Gerenciar times	42
2.2 Gerenciar funcionários	42
2.3 Gerenciar testes	42
2.4 Gerenciar empresas	42
2.5 Aplicar teste	42
2.6 Extrair relatórios	42

Casos de Uso Negociais

Introdução

Neste documento são descritas as funcionalidades principais do sistema em termos de Casos de Uso. Devem ser relacionados os casos de uso que se referem somente ao negócio e em nível macro. Não descrever casos de uso que são detalhamento de outros casos de uso ou que se referem à aspectos de implementação.

Casos de Uso Negociais

Gerenciar times

Caso de uso serve para cadastrar, editar e remover times.

Gerenciar funcionários

Caso de uso serve para cadastrar, editar e remover funcionários.

Gerenciar testes

Caso de uso serve para cadastrar, editar e remover testes.

Gerenciar empresas

Caso de uso serve para cadastrar, editar e remover empresas.

Aplicar teste

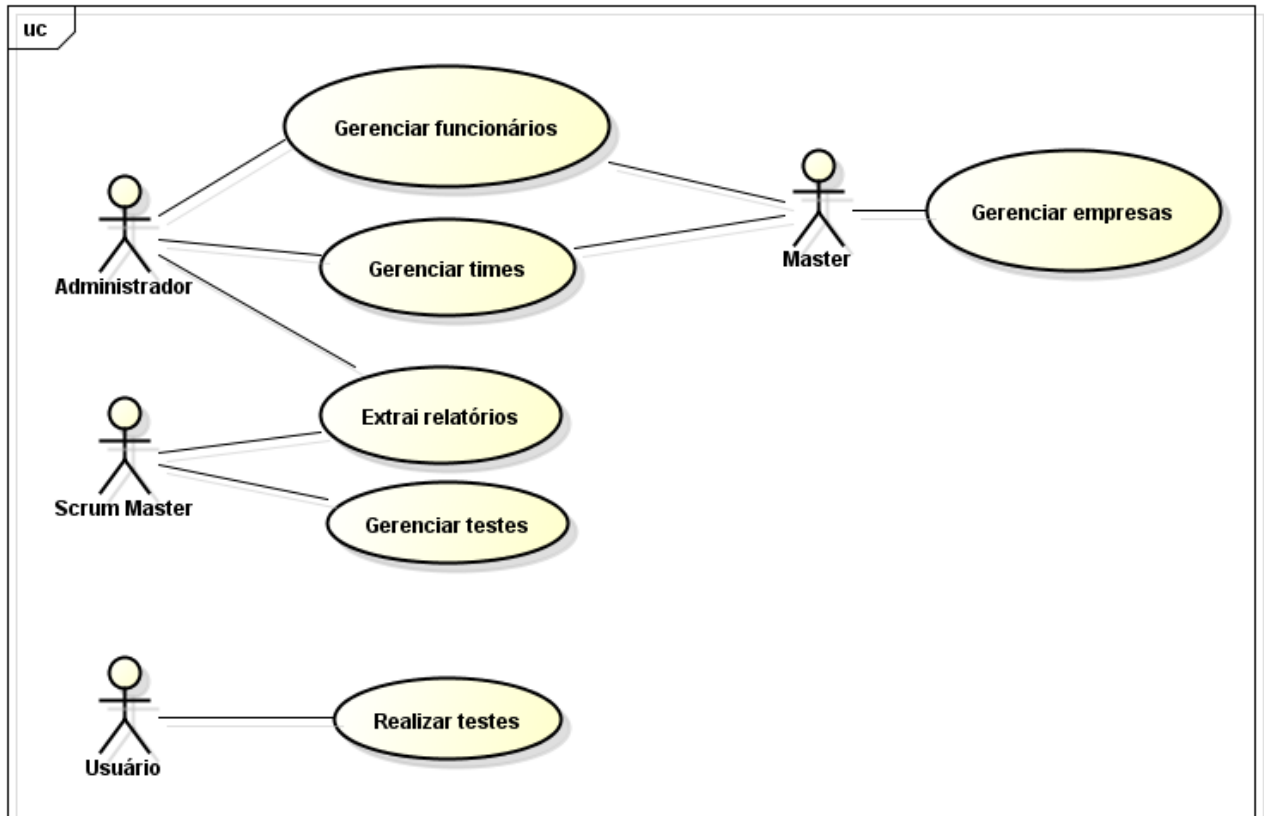
Caso de uso serve para permitir que os usuários realizem os testes.

Extrair relatórios

Caso de uso serve para que os usuários extraiam relatórios em PDF.

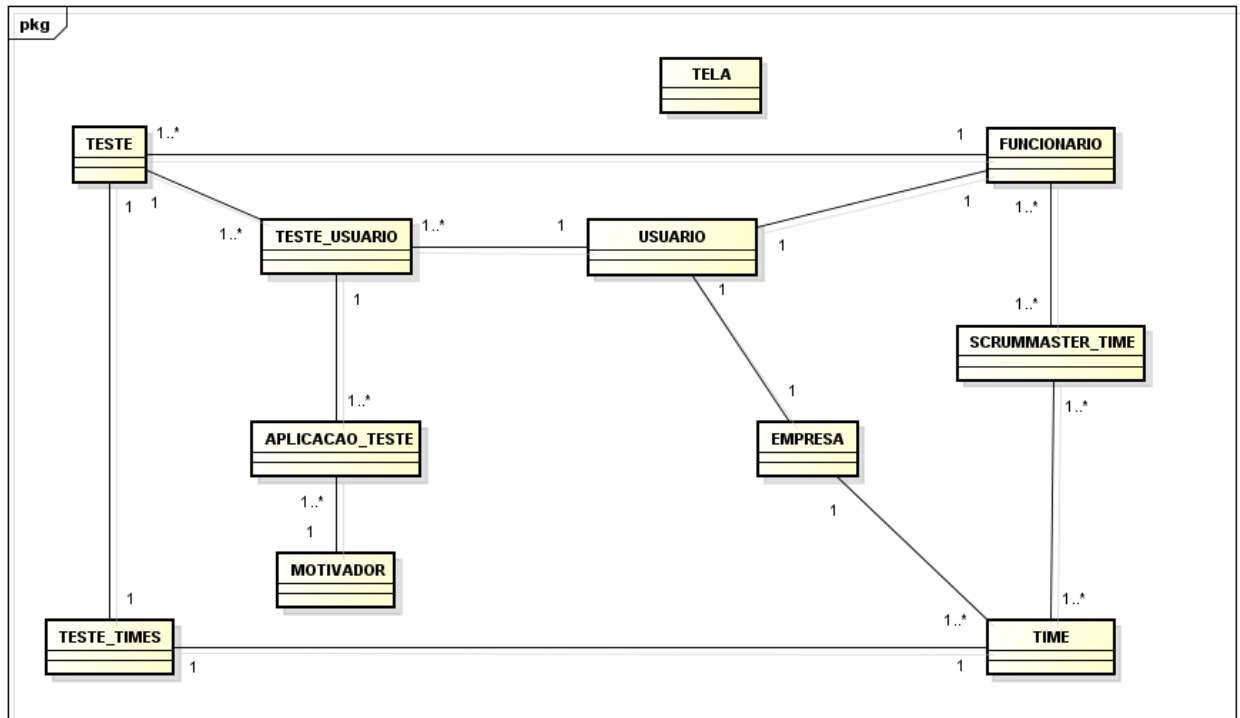
Sistema *Moving Motivators*
Diagramas de caso de uso
Versão 1.0

Diagrama de caso de uso – Sistema *Moving Motivators*



Sistema *Moving Motivators*
Diagrama de Classe
Versão 1.0

Diagrama de classe – Sistema *Moving Motivators*



Sistema *Moving Motivators* Protótipos Versão 1.0

Tela de gerenciamento de times

Cadastrar time

Mostrar 10 registros

Buscar:

Descrição	Integrantes	Scrum Master		
Desenvolvimento	Mariane Alexsandro Carlos A Carol Alisson Fernando S	Alexsandro		
Mobile	Mateus Rafael	Mateus		
Negocios	Guilherme Simone Adriano	Guilherme		
Qualidade	Luiz Marcio Marcelo	Luiz		

Figura 19: Protótipo - Gerenciamento de times
Fonte: O autor (2015)

Tela de gerenciamento de funcionários

Cadastrar funcionário

Mostrar 10 registros

Buscar:

Nome	E-mail	Time		
Admin	mariane.macedo@sistema.com			
Admin Systrac	admin_systrac@sistema.com	RH Systrac		
Admin Intrack	admin_intrack@sistema.com	RH Intrack		
Admin CTVoicer	admin_ct@sistema.com			
Guilherme	guilherme@sistema.com	Negocios		
Mariane	mariane@sistema.com	Desenvolvimento		
Alexsandro	alexsandro@sistema.com	Desenvolvimento		
Carlos A	carlosa@sistema.com	Desenvolvimento		
Mateus	mateus@sistema.com	Mobile		

