

1
2
3**Capa**
EAP
Parâmetros

Instruções, Histórico de Alterações e as Aprovações
Detalhamento das entregas e pacotes de trabalho que compõem a EAP
Parâmetros usados nas outras abas da planilha.



Controle de Versões

Versão	Data	Autor	Notas da Revisão
1.0	04/03/24	Ana Cecilia	Iniciação do projeto
2.0	06/03/24	Ana Cecilia, Bruno Maia, Juan Tapias, Daniel Sena, Isabela Brito	Planejamento
3.0	08/03/24	Ana Cecilia, Daniel Sena, Isabela Brito	Desenvolvimento
4.0	16/04/24	Ana Cecilia, Juan Tapias	Testes
5.0	24/05/24	Ana Cecilia, Bruno Maia	Implementação
6.0	13/06/24	Ana Cecilia, Bruno Maia, Juan Tapias, Daniel Sena, Isabela Brito	Encerramento do projeto

Aprovações

Ref.	Data	Participante	Assinatura
1	04/03/24	Ana Cecilia, Bruno Maia, Juan Tapias, Daniel Sena, Isabela Brito.	
2	08/03/24	Ana Cecilia, Bruno Maia, Juan Tapias, Daniel Sena, Isabela Brito.	
3	24/05/24	Ana Cecilia, Daniel Sena.	

Cód. EAP	Entrega/Pacote de Trabalho	Descrição	Critérios de aceitação	RAC	
				(R)esponsável	(A)provador
1.0	Iniciação do projeto	Início do projeto, criação da ata de kick off	Um objetivo bem definido, Stakeholders definidos, Recursos necessários disponíveis e riscos identificados para serem mitigados.	Bruno Maia	Ana Cecilia
1.1	Definição de Objetivos	Definir objetivos para o decorrer dos projetos.	Critérios claros com uma linha do tempo de execução clara	Bruno Maia	Ana Cecilia
1.2	Identificação de interessados	Identificar e listar todos os stakeholders para o financiamento do projeto, analisar e avaliar o interesse e influencia.	Estabelecer canais de comunicação eficazes para comunicação limpa com os stakeholders, registrar informações relevantes	Isabela Brito	Ana Cecilia
1.3	Estudo de viabilidade	Análise da demanda avaliação de custos e benefícios e identificação de riscos.	Concluir que o projeto é viável dentro das condições levantadas	Daniel Sena	Ana Cecilia
1.4	Aprovação do Escopo	Aprovação do escopo com os itens já revisados.	Escopo bem definido com todos os identificadores claros para que não haja má comunicação.	Ana Cecilia	Ana Cecilia e Stakeholders

2.0	Planejamento	Definir design de interface do usuario, escolher plataforma (IOS, Android), definir estrategia de teste	Criar uma interface intuitiva e facil de usar, definir qual plataforma sera desenvolvido o app, incluir testes unitarios de integração com a interface	Daniel Sena	Ana Cecilia
2.1	Elaboração do Plano do Projeto.	Definição de objetivos, estabelecimento de marcos atribuição de tarefas, estimar recurso e tempo.	Fazer metas mensuraveis para serem atingidas semanalmente	Bruno Maia	Ana Cecilia e Stakeholders
2.2	Definição de Requisitos	Identificação das necessidades do usuário para criar um aplicativo. Inclui funções, recursos, interfaces e especificações.	Listar todas as necessidades do usuario ao usar o aplicativo	Bruno Maia	Ana Cecilia
2.3	Desing de Interface do Usuario(UI/UX)	Criar experiências digitais intuitivas e atraentes para os usuários, combinando elementos visuais, interativos e funcionais para facilitar a interação.	Usabilidade, Acessibilidade, Consistencia, Responsividade, Performace e Estetica	Isabela Brito	Ana Cecilia
2.4	Planejamento de Recursos	Identificação e alocação adequada de recursos essencias como o tempo dinheiro, pessoal (equipe) e tecnologia.	Definição clara dos ultimos objetivos lançados no diario, estimativa de custos e tempo e cronograma	Juan Tapias	Ana Cecilia

