



Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"

GILIARDI DE SOUZA BUENO

**SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PROJETOS DE PEQUENAS E
MEDIAS EMPRESAS**

ASSIS

2014

GILIARDI DE SOUZA BUENO

**SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PROJETOS DE PEQUENAS E
MEDIAS EMPRESAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis - IMESA, como requisito do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador: Dr. Osmar Aparecido Machado

Área de Concentração: Desenvolvimento de Sistemas

ASSIS

2014

FICHA CATALOGRÁFICA

BUENO SOUZA, Giliardi.

Sistema de Gerenciamento de Projetos de Pequenas e Médias Empresas. Giliardi de Souza Bueno. Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA – Assis, 2014. 50 p.

Orientador: Dr. Osmar Aparecido Machado

Trabalho de Conclusão de Curso – Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA

CDD:001.61

Biblioteca da FEMA

SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PROJETOS DE PEQUENAS E MEDIAS EMPRESAS

GILIARDI DE SOUZA BUENO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis, como requisito do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador: _____

Analizador: _____

ASSIS

2014

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos os envolvidos direta e indiretamente para que essa graduação se torna-se realidade.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família e aos Professores que me direcionaram da melhor forma, contribuindo para a minha qualificação.

.

RESUMO

Em um país em crescimento, é justo se qualificar para atingir níveis de excelência e qualidade, em busca de compreender e ajustar o potencial de mercado e a concorrência, foi pensada uma forma de incrementar a gestão de projetos na vida de pequenas e médias empresas, afim de controlar os processos em um determinado projeto, constituindo-se assim uma forma de incorporar atividades afins, para conseguir atingir determinados padrões de qualidade. Neste trabalho será apresentado a incorporação de metodologias utilizadas no PMBOK 5ª, que visa as boas práticas de gerenciamento de projetos. Esses conceitos serão aplicados para construir uma ferramenta de gestão de processos, buscando melhorar a forma de administrar e controlar os projetos realizados.

Palavras-chave: Projetos, PMBOK, Guia, PMI, PHP, Gestão.

ABSTRACT

In a growing country, it is fair to qualify to reach levels of excellence and quality, seeking to understand and adjust the market potential and competition, was thought a way to improve the management of projects in the life of small and medium enterprises, order to control the processes in a given project, thus constituting a way to incorporate activities related to meets certain quality standards. In this work the incorporation of methodologies will be presented in the PMBOK 5th, aimed at best practices in project management. These concepts will be applied to build a tool for process management, seeking to improve the way of managing and controlling the projects undertaken.

Keywords: Project, PMBOK Guide, PMI, PHP, Management

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - UC 01: Movimentação (Visão Geral).....	23
Figura 2- UC 02: Cadastrar Login	24
Figura 3-UC 03: Cadastrar Projetos	25
Figura 4-UC 04: Cadastrar Stakeholders	26
Figura 5-UC 05: Cadastrar Colaboradores.....	27
Figura 6-UC 06: Escolher Gerentes	28
Figura 7-UC 07: Acompanhar Andamento	29
Figura 8 - UC 08:Gerar Relatório	30
Figura 9-UC 09: Logar Sistema.....	31
Figura 10-UC 10: Organizar Tarefas	32
Figura 11-UC 11: Agendar Tarefas	33
Figura 12-UC 12: Ter Feedback.....	34
Figura 13 - UC 14 - Logar no Sistema.....	35
Figura 14 - UC 14 : Pesquisar Tarefas.....	36
Figura 15 - UC 15: Fazer Observação	37
Figura 16 - Diagrama de Atividades	38
Figura 17 - Diagrama de Sequência : Cadastrar Login	39
Figura 18 - Diagrama de Classes.....	41
Figura 19 - Diagrama de Entidade Relacionamento.....	43

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 -Cadastrar Login.....	24
Tabela 2-Relacionar Cadastrar Projetos	25
Tabela 3-Cadastrar Stakeholders.....	26
Tabela 4-Cadastrar Colaboradores	27
Tabela 5-Escolher Gerentes.....	28
Tabela 6 -Acompanhar Andamento.....	29
Tabela 7 -Gerar Relatório.....	30
Tabela 8-Logar Sistema	31
Tabela 9-Organizar Tarefas	32
Tabela 10 -Agendar Tarefas.....	33
Tabela 11 - Ter Feedback	34
Tabela 12 -Logar Sistema	35
Tabela 13 -Pesquisar Tarefas	36
Tabela 14-Fazer Observação.....	37
Tabela 15 - Estimativa do Projeto	44
Tabela 16 -Cronograma	45
Tabela 17 - Orçamento do Projeto	47

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

UML	Linguagem de Modelagem Unificada
PMI	Process Management Institute
PMBOK	Process Management Book
MYSQL	Structure Query Language
UC	Use Case
BPM	Business Process Management

SUMÁRIO

CAPITULO 1 - INTRODUÇÃO	14
1.1 OBJETIVO	14
1.2 JUSTIFICATIVA	15
CAPÍTULO 2- METODOLOGIAS DE PROJETOS.....	16
2.1 GUIA PMBOK.....	16
CAPÍTULO 3- FERRAMENTAS PARA DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA	17
3.1 APTANA STUDIO 3	17
3.2 MYSQL	17
3.3 PHP.....	17
3.4 CSS.....	18
CAPITULO 4 - DESENVOLVIMENTODO PROJETO	19
4.1LEVANTAMENTO DOS REQUISITOS	19
4.2 PROBLEMAS A SER RESOLVIDOS.....	20
4.3 ANÁLISE DE REQUISITOS.....	20
4.3.1 ETAPAS A SEREM PRIORIZADAS.....	21
CAPÍTULO 5 - DIAGRAMAS DE CASO DE USO.....	22
5.1 MOVIMENTAÇÕES GERAIS :.....	23
5.2 CASO DE USO: CADASTRAR LOGIN.....	24
5.3 CASOS DE USO: CADASTRAR PROJETO	25
5.4 CASO DE USO : CADASTRAR STACKEOLDERS.....	26
5.5 CASO DE USO: CADASTRAR COLABORADORES.....	27
5.6 CASOS DE USO: ESCOLHER GERENTES	28
5.7 CASO DE USO: ACOMPANHAR ANDAMENTO.....	29
5.8 CASO DE USO GERAR RELATÓRIO.....	30
5.9 CASO DE USO : LOGAR NO SISTEMA.....	31
5.10 CASO DE USO : ORGANIZAR TAREFAS	32
5.11 CASO DE USO: AGENDAR TAREFAS	33
5.12 CASO DE USO : TER FEEDBACK.....	34
5.13 CASO DE USO: LOGAR NO SISTEMA.....	35

5.14 CASO DE USO: PESQUISAR TAREFA	36
5.15 CASO DE USO : FAZER OBSERVAÇÃO.....	37
CAPÍTULO 6 – DIAGRAMAS ESPECIFICOS	38
6.1 DIAGRAMAS DE ATIVIDADES.....	38
6.2 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA.....	39
6.3 DIAGRAMA DE CLASSES.....	40
6.4 MODELO DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO.....	42
CAPITULO 7 - ESTIMATIVAS DE DURAÇÃO DAS ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO:.....	44
7.1 CRONOGRAMA.....	45
7.2 RECURSOS NECESSARIOS.....	46
7.3 ESTIMATIVAS DE CUSTOS	46
7.4 ORÇAMENTO DO PROJETO.....	47
CONCLUSÃO	48
REFERÊNCIAS	49

CAPITULO 1 - INTRODUÇÃO

Os projetos fazem parte da vida de cada um, fazemos projetos em quase todas as ocasiões, pois apenas pelo fato de marcarmos um compromisso num dia futuro, isso se enquadra como projeto, algo que desejamos executar.

Projetos vem sendo desenvolvidos e executados a milhares de anos na história, e no cenário atual se apresenta com muitos desafios. A questão que motiva os gerentes de projetos a buscar novas técnicas e soluções, é a diversidade e a complexidade de cada projeto em si, sendo muito mais dispendioso elaborar planos para que o projeto se desdobre da melhor forma possível, apresentando um resultado esperado e no tempo e custos previsto.

