



Visão do Projeto

Visão do Projeto
E-COMMERCE

Visão do Projeto

Revisões	3
1. Introdução	4
1.1 Objetivo do Documento.....	3
1.2 Referências	4
2. Escopo do Projeto	5
2.1 Objetivo do Projeto.....	5
2.2 Justificativa.....	5
2.3 Restrições	5
2.4 Premissas	5
2.5 Exclusões Específicas (itens que não fazem parte do escopo)	5
2.6 Data de início e término estimadas para o projeto	5
2.7 Entregáveis e Marcos do Projeto	6
2.8 Metodologia de Desenvolvimento	4
3. Partes Interessadas	6
3.1 Patrocinador	6
3.2 Cliente	7
3.3 Comitê Gestor (opcional)	7
3.4 Equipe do Projeto.....	7
3.4.1 Product Owner.....	7
3.4.2 Scrum Master/Líder de Projeto	7
3.4.3 Equipe de desenvolvimento/ Time SQUAD	8
3.5 Matriz de Responsabilidades	8
3.6 Matriz de Comunicação	8
4. Riscos do Projeto	9
4.1 Identificação dos Riscos	9
5. Aprovações deste documento.....	9

Visão do Projeto

Objetivo do Documento

Este documento é o guia para a criação do e-Commerce do Curso Ágil SCRUM – Guia Prático e Definitivo.

Destacamos nestea Visão do Projeto, o escopo do projeto, seus objetivos, suas exclusões específicas, a equipe que participará do projeto, os entregáveis do projeto com seus respectivos prazos, a matriz de responsabilidades, matriz de comunicação e a lista dos riscos identificados.

O público alvo deste plano são os alunos do curso, a equipe do projeto e cliente.

Revisões

Responsável	Data de Criação	Versão	Descrição da Mudança
Alex Godoy	xx/xx/xx	1.0	Documento original

1. Introdução

Referências

Abaixo os documentos utilizados como referência para elaboração desta Visão do Projeto:

- Ata de Reunião de Kickoff ou memorando de criação do projeto;
- TAP;
- Plano de Negócio

Metodologia de Desenvolvimento

Será utilizada a metodologia ágil SCRUM, sendo dividido entre *releases* (entregável utilizável) e *sprints* (semanais, quinzenais ou mensais), onde o time deverá executar atividades planejadas. Cabe ressaltar, quando na execução, devem ser observadas as características e necessidades da release e suas dependências.

2. Escopo do Projeto

2.1 Objetivo do Projeto

O objetivo do projeto é criar um sistema de e-commerce para a empresa X onde este sistema de e-commerce deverá permitir vender produtos personalizados aos internautas. O e-commerce precisa permitir por só só o acompanhamento das vendas realizadas, o acompanhamento dos clientes e interessados, o acompanhamento dos produtos e a lucratividade ao longo dos meses.

2.2 Justificativa

A empresa X possui uma matriz onde vende produtos personalizados. Acreditamos que criar um site e-commerce vai aumentar drasticamente as vendas dos nossos produtos além de levar a nossa marca para muitos outros possíveis clientes.

2.3 Restrições

Temos limitação de dinheiro, por este motivo precisamos construir a primeira versão do e-commerce através de página Web com funcionalidades reduzidas que permitam cadastrar produtos e clientes, vender produtos e aferir os rendimentos. Não teremos no momento condições de realizar automações.

2.4 Premissas

É premissa do projeto que tenhamos um domínio com o nome de nossa empresa e um provedor internet com capacidade para suportar o tráfego gerado no e-commerce.

2.5 Exclusões Específicas (itens que não fazem parte do escopo)

Não faremos um app neste momento. Os cadastros serão realizados de forma manual, não teremos automações.

2.6 Data de início e término estimadas para o projeto

Início do mês xxx e previsão inicial de 7 meses de desenvolvimento para finalizar a primeira versão totalmente funcional.

Visão do Projeto

2.7 Entregáveis e Marcos do Projeto

Item	Fase/Release	Datas
R1	Cadastro de Produtos	Mês 1
R1	Cadastro de Clientes	Mês 1
R1	Testes de Pagamentos	Mês 1
R2	Cadastro de Pagamentos	Mês 2
R2	Cadastro de Fornecedores	Mês 2
R2	Logística	Mês 2
R3	Logística Reversa	Mês 3
R3	Descontos	Mês 4
R...		

