

PRÉ-PROPOSTA PARA O PROJETO DE SOFTWARE

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1.1 Descrição do Projeto

Descrição

1.2 Responsável pelo Projeto

Nome do Aluno

e-mail do Aluno

2. OBJETIVOS

Apresentar os objetivos do projeto, considerando que os mesmos devem expressar algum resultado prático (implementação em ambiente Web).

3. ESPECIFICAÇÃO DOS REQUISITOS

3.1. Método de Levantamento de Requisitos

Mostrar os métodos de levantamento de requisitos utilizados na análise do projeto a ser desenvolvido. Deve ser apresentado todos os métodos utilizados, além de mostrar o porquê de sua escolha.

3.2. Lista de funcionalidades

Obter a lista de funcionalidades principais que irão compor o sistema em desenvolvimento. Na tabela a seguir existem dois exemplos de funcionalidades para um sistema de apoio informatizado ao controle de vendas, de estoque, de compra e de fornecedores de uma mercearia.

Número de ordem	Funcionalidade	Necessidades	Benefícios
1	Gestão de mercadorias	Fornecimento de dados a outras funções. Identificação das mercadorias.	Agilidade na compra e venda de mercadorias. Melhoria do conhecimento dos produtos comercializados.
2	Gestão de estoque	Controle da reposição das mercadorias. Controle efetivo de mercadorias em estoque.	Identificação de produtos mais e menos vendidos. Indicação de promoções. Diminuição de perdas. Otimização do estoque de cada produto.

4. ESTUDO DE VIABILIDADE

Um estudo breve e focalizado que procura responder algumas questões sobre a contribuição do sistema para os objetivos gerais da organização; o sistema pode ser implementado com tecnologia atual e dentro das restrições definidas de custo e prazo; o sistema pode ser integrado a outros sistemas já implantados, etc.

5. PLANO DE ATIVIDADES E CRONOGRAMA

*Descrever todas as atividades necessárias para desenvolver o projeto e elaborar um cronograma de execução das atividades.
Anexar cronograma de atividades por semana.*

Assinatura do aluno

*Obs.: REMOVER TODO O TEXTO EM ITÁLICO DA VERSÃO FINAL DO DOCUMENTO.
ESTE TEXTO FOI UTILIZADO PARA EXPLICAR OS TÓPICOS.*