A insuficiente demanda nos detalhes nas tarefas de um projeto, levam a erros em custos e prazos, a questão fundamental é o quanto uma ferramenta pode auxiliar o gestor a compreender o nível de detalhamento para tarefas de um projeto.

O problema encontrado é a falta de recursos por pequenas empresas sobre a gestão de processos de Negócios, que hoje está presente em grandes corporações, e esse trabalho visa o desenvolvimento de uma ferramenta que forneça esse apoio tecnológico no mercado.

1.1 OBJETIVO

O objetivo é a construção de uma plataforma que realize de forma simples e objetiva os cadastros e controle dos envolvidos no projeto, e quantifique e qualifique essas informações para que ela sirva de base para relatórios e tomadas de decisão nos projetos desenvolvidos.

1.2 JUSTIFICATIVA

A falta de gerenciamento de projetos tem sido um problema enfrentado por diversas áreas do mercado, que deixam de cumprir orçamentos e prazos causando prejuízo as empresas e a população. A falta de desconhecimento em tecnologias para gerenciamento de projetos pelas empresas, também é um determinante para a realização desse trabalho que visa simplificar o gerenciamento de processos em projetos.

CAPÍTULO 2-METODOLOGIAS DE PROJETOS

Para a realização de um projeto é necessário ter uma metodologia de abordagem específica com modelos, formulários usados durante o ciclo de vida do projeto. Desta forma, uma metodologia de gerenciamento de projetos é um conjunto de processos, métodos e ferramentas para o alcance dos objetivos do projeto.

Segundo KERZNER (2006 p.103):

“Quando as organizações desenvolvem metodologias e ferramentas de gestão de projetos que se completam surgem dois benefícios. Em primeiro lugar, o trabalho passa a fluir com menor número de mudanças de objetivos. Em segundo, lugar os processos são planejados para criar o mínimo possível de distúrbios nas atividades operacionais da empresa.”

Para CHARVAT (2003, p.3), “uma metodologia é um conjunto de orientações e princípios que podem ser adaptados e aplicados em uma situação específica. Em ambiente de projetos essa orientação é uma lista de coisas a fazer”.

2.1 –GUIA PMBOK

O PMBOK¹ *Guide* é um guia de gerenciamento de projetos internacionalmente reconhecido. Desenvolvido pelo *Project Management Institute (PMI)* que fornece os conceitos fundamentais de gerenciamento de projetos. Atualmente o PMBOK *Guide* está na sua 5ª Edição e está disponível gratuitamente para os membros do PMI em onze diferentes idiomas, incluindo o português brasileiro. (PMBOK® 5ª Edição).

O Guia PMBOK® não apresentam uma metodologia. O Guia aborda somente o que é necessário para o gerenciamento de projetos, sem entrar no mérito de como esses processos deveriam ser realizados e em que sequência.

¹ <http://brasil.pmi.org/brazil/PMBOKGuideAndStandards.aspx>

CAPÍTULO 3- FERRAMENTAS PARA DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA

3.1 APTANA STUDIO 3

Aptana² Studio é uma IDE de código aberto para desenvolvimento web, está ferramenta tem suporte para diferentes linguagens de programação como por exemplo: PHP, *Ruby*, *Python*, *CSS3*, *HTML5* e *JavaScript*. (Appcelerator Inc., 2013).

3.2 MYSQL

*MySQL*³: é um servidor robusto de banco de dados em SQL (*Structured Query Language* – Linguagem estruturada para Pesquisas), é um software totalmente livre, licenciado sob a GNU (*General Public License*).

O *MySQL* é um gerenciador de banco de dados relacional, onde armazena dados em tabelas separadas embora todos dos dados estejam armazenados em só local, proporcionando velocidade e flexibilidade, todas as tabelas são unidas por relações definidas tornando possível combinar dados de diferente tabelas nas requisições.(Manual de Referência do *MySQL*, 2001).

3.3 PHP

*PHP*⁴: O *PHP* é uma linguagem gratuita e de código fonte aberto muito utilizada para o desenvolvimento de aplicações Web. O código desenvolvido nessa linguagem é processado pelo servidor e apenas o resultado é enviado para o cliente. (NIEDERAUER, 2011, p. 23).

²<http://www.apтана.com/>

³<http://www.mysql.com/>

⁴<http://php.net/>

3.4 CSS

CSS é a abreviação para o termo em inglês *Cascading Style Sheet*, traduzindo para o português como folhas de estilo em cascata.

De acordo com SILVA (2009, p.49), "CSS tem por finalidade devolver à marcação HTML/XML, já que o HTML não foi preparado para fornecer ao usuário a formatação dos elementos. Cabe ao CSS todas as funções de apresentação de um documento e essa é sua finalidade maior".

3.5 ORIENTAÇÃO A OBJETOS

A Orientação a Objetos é um conceito de análise e projeto baseado na composição de unidades que são chamados de objetos.

Esses contextos, refere-se a modelagem orientada a objetos, pensamento conceitual quem tem sua origem na cognição, que influencia a área de Inteligência Artificial e da linguística. Facilitando a comunicação do profissional modelador e do usuário das áreas correspondentes.

Na programação orientada a objetos, o conceito é: implementar um conjunto de classes, que iram definir os objetos presentes no sistema de *software*. Cada classe determina o comportamento, métodos e estados possíveis, e seus objetos, assim como o relacionamento com outros objetos (GRADY BOOCH, J. R.& IVAR J.)

CAPITULO 4- DESENVOLVIMENTO DO PROJETO:

Nesta seção serão apresentadas as diversas etapas que compõem o desenvolvimento do sistema, objeto deste estudo, sendo:

- Levantamento dos requisitos;
- Especificação dos requisitos;
- Diagrama de Caso de Uso;
- Especificação dos Casos de Uso;
- Diagrama de Atividades;
- Diagrama de Sequência;
- Diagrama de Classes;
- MER;

4.1 LEVANTAMENTO DOS REQUISITOS

Os requisitos foram levantados através do entendimento das rotinas a serem sistematizadas, tornando a coleta dos dados mais ágil.

Um software precisa conter: cadastro do projeto, com seu objetivo descrito, para que todos da equipe possam entender o motivo de estarem desenvolvendo o projeto, um cadastro de todos os colaboradores, incluindo as partes desenvolvedoras e a estratégica, para que a equipe possa ser organizada e controlada.

Um cadastro das partes envolvidas *stakeholders*, pois eles geralmente são os investidores, patrocinadores do projeto e precisam ser controlados também.

O cadastro de Gerentes é composto de 9 áreas de conhecimento, bem como:

Gerentes de Integração

Gerentes de Escopo

Gerentes de Tempo

Gerentes de Custos

Gerentes de Qualidade

Gerentes de Recursos Humanos

Gerentes de Comunicação

Gerentes de Riscos

Gerentes de Aquisições

Cada área de conhecimento terá seus colaboradores e Tarefas referentes aquela área em si, tornando o desenvolvimento composto e detalhado.

Os requisitos para que o sistema possa fornecer dados e informações de qualidade é a colaboração e o comprometimento da equipe em fornecer esses dados tão logo possível, para incrementar o andamento do projeto.

A criação de tarefas e a incorporação de tarefas e atividades de tarefas pelas equipes responsáveis, o software deve descrever os passos de andamento, bem como cronometrar o tempo para o sucesso da atividade.

4.2 PROBLEMAS A SER RESOLVIDOS

O principal problema a ser superado é fazer com que o gerente se sinta realmente favorecido com a ferramenta, atenda seus anseios de controle sobre a gestão dos processos, e que se torne uma ferramenta de apoio e se adeque aos seus projetos.

4.3 ANÁLISE DE REQUISITOS

Os requisitos que precisam estar no sistema.