3.0	Desenvolvimento	Criação e implementação do software para dispositivos móveis, como smartphones ou tablets.	Aplicativo respondendo o server.	Daniel Sena	Ana Cecilia
3.1	Configuração do Ambiente de Desenvolvimento	Processo de preparação e organização das ferramentas e recursos necessários para que os desenvolvedores possam trabalhar de forma efetiva	Instalação bem sucedida, configuração sem erros, compatibilidade e acesso aos recursos solicitados.	Daniel Sena	Ana Cecilia
3.2	Desenvolvimento Backend	Criação da lógica e funcionalidades do aplicativo, implementação dos servidores banco de dados API's	Lógica funcional, confiabilidade e disponibilidade, integração com o frontend	Daniel Sena	Ana Cecilia
3.3	Desenvolvimento Frontend	Criação da interface do usuário e a implementação das funcionalidades visíveis e interativas do aplicativo	Compatibilidade, desempenho, segurança e responsividade	Isabela Brito	Ana Cecilia
3.4	Integração de Sistemas	Interconexão de diferentes sistemas de softwares e componentes para que possam funcionar juntos	Funcionalidade, Segurança e Desempenho	Bruno Maia	Ana Cecilia
3.5	Testes Unitários	Testes de funções métodos e classes	Execução automatizada, legibilidade e manutenção	Bruno Maia	Ana Cecilia e Stakeholders
4.0	Testes	Verificação do comportamento e funcionalidades do software em diferentes cenários para identificar e corrigir problemas antes do lançamento	Reprodutibilidade, Cobertura de testes adequados e eficiência	Daniel Sena	Ana Cecilia e Stakeholders

4.1	Preparação de dados de testes	Organização de conjuntos de dados específicos para serem utilizados nos testes de software	Representatividade de uma variedade de cenários	Juan Tapias	Ana Cecilia
4.2	Testes de Funcionalidade	Testes feitos para verificar se o software atende aos requisitos funcionais especificados e se as funcionalidades estão operando corretamente	Cobertura de teste adequada, estabilidade do software, experiência do usuário.	Daniel Sena	Ana Cecilia e Stakeholders
4.3	Testes de Usabilidade	Testes Feitos para verificar o Frontend do Aplicativo, com intuito de saber se o usuário consegue usar as funcionalidades.	Cobertura de testes adequada, estabilidade do frontend, e experiência agradável ao usuário	Isabela Brito	Ana Cecilia
4.4	Teste de Desempenho	Testes feitos para verificar se o software atende aos requisitos funcionais especificados e se as funcionalidades estão operando corretamente	Cobertura de teste adequada, estabilidade do software, experiência do usuário.	Daniel Sena	Ana Cecilia e Stakeholders
4.5	Correção de defeitos	Processo de identificação, análise e resolução dos problemas encontrados.	Resolução completa, testes de regressão bem-sucedidos, estabilidade de software	Bruno Maia	Ana Cecilia
5.0	Implementação	Processo de tradução do projeto do software para um código executável	Funcionalidade conforme os requisitos, ausência de defeitos críticos e um desempenho adequado	Juan Tapias	Ana Cecilia e Stakeholders