3. Partes Interessadas

Esta parte do documento diz respeito a um indivíduo, grupo ou organização que pode afetar, ser afetado por ou perceber que será afetado por uma decisão, atividade ou resultado de um projeto. Abaixo a lista de envolvidos, no presente projeto:

	Nome	E-mail	Função	Telefone	Área	Observações
1	Fornecedor de Bonés	< e-mail corporativo >	< cargo >	(xx) xxxx-xxxx		
2	Fornecedor de Xícaras	< e-mail corporativo >	< cargo >	(xx) xxxx-xxxx		
3	Correios	< e-mail corporativo >	< cargo >	(xx) xxxx-xxxx		
4	...					

3.1 Patrocinador

O patrocinador do projeto é a pessoa uma pessoa ou grupo que fornece recursos e apoio para o projeto, é responsável por facilitar seu sucesso, tem como atribuições:

Visão do Projeto

- Acompanhar e garantir execução do projeto conforme custo previsto.
- Proteger a equipe;
- Promover o projeto internamente.

3.2 Cliente

São as partes interessadas que se beneficiarão com os resultados do projeto e tem como responsabilidades:

- Auxiliar na definição dos requisitos e regras de negócio;
- Participar na reunião (Sprint Review) para homologação dos itens requisitados;

3.3 Comitê Gestor (opcional)

N/A.

3.4 Equipe do Projeto

3.4.1 Product Owner

Responsável pelo produto do projeto, suas atribuições são:

- Definir a visão;
- Elaborar e manter Product Backlog;
- Definir tarefas e a prioridade de atendimento;
- Representar o cliente;
- Aceitar ou rejeitar os entregáveis;
- Definir e supervisionar os objetivos do projeto;
- Aprovar a conclusão do Projeto.

3.4.2 Scrum Master/Líder de Projeto

O SM é o líder do projeto e tem como responsabilidades:

- Liderar a equipe;
- Remover Impedimentos;
- Ajudar o PO com o productbacklog;
- Ser facilitador da equipe;
- Garantir as práticas do SCRUM;
- Orientar na implementação de funcionalidades sistêmicas;
- Garantir a disponibilização dos profissionais conforme cronograma;

Visão do Projeto

- Avaliar os resultados operacionais;

3.4.3 Equipe de desenvolvimento/ Time SQUAD

A equipe tem como responsabilidades:

- Fazer estimativas;
- Decompor as tarefas;
- Desenvolver o produto;
- Garantir a qualidade do produto;
- Apresentar o produto ao cliente

3.5 Matriz de Responsabilidades

Release/Partes Interessadas		A	R	E	P
Homologação	<Identificação parte interessada>				
	<Identificação parte interessada>				
<Release 1>	<Identificação parte interessada>				
	<Identificação parte interessada>				

Legenda: A – Aprovador, R – Responsável, E – Executor P – Participante

< Colocar releases previstas para entrega>

3.6 Matriz de Comunicação

Artefato/Cerimônia	Meio	Responsável	Interessados	Periodicidade
TAP	E-mail		Equipe do projeto	Início do Projeto
Visão do Projeto	E-mail		Equipe do projeto	Início do projeto e a cada mudança.
EAP	E-mail		Equipe do projeto	Início do projeto e a cada atualização
Status Report	E-mail		Equipe do projeto	Semanal

Visão do Projeto

Ata de Reunião	E-Mail		Equipe do projeto e demais participantes da reunião	Por reunião
Lista de Impedimentos	E-mail		Equipe do Projeto	Semanal
Termo de Aceite	E-mail/Portal	<SM>	Gerentes do Projeto	Ao final de cada fase.
Planning	Reunião		Equipe do projeto e Cliente	Início da Sprint
Daily	Reunião	Equipe	Equipe do projeto	Diária
Sprint Review	Reunião		Equipe do projeto e Cliente	No final da Sprint.
Retrospective	Reunião		Equipe do projeto	No final da Sprint, após Sprint Review.

4. Riscos do Projeto

4.1 Identificação dos Riscos

<Descrever listagem de riscos e informar ao qual item está associado, release de trabalho, premissa ou restrição>

Nº do Risco	Release de trabalho/Premissa/Restrição	Descrição do Risco Associado
1	N/D	Perder os dados dos clientes
2	N/D	Fornecedor fechar as portas
3	N/D	Não conseguir investidor

5. Aprovações deste documento

A presente Visão do Projeto se tornará oficial, mediante as aprovações dos envolvidos descritos na tabela a seguir:

Visão do Projeto

Responsável pela Aprovação	Data	Versão	Descrição da Aprovação
<Identificação do responsável>	< 00/00/0000>	1.0	< assinatura ou referência >
Observações: < Caso necessário, descreva aqui observações pertinentes>			