Cadastro de projeto;

Cadastro dos colaboradores;

Cadastro dos Gerentes e suas áreas de Conhecimento.

Cadastro dos Processos e atividades afins.

Observações dos envolvidos.

4.3.1 ETAPAS A SEREM PRIORIZADAS

Cadastro Gerente do Projeto;

- O responsável pelo Cadastro do Projeto é o Gerente do Projeto

Nome do Projeto

Objetivos do Projeto

Objetivo Imediato

Objetivo Principal

A Justificativa

O cadastro dos Gerentes

Gerente do Projeto é o responsável pelo cadastramento da Equipe;

- Os Gerentes são responsáveis
- Cadastro de tarefas;
- Especificar o tempo para a tarefa
- Escolher os responsáveis pela tarefa;
- Agendar Reuniões com a equipe
- Gerar Relatórios de Reuniões;

4.4 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS DO PROJETO

Agendar Reuniões com os Gerentes,

Agendar Reuniões com a equipe,

Feedback com os Stakeholders.

CAPÍTULO 5- DIAGRAMAS DE CASO DE USO

Um diagrama de caso de uso mostra um conjunto de casos de uso e atores - um tipo especial de classe - e seus relacionamentos. Esses diagramas são aplicados para ilustrar a visão estática do caso de uso de um sistema.

Os diagramas de caso de uso são importantes principalmente para a organização e modelagem dos comportamentos de um sistema (GRADY BOOCH, J. R. & IVAR J.).

5.1 MOVIMENTAÇÕES GERAIS :

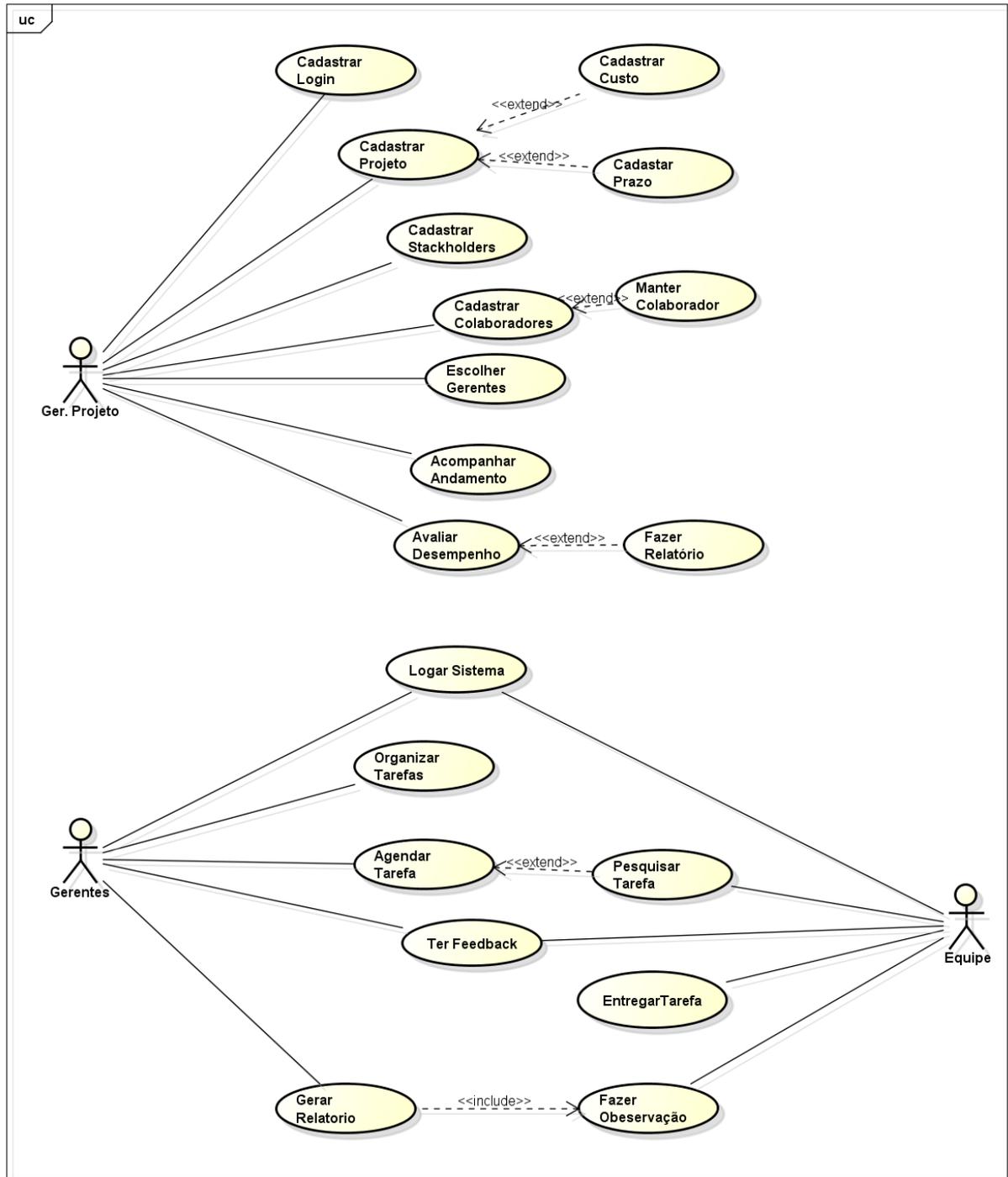


Figura 1 - UC 01: Movimentação (Visão Geral)

5.2 CASO DE USO: CADASTRAR LOGIN

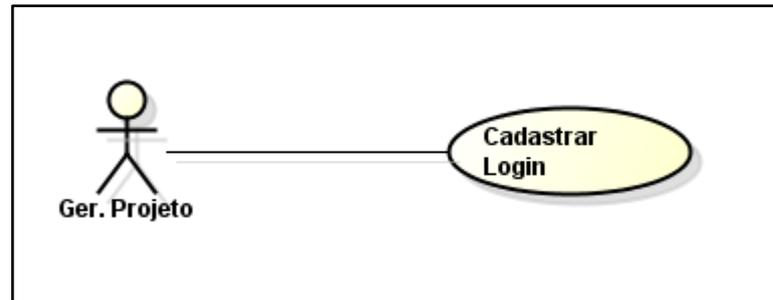


Figura 2- UC 02: Cadastrar Login

NOME DO CASO DE USO	Cadastrar Login
ATOR PRINCIPAL	Gerente Projeto
RESUMO (UC)	Cadastrar Login Para Ter Acesso ao Sistema.
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cadastrar Login do Sistema. 2. Fazer Login 3. Poderá Utilizar o Sistema para realizar qualquer operação. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Disponibiliza os campos para inserir os dados necessários para o cadastro. 5. Efetiva a inclusão dos dados.
CENÁRIO ALTERNATIVO	O Gerente Poderá solicitar o cancelamento do Cadastro a qualquer momento.

Tabela 1-Cadastrar Login

5.3 CASOS DE USO: CADASTRAR PROJETO

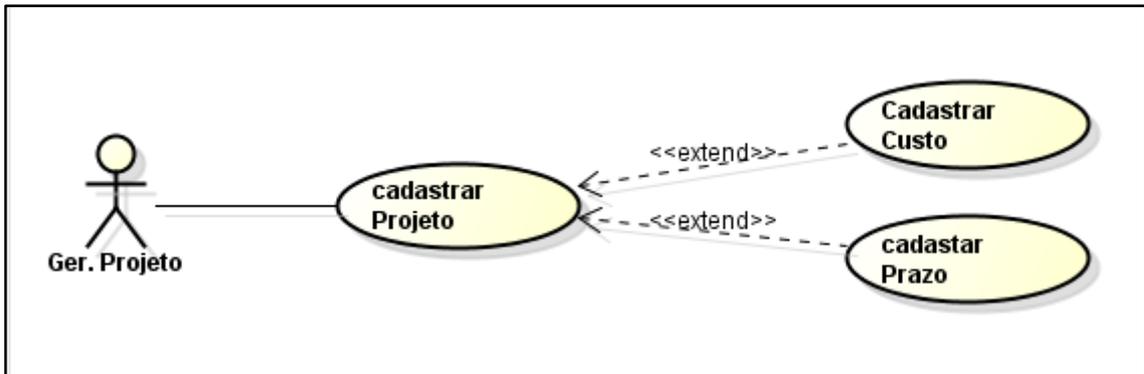


Figura 3-UC 03: Cadastrar Projetos

NOME DO CASO DE USO	Cadastrar Projeto
ATOR PRINCIPAL	Gerente do Projeto
RESUMO (UC)	Cadastrar o Projeto, bem como Custo e Prazo do mesmo.
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cadastrar Projeto 1.2 Cadastrar Custo. 1.3 Cadastrar Prazo. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Solicita os dados necessários para cadastro do Projeto 3. Confirma a inclusão dos dados
CENÁRIO ALTERNATIVO	O Gerente poderá alterar ou cancelar a operação a qualquer momento e deverá informar o motivo do cancelamento de Projeto.

