



## **Plano de gerenciamento de projeto**

**Projeto: Aplicação para educação e  
cooperação na área de linguagens  
de programação e seus códigos.**

# Sumário

## **1. Identificação**

- 1.1. Nome do projeto
- 1.2. Nome do gerente
- 1.3. Nome do patrocinador e/ou cliente

## **2. Visão geral do projeto**

- 2.1. Definições, termos e siglas
- 2.2. Histórico de revisões
- 2.3. Objetivos
- 2.4. Justificativas
- 2.5. Resultados
- 2.6. Abrangência

## **3. Gerenciamento do escopo**

- 3.1. Premissas
- 3.2. Restrições
- 3.3. Escopo do produto
- 3.4. Requisitos do produto

## **4. Gerenciamento da qualidade**

- 4.1. Plano de qualidade

## **5. Plano de recursos**

- 5.1. Equipe técnica do projeto
- 5.2. Gerenciar partes interessadas
- 5.3. Matriz de responsabilidade

## **6. Plano de Custos**

## **7. Plano de aquisições**

## **8. Gerenciamento de riscos**

- 8.1. Plano de riscos

## **9. Aprovação**

---

# **1. Identificação**

## **1.1 Nome do projeto:**

Fica decidido por meio deste documento, e registrado no mesmo, que o nome do projeto designado é: “Aplicação para fins educativos e para cooperação voltada para a área de linguagens de programação e seus códigos”.

## **1.2 Gerente de projeto**

O gerente de projeto designado será o André Vitor Bigaran Santos. O gerente então, será o responsável da equipe para responder requisições públicas ou da

equipe, além de coordená-la e motivá-la. André Vitor Bigaran Santos será este encarregado.

## **1.3 Patrocinador**

Este projeto é auto-rentável, tendo como contribuintes os próprios usuários e patrocinadores externos. Além de patrocinadora intelectual, a Professora Tânia Camila Kochmansky Goulart. Será buscado também, apoio de outros patrocinadores financeiros em eventos de divulgação públicos, onde apresentaremos nossa ideia em busca de apoio monetário. Hackathons e feiras de tecnologia são opções para nossa divulgação.

## **2. Visão geral do projeto**

### **2.1 Definição de termos e siglas**

1. Proby - Nome da aplicação web e mobile que será especificada neste planejamento;
2. Ionic - Framework de desenvolvimento web e mobile que será utilizado;
3. HTML - Linguagem de marcação utilizada para o desenvolvimento do aplicativo;
4. CSS - Linguagem de estilização utilizada para o desenvolvimento do aplicativo;
5. Javascript - Linguagem para o desenvolvimento da parte dinâmica do aplicativo
6. Typescript - Linguagem baseada em Javascript com definição de tipos de variáveis;
7. Web - Aplicação digital para Internet;
8. Mobile - Dispositivo móvel ou termo usado para se referir a aplicações para estes dispositivos.
9. SO - Sistema Operacional.

### **2.2 Histórico de revisões**

<b>Data</b>	<b>Versão</b>
17/03	1.0
01/04	1.1

## 2.3 Objetivo

Esse projeto tem como objetivo a criação de uma plataforma dinâmica e interativa. Uma comunidade de usuários com um interesse em comum: A tecnologia da informação. A plataforma será utilizada por esses indivíduos, que irão interagir uns com os outros em um ambiente saudável, moderado e aberto para o aprendizado.

Na plataforma, as interações serão voltadas para o estudo, o tirar de dúvidas e o ensinar sobre a área da tecnologia da informação. Os usuários poderão escolher em menus os assuntos específicos e ramificados dentro da área de TI, estes serão os mais diversos; como programação, desenvolvimento e auxílio técnico. Tendo escolhido o respectivo menu com o assunto ou área desejada, o usuário será redirecionado para uma seguinte tela, onde poderá interagir com outros usuários em um chat. Haverá também a possibilidade de criar perguntas públicas dentro daquele respectivo tópico, estas então, serão respondidas por utilizadores mais experientes daquela específica área.

Estes usuários mais experientes, não deixarão de ser o foco e poderão encontrar vagas de emprego na respectiva área ou tópico previamente escolhido no menu; além de poderem fazer networking com outros interessados em suas áreas de trabalho. Tudo isso em um ambiente de chat ou postagens, moderado e focado.

