

Plano de Gerência de Software

aaa

Versão: Final

05 de dezembro de 2025

Rafael Araújo

Plano de Gerência.docx

Histórico de Revisões

Versão	Autor	Descrição	Data
Draft	Diôgo Amador	Versão inicial do plano de gerência	29/09/25
Preliminary	Gustavo Henrique	Revisão da versão inicial	16/10/25
Preliminary	Ana Clara	Revisão do plano de gerência	05/11/25
Final	Rafael Araújo	Versão final do plano de gerência	05/12/25

1. Introdução

Projeto a ser desenvolvido por alunos do 4º ano do curso de Informática para Internet do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN, como requisito da disciplina “Projeto de Desenvolvimento de Sistemas para Internet”.

1.1. Resumo do projeto

O PenConnect é uma rede social literária desenvolvida para aproximar escritores e leitores em um ambiente digital colaborativo. O sistema permitirá que os usuários realizem seu cadastro e autenticação, criando perfis personalizados a partir dos quais poderão publicar textos literários de diferentes gêneros. Além da publicação, os usuários terão a possibilidade de interagir com as produções por meio de curtidas e comentários, incentivando o engajamento e a troca de ideias.

As funcionalidades também incluem a pesquisa e o acesso a obras específicas, bem como a categorização de textos, facilitando a organização e a navegação dentro da plataforma. Os perfis dos usuários poderão exibir informações pessoais, histórico de publicações e interações, reforçando o caráter de rede social do sistema.

Para os escritores, o PenConnect oferece um espaço de visibilidade e divulgação de suas produções, enquanto para os leitores proporciona um ambiente dinâmico de consumo

e interação literária. O sistema também contará com elementos de usabilidade e identidade visual cuidadosamente planejados, de modo a garantir uma experiência estética agradável e coerente com o universo da literatura.

1.2. Entrega de tarefas

Data	Marco	Tarefas desenvolvidas	Gerente
29/09/25	A	Definição do processo de desenvolvimento; Diagrama de Caso de uso; Diagrama de Classes; Diagramas de Atividades; Protótipo de baixa fidelidade do layout.	Diôgo Amador
05/10/25	B	Revisão de todos os documentos; Protótipos de média e alta fidelidade do Layout; Inicialização da API.	Gustavo Henrique
20/10/25	C	Implementação de casos de uso; Desenvolvimento das interfaces; Conexão com sistema de banco de dados.	Gustavo Henrique
31/10/25	D	Implementação de casos de uso; Testes com as interfaces	Ana Clara
06/11/25	E	Implementação e testes com interfaces	Ana Clara
01/12/25	F	Revisão e testes com as interfaces	Rafael Araújo
12/12/25	Banca	Produto finalizado	Rafael Araújo

1.3. Evolução do plano de gerência de software

Espera-se que as tarefas planejadas sejam cumpridas e entregues dentro do prazo destinado de desenvolvimento.

Versão	Autor	Descrição	Data
--------	-------	-----------	------

Draft	Diôgo Amador	Versão inicial do plano de gerência	29/09/25
Final	Rafael Araújo	Versão final do plano de gerência	12/12/25

1.4. Documentos

Tanto os artefatos gerados como os documentos desenvolvidos para a configuração do ambiente estarão disponíveis no repositório online do projeto no GitHub, através da URL:

GitHub: <https://github.com/diogomador/PenConnect.git>

2. Organização do Projeto

2.1. Processo

O desenvolvimento do projeto será realizado em etapas, organizadas em marcos de entrega definidos pelos professores das disciplinas técnicas. Cada marco corresponderá a um conjunto de funcionalidades e documentos, permitindo acompanhar a evolução do sistema de forma incremental.

O processo adotado será de caráter iterativo e incremental, com revisões periódicas e ajustes conforme o feedback recebido. A equipe será composta por 4 alunos, são eles: Ana Clara, Diôgo Amador, Gustavo Henrique e Rafael Araújo. Estes, por sua vez, se dividirão em papéis específicos (desenvolvimento front-end, back-end, gerência e análise de projeto), assegurando a organização e a continuidade das atividades.

2.2. Histórico de tarefas

Tarefa	Data	Poderá haver mudanças?	Entregue ao cliente?	Autor
Estrutura base da API do Projeto	16/09/25	Sim	Sim	Ana Clara Diôgo Amador Gustavo Henrique Rafael Araújo
Diagrama de Casos de uso	29/09/25	Sim	Sim	Diôgo Amador
Diagrama de Classes	29/09/25	Sim	Sim	Rafael Araújo

Diagramas de atividades	29/09/25	Sim	Sim	Diôgo Amador
Documento de Requisitos	29/09/25	Sim	Sim	Gustavo Henrique
Protótipo em baixa fidelidade do layout	29/09/25	Sim	Sim	Ana Clara
Protótipo em média fidelidade do layout	29/09/25	Sim	Sim	Ana Clara
Protótipo em alta fidelidade do layout	29/09/25	Sim	Sim	Ana Clara
Pitch do Projeto	13/10/25	Não	Sim	Diôgo Amador Gustavo Henrique
Relatório do backend	28/10/25	Não	Sim	Rafael Araújo
Versão final do projeto	08/12/25	Sim	Sim	Ana Clara Diôgo Amador Gustavo Henrique Rafael Araújo