5.1	Treinamento de Usuarios	Fornecer aos usuario o conhecimento e as habilidades necessárias para aproveitar ao máximo as funcionalidades do aplicativo	Participação dos usuarios, um feedback positivo e resolução de duvidas.	Isabela Brito	Ana Cecilia
5.2	Preparação para o lançamento	Fase critica para o ciclo de vida do software, preparação para disponibilizar o produto aos usuario finais.	Lançamento bem sucedido, feedback positivo, metricas de desempenho.	Daniel Sena	Ana Cecilia
5.3	Lançamento do aplicativo	Lançamento do aplicativo, disponibilidade para dowload.	Disponibilidade na AppStore, numero de downloads.	Ana Cecilia	Ana Cecilia e Stakeholders
5.4	Suporte pós lançamento	Fase critica do ciclo de vida do aplicativo, fornecimento de assistencia aos usuarios.	Tempo de resolução de problemas, atualizações do software bem recebidas e sucedidas.	Daniel Sena	Ana Cecilia
6.0	Encerramento do projeto	Fase final do ciclo de vida do projeto, todas as atividades concluidas e o projeto é formalmente encerrado	Conclusão de todas as pendencias, documentação completa, avaliação do projeto	Bruno Maia	Ana Cecilia e Stakeholders
6.1	Avaliação de desempenho do Projeto	Avaliar o desempenho do projeto, e a eficacia do mesmo em relação aos objetivos.	Identificar lições aprendidas, recomendações de melhorias e implementação das mesmas.	Bruno Maia	Ana Cecilia e Stakeholders

6.2	Documentação Final do Projeto	Registro de todas as informações relevantes e necessárias para o encerramento e arquivamento do projeto	Consistencia, aprovação final, precisão	Bruno Maia	Ana Cecilia e Stakeholders
6.3	Entrega de Resultados	Fornecer oficialmente os produtos, serviços e todas as entregas relacionadas ao projeto aos stakeholders relevantes	Expectativas não atendidas, falha na documentação	Ana Cecilia	Ana Cecilia e Stakeholders
6.4	Encerramento de Contratos e Pagamentos	Fase final do processo de gerenciamento dos contratos.	Conformidade com os termos contratuais, entregas concluídas, e avaliação de desempenho satisfatória	Ana Cecilia	Ana Cecilia e Stakeholders

(C)onsultado	(I)nformado	Comprar X Fazer	Trabalho envolvido	Riscos	Recursos necessários
Juan Tapias	Isabela Brito	Fazer	Criação da ata de kick-off	Não identificar os riscos, não encontrar os stakeholders, não identificar a viabilidade financeira do projeto	Conhecimento para inicio do projeto.
Daniel Sena	Isabela Brito	Fazer	Levantar Objetivos, criar linha do tempo	Objetivos mal definidos	Conhecimento de gestão de projetos.
Juan Tapias	Bruno Maia	Fazer	Identificar e listar todas as partes interessadas	Não identificar os stakeholders, não conseguir financiamento	Conhecimento de gestão de projetos.
Isabela Brito	Bruno Maia	Fazer	Analisar a viabilidade do com o levantamento feito ate o momento	Rupturas na viabilidade, não analise do que podemos fazer.	Levantamento de requisitos e conhecimento em gestão de projetos.
Bruno Maia, Juan Tapias, Daniel Sena, Isabela Brito	Todos	Fazer	Criação do escopo com base nos ultimos passes levantados	Escopo mal definido	Definir passos ate a entrega do escopo.

Bruno Maia, Juan Tapias, Daniel Sena, Isabela Brito	Todos	Fazer	Planejar os passos para execução do projeto	Mal planejamento comprometendo todo o andar do projeto	Ferramentas para marcar e agendar os passos do projeto tais como trello e github
Bruno Maia, Juan Tapias, Daniel Sena, Isabela Brito	Todos	Fazer	Elaborar plano de projeto a ser seguido durante o tempo definido do projeto	Mal planejamento comprometendo todo o andar do projeto	Boa comunicação entre as partes envolvidas
Isabela Brito	Daniel Sena	Fazer	identificar as necessidades do usuário, definir funções e recursos, projetar interfaces, especificar requisitos técnicos, desenvolver o aplicativo, testar para garantir que atenda aos requisitos.	Falha em entender os requisitos do usuário, produto não atender expectativas levantadas, bugs e problemas de usabilidade	Sala de reunião, computadores, e conhecimento em levantamento de requisitos.
Daniel Sena	Juan Tapias	Fazer	Criar design do front-end do aplicativo.	Usabilidade falha, aplicativo não responsivo, inconsistência de elementos visuais	Aplicativos de UI/UX como Adobe XD, Figma e Sketch.
Bruno Maia	Isabela Brito	Fazer	Identificar e documentar os objetivos do aplicativo, analisar a viabilidade, identificar os recursos humanos.	Estouro de orçamento, desalinhamento dos objetivos, produto com uma baixa qualidade, atrasos.	Equipe de desenvolvimento, design e prototipagem, teste e controle