Tabela 2-Relacionar Cadastrar Projetos

5.4 CASO DE USO : CADASTRAR STACKEOLDERS

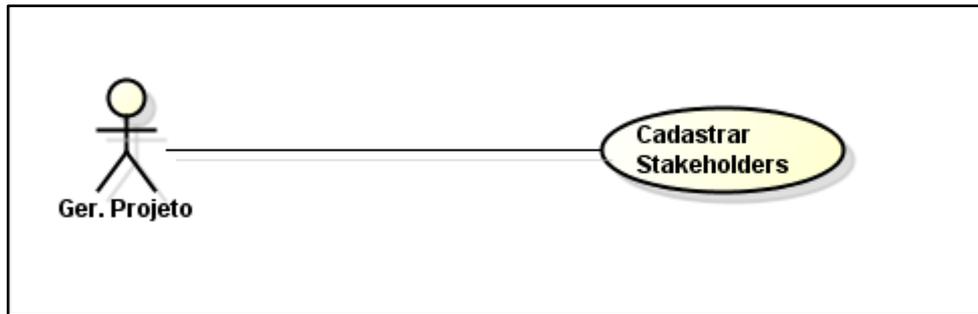


Figura 4-UC 04: Cadastrar Stakeholders

NOME DO CASO DE USO	Cadastrar Stakeholders
ATOR PRINCIPAL	Gerente Projeto
RESUMO (UC)	Cadastrar Stakeholders
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
1. Cadastrar Stackeholders	2. Solicita os dados necessários para cadastro
	3. Efetiva a inclusão dos dados.
CENÁRIO ALTERNATIVO	O Gerente terá que informar quais os tipos de Stakeholders envolvidos.

Tabela 3-Cadastrar Stakeholders

5.5 CASO DE USO: CADASTRAR COLABORADORES

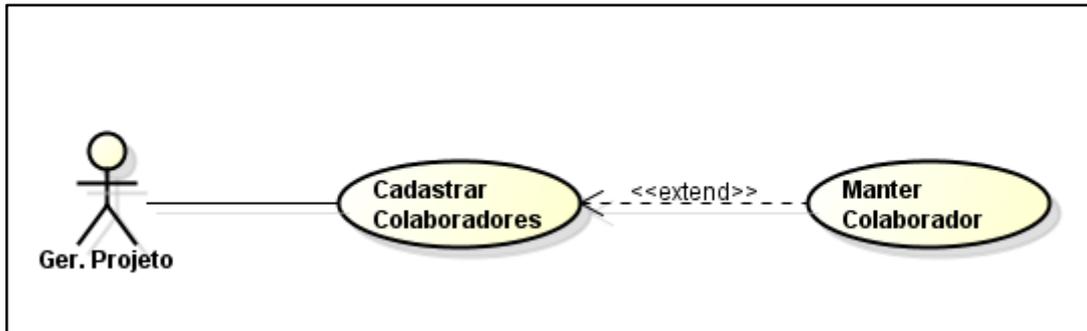


Figura 5-UC 05: Cadastrar Colaboradores

NOME DO CASO DE USO	Cadastrar Colaboradores
ATOR PRINCIPAL	Gerente Projeto
RESUMO (UC)	Cadastrar os Colaboradores do Projeto
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
4. Cadastrar Colaboradores	5. Solicita os dados necessários para cadastro
	6. Efetiva a inclusão dos dados.
CENÁRIO ALTERNATIVO	

Tabela 4-Cadastrar Colaboradores

5.6 CASOS DE USO: ESCOLHER GERENTES

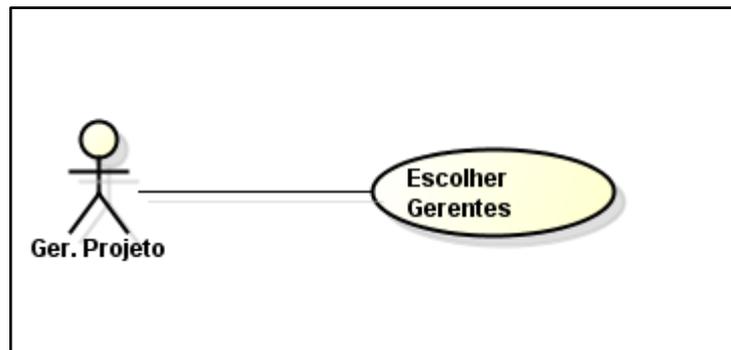


Figura 6-UC 06: Escolher Gerentes

NOME DO CASO DE USO	Escolher Gerentes
ATOR PRINCIPAL	Gerente Projeto
RESUMO (UC)	Escolha dos Gerentes das Partes do Projeto
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
7. Escolher Gerentes	8. Solicita os dados necessários para cadastro 9. Efetiva a inclusão dos dados.
CENÁRIO ALTERNATIVO	A qualquer momento o Gerente do Projeto pode alterar os Gerentes.

Tabela 5-Escolher Gerentes

5.7 CASO DE USO: ACOMPANHAR ANDAMENTO

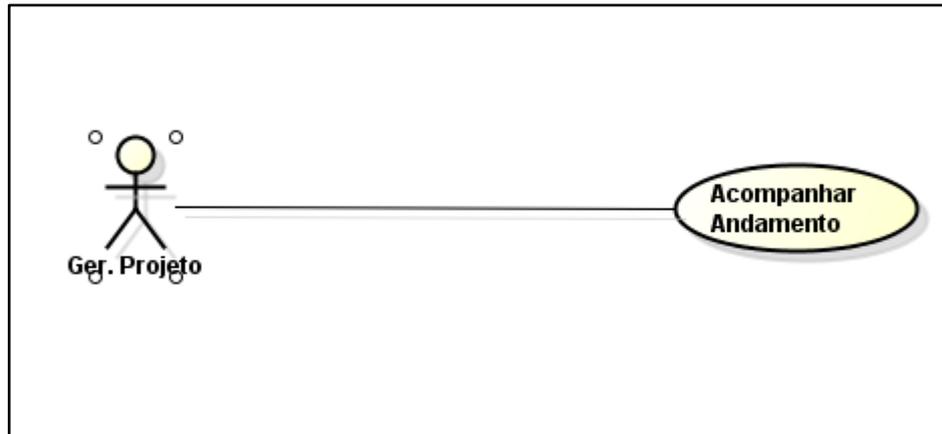


Figura 7-UC 07: Acompanhar Andamento

NOME DO CASO DE USO	Acompanhar Andamento
ATOR PRINCIPAL	Gerente Projeto
RESUMO (UC)	Acompanha por Gráficos, o andamento do Projeto.
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
10. Acompanha o Andamento do Projeto	11. Mostra Relatórios atualizados de forma dinâmica para acompanhamento
CENÁRIO ALTERNATIVO	