## 2.4 Justificativa

Em meio a um mundo digital, percebemos que a realidade brasileira está defasada em comparação com países desenvolvidos, de primeiro mundo. Nesses mesmos, há uma maior fluência digital e alcance da tecnologia para a população devido ao valor per-capita desses respectivos países.

Tendo isso em mente, a startup Alls decidiu que a criação de uma plataforma web e mobile seria uma solução para a deficiência tecnológica do Brasil. A plataforma já descrita tem como objetivo, este também já descrito, o melhorar da qualidade técnica da área de tecnologia da informação da população brasileira interessada na área.

## **2.5 Resultados**

Esperamos, de forma geral, melhorar a qualidade técnica e o conhecimento dos brasileiros na área da tecnologia da informação, programação e desenvolvimento. Este melhoramento virá de forma gradual para os usuários da plataforma.

## **2.6 Abrangência**

Este projeto e sua conclusão, o aplicativo e plataforma web, Proby, deverá atingir todo e qualquer indivíduo com interesse na área da programação, desenvolvimento e programação. Estes interessados não são necessariamente iniciantes ou indivíduos sem experiência, mas também pessoas com carga na área, que adicionarão conteúdo à plataforma; podendo responder questões e dúvidas dos usuários menos experientes.

# **3. Gerenciamento do escopo**

## **3.1 Premissas**

Esse projeto tem como premissas o lançamento das respectivas plataformas web e mobile da plataforma Proby. Tendo sido lançado, o foco será na criação de uma comunidade, esta já descrita. Após isso, temos como objetivo e premissa o moderar desta mesma plataforma.

## **3.2 Restrições**

No decorrer deste projeto, há de haver múltiplas restrições. Durante o pré-projeto, fica restrito a equipe seu desenvolvimento, e tendo deste projeto iniciado o desenvolvimento de suas respectivas plataformas web e aplicativo mobile, fica restrito aos desenvolvedores a leitura e escrita do código. Assim, mantendo confiabilidade, garantimos segurança, já que assim impedimos alterações indevidas, inclusão de código malicioso, além de descoberta e aproveitamento de vulnerabilidades.

Tendo este projeto passado pela fase de execução, e as respectivas plataformas web e mobile estando já no ar, haverá restrição de criação de contas. Uma por indivíduo. Assim, evita-se spam, bombardeamento digital e ataques de replicação de contas para uso malicioso, como “bots”. Restringiremos a criação de conta fazendo com que seja necessário utilizar e-mail e número de celular, dificultando assim, a criação de contas-bot.

## **3.3 Escopo do produto**

A plataforma web e o aplicativo mobile Proby pretendem atingir todo o público com interesses na área de tecnologia da informação. Para isso, construiremos as plataformas e faremos nosso melhor para atingir o maior número de pessoas possível. Com isso, o escopo de nosso aplicativo e plataforma fica restringido a área de tecnologia da informação, programação, desenvolvimento e assistência técnica

## **3.4 Requisitos do produto**

Requisitos do produto são utilização de serviços para criação de um projeto, tendo isso em mente aqui estão alguns modo para a criação do Proby

	O Visual Studio Code será nosso IDE (Ambiente de Desenvolvimento Integrado). Usaremos esse programa para o desenvolvimento do Proby.
	Utilizaremos as linguagens HTML, CSS e Typescript. Tendo sido cada linguagem explicada na sessão de siglas.
	O framework que utilizaremos será o IONIC. Com uma vasta possibilidade de código e facilitação para colocarmos nossas ideias em prática.
	Utilizaremos computadores para o desenvolvimento da plataforma.
	Utilizaremos o MySQL como o banco de dados da Proby.



## 4. Gerenciamento de qualidade

### 4.1 Plano de qualidade

Oferecemos os seguintes parâmetros:

- *Garantia de Qualidade:* Processo ou procedimento que fornece evidências de qualidade aos produtos ou serviços que estão sendo executados.
- *Controle de Qualidade:* Técnicas e atividades operacionais executadas por funcionários experientes para atender os requisitos de qualidade.
- *Sistema de Gerenciamento da Qualidade:* Um conjunto de processos, procedimentos e regras de uma área de negócios ou projeto para atender as expectativas do cliente e aos requisitos regulamentares.