Figura 20: Protótipo - Gerenciamento de funcionários
Fonte: O autor (2015)

Tela de relatórios

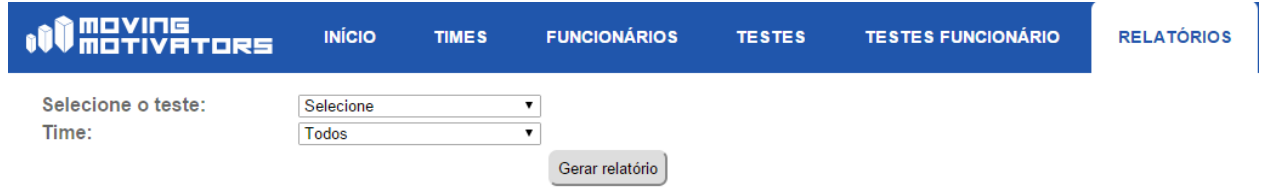


Figura 21: Protótipo – Relatórios
Fonte: O autor (2015)

Tela de aplicação do teste

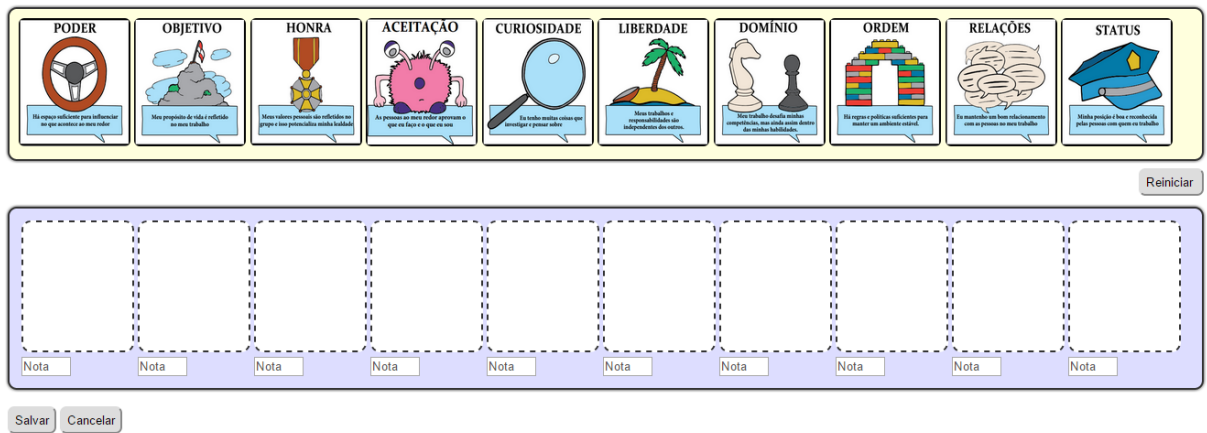


Figura 22: Protótipo - Aplicação do teste
Fonte: O autor (2015)

Sistema *Moving Motivators* Especificação de Caso de Uso Versão 1.0

UC000 – Gerenciar times

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Mariane Macedo	10/07/2015	Elaboração

Descrição

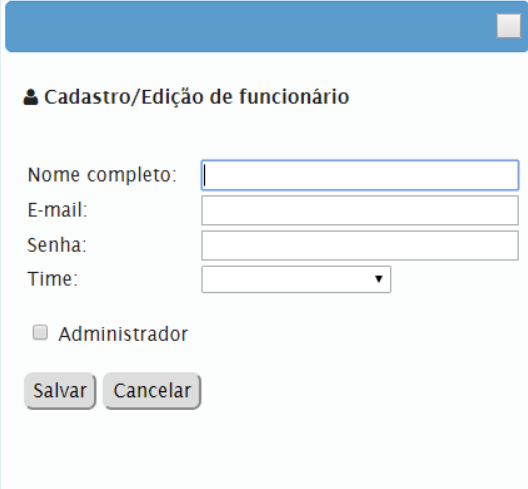
Este caso de uso serve para cadastrar, editar e remover os times.

Data Views

DV1 – Tela de pesquisa

Descrição	Integrantes	Scrum Master		
Desenvolvimento	Mariane Alexsandro Carlos A Carol Alisson Fernando S	Alexsandro		
Mobile	Mateus Rafael	Mateus		
Negocios	Guilherme Simone Adriano	Guilherme		
Qualidade	Luiz Marcio Marcelo	Luiz		

DV2 – Tela de edição



👤 Cadastro/Edição de funcionário

Nome completo:

E-mail:

Senha:

Time:

Administrador

Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário tiver realizado o login no sistema.
2. O usuário tiver permissão para acessar a tela.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Salvar ou atualizar o registro de times no banco de dados.

Atores

Administrador e Master

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela [\(DV1\)](#)
2. O sistema exibe os times já cadastrados.
3. O usuário clica no botão Cadastrar time. [\(A1\)](#)[\(A2\)](#)
4. O sistema exibe a tela [\(DV2\)](#).
5. O sistema preenche a lista de Scrum Masters disponíveis.
6. O usuário preenche os campos da tela.
7. O usuário seleciona um Scrum Master.

8. O usuário clica no botão Salvar. ([A3](#))
9. O sistema consiste os campos da tela. ([E1](#))
10. O sistema retorna para a tela ([DV1](#)).
11. O caso de uso é finalizado.

Fluxos Alternativos

A1: O usuário deseja fazer uma pesquisa nos times disponíveis

1. O usuário preenche o campo de filtro.
2. O sistema retorna a lista filtrada de times.
3. O caso de uso é finalizado.

A2: O usuário deseja remover um dos times

1. O usuário seleciona a opção Remover.
2. O sistema remove o time da listagem.
3. O caso de uso é finalizado.

A3: Botão “Cancelar” pressionado.

1. O sistema limpa os campos já preenchidos.
2. O sistema retorna para a tela anterior.
3. O caso de uso é finalizado.

Fluxos de Exceção

E1: Algum campo não preenchido:

1. O sistema retorna a mensagem “Campo deve ser preenchido”.
2. O Use Case é reiniciado.

UC001 – Gerenciar funcionários

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Mariane Macedo	10/07/2015	Elaboração

Descrição

Este caso de uso serve para cadastrar, editar e remover os funcionários.

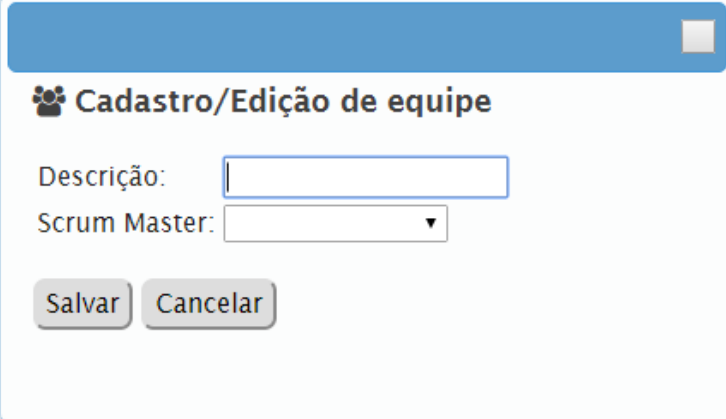
Data Views

DV1 – Tela de pesquisa

The screenshot displays the 'MOVING MOTIVATORS' system interface. The top navigation bar includes 'INÍCIO', 'TIMES', 'FUNCIONÁRIOS', 'EMPRESAS', and 'ADMIN'. A 'Cadastrar funcionário' button is visible. Below the navigation, there is a search bar and a dropdown menu for 'Mostrar 10 registros'. The main content area shows a table of employees with columns for 'Nome', 'E-mail', and 'Time'. Each row includes edit and delete icons.

Nome	E-mail	Time		
Admin	mariane.macedo@sistema.com			
Admin Systrac	admin_systrac@sistema.com	RH Systrac		
Admin Intrack	admin_intrack@sistema.com	RH Intrack		
Admin CTVoicer	admin_ct@sistema.com			
Guilherme	guilherme@sistema.com	Negocios		
Mariane	mariane@sistema.com	Desenvolvimento		
Alexsandro	alexsandro@sistema.com	Desenvolvimento		
Carlos A	carlosa@sistema.com	Desenvolvimento		
Mateus	mateus@sistema.com	Mobile		

DV2 – Tela de edição



Cadastro/Edição de equipe

Descrição:

Scrum Master:

Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário tiver realizado login no sistema.
2. O usuário tiver permissão para acessar a tela.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Salvar as alterações do funcionário no banco de dados.

Atores

Administrador e Master

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela (**DV1**).
2. O sistema exibe os funcionários já cadastrados.
3. O usuário clica no botão Cadastrar. (**A1**)(**A2**)
4. O sistema preenche a lista de times disponíveis.
5. O usuário preenche os campos da tela.
6. O usuário selecionar um time para o funcionário.
7. O usuário clica no botão Salvar. (**A3**)

8. O sistema consiste os campos da tela. (E1)
9. O sistema retorna para a tela (DV2)
10. O caso de uso é finalizado.

Fluxos Alternativos

A1: O usuário deseja fazer uma pesquisa nos funcionários disponíveis

1. O usuário preenche o campo de filtro.
2. O sistema retorna a lista filtrada de funcionários.
3. O caso de uso é finalizado.

