

Plano de Gerência

E-Commerce de Compartilhamento - Balstore

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 de disciplinas: “Projeto de Interface de Usuário”, “Programação Orientada à Serviços” e “Projeto de Desenvolvimento de Sistemas para Internet”.

1.1. Resumo do projeto

O E-Commerce Balstore tem como propósito a disponibilização que irá auxiliar o Usuário à conseguir comprar presentes para seus amigos. Para isso, o usuário poderá compartilhar sua lista de produtos favoritos na plataforma para amigos, garantindo que não haverá constrangimento e nem escolha de presentes errados.

1.2. Entrega de tarefas

Data	Marco	Tarefas desenvolvidas	Gerente
22/09/2025	A	<ul style="list-style-type: none">• Layout de Baixa Fidelidade da Página Inicial;• CRUD básico;• Identidade Visual;• Plano de Gerência;• Documentação de Requisitos.	Eliton Jhonys
29/09/2025	B	<ul style="list-style-type: none">• Layout da Página de Cadastro e Login;• Layout da Página “Meu Usuário”;• Layout das páginas agregadas à “Meu Usuário”;• Layout da Página “Minha Loja”;• Layout de Páginas	Victor Lucas

		agregadas à “Minha Loja”; <ul style="list-style-type: none"> • Configuração com Banco de Dados. 	
13/10/2025	C	<ul style="list-style-type: none"> • CRUD Intermediário; • Finalização dos Layouts; • Iniciar a Implementação dos Layouts 	Vitor Emanuel
27/10/2025	D	<ul style="list-style-type: none"> • Implementação dos Layouts; • Back-End final. 	Arthur Alves
24/11/2025	E	<ul style="list-style-type: none"> • Implementação final das Interfaces; • Testes das Interfaces; • Testes do Back-End. 	Artur Dantas
08/12/2025	F	Entrega Final	Arthur Alves
15/12/2025	Banca	Apresentação	-

2. Organização do Projeto

2.1. Processo

O processo utilizado para o desenvolvimento do projeto será o SCRUM que é uma metodologia de desenvolvimento ágil. A equipe é composta por 6 (seis) pessoas, São elas: Arthur Alves, Artur Dantas, Eliton Jhonys, Victor Lucas e Vitor Emanuel. O projeto será dividido em ciclos semanais, quinzenais ou mensais chamados de marcos (milestones ou sprints) onde cada integrante da equipe será gerente (scrum master) de 1 (um) marco. No início de cada marco tem-se uma reunião com o cliente (Product Owner) que prioriza as funcionalidades a ser desenvolvida e a equipe seleciona as atividades capazes de ser desenvolvidas durante o marco que se inicia. Terminando uma tarefa ou apresentando algum impedimento para a conclusão da mesma, o membro deverá fazer um breve relatório e informar aos outros membros através da ferramenta de auxílio de gerenciamento Assembla ou através de e-mail para o grupo.

2.2. Estrutura Organizacional

Marco “A”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Arthur Alves	Desenvolvedor	Documentação
Artur Dantas	Desenvolvedor	Layout Inicial
Eliton Jhonys	Gerente	Definição Identidade Visual
Victor Lucas	Desenvolvedor	Layout Inicial
Vitor Emanuel	Desenvolvedor	CRUD básico
Marco “B”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Arthur Alves	Desenvolvedor	Banco de Dados
Artur Dantas	Desenvolvedor	Layouts
Eliton Jhonys	Desenvolvedor	Layouts
Victor Lucas	Gerente	Layouts
Vitor Emanuel	Desenvolvedor	Layouts
Marco “C”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Arthur Alves	Desenvolvedor	CRUD Intermediário
Artur Dantas	Desenvolvedor	Implementação Layouts
Eliton Jhonys	Desenvolvedor	Layouts
Victor Lucas	Desenvolvedor	Layouts
Vitor Emanuel	Gerente	Implementação Layouts
Marco “D”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Arthur Alves	Gerente	Finalização Back-End
Artur Dantas	Desenvolvedor	Implementação Layouts
Eliton Jhonys	Desenvolvedor	Implementação Layouts
Victor Lucas	Desenvolvedor	Implementação Layouts

Vitor Emanuel	Desenvolvedor	Implementação Layouts
Marco “E”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Arthur Alves	Desenvolvedor	Teste de Interfaces
Artur Dantas	Gerente	Teste de Back-End
Eliton Jhonys	Desenvolvedor	Correção Interfaces
Victor Lucas	Desenvolvedor	Implementação Final
Vitor Emanuel	Desenvolvedor	Correção Back-End
Marco “F”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Arthur Alves	Gerente	Testes
Artur Dantas	Desenvolvedor	Testes
Eliton Jhonys	Desenvolvedor	Testes
Victor Lucas	Desenvolvedor	Testes
Vitor Emanuel	Desenvolvedor	Testes
Apresentação Banca		
Integrante	Função	Responsabilidades
Arthur Alves	Gerente	Testes e Correções de Possíveis Erros
Artur Dantas	Desenvolvedor	Apresentação
Eliton Jhonys	Desenvolvedor	Apresentação
Victor Lucas	Desenvolvedor	Testes e Correções de Possíveis Erros
Vitor Emanuel	Desenvolvedor	Apresentação

3. Processo Gerencial

3.1. Planejamento

Marco	Data Inicial	Data Final
--------------	---------------------	-------------------

A	09/09/2025	23/09/2025
Estabelecer a Identidade Visual, Definir Requisitos, Implementação Inicial e Desenvolvimento de Interfaces		
B	24/09/2025	29/09/2025
Criação de mais layouts e Configuração da API com o Banco de Dados		
C	30/09/2025	13/10/2025
Finalização dos Layouts e Início da Implementação, continuar CRUDs		
D	14/10/2025	27/10/2025
Implementação dos Layouts Desenhados e Finalização do Back-End		
E	28/10/2025	24/11/2025
Implementação Final dos Layouts, Testes e Correções		
F	25/11/2025	08/12/2025
Testes e Correções		

3.2. Objetivos e prioridades

- Garantir boa execução do processo de desenvolvimento de software para que sejam gerados artefatos íntegros;
- Garantir uma boa especificação do projeto bem como uma implementação coerente com a especificação;
- Garantir a entrega dos artefatos ao cliente 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 – O sistema deverá ser entregue em três meses.

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 através de reuniões e grupo do Whatsapp

4. Processo Técnico

4.1. Métodos, Ferramentas e Técnicas

O projeto será desenvolvido na linguagem de programação Python (FastAPI) com a IDE VisualStudio, MySQL como banco de dados, o Microsoft Word para documentação.

4.2. Artefatos

Os artefatos gerados no desenvolvimento do projeto são:

- Plano de gerência de software
- Documento de Planejamento
- Identidade Visual
- Descrição das Rotas
- Documento de Requisitos
- Interfaces
- Códigos-fonte