Tabela 6-Acompanhar Andamento

5.8 CASO DE USO GERAR RELATÓRIO

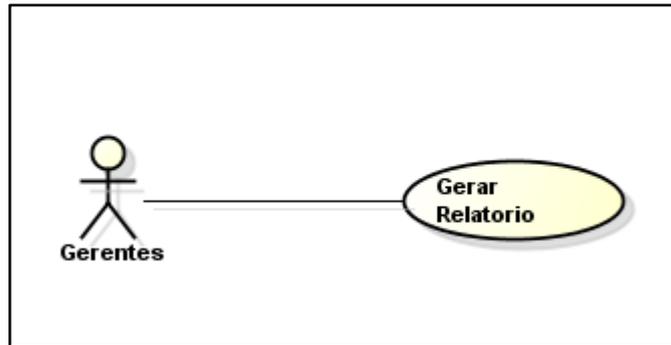


Figura 8 - UC 08: Gerar Relatório

NOME DO CASO DE USO	Gerar Relatório
ATOR PRINCIPAL	Gerente Projeto
RESUMO (UC)	Gerar Relatório do Andamento
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
12. Gerar Relatório	13. Solicita os dados necessários para a geração de Relatórios
	14. Efetiva a inclusão dos dados.
CENÁRIO ALTERNATIVO	

Tabela 7-Gerar Relatório

5.9 CASO DE USO : LOGAR NO SISTEMA

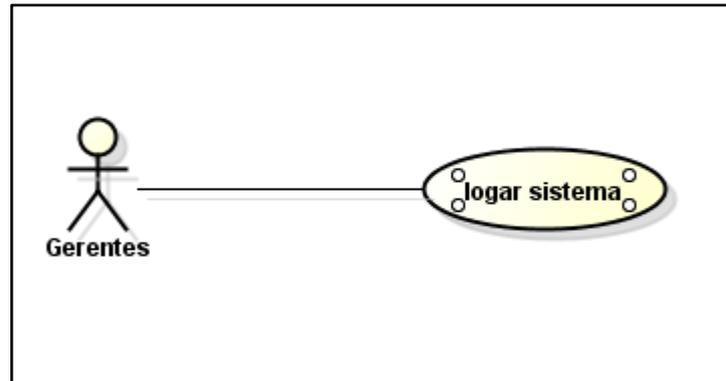


Figura 9-UC 09: Logar Sistema

NOME DO CASO DE USO	Logar Sistema
ATOR PRINCIPAL	Gerentes
RESUMO (UC)	Logar no sistema, cadastrando uma senha para acesso posterior
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
15. Logar no sistema com senha padrão, para alterar senha de acesso posterior	16. Solicita os dados necessários para alteração 17. Efetiva a inclusão dos dados.
CENÁRIO ALTERNATIVO	O Gerente terá que informar nova senha para efetivar o login posterior.

Tabela 8-Logar Sistema

5.10CASO DE USO : ORGANIZAR TAREFAS

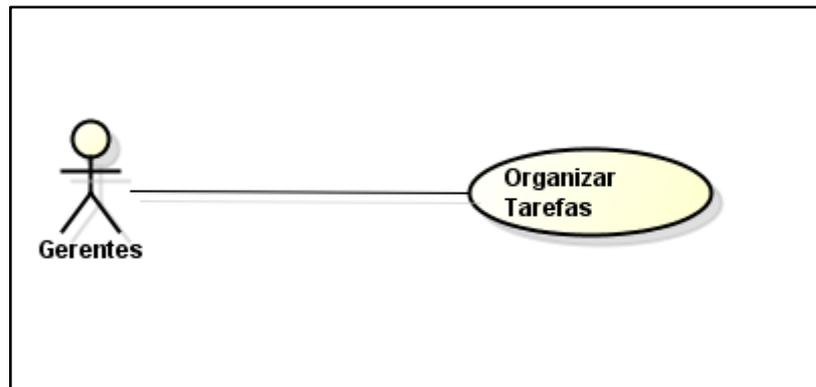


Figura 10-UC 10: Organizar Tarefas

NOME DO CASO DE USO	Organizar Tarefas
ATOR PRINCIPAL	Gerentes
RESUMO (UC)	Cadastrar <i>Stakeholders</i>
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
18. Cadastrar <i>Stakeholders</i>	19. Solicita os dados necessários para cadastro 20. Efetiva a inclusão dos dados.
CENÁRIO ALTERNATIVO	O Gerente terá que informar quais os tipos de <i>Stakeholders</i> envolvidos.

Tabela 9-Organizar Tarefas

5.11 CASO DE USO: AGENDAR TAREFAS



Figura 11-UC 11: Agendar Tarefas

NOME DO CASO DE USO	Agendar Tarefa
ATOR PRINCIPAL	Gerentes
RESUMO (UC)	Agendar Tarefas Para a equipe
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
21. Agendar Tarefa	22. Solicita os dados necessários para cadastro
	23. Efetiva a inclusão dos dados.
CENÁRIO ALTERNATIVO	O gerente pode alterar a data da tarefa.

Tabela 10-Agendar Tarefas

5.12CASO DE USO : TER FEEDBACK

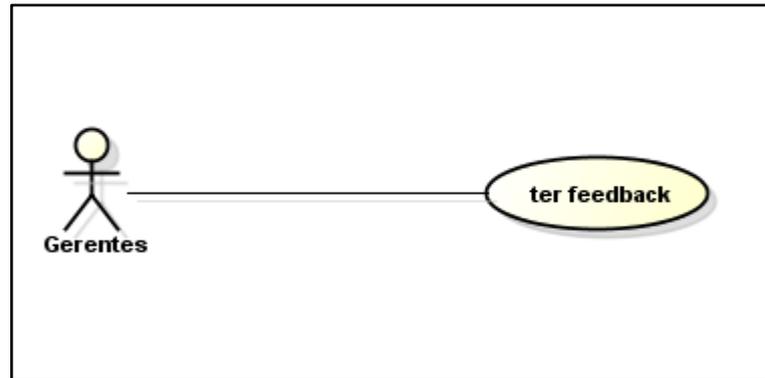


Figura 12-UC 12: Ter Feedback

NOME DO CASO DE USO	Ter Feedback
ATOR PRINCIPAL	Gerentes
RESUMO (UC)	Ter um feedback online com a equipe
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
24. Logar no Sistema 25. Entra na pagina do chat	26. Solicita os dados necessários para login.. 27. Faz o login.
CENÁRIO ALTERNATIVO	

Tabela 11 - Ter Feedback

5.13 CASO DE USO: LOGAR NO SISTEMA

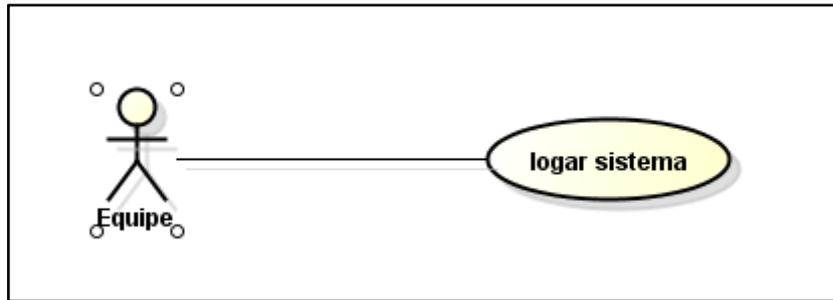


Figura 13 - UC 14 - Logar no Sistema

NOME DO CASO DE USO	Logar Sistema
ATOR PRINCIPAL	Equipe
RESUMO (UC)	Faz o login da sua área de trabalho
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
28. Faz o login no sistema	29. Solicita os dados necessários para login 30. Efetiva a pesquisa dos dados no banco.
CENÁRIO ALTERNATIVO	

