

**UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL  
BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO  
CAMPUS GUAÍBA**



**PROPOSTA DE ESTÁGIO**

Claudia Garcia Leites

Guaíba, agosto de 2006.

## SUMÁRIO

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO.....	3
2. DADOS DA EMPRESA .....	4
2.1 IDENTIFICAÇÃO DA EMPRESA .....	4
2.2 IDENTIFICAÇÃO DO SUPERVISOR DA EMPRESA .....	4
2.3 CARACTERIZAÇÃO DA EMPRESA .....	5
3. TÍTULO PROVISÓRIO DO TRABALHO.....	5
4.MOTIVAÇÃO.....	5
5.OBJETIVOS.....	6
6.REQUISITOS.....	6
6.1 HARDWARE.....	7
6.2 SOFTWARE.....	7
7. REFERÊNCIAL TEÓRICO.....	7
7.1 METODOLOGIA A SER UTILIZADA .....	7
8. ATIVIDADE A SER DESENVOLVIDA .....	9
9. CRONOGRAMA .....	11
10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	11



## **2. DADOS DA EMPRESA**

Este capítulo tem como objetivo apresentar os dados da empresa e suas Características.

### **2.1 IDENTIFICAÇÃO DA EMPRESA**

Nome da empresa: Prefeitura Municipal de Camaquã

Endereço: Av. Olavo Moraes, Nº 869 – Centro – Camaquã/RS

Telefone: (51) 3671- 72 00

Site: [camaqua.rs.gov.br](http://camaqua.rs.gov.br)

### **2.2 IDENTIFICAÇÃO DO SUPERVISOR DA EMPRESA**

Nome: Rubem Carlos Serafini Machado

Cargo: Secretário Municipal da Administração

Graduação: Administração de Empresas Públicas e Administração de Empresas privadas.

E-Mail: [pess0al@terra.com.br](mailto:pess0al@terra.com.br)

Telefone: (51) 3671-72 00

## **2.3 CARACTERIZAÇÃO DA SECRETARIA MUNICIPAL DA ADMINISTRAÇÃO:**

Essa secretaria é responsável pela funcionalidade da máquina administrativa. São setores ligados a ela o departamento de pessoal, o setor de compras, licitações, patrimônio, arquivo e depósito.

## **3. TÍTULO PROVISÓRIO DO TRABALHO**

Modelagem de um sistema web para gestão do conhecimento no Departamento de Pessoal da Prefeitura Municipal de Camaquã.

## **4. MOTIVAÇÃO**

A Secretaria Municipal da Administração, ciente que nos últimos anos a informação (conhecimento) tornou-se um dos bens de maior valor para qualquer instituição, vem querendo modernizar-se nas áreas de tecnologia da informação. A Secretaria vem enfrentando problemas na sobrecarga de informações de alguns funcionários no uso da informática e em muitas outras rotinas administrativas, onde os mesmos não conseguem sequer tirar férias, por falta de controle nos processos de trabalho burocráticos da empresa, pois não existe documentação das soluções de problemas revolidos anteriormente, e sim, estão armazenadas na memória biológica do funcionário.

Com base neste contexto, surge a necessidade de implementar um sistema preliminarmente simples, que possa buscar, selecionar, organizar, filtrar e exibir informações, que facilitarão na resolução de

problemas e no acesso a informações relevantes em uma área específica de seu interesse, para isso bastará possuir acesso a Internet e uma aplicação desenvolvida para este ambiente.

## **5. OBJETIVOS**

Utilizar a UML (Linguagem de Modelagem Unificada) para a criação da documentação de um Sistema WEB a ser implementado futuramente no Departamento de pessoal da Secretaria Municipal da Administração, visando armazenar o conhecimento sobre todos os dados decorrentes ou não de problemas ocorridos, visando uma melhor qualidade nos serviços, agilidade nas tarefas e um melhor controle de erros e problemas por falta de conhecimento de usuários futuros, tanto nos sistemas existentes na Secretaria como em suas atividades burocráticas, criando uma ampla base de dados para a empresa, que permita gerenciar os problemas, resolvê-los na sua raiz e diminuir custos operacionais, reduzindo assim a sobrecarga de informações na mente dos funcionários do setor.

## **6. REQUISITOS**

Para o desenvolvimento desse projeto serão necessários os seguintes requisitos de hardware e software que estão descritos abaixo:

### **6.1 HARDWARE**

- Equipamento de desenvolvimento
  - Computador AMD Duron de 1.8 GHZ

- 512 MB de RAM
- HD de 40 GB
- Monitor, teclado, mouse
- Impressora

## **6.2 SOFTWARE**

- Sistema Operacional Windows XP
- Linguagem HTML e Linguagem PHP
- Sistema Gerenciador de Banco de Dados MySQL
- Editor Web – Macromedia Dreamweaver

## **7. REFERÊNCIAL TEÓRICO**

No processo de desenvolvimento de um sistema há uma grande complexidade que cresce à medida que o sistema é desenvolvido, é por esse motivo que é necessário um bom planejamento com uma boa modelagem.