2.3. Estrutura organizacional

Marco "A"		
Integrante	Função	Responsabilidades
Ana clara	Desenvolvedor	Backend
Diôgo Amador	Gerente	Planejamento
Gustavo Henrique	Desenvolvedor	Frontend
Rafael Araújo	Analista de Projeto	Análise
Marco "B"		
Integrante	Função	Responsabilidades
Ana clara	Gerente	Validação das propostas de arquitetura e interface
Diôgo Amador	Analista de Projeto	Revisão da documentação e recolhimento mais requisitos
Gustavo Henrique	Desenvolvedor	Protótipo da interface

Rafael Araújo	Desenvolvedor	Estrutura base da API
Marco “C”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Ana clara	Gerente	Definição das funcionalidades a serem realmente implementadas
Diôgo Amador	Analista de Projeto	Revisão de arquitetura e interface do projeto
Gustavo Henrique	Desenvolvedor	Início do desenvolvimento da interface com React
Rafael Araújo	Desenvolvedor	Definição das rotas com FastAPI
Marco “D”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Ana clara	Desenvolvedor	Implementação dos requisitos visuais
Diôgo Amador	Desenvolvedor	Integração dos casos de uso
Gustavo Henrique	Gerente	Planejamento
Rafael Araújo	Analista de Projeto	Testes
Marco “E”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Ana clara	Desenvolvedor	Revisão de funcionalidades
Diôgo Amador	Desenvolvedor	Correção de interface
Gustavo Henrique	Gerente	Garantir a implementação dos requisitos funcionais
Rafael Araújo	Analista de Projeto	Testes
Marco “F”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Ana clara	Analista de Projeto	Revisão do projeto
Diôgo Amador	Desenvolvedor	Correção de imperfeições no backend
Gustavo Henrique	Desenvolvedor	Correção de imperfeições no frontend
Rafael Araújo	Gerente	Análise
Apresentação Banca		
Integrante	Função	Responsabilidades
Ana clara	Analista de Projeto	Revisão final
Diôgo Amador	Desenvolvedor	Refino do backend

Gustavo Henrique	Desenvolvedor	Refino do Frontend
Rafael Araújo	Gerente	Gestão de entrega e apresentação

3. Processo Gerencial

3.1. Planejamento

Marco	Data Inicial	Data Final
A	08/06/2025	07/08/2025
Estabelecer o tema do projeto e iniciar a documentação .		
B	08/08/2025	25/09/2025
Iniciar a validação da proposta de arquitetura. Iniciar a validação da proposta de interface. Revisar toda a documentação que foi gerada. Discutir sobre o projeto e recolher mais requisitos.		
C	26/09/2025	31/10/2025
Concluir a validação da proposta de arquitetura e da interface. Acordar quais funcionalidades serão implementadas durante o desenvolvimento do projeto.		
D	01/11/2025	08/11/2025
Implementar, testar e integrar os casos de uso que foram selecionados para serem trabalhados no marco em questão.		
E	10/11/2025	17/11/2025
Corrigir, testar e integrar as possíveis funcionalidades que tenham ficado defeituosas.		
Encerramento	18/11/2025	25/11/2025
Realização de testes no sistema e a revisão da documentação para ser entregue na apresentação.		
Banca	26/11/2025	12/12/2025
Apresentação do sistema em questão à banca examinadora.		

3.2. Objetivos e prioridades

- Oferecer um ambiente virtual para criação e compartilhamento de produções literárias;
- Implementar sistema de cadastro e autenticação de usuários;

- Garantir identidade visual ao sistema, melhorando a experiência de usuário;
- Garantir boa execução do processo de desenvolvimento de software s;
- Garantir uma boa especificação do projeto bem como uma implementação coerente com a especificação;
- Garantir a entrega dos artefatos dentro do prazo.

3.3. Riscos

3.3.1. Alto

A falta de conhecimento das tecnologias necessárias ao desenvolvimento – Alguns dos conhecimentos necessários à implementação do projeto são adquiridos em paralelo ao seu desenvolvimento, portanto o baixo conhecimento em determinadas tecnologias poderá ser um entrave na construção do software.

Fator tempo – devido às múltiplas disciplinas cursadas pelos integrantes, pode haver dificuldade em dedicar tempo adequado ao projeto..

Fuga do escopo do sistema – Desvio do foco do sistema a partir de ajustes solicitados (ou naturalmente necessários) ao longo do processo de desenvolvimento pode prejudicar a entrega do sistema.

3.3.2. Médio

Comprometimento dos membros da equipe – Os membros da equipe podem não apresentar o interesse e a dedicação necessários ao desenvolvimento do projeto no prazo determinado.

Doença – Os membros da equipe podem adoecer no decorrer do andamento do projeto, impossibilitando-os de realizar suas tarefas.

Problemas no ambiente de trabalho - Ambiente de trabalho comprometido, impossibilitando o trabalho da equipe.

3.4. Mecanismos de controle

O Acompanhamento das tarefas do projeto será feito de forma presencial, reunindo-se com os professores, ou de forma remota.

4. Processo Técnico

4.1. Métodos, Ferramentas e Técnicas

O projeto será desenvolvido na linguagem de programação Python para a criação de API, as plataformas Canva e Figma para o desenvolvimento dos protótipos do layout do sistema, a biblioteca JavaScript, ReactJS, para o desenvolvimento de interfaces, o Astah para criação de diagramas UML, o Google Docs para documentação.

4.2. Artefatos

Os artefatos gerados no desenvolvimento do projeto são:

- Plano de gerência de software
- Diagrama de caso de uso
- Diagrama de classe
- Protótipos do layout
- Interfaces
- Códigos-fontes