Bruno Maia	Juan Tapias	Fazer	Programar fase beta do aplicativo.	Programação mal feita, não conexão aos servidores da empresa.	Conhecimento em programação, computador.
Isabela Brito	Juan Tapias	Fazer	Levantamento de requisito, seleção de ferramentas e configuração do ambiente	Configurações mal feitas impossibilitando o trabalho de ser executado	Hardware, SO, IDE, framework e bibliotecas
Bruno Maia	Juan Tapias	Fazer	Programação	Programação mal feita, não conexão aos servidores da empresa.	Computador, Logica de programação.
Daniel Sena	Bruno Maia	Fazer	Programação/Design	Programação mal feita, incompatibilidade, não responsividade.	Computador, Logica de programação e desing.
Isabela Brito	Daniel Sena	Fazer	Identificação de interfaces, desenvolvimento de adaptadores.	Incompatibilidade de interface, falhas de comunicação e dificuldades no gerenciamento de dados	Hardware, SO, IDE, framework e bibliotecas
Daniel Sena	Isabela Brito	Fazer	Refatoração e manutenção, execução de testes e escrita de testes.	Overhead de manutenção, custos de desenvolvimento, falsa sensação de segurança.	Framework de testes, conhecimento em programação
Daniel Sena	Juan Tapias	Fazer	Planejamento de testes, criação de casos de teste e análise dos resultados	Cobertura de teste insuficiente, regressao de defeitos.	Ferramentas de testes, ambiente de desenvolvimento e conjunto de dados do teste.

Daniel Sena	Bruno Maia	Fazer	Identificação de requisitos, manipulação de dados, validação dos dados, atualização e manutenção	Dados insuficientes, dados de teste irreais, custos elevados	Tempo e recursos humanos, ambiente de desenvolvimento, ferramentas de geração de dados
Bruno Maia	Juan Tapias	Fazer	Planejamento dos testes, registro de defeitos, análise dos resultados.	Requisitos incompletos ou ambiguos	Documentação de requisitos, ambiente de testes e equipe de testes
Daniel Sena	Juan Tapias	Fazer	Planejamento dos testes, registro de defeitos, análise dos resultados.	Requisitos incompletos ou ambiguos	Documentação de requisitos, ambiente de testes e equipe de testes
Bruno Maia	Juan Tapias	Fazer	Planejamento dos testes, registro de defeitos, análise dos resultados.	Requisitos incompletos ou ambiguos	Documentação de requisitos, ambiente de testes e equipe de testes
Daniel Sena	Isabela Brito	Fazer	Análise do defeitos encontrados nos testes, desenvolvimento de soluções.	Introdução de novos defeitos, impacto nos prazos definidos	Ambiente de desenvolvimento, Equipe de desenvolvimento.
Daniel Sena	Isabela Brito	Fazer	Análise e design, escrita do código executável, testes unitários, revisão do código, compilação e construção	Erros de implementação, atrasos no cronograma, má compreensão dos requisitos	Hardware e documentação