A2: O usuário deseja remover um dos funcionários

1. O usuário seleciona a opção Remover.
2. O sistema remove o funcionário da listagem.
3. O caso de uso é finalizado.

A3: Botão “Cancelar” pressionado.

1. O sistema limpa os campos já preenchidos.
2. O sistema retorna para a tela anterior.
3. O caso de uso é finalizado.

Fluxos de Exceção

E1: Algum campo não preenchido:

1. O sistema retorna a mensagem “Campo deve ser preenchido”.
2. O Use Case é reiniciado.

UC002 – Gerenciar testes

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Mariane Macedo	10/07/2015	Elaboração

Descrição

Este caso de uso serve para cadastrar, editar e remover os testes.

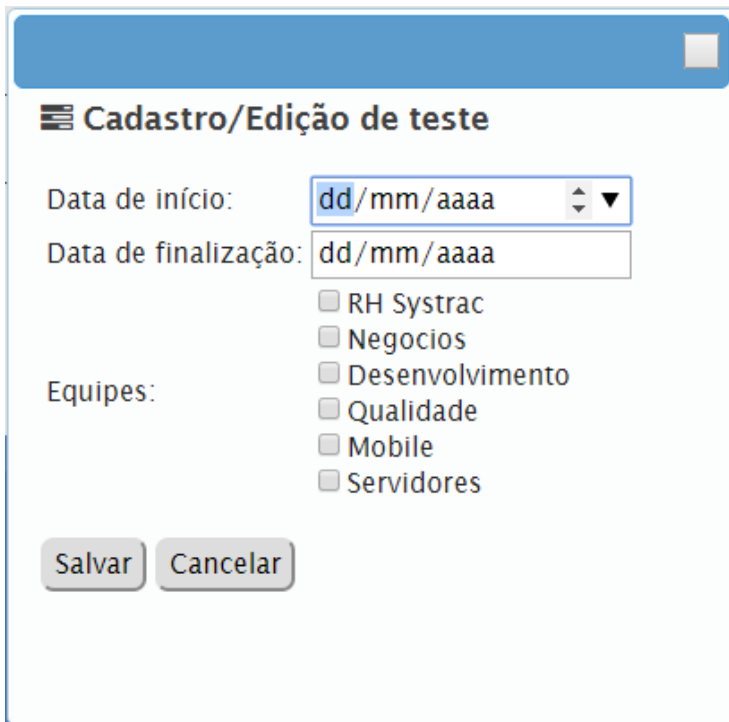
Data Views

DV1 – Tela de pesquisa

The screenshot shows the 'TESTES' section of the 'MOVING MOTIVATORS' application. The navigation bar includes 'INÍCIO', 'TIMES', 'FUNCIONÁRIOS', 'TESTES', 'TESTES FUNCIONÁRIO', 'RELATÓRIOS', and 'ADMIN SYSTRAC'. A 'Cadastrar teste' button is visible. The search results table has columns for 'Data de início', 'Data de finalização', and 'Equipes'. A single record is shown with the start date '27-07-2015', end date '30-07-2015', and team 'Desenvolvimento'. The interface also includes a search bar, a 'Mostrar 10 registros' dropdown, and pagination controls showing 'Mostrando de 1 até 1 de 1 registros' and 'Anterior 1 Seguinte'.

Data de início	Data de finalização	Equipes
27-07-2015	30-07-2015	Desenvolvimento

DV2 – Tela de edição



Cadastro/Edição de teste

Data de início: dd/mm/aaaa

Data de finalização: dd/mm/aaaa

Equipes:

- RH Systrac
- Negocios
- Desenvolvimento
- Qualidade
- Mobile
- Servidores

Salvar Cancelar

Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário tiver realizado login no sistema.
2. O usuário tiver permissão para acessar a tela.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Salvar as alterações do teste no banco de dados.

Atores

Scrum Master e Administrador

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela ([DV1](#)).
2. O sistema exibe os testes já cadastrados independente do status.

3. O usuário clica no botão Cadastrar. (A1)(A2)
 4. O sistema preenche a lista de times disponíveis.
 5. O usuário preenche os campos da tela.
 6. O usuário seleciona os times que receberão o teste.
 7. O usuário clica no botão Salvar. (A3)
 8. O sistema conserte os campos da tela. (E1)(E2)
 9. O sistema retorna para a tela (DV2).
10. O caso de uso é finalizado.

Fluxos Alternativos

A1: O usuário deseja fazer uma pesquisa nos funcionários disponíveis

1. O usuário preenche o campo de filtro.
2. O sistema retorna a lista filtrada de funcionários.
3. O caso de uso é finalizado.

A2: O usuário deseja remover um dos funcionários

1. O usuário seleciona a opção Remover.
2. O sistema remove o funcionário da listagem.
3. O caso de uso é finalizado.

A3: Botão “Cancelar” pressionado.

1. O sistema limpa os campos já preenchidos.
2. O sistema retorna para a tela anterior.
3. O caso de uso é finalizado.

Fluxos de Exceção

E1: Algum campo não preenchido:

1. O sistema retorna a mensagem “Campo deve ser preenchido”.
2. O Use Case é reiniciado.

E2: Data de início do teste informada pelo usuário menor que a data atual:

1. O sistema retorna a mensagem “A data inicial do teste deve ser maior que a data atual”.
2. O Use Case é reiniciado.

UC003 – Executar testes

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Mariane Macedo	12/07/2015	Elaboração

Descrição

Este caso de uso serve para o funcionário realizar a execução do teste.

Data Views

DV1 – Tela de pesquisa











MOVING MOTIVATORS
INÍCIO
TESTES
TESTES FUNCIONÁRIO
RELATÓRIOS
MARIANE

Mostrar registros Buscar:

Data de início	Data de finalização	Data de realização
27-07-2015	30-07-2015	_/_/

Mostrando de 1 até 1 de 1 registros Anterior Seguinte

DV2 – Tela de aplicação do teste

PODER	OBJETIVO	HONRA	ACEITAÇÃO	CURIOSIDADE	LIBERDADE	DOMÍNIO	ORDEM	RELAÇÕES	STATUS
 <small>Ha espaço suficiente para influenciar as que acontecem ao meu redor.</small>	 <small>Meu propósito de vida é refletido no meu trabalho.</small>	 <small>Meus valores pessoais são refletidos no grupo e nos profissionais ao meu lado.</small>	 <small>As pessoas ao meu redor sabem o que eu faço e o que eu sou.</small>	 <small>Eu tenho muitas coisas que investigar e pensar sobre.</small>	 <small>Meu trabalho é responsável por minha independência nos meus.</small>	 <small>Meu trabalho desenvolve minhas competências, mas ainda assim dentro das minhas habilidades.</small>	 <small>Ha espaço e politica suficiente para manter um ambiente estável.</small>	 <small>Eu mantenho um bom relacionamento com as pessoas no meu trabalho.</small>	 <small>Minha posição é boa e reconhecida pelas pessoas com quem eu trabalho.</small>

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário tiver realizado login no sistema.
2. O teste estar disponível para o usuário.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Salvar as informações do teste no banco de dados.

Atores

Funcionário

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela ([DV1](#)).
2. O sistema exibe todos os testes vinculados para o usuário logado.
3. O usuário clica no botão Abrir teste.
4. O sistema carrega a tela ([DV2](#)).
5. O usuário realiza o teste.
6. O usuário clica no botão Salvar. ([A1](#))
7. O sistema consiste as informações no banco. ([E1](#))
8. O sistema retorna para a tela ([DV1](#)).
9. O caso de uso é finalizado.

Fluxos Alternativos

A1: Botão “Cancelar” pressionado.

1. O sistema limpa os campos já preenchidos.
2. O sistema retorna para a tela anterior.
3. O caso de uso é finalizado.

Fluxos de Exceção

E1: Algum campo de nota não preenchidos:

1. O sistema retorna a mensagem “Campo deve ser preenchido”.
2. O Use Case é reiniciado.

UC004 – Extrair relatórios

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Mariane Macedo	12/07/2015	Elaboração

Descrição

Este caso de uso serve para extrair os relatórios.

Data Views

DV1 – Tela de relatórios

Selecione o teste:

Time:

Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário tiver realizado o login no sistema.
2. O usuário tiver permissão para acessar a tela.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Exibir um relatório em formato PDF para o usuário.

Ator Primário

Scrum Master e Administrador

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela **(DV1)**
2. O sistema exibe a lista de testes disponíveis para o relatório.
3. O sistema exibe a lista de times disponível.
4. O usuário seleciona as opções para o relatório.
5. O usuário clica em Extrair relatório.
6. O sistema consulta o relatório no banco de dados.
7. O sistema exibe o relatório para o usuário. **(E1)**
8. O caso de uso é finalizado.