### **7.1 METODOLOGIA A SER UTILIZADA**

No desenvolvimento deste sistema será utilizada a UML (Unified Modeling Language - Linguagem de Modelagem Unificada) [CON03] que é uma metodologia aplicada a sistemas Orientados a Objeto. Nos últimos anos, a UML consagrou-se como a linguagem-padrão de modelagem adotada pela indústria de engenharia de software.

A UML é uma tentativa de padronizar a modelagem orientada a objetos de uma forma que qualquer sistema, seja qual for o tipo, possa

ser modelado corretamente, com consistência, fácil de se comunicar com outras aplicações, simples de ser atualizado e compreensível.

Objetivos da UML são: modelagem de sistemas (não apenas de software) usando os conceitos da orientação a objetos; estabelecer uma união fazendo com que métodos conceituais sejam também executáveis e criar uma linguagem de modelagem usável tanto pelo homem quanto pela máquina

Neste projeto estarei usando como modelo os seguintes Diagramas UML:

- **Diagrama de Casos de Uso:** Contem elementos gráficos que representam o sistema, os atores (quem interage com o sistema) e os casos de uso (seqüência de ações executadas pelo sistema), mostrando os diferentes relacionamentos entre esses elementos;
- **Diagrama de Modelagem de Dados:** é uma extensão da linguagem UML para que esta possa suportar a modelagem de bancos de dados relacionais, será usado para descrever o desenvolvimento completo de do banco de dados relacional ou objeto relacional.
- **Diagrama de Classes:** Descreve as classes de objetos do sistema, seus atributos, operações e relacionamentos;

Além de UML, serão utilizados os seguintes diagramas:

- **Diagrama Navegacional (DN):** os diagramas navegacionais [LIM98] demonstram a interação dos usuários com o sistema, através da visualização, navegação e atualização de documentos.

## 8. ATIVIDADE A SER DESENVOLVIDA

Durante o desenvolvimento deste projeto serão executadas as seguintes atividades: Reunião Inicial, definição do Tema e Elaboração da Proposta, Entrega da Proposta, Análise de Requisitos, Planejamento Estratégico, projeto de gestão do conhecimento, Modelagem do Sistema, Redação do Relatório Final, Revisão e entrega do Relatório. A seguir serão descritas as principais atividades:

- **Análise de Requisitos** – é a fase inicial do projeto, onde acontece a coleta de informações pertinentes a elaboração do sistema. Essa etapa será realizada através de pesquisas para identificar os fluxos informais de comunicação, mapear as formas pelas quais o conhecimento é compartilhado / socializado e verificar se houve a criação de novo conhecimento, procurando também proporcionar uma maior familiaridade com o tema e o aprimoramento de idéias;
- **Planejamento Estratégico** – será realizado um diagnóstico da situação atual, estabelecendo políticas, procedimentos e tecnologias para coletar, distribuir e utilizar o conhecimento como fator de mudança organizacional;
- **Projeto de Gestão do Conhecimento** - Nesta fase será formulado uma política estratégica de desenvolvimento e aplicação do conhecimento na organização como um todo; será definido estratégias de conhecimento com a participação de todos os segmentos relevantes da empresa;
- **Modelagem do Sistema** – A abordagem escolhida para a representação do banco de dados é o paradigma relacional, para

tal, a modelagem será feita utilizando os padrões da UML (Linguagem de Modelagem Unificada), conforme modelos supracitados.

## 9. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Tarefa	2006/02											
	Agosto			Setembro			Outubro			Novembro		
Reunião Inicial	X											
Envio de Dados Aluno		X										
Elaboração Proposta		X										
Entrega da Proposta			X									
Entrega Anexo 1			X									
Resultado Proposta				X								
Análise Requisitos				X	X	X						
Planejamento Estratégico						X	X	X				
Projeto Gestão Conhecimento								X	X	X		
Modelagem										X	X	X
Entrega do Trabalho												X

## 10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[FUR98] FURLAN, José Davi. Modelagem de Objetos Através da UML. São Paulo: Makron Books, 1998.

[TRU04] TRUST, Target. UML: Unified Modeling Language. Ed. Target Trsut, 2004.

[BOO00]Booch, Grandy;James Rumbaugh;Ivar Jacobson. UML, guia do usuário. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

[CON03] CONVERCE, Tim, PARK, Joyce. PHP: A Bíblia. 2º ed. Rio de Janeiro: Campus, 2003.