Tabela 12-Logar Sistema

5.14 CASO DE USO: PESQUISAR TAREFA

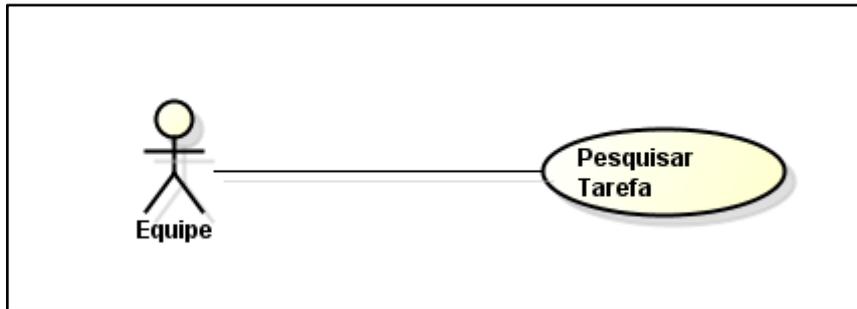


Figura 14 - UC 14 : Pesquisar Tarefas

NOME DO CASO DE USO	Pesquisar Tarefas
ATOR PRINCIPAL	Gerentes
RESUMO (UC)	Pesquisar Tarefas a serem feitas.
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
31. Pesquisar Tarefas	32. Solicita os dados necessários para pesquisa
	33. Efetiva a pesquisa
CENÁRIO ALTERNATIVO	

Tabela 13-Pesquisar Tarefas

5.15 CASO DE USO :FAZER OBJSERVAÇÃO

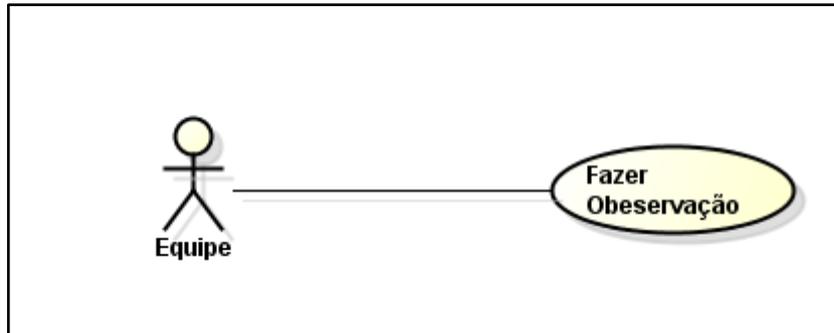


Figura 15 - UC 15: Fazer Observação

NOME DO CASO DE USO	Fazer Observação
ATOR PRINCIPAL	Gerentes
RESUMO (UC)	Fazer Observação das Tarefas
AÇÕES DO ATOR	AÇÕES DO SISTEMA
34. Cadastrar a Observação	35. Solicita os dados necessários para cadastro 36. Efetiva a inclusão dos dados.
CENÁRIO ALTERNATIVO	O Gerente terá que informar quais os tipos de Observação é feita.

Tabela 14-Fazer Observação

CAPÍTULO 6 - DIAGRAMAS ESPECIFICOS

Um diagrama de atividades exibe o fluxo de uma atividade para outra em um sistema. Uma atividade apresenta um conjunto de atividades, o fluxo sequencial ou ramificado de uma atividade para outra e os objetos que realizam ou sofrem ações.

Os diagramas de atividades são utilizados para ilustrar a visão dinâmica de um sistema. São importantes principalmente para fazer a modelagem da função de um sistema. Os diagramas de atividades dão ênfase ao fluxo de controle na execução de um comportamento (GRADY BOOCH, J. R.& IVAR J.)

6.1 DIAGRAMA DE ATIVIDADES

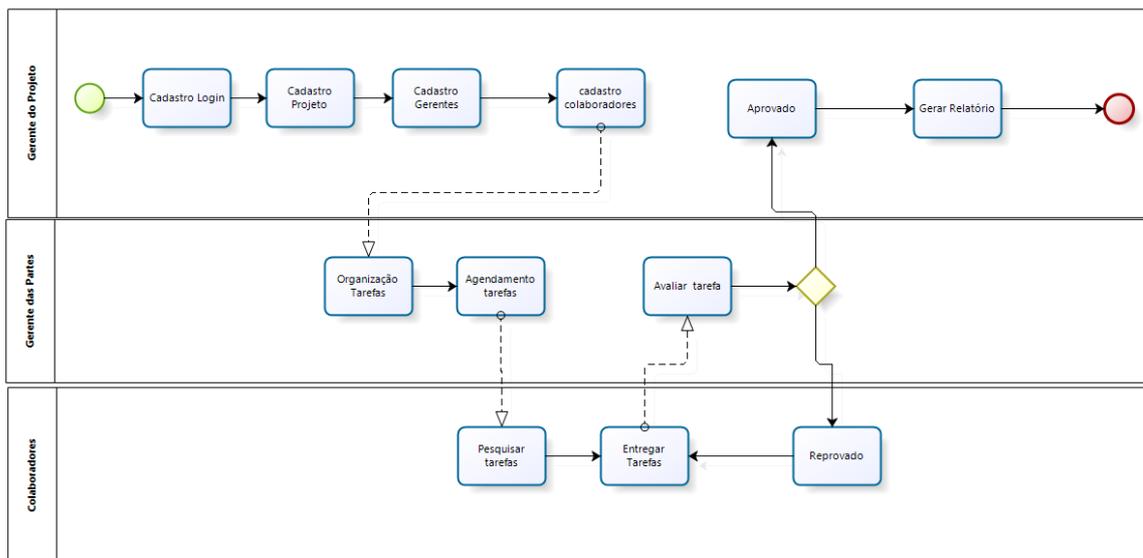
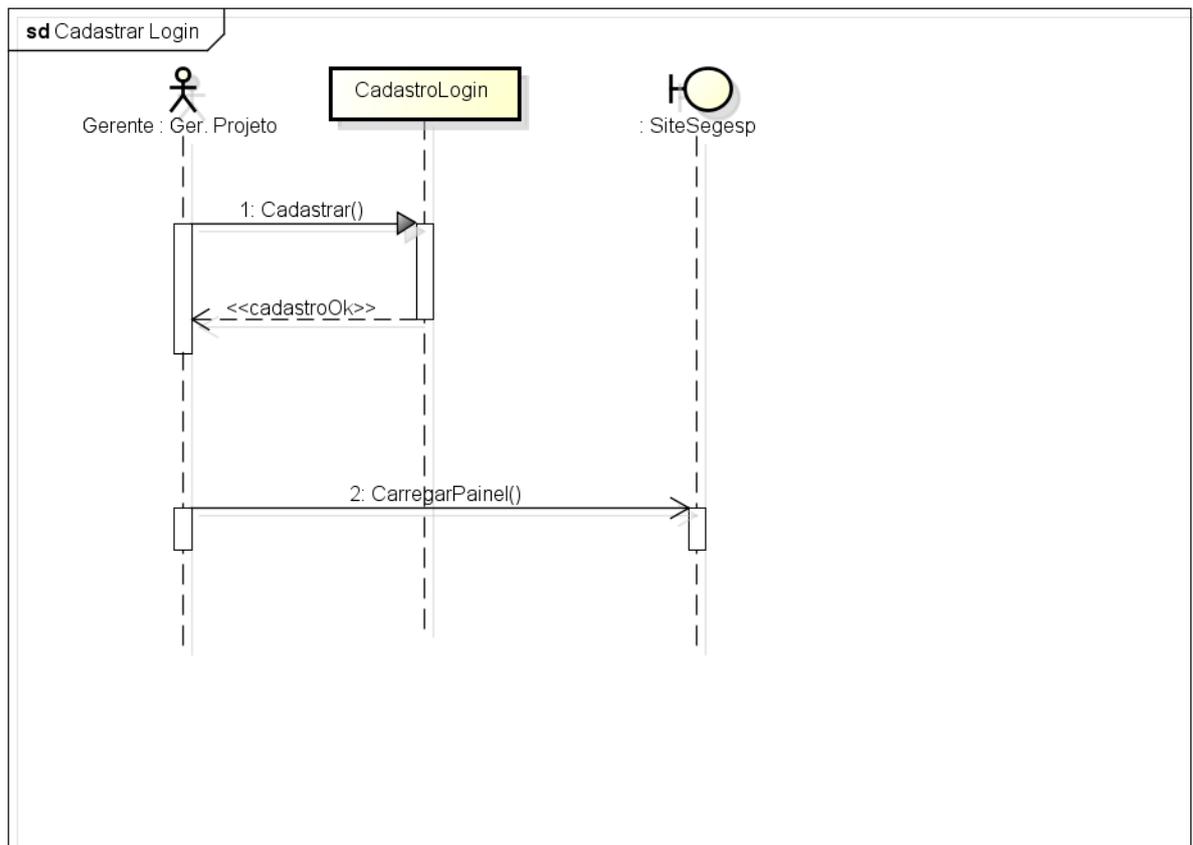