#### *Melhoria contínua*

“Ciclo constante de mudanças com o intuito de melhorar entregas e resultados.”

Nós oferecemos a você usuário uma experiência inegável, onde não deve se preocupar com a qualidade do seu projeto, com a segurança e comprometimento com prazos estabelecidos.

Oferecemos a você e asseguramos em nossos termos de uso:

- **Objetivos:** Especificações, eficácia, prazos, custos, recursos, utilização e assim por diante
- **Etapas do processo:** Prática, procedimentos, responsabilidades e autoridades
- **Documentação:** padrões exigidos e instruções específicas
- **Ensaio processuais:** Inspeção, avaliação e avaliação
- **Rastreamento de alterações:** dados históricos e informações sobre alterações e modificações

#### *Monitoramento e testes*

Proporcionamos a todos os usuários e interessados, um sistema de monitoramento que permite testes e avaliação de problemas ou não-conformidades antes que elas impactem o andamento dos seus processos. Executamos testes recorrentes para detectar problemas no produto ou nos serviços que possam desagradar os interesses dos stakeholders ou ameaçar pessoas, animais ou meio ambiente.

## 5. Plano de recursos

A área de recursos humanos do projeto será uma outra equipe distinta da nossa equipe que será responsável por essa parte. Essa equipe terá contato direto com o gerente do projeto e poderá ser acionada por meio de um endereço específico no aplicativo pelos próprios usuários e pelos integrantes da equipe de projeto para melhor experiência do usuário, essa equipe será contatada em caso de usuários perguntarem ou responderem coisas inapropriadas com o contexto e em caso de suporte ao usuário.

### 5.1 Equipe técnica do projeto

A equipe técnica do projeto é composta por quatro integrantes, cada um com sua respectiva função para executar dentro do projeto. Segue uma tabela mais detalhada com os integrantes e suas respectivas funções:

NOME	PAPEL NO PROJETO	CELULAR	E-MAIL
André Vitor Bigaran	Gerente do projeto	(43) 99107-0905	andre.bigaran@edu.unifil.br
André Luíz Gaspar dos Santos	Gerente de comunicação	(43) 99639-9059	andreluizgaspar@edu.unifil.br
André Sert Semprebom	Gerente de testes	(43) 99120-6100	andre.semprebom@edu.unifil.br
Lucas Henrique da Silva Santos	Gerente de qualidade	(43) 99175-3526	lucas.henrique.2

			@edu.unifil.br
Lorena Milani Marcon	Gerente de marketing	(43) 99142-2185	lorena.marcon@edu.unifil.br

## 5.2 Gerência de partes interessadas

As partes interessadas são muito importantes para a avaliação de um projeto, tendo em vista isso, segue uma tabela referente às partes interessadas, suas funções e expectativas com o projeto:

PARTE INTERESSADA	FUNÇÃO	EXPECTATIVA	GRAU DE INFLUÊNCIA	GERENCIAMENTO DE EXPECTATIVAS
Tânia Camila Kochmansky Goulart	Orientadora	Positiva	Média	Acompanhamento do andamento do projeto
Clientes/Usuários	Utilizarão o produto final do projeto	Positiva	Alto	Ter acesso a um produto final de qualidade que atenda suas necessidades
Bruno Henrique Coletto	Avaliador	Positiva	Alto	Aprendizado dos membros da equipe
Patrocinadores	Custear o projeto final	Positiva	Alto	Um retorno bom e benéfico no projeto investido
Equipe	Desenvolvimento do projeto	Positiva	Muito alto	Ser bem recompensado com acessos e utilizações do projeto final
StackOverflow	Competidor	Negativa	Baixo	Que o produto final não tenha sucesso

## 5.3 Matriz de responsabilidade

A matriz de responsabilidade tem como função esclarecer cada função de cada integrante da equipe, a seguir está uma tabela com essa função:

DESCRIÇÃO	André Luíz Gaspar dos Santos	André Vitor Bigaran	André Sert Semprebom	Lorena Milani Marcon	Lucas Henrique da Silva Santos
Criação e idealização de logomarca	A	R	A	C	A
Criação do design mobile e web	R	R	A	C	A
Programação do aplicativo mobile	R	R	R	R	R
Criação da EAP	R	C	A	I	A
Resolução de erros	R	R	R	R	R
Teste de multiplataformas	A	A	R	A	A
Elaboração de termos e serviços do Proby	A	A	R	A	A