Fluxos de Exceção

E1: Nenhum resultado encontrado.

1. O sistema retorna a mensagem “Nenhum resultado encontrado”.
2. O Use Case é reiniciado.

UC005 – Gerenciar empresas

Controle do Documento

Versão	Autor	Data	Descrição
1.0	Mariane Macedo	13/07/2015	Elaboração

Descrição

Este caso de uso serve para cadastrar, editar e remover as empresas.

Data Views

DV1 – Tela de pesquisa


INÍCIO
TIMES
FUNCIONÁRIOS
EMPRESAS
ADMIN 

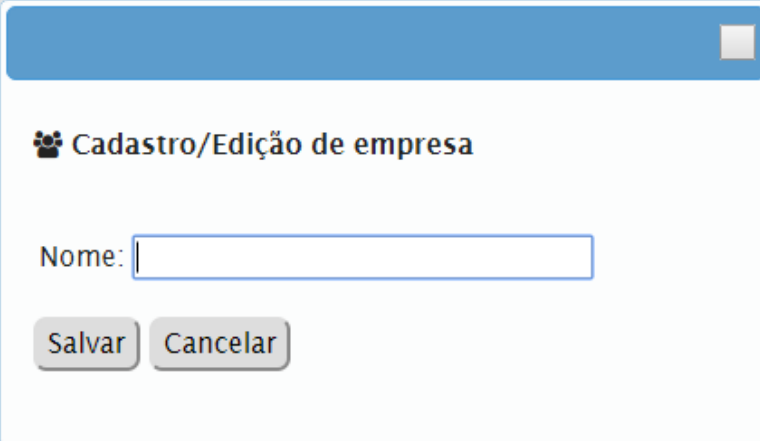

Cadastrar empresa

Mostrar registros

	Código	Nome	
1	Systrac		
2	Intrack		
3	CtVoicer		

Mostrando de 1 até 1 de 1 registros

DV2 – Tela de edição



Cadastro/Edição de empresa

Nome:

Salvar Cancelar

Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário tiver realizado login no sistema.
2. O usuário tiver permissão para acessar a tela.

Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Salvar as alterações da empresa no banco de dados.

Ator

Usuário Master

Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema apresenta a tela **(DV1)**.
2. O sistema exibe os testes já cadastrados independente do status.
3. O usuário clica no botão Cadastrar. **(A1)(A2)**
4. O sistema preenche a lista de times disponíveis.
5. O usuário preenche os campos da tela.
6. O usuário seleciona os times que receberão o teste.
7. O usuário clica no botão Salvar. **(A3)**

8. O sistema consiste os campos da tela. (E1)(E2)
9. O sistema retorna para a tela (DV2).
10. O caso de uso é finalizado.

Fluxos Alternativos

A1: O usuário deseja fazer uma pesquisa nas empresas disponíveis

1. O usuário preenche o campo de filtro.
2. O sistema retorna a lista filtrada de empresas.
3. O caso de uso é finalizado.

A2: O usuário deseja remover uma das empresas

1. O usuário seleciona a opção Remover.
2. O sistema remove a empresa da listagem.
3. O caso de uso é finalizado.

A3: Botão “Cancelar” pressionado.

1. O sistema limpa os campos já preenchidos.
2. O sistema retorna para a tela anterior.
3. O caso de uso é finalizado.

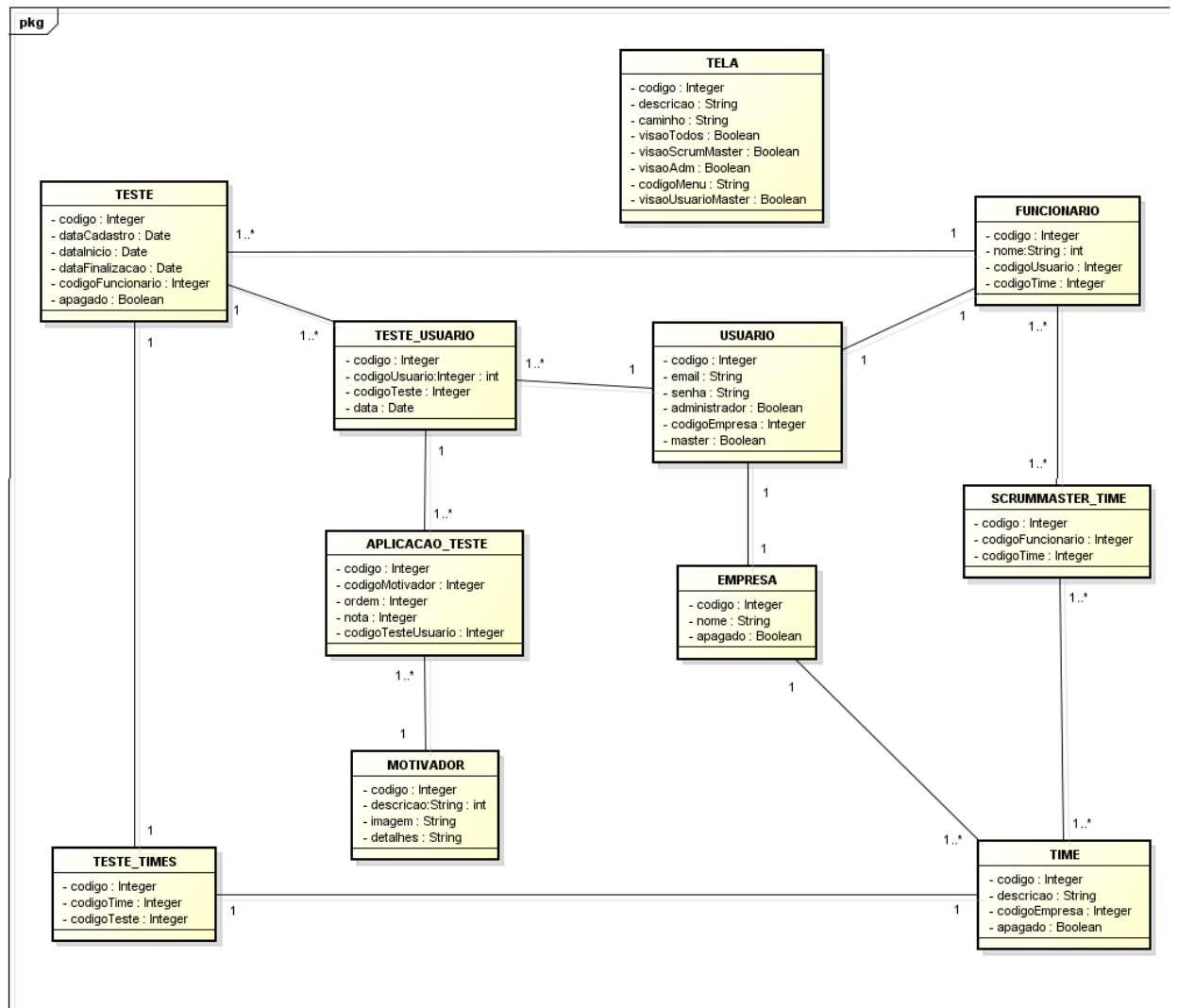
Fluxos de Exceção

E1: Algum campo não preenchido:

1. O sistema retorna a mensagem “Campo deve ser preenchido”.
2. O Use Case é reiniciado.

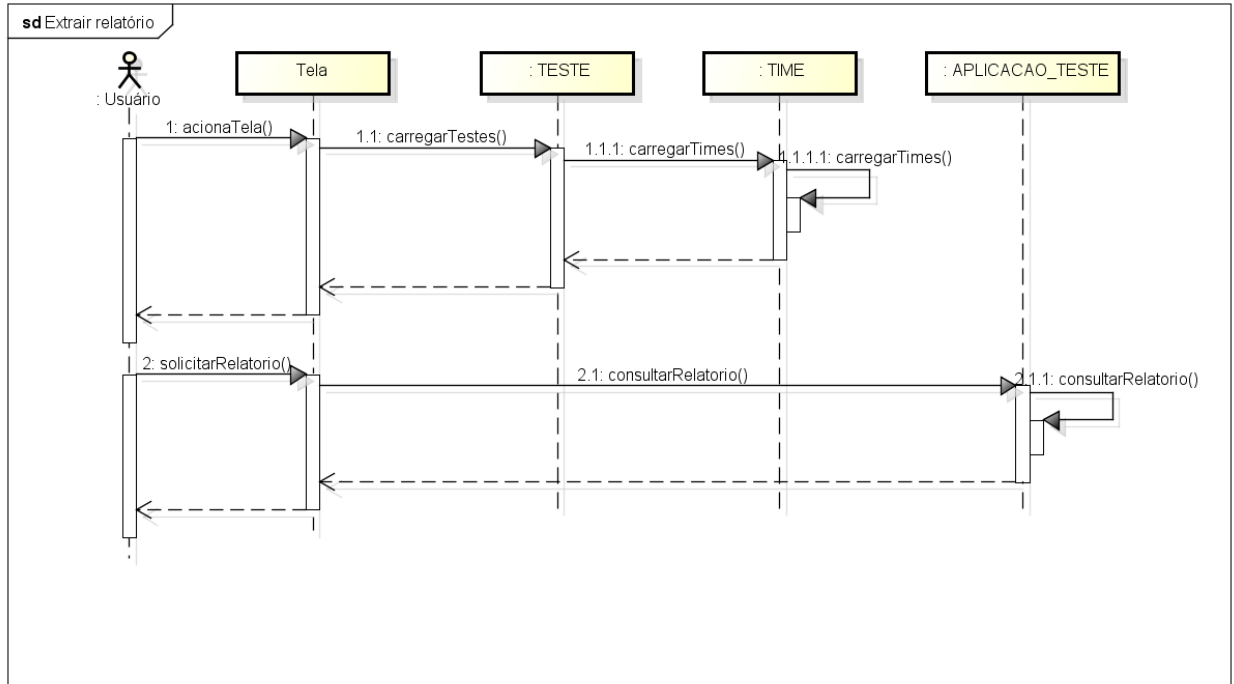
Sistema Moving Motivators
Diagrama de classe com atributos
Versão 1.0