Daniel Sena	Bruno Maia	Fazer	Desenvolvimento de material, sessão de perguntas e respostas, planejamento de treinamento.	Resistencia a mudança, treinamento insuficiente, falta de suporte continuo.	Instrutores qualificados, tempo para o aprendizado.
Bruno Maia	Juan Tapias	Fazer	Finalização do desenvolvimento, testes finais, preparação para infraestrutura.	Problemas não identificados com a qualidade, concorrência, falha de comunicação.	Equipe de lançamento, ambiente de produção, recursos de marketing.
Bruno Maia	Daniel Sena	Fazer	preparação para versão final, publicação nas plataformas, promoção do aplicativo, suporte aos usuarios	Problemas técnicos, feedback negativo dos usuarios, problemas de marketing, rejeição da plataforma.	Infraestrutura de servidores, plataformas de distribuição, equipe de suporte.
Bruno Maia	Isabela Brito	Alugar	Resolução de problemas, atendimento ao cliente, feedback.	Sobrecarga da equipe de suporte, dificuldade em identificar e resolver problemas.	Equipe de suporte técnico, canais de comunicação.
Daniel Sena	Isabela Brito	Fazer	Documentação final, avaliação do projeto.	Tarefas em aberto, documentação mal feita	Equipe de projeto, documentação, aprovações
Daniel Sena	Juan Tapias	Fazer	Análise de dados, revisão de documentação	viés de confirmação, falta de participação, interpretações erradas.	Documentação do projeto, feedback dos Stakeholders

Juan Tapias	Isabela Brito	Fazer	Compilação de documentos, revisão de documentos e consolidação das informações	Documentação incompleta, perda de documentos.	Documentação do projeto, feedback dos Stakeholders
Daniel Sena	Bruno Maia	Fazer	Preparação dos resultados, revisão da documentação, agendamento de entrega.	Expectativas não atendidas, problemas de documentação e comunicação rejeição dos resultados.	Produto ou serviço, plataforma de entre.
Bruno Maia	Juan Tapias	Fazer	Verificação de conformidade, finalização das entregas, arquivamento de documentação	Problemas financeiros, desacordo sobre entregas, falta de documentação	Contrato original, registros financeiros, documentação de entrega.

Marcos relacionados	Custo	Previsão	Status	
Início de projeto	2137.94	04/03/24	Ok	
Início de projeto	342.94	04/03/24	Ok	
Início de projeto	213	04/03/24	Ok	
Início de projeto	284	05/03/24	Ok	
Início de projeto	304	05/03/24	Ok	

Planejamento do projeto	1403.58	06/03/24	Ok	
Planejamento do projeto	568	06/03/24	Ok	
Planejamento do projeto	662.67	06/03/24	Ok	
Planejamento do projeto	243.91	07/03/24	Ok	
Final do planejamento do projeto	355	07/03/24	Ok	

Desenvolvimento do Aplicativo	21170.88	08/03/24	Ok	
Desenvolvimento do Aplicativo	4316	08/03/24	Ok	
Desenvolvimento do Aplicativo	4160	08/03/24	Ok	
Desenvolvimento do Aplicativo	3542.64	12/03/24	Ok	
Desenvolvimento do Aplicativo	2454.96	18/03/24	Ok	
Desenvolvimento do Aplicativo	6749.28	22/03/24	Ok	
TESTES	22221.13	16/04/24	Ok	

TESTES	13326	16/04/24	Ok	
TESTES	2624.72	24/04/24	Ok	
TESTES	2249.76	02/05/24	Ok	
TESTES	1874.8	10/05/24	Ok	
TESTES	2145.85	16/05/24	Ok	
Implementação	6011.28	24/05/24	Ok	

Implementação	1664	24/05/24	Ok
Implementação	1290.96	29/05/24	Em andamento
Implementação	300.32	03/06/24	Em andamento
Implementação	2756	05/06/24	Pendente
Encerramento do projeto	6064.58	13/06/24	Pendente
Encerramento do projeto	1846	13/06/24	Pendente

Encerramento do projeto	2272	18/06/24	Pendente
Encerramento do projeto	740.67	21/06/24	Pendente
Encerramento do projeto	674.5	21/06/24	Pendente