Legenda: R - Responsável, A - Aprovador, C - Consultado, I - Informado

## 6. Plano de custos

Nós da Alls avaliamos os gastos baseando-se nos trabalhos oferecidos do mesmo modo que nos preocupamos com gastos de manutenção. Com esse intuito de preocupação com custos, não começamos a injetar valores financeiros. Sendo assim, o único custo que tivemos foi da utilização de nosso tempo. Mas possivelmente iremos entrar em acordos salariais de empresas financeiras para injetar verba salarial

em nosso projeto. Baseando-se nesse intuito, começaremos com um aplicativo sem custo financeiro para acesso e utilização.

Além disso, haverá o custo para hosting de site, aplicação e base de dados. Incluindo também o valor para a publicação do aplicativo na AppStore e PlayStore. Segue a descrição dos mesmos.

<b>Tipo de dispensa</b>	<b>Descrição da despesa</b>	<b>Valor</b>
Hospedagem Web	Hospedagem de site com cloudflare e HTTPS	R\$300,00/anual
Hospedagem	Hospedagem de banco de dados com cloudflare	R\$300,00/bimestral
Publicação	Mantimento e publicação de aplicativos em suas respectivas lojas virtuais	R\$1900,00/anual

## **7. Plano de aquisições**

O grupo Alls oferece ao usuário um plano de aquisições completo, didático e autoexplicativo. Garantindo gerenciamento, conduzindo e controlando as aquisições dentro do projeto, Alls prioriza uma excelente performance e segurança a todos.

Para a aquisição deste projeto e utilização da plataforma o indivíduo utilitário deverá consumir através de uma SO, estará disponível em plataformas Web para todos os navegadores existentes e em plataformas Mobile como AppStore ou PlayStore. Vale ressaltar que o usuário deverá ter algum aparelho eletrônico com acesso a internet.

## **8. Gerenciamento de riscos**

Na fase de Iniciação é efetuada a identificação dos riscos, a probabilidade de sua ocorrência e o seu impacto no projeto caso ocorram. A fase de Planejamento é o momento de avaliar os riscos identificados e decidir quais serão aceitos, mitigados ou eliminados. Nossa equipe juntamente com outras organizações prevenimos mais de

120 riscos oferecidos ao projeto. Diante de tal situação, tomamos algumas precauções para que não houvesse nenhum imprevisto na entrega do projeto, assim tendo uma melhor performance e disponibilidade ao usuário; honrando o acordo e termos estabelecidos, oferecendo uma plataforma totalmente estilizada, otimizada e funcional.

## 8.1 Plano de riscos

Descrição	Consequência	Impacto	Prioridade	Estratégia	Ação
Incompatibilidade de SO	Devido à inúmera quantidade de SOs a plataforma poderá sofrer incompatibilidade	Alto	Alta	Desenvolver com ferramentas universais de múltiplas plataformas	Desenvolver aplicação com IONIC
Ataques cibernéticos no servidor	<i>Downtime</i> , tempo sem funcionamento	Alto	Alta	Impedir que requests de DDOS cheguem ao servidor	Uso de firewall
Cyberbullying	Má experiência dos usuários	Baixo	Moderada	Designar equipe STAFF encarregada para verificar e avaliar mensagens enviadas por usuários	Monitoramento
Verba insuficiente	Abandono do projeto	Muito alto	Alta	Gerar mais renda, através de propagandas e divulgações em plataformas web	Colocar anúncios no aplicativo
Bugs de código	Plataforma inutilizável	Alto	Alta	Gerenciar e monitorar equipe de desenvolvimento	Analisar códigos e estruturar.

## **9. Aprovação**

De acordo com esse termo, os gerentes responsáveis pelo projeto aprovam este Plano de Gerenciamento de Projeto (PGP).

Aprovado por André Luiz Gaspar dos Santos, gerente de comunicação.

12 de março de 2022.

Aprovado por André Vitor Bigaran, gerente do projeto.

16 de março de 2022.