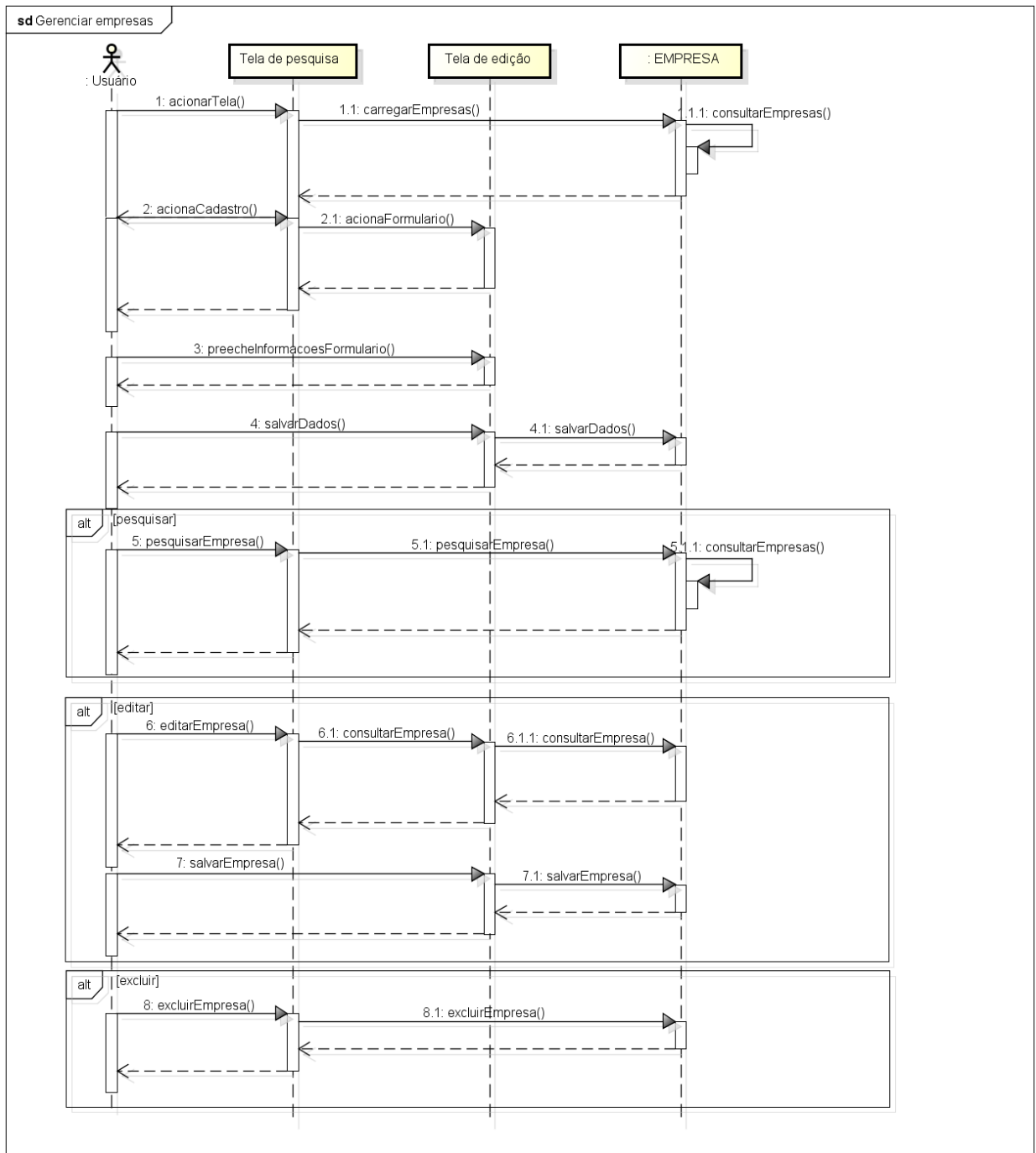
Diagrama de classe – Sistema Moving Motivators