Figura 16 - Diagrama de Atividades

6.2 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

diagrama de sequência é um diagrama comportamental que procura determinar a sequência de eventos que ocorrem em um determinado processo, identificando quais mensagens devem ser disparadas entre os elementos envolvidos e em que ordem irão ocorrer. (GRADY BOOCH, J. R. & IVAR J).



powered by Astah

Figura 17 - Diagrama de Sequência : Cadastrar Login

6.3 DIAGRAMA DE CLASSES

Um diagrama de classes mostra um conjunto de classes, interfaces e colaborações e seus relacionamentos. Os diagramas de classes são os diagramas mais encontrados em sistemas de modelagem orientados a objetos. Use esses diagramas para ilustrar a visão estática do projeto de um sistema. Os diagramas de classes que incluem classes ativas são empregados para direcionar a visão estática do processo de um sistema (GRADY BOOCH, J. R. & IVAR J.)

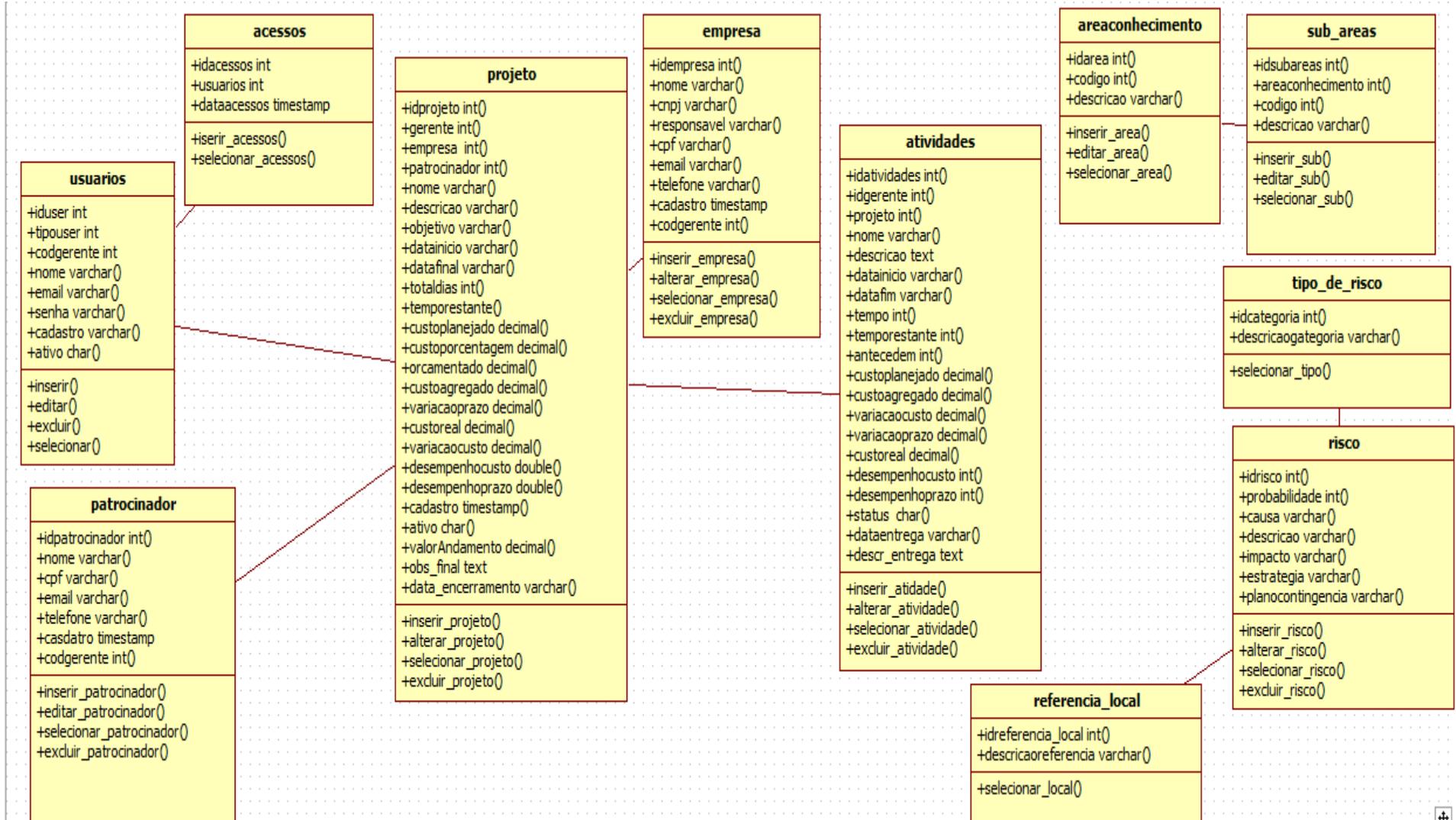


Figura 18 - Diagrama de Classes

6.4 MODELO DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO

Os relacionamentos ligam as classes/objetos entre si, criando relações lógicas entre estas as entidades. Os relacionamentos, conforme assinala (GRADY BOOCH, J. R. & IVAR J.), podem ser dos seguintes tipos:

Associação: é uma conexão entre classes, e em UML, uma associação é definida com um relacionamento que descreve uma série de ligações.

Generalização: É um relacionamento de um elemento mais geral e outro mais específico. O elemento mais específico pode conter apenas informações adicionais. **Dependência e Refinamentos:** Dependência é um relacionamento entre elementos, um independente e outro dependente.