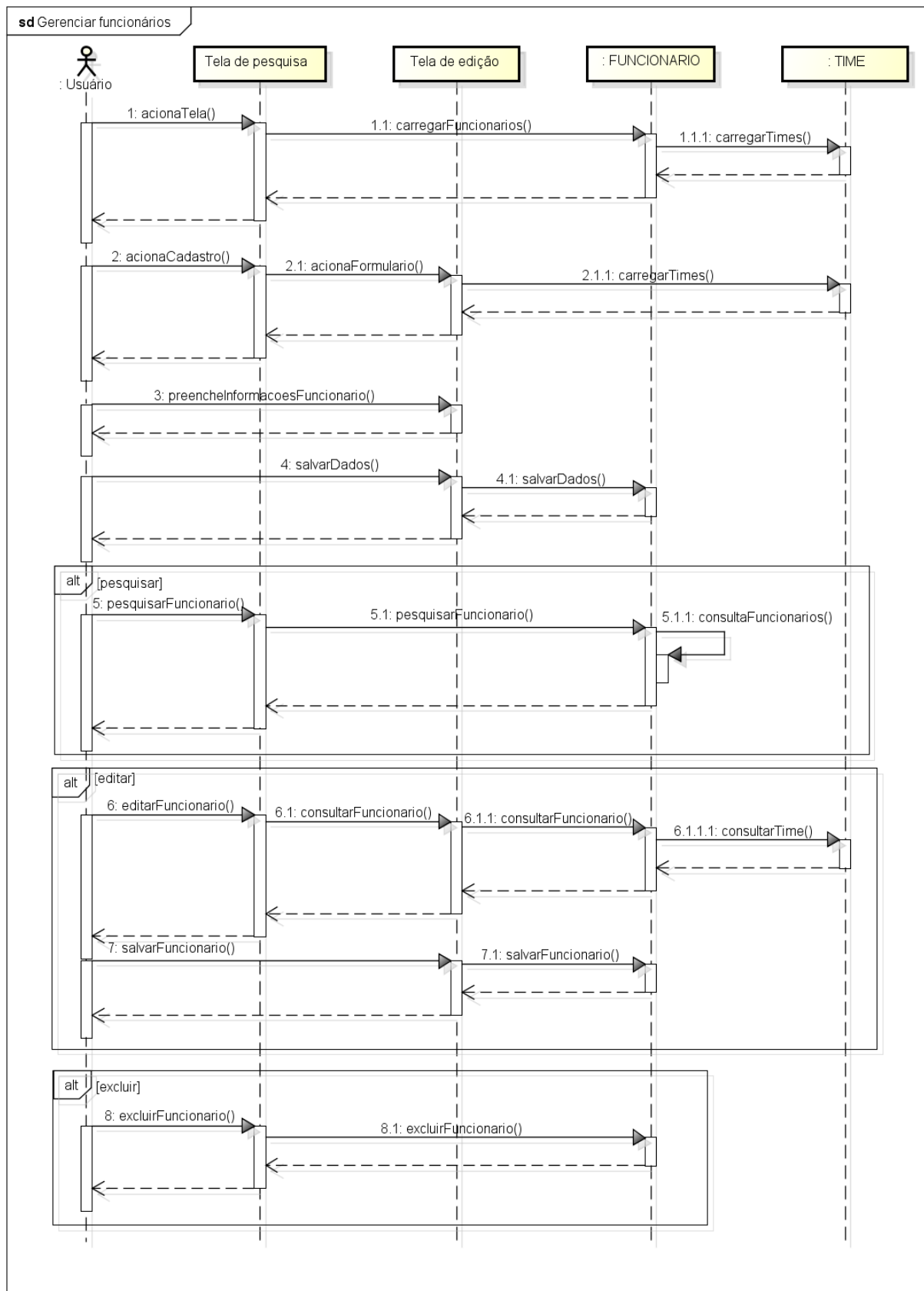


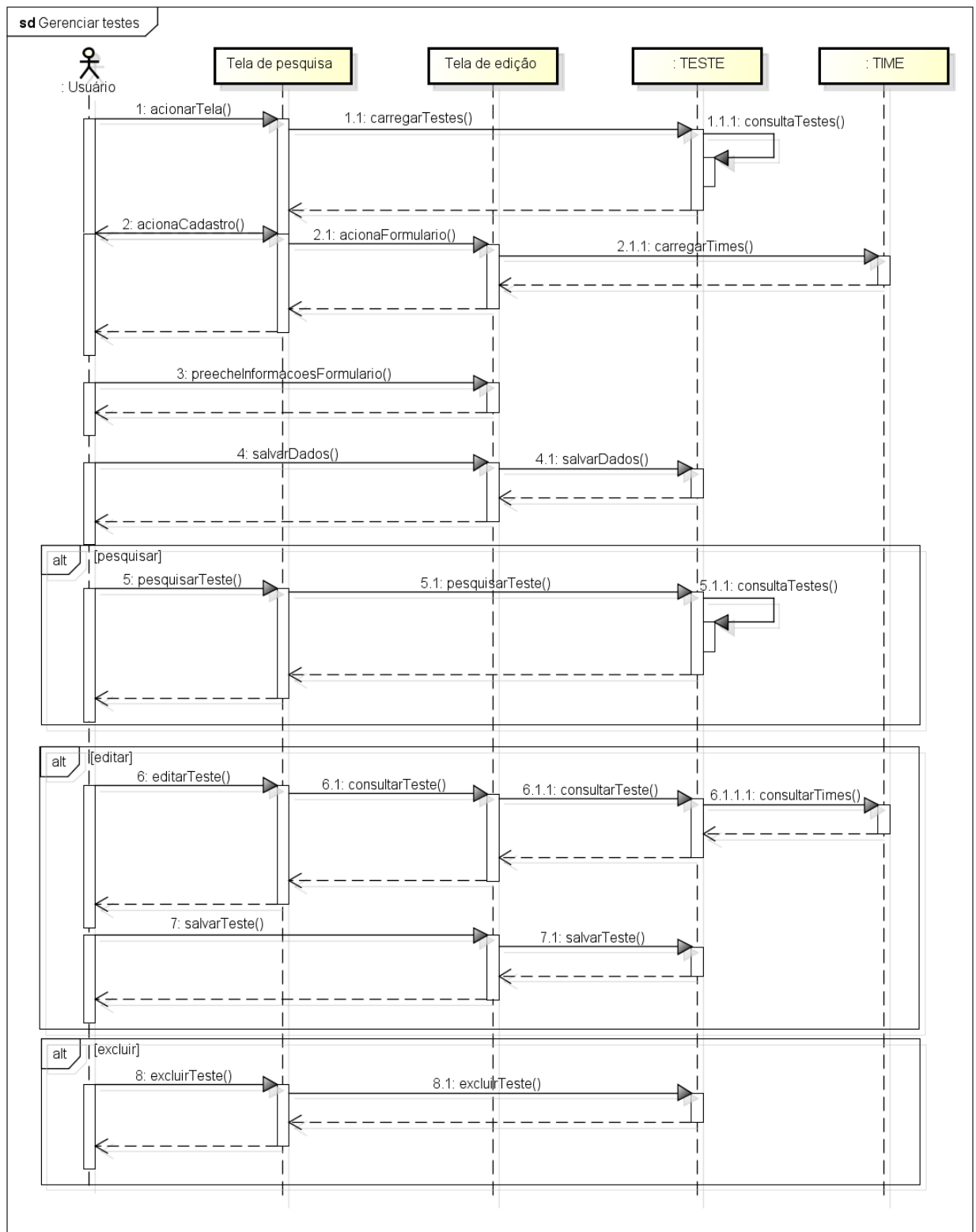
Sistema *Moving Motivators*
Diagramas de sequência
Versão 1.0

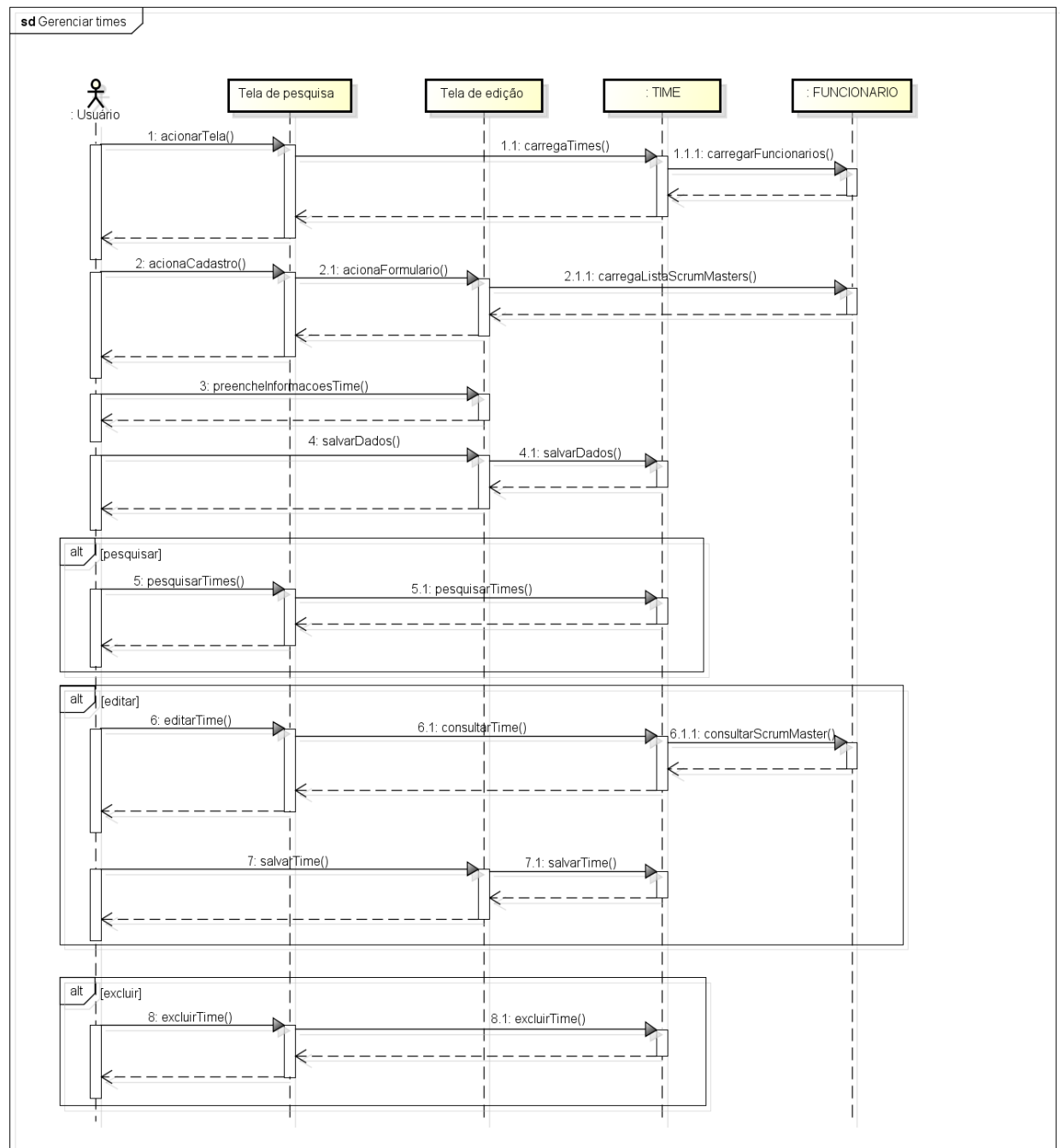
Diagramas de sequência – Sistema *Moving Motivators*

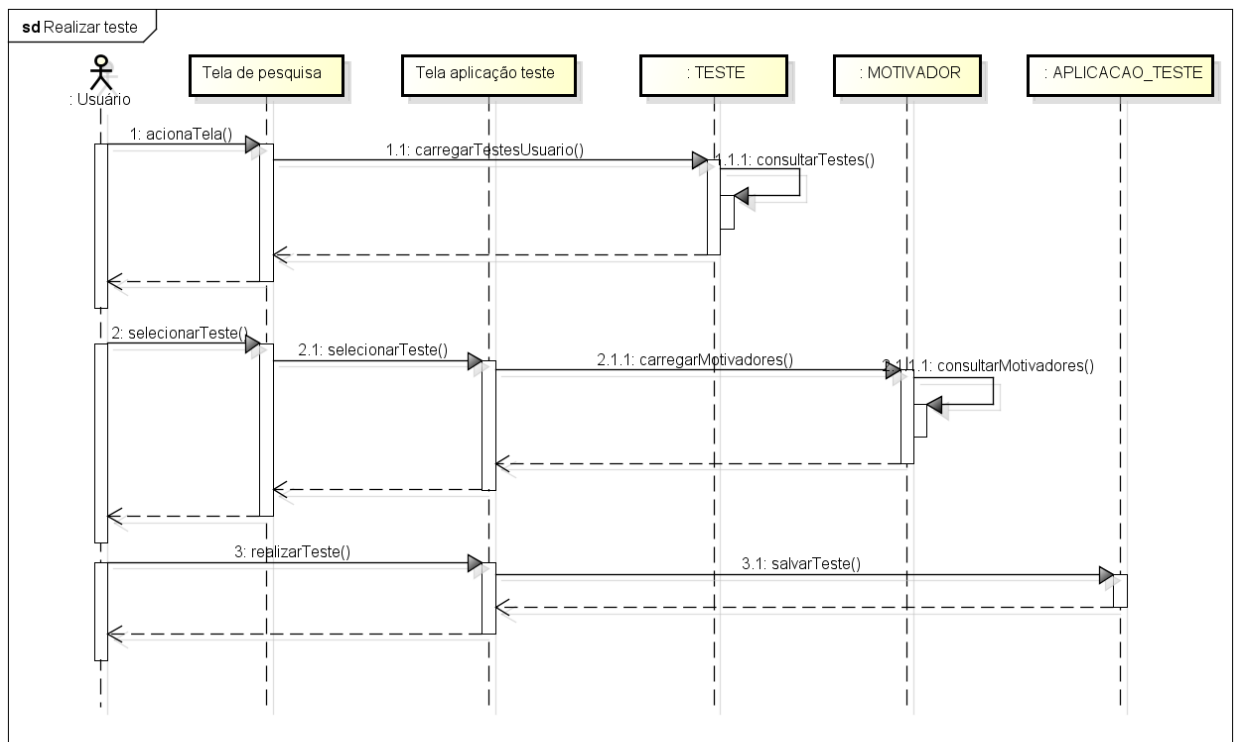






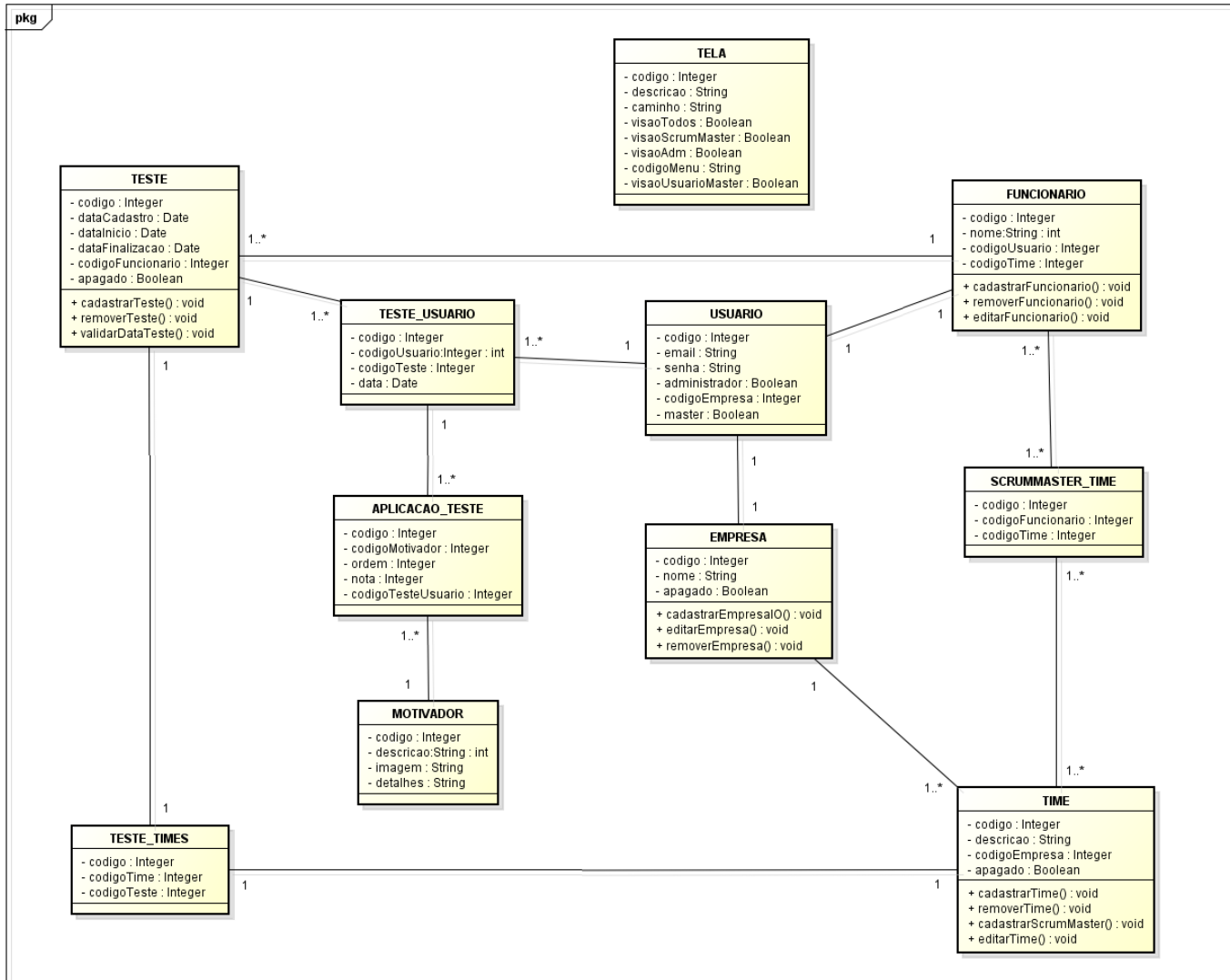






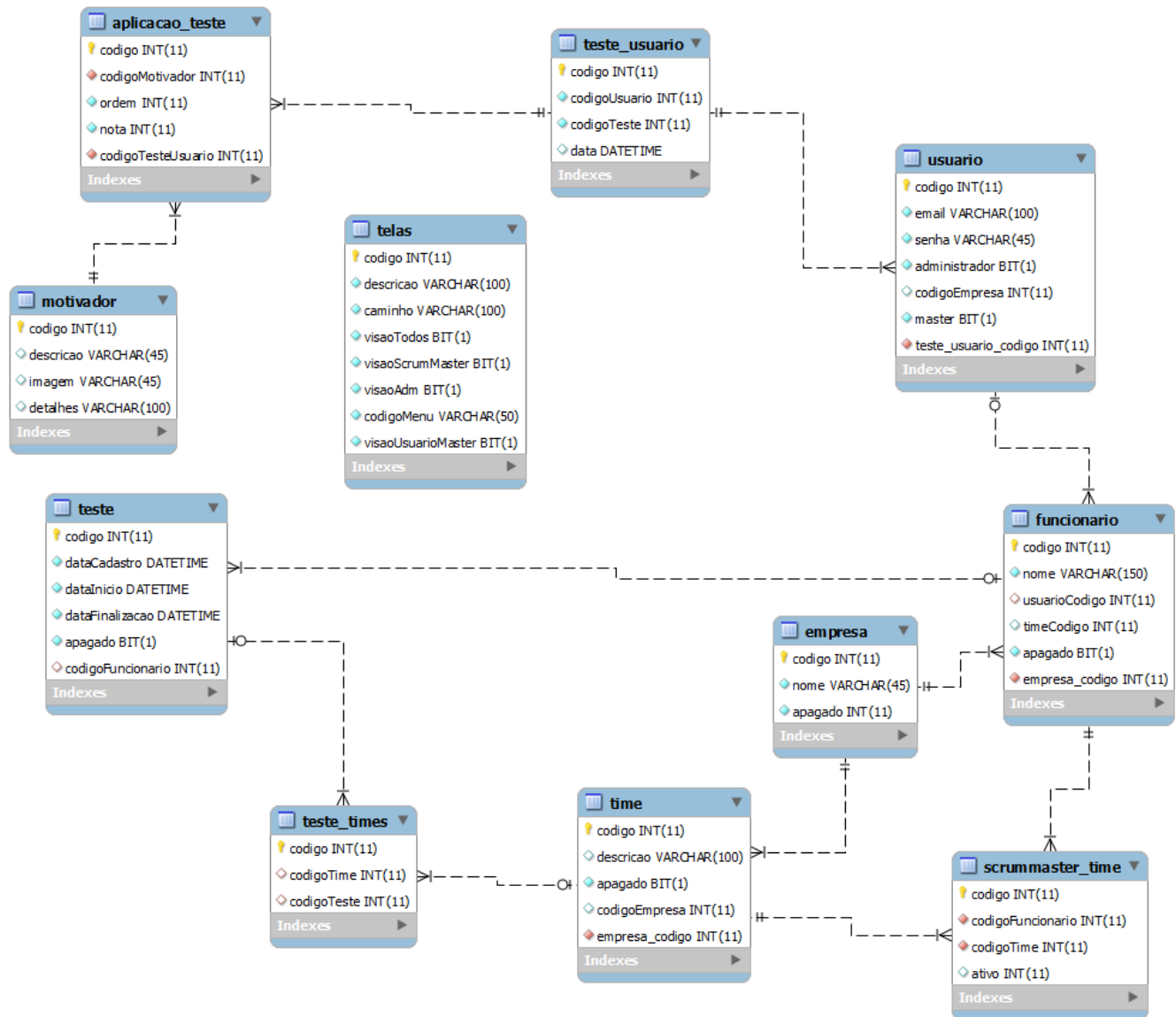
Sistema Moving Motivators
Diagrama de classe com atributos e métodos
Versão 1.0

Diagrama de classe – Sistema Moving Motivators



Sistema *Moving Motivators*
Modelo físico de dados
Versão 1.0

Tabelas do banco de dados – Sistema *Moving Motivators*



Sistema *Moving Motivators*
Casos de teste

	Caso de Uso	UC – Gerenciar funcionários			
	Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro (Dados).			
	Elaborador	Mariane Macedo	Data de Elaboração	20/08/2015	
	Executor		Data de Execução		
	N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
	01		Não preencher nenhum campo	Clicar no botão <i>Salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Todos os campos devem ser preenchidos”.
	02	O usuário tiver preenchido o campo de E-mail.	O valor informado já estiver cadastrado na base.	Clicar no botão <i>Salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “O e-mail informado já está cadastrado no sistema”.