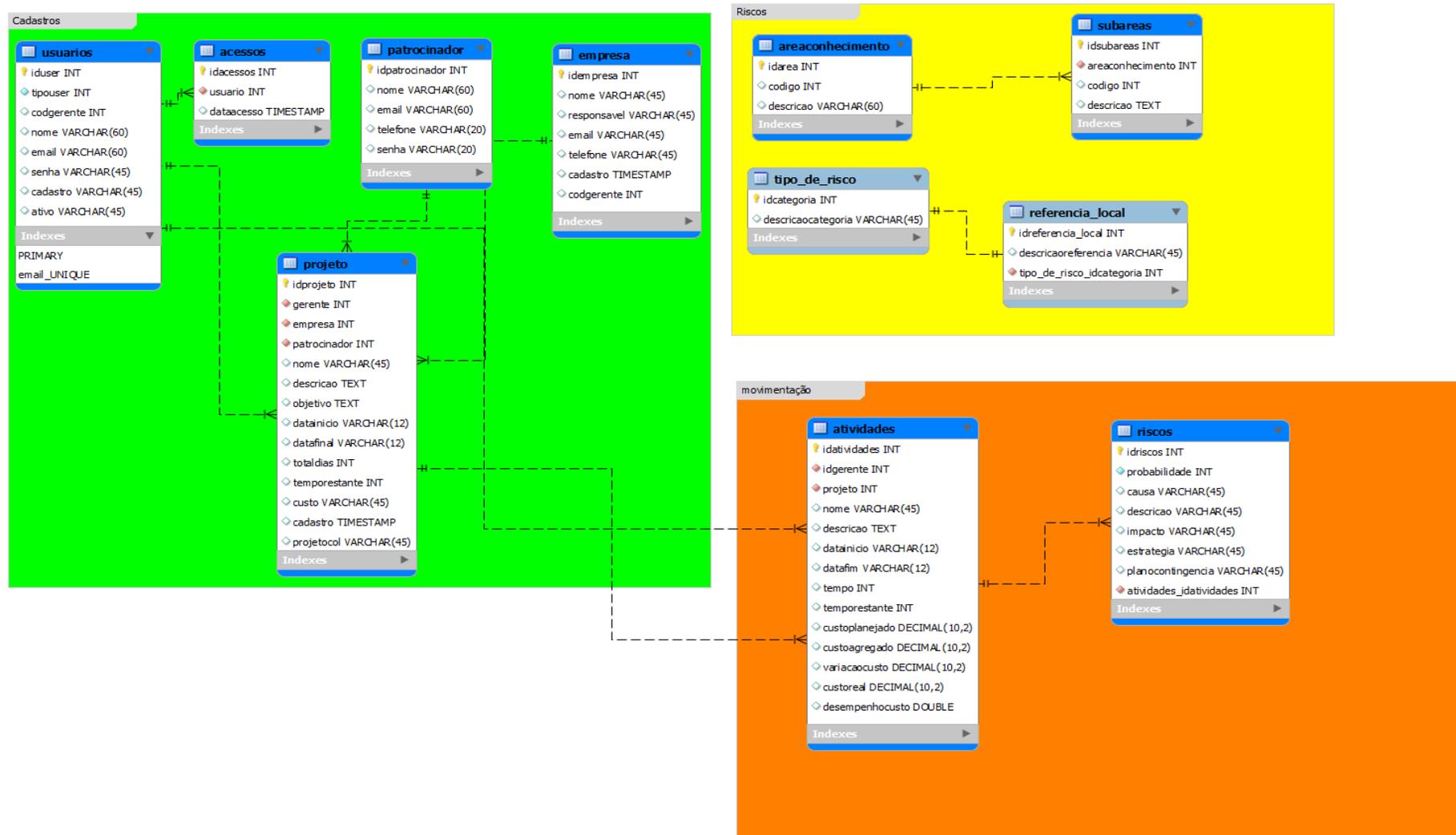


Figura 19 -Diagrama de Entidade Relacionamento

CAPÍTULO 7 -ESTIMATIVA DO PROJETO

7.1 ESTIMATIVAS DE DURAÇÃO DAS ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO:

Atividades	Data Inicia	Data Fim	Total de Dias
Levantamento de Requisitos	10/01/2014	31/01/2014	21
Especificação dos Requisitos	01/02/2013	15/02/2014	15
Diagrama De Caso de Uso	16/02/2014	20/02/2014	04
Especificação de Caso de Uso	21/02/2014	25/02/2014	04
Diagrama de Atividades	26/02/2014	04/03/2014	6
Diagrama de Sequência	05/03/2014	08/03/2014	3
Diagrama de Classe	09/03/2014	11/03/2014	2
MER	12/03/2014	15/03/2014	3
Programação	16/03/2014	30/06/2014	105
Testes	01/07/2014	30/07/2014	30
Treinamento	31/07/2014	20/08/2014	20

Tabela 15 - Estimativa do Projeto

7.3 RECURSOS NECESSARIOS

- **Humano:**
 - Analista/Desenvolvedor
- **Equipamentos:**
 - 01 Microcomputador core i3 2.0 Ghz, 4 Gb de memória Ram e HD de 512 Gb;
 - 01 Impressora (Copiadora, Scanner);
- **Software:**
 - Aptana Studio 3;
 - Classe fpdf
 - Banco de Dados Mysql 5.0;

7.4 ESTIMATIVAS DE CUSTOS

- **Analista/Desenvolvedor**

Custo diário = R\$ 90,00

Total de dias =290

Custo total: (Custo diário X Total de dias) =90 X 290 = R\$ 26.100

- **Microcomputador:**

Valor unitário = R\$ 2.300,00;

Depreciação 2 anos = R\$ 2.300,00/24 (meses) = R\$ 95,83 por mês;

Custo diário = R\$ 95,83/30 (dias) = R\$ 3,19;

Custo do Projeto (290 dias) = R\$ 3,19 * 290= 926,35

- **Impressora:**

Valor Unitário: R\$ 350,00;

Depreciação 2 anos: R\$ 350,00/24 (meses) = R\$ 14,58 por mês;

Custo Diário: R\$ 14,58/30 (dias) = R\$ 0,49;

Custo Projeto (290): R\$ 0,49* 290 = R\$ 142,10;

- **Aptana Studio 3:**

Valor unitário: R\$0,00 (Edição Livre)

- **iReports:**

Valor unitário R\$ 00,00;

- **Banco de Dados Mysql**

Valor unitário R\$ 0,00 (Edição Livre);

7.5 ORÇAMENTO DO PROJETO

Itens	Custo
Analista/Desenvolvedor	R\$ 26.100,00
Microcomputador	R\$ 926,35
Impressora	R\$ 142,10
Aptana Studio3	R\$ 0,00
IReports	R\$ 0,00
Banco de Dados Mysql 7.2.1	R\$ 0,00
Custo Total	R\$ 27.168,45

Tabela 17 - Orçamento do Projeto

CONCLUSÃO

Com as consequentes mudanças que vem acontecendo sobre gestão de projetos, e a busca por novas ferramentas de apoio, trás um novo horizonte sobre o que fazer e como fazer.É de entendimento que a criatividade precisa alçar vôos altos para atingir um resultado satisfatório, visão sobre processos e pessoas, isso requer uma visão holística de processos e incrementos de negócios.

O que se buscou influenciar no trabalho, é a mudança de paradigma de algumas empresas e negócios, para enxergar com bons olhos a gestão sobre processos, influenciando de forma direta nos resultados de cada empreendimento.

TRABALHOS FUTUROS

Por ser um software em testes, esta na versão 1.0, em novas atualizações ele irá incorporar aspectos mais automáticos, novos incrementos necessários para ampliar tipos de projetos mais complexos e módulos de integração com outros bancos e tabelas, ex: Recursos Humanos e Financeiro.

REFERÊNCIAS

Bibliográficas

ABPMP. **Guia para o Gerenciamento de Processos de Negócio - Corpo Comum de Conhecimento - (BPM CBOK®)**. Versão 2.0. 2009.

CAPOTE, **Gart. Guia Para Formação de Analistas de Processos**. Ed. Bookess, 2011.

CHARVAT, Jason Charvat. **Project Management Methodologies**. John Wiley & Sons, NJ, 2003.

GRADY BOOCH, J. R.& IVAR J. UML – **Guia do Usuário**, Editora: Campus, 2000.

SILVA, Maurício Samy, **CSS3 :Desenvolva aplicações web profissionais com uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3**.Novatec Editora.São Paulo. 2012.

KERZNER, Harold. **Gestão de Projeto: as Melhores Práticas**. Ed. Bookman. 2ªedição.Porto Alegre. 2006.

Eletrônicos

MYSQL,MySQL AB.**Manual de Referência**

MySQL.Disponível em http://www.feg.unesp.br/~saad/mysql/manual_pt.pdf. Acesso em: 16/03/2014 às 9:00 min.

PHP.**Manual do PHP**. Disponível em

<http://www.php.net/manual/pt_BR/index.php>. Acesso em: 14/03/2014 às 9:46 min.

APTANA STUDIO,Appceletator. Disponível em <http://aptana.com/support>. Acesso em: 15/03/2014 às 11:20 min.

Carlos Eduardo D. Fucci.**Gerindo decisões em processos: tornando o BPM uma prática flexível em sua organização**. Disponível em:

http://www.elogroup.com.br/download/process_dec.pdf. Acesso em :20/04/2014 às 13:24 min.

Curso W3C Escritório Brasil.Disponível em:

<http://www.w3c.br/pub/Cursos/CursoHTML5/html5-web.pdf>. Acesso em: 22/05/2014 às 15:44.