	Caso de Uso	UC – Gerenciar times			
	Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro (Dados).			
	Elaborador	Mariane Macedo	Data de Elaboração	20/08/2015	
	Executor		Data de Execução		
	N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
	01		Não preencher nenhum campo	Clicar no botão <i>Salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Todos os campos devem ser preenchidos”.

Caso de Uso	UC – Gerenciar empresas			
Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro (Dados).			
Elaborador	Mariane Macedo		Data de Elaboração	20/08/2015
Executor			Data de Execução	
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01		Não preencher nenhum campo	Clicar no botão <i>Salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Todos os campos devem ser preenchidos”.

Caso de Uso	UC – Gerenciar testes			
Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro (Dados).			
Elaborador	Mariane Macedo		Data de Elaboração	20/08/2015
Executor			Data de Execução	
N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
01	O usuário ter informado a Data de início do teste	O valor informado for menor que a data atual	Clicar no botão <i>Salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “A data de início deve ser maior que a data atual”.
02	O usuário ter informado as Datas de início e fim do teste.	O valor da data final for menor que a data de início.	Clicar no botão <i>Salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “A data final deve ser maior que a data inicial”.

Sistema *Moving Motivators*
Logs de teste

Caso de Uso		UC – Gerenciar funcionários					
	Executor		Mariane Macedo		Data de Execução		23/08/2015
19/08/10	N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado		
Testado	01		Não preencher nenhum campo	Clicar no botão <i>Salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Todos os campos devem ser preenchidos”.		
Testado	02	O usuário tiver preenchido o campo de E-mail.	O valor informado já estiver cadastrado na base.	Clicar no botão <i>Salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “O e-mail informado já está cadastrado no sistema”.		

Caso de Uso		UC – Gerenciar times					
	Executor		Mariane Macedo		Data de Execução		23/08/2015
19/08/10	N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado		
Testado	01		Não preencher nenhum campo	Clicar no botão <i>Salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Todos os campos devem ser preenchidos”.		

Caso de Uso		UC – Gerenciar empresas					
	Executor		Mariane Macedo		Data de Execução		23/08/2015
19/08/10	N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado		
Testado	01		Não preencher nenhum campo	Clicar no botão <i>Salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “Todos os campos devem ser preenchidos”.		

Caso de Uso		UC – Gerenciar testes			
19/08/10	Executor	Mariane Macedo		Data de Execução	23/08/2015
	N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
Testado	O usuário ter informado a Data de início do teste	O valor informado for menor que a data atual	Clicar no botão <i>Salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “A data de início deve ser maior que a data atual”.	O usuário ter informado a Data de início do teste
Testado	O usuário ter informado as Datas de início e fim do teste.	O valor da data final for menor que a data de início.	Clicar no botão <i>Salvar</i> .	O sistema exibe a Mensagem “A data final deve ser maior que a data inicial”.	O usuário ter informado as Datas de início e fim do teste.

Caso de Uso		UC – Aplicação do teste			
	Executor	Mariane Macedo		Data de Execução	23/08/2015
	N.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
Testado	01		O usuário não arrastar todas as cartas para os respectivos lugares.	Tentar salvar o teste.	O sistema não habilita o botão Salvar.

Sistema *Moving Motivators* **Solicitação de mudanças**

1. Identificação

Projeto: Sistema *Moving Motivators*

Número da Solicitação de Mudança: 1

Tipo de Solicitação de Mudança: Melhoria

Cargo: Usuário

Data de Envio: 01/09/2015

Originador: Sistema *Moving Motivators*

Prioridade da Solicitação de Mudança: baixa

2. Problema Atual

Descrição do problema atual: Não é possível extrair relatórios individuais.

Falha Crítica:

Dano: Necessidade de extrair relatório por colaborador.

Melhoria:

Novo Requisito: Adição de novo filtro na tela de relatórios.

Condições sob as quais o problema foi observado: ao utilizar os relatórios do Sistema.

Ambiente Atual:

Sistema Operacional

Compilador

Origem do problema atual:

Impacto do problema atual no Custo ou na Economia:

3. Mudança Proposta (Originador)

Descrição da mudança proposta: Implementar um novo filtro na tela de Relatórios listando todos os colaboradores que realizaram determinado teste.

Custo estimado para implementar a mudança proposta: não realizado.

4. Mudança Proposta (Equipe de Revisão de Mudanças)

Ação: Implementar um novo filtro na tela de Relatórios listando todos os colaboradores que realizaram determinado teste.

Aprovada: em verificação

Desaprovada:

Adiada:

Descrição da mudança proposta:

Itens de Configuração Afetados:

Categoria:

Correção de Erros:

Melhoria:

Novo Recurso:

Outros:

5. Resolução:

Custo estimado para implementar a mudança proposta:

Implementador:

Tempo real para implementar a mudança:

Análise:

Implementação:

Teste:

Documentação:

Número de Linhas de Código Afetadas:

6. Avaliação

Métodos de Teste:

Inspeção

Análise

Demonstração

Teste:

Plataformas de Teste:

Casos de Teste:

Sistema *Moving Motivators*
Plano de Implantação
Versão 1.0

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
22/08/2015	1.0	Elaboração	Mariane Macedo

Índice Analítico

1. Introdução	83
1.1 Finalidade	83
1.2 Escopo	83
1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações.	83
1.4 Visão Geral	83
2. Planejamento de Implantação	83
2.1 Responsabilidades	83
2.2 Programação	83
3. Recursos	83
3.1 Instalações	83
3.2 Hardware	83
3.3 Unidade de Implantação	84
3.3.1 Software de Suporte	84
3.3.2 Documentação de Suporte	84
3.3.3 Pessoal de Suporte	84
4. Treinamento	84

Plano de Implantação

Introdução

Documento com o objetivo de especificar detalhadamente o plano de implantação.

Finalidade

Implantar o Sistema *Moving Motivators* e o Banco de Dados MySQL no servidor.

Escopo

Destina-se a profissionais de informática que utilizam banco de dados para armazenamento de informações.

Definições, Acrônimos e Abreviações.

[Verificar Glossário]

Visão Geral

Define-se neste documento o planejamento das fases de implantação, a responsabilidade, a programação proposta, recursos humanos e recursos de hardware necessários para a implantação.

Planejamento de Implantação

Plano de implantação:

- Instalação e configuração do sistema nos servidores.
- Treinamento dos funcionários que usarão o sistema para aplicar o teste *Moving Motivators* (5 horas);
- Realização de testes na aplicação (10 dias); Liberação da aplicação para produção;

Responsabilidades

Analista responsável irá implantar o sistema no servidor.

Desenvolvedor ficará responsável para correção de eventuais problemas.

Analista de testes irão homologar a aplicação.

Programação

[A definir]

Recursos

Instalação do Servidor onde será hospedada a aplicação.

Instalações

Verificar condições de instalações.

Hardware

Servidor:

Processador Intel I5, 8GB Memória Ram, HD 500 Gb, Sistema operacional Windows ou Linux.

Unidade de Implantação*1.1.1 Software de Suporte*

Java

1.1.2 Documentação de Suporte

[Não se aplica]

1.1.3 Pessoal de Suporte

[Não se aplica]

Treinamento

[Não se aplica]

Sistema *Moving Motivators*
Plano de Instalação
Versão 1.0

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
21/08/2015	1.0	Elaboração	Mariane Macedo

Artefato de Instalação

Introdução

Documento possui o objetivo de especificar a instalação do sistema.

Geral

O sistema será instalado em um servidor na empresa Grupo Inlog e disponibilizado na internet.

Servidor

Sistema operacional Windows ou Linux, servidor GlassFish instalado, banco de dados MySQL.

Clientes

Qualquer dispositivo com acesso à internet e que tenha Java instalado.