Sumário

**1 Regras da Gestão de Projeto ----------------------------------------------------------- 1**

**2 Acordos de execução do Projeto —-------------------------------------------------- 1**

2.1 Condução do Projeto ------------------------------------------------------------ 1

2.2 Alteração nos Requisitos ------------------------------------------------------ 2

2.3 Compromisso de Entrega ------------------------------------------------------ 2

**3 Frequência de Reunião ------------------------------------------------------------------- 2**

**4 Meios de Comunicação ------------------------------------------------------------------- 2**

**5 Ferramentas de Acompanhamento e Controle do Projeto ------------------- 2**

**6 Ferramentas de Desenvolvimento do Projeto ------------------------------------ 2**

**7 Regras de Documentação --------------------------------------------------------------- 3**

**8 Partes interessadas do projeto -------------------------------------------------------- 3**

1. **Regras da Gestão de Projeto**

Este documento apresenta os parâmetros e as diretrizes mais relevantes para a execução do projeto do Pet Adoption. Qualquer dúvida ou necessidade de esclarecimento adicional deve ser comunicada aos responsáveis pelo projeto para garantir uma execução eficaz e satisfatória.

1. **Acordos de Execução do Projeto**

2.1 O projeto será conduzido com base em contratos previamente acordados entre a equipe de desenvolvimento de aplicativos e a gerência da empresa, onde serão especificados os requisitos, prazos, custos e responsabilidades de ambas as partes.

2.2 Qualquer alteração nos requisitos do projeto deve ser formalmente documentada e aprovada pela gerência antes de ser implementada.

2.3 A equipe de desenvolvimento se compromete a entregar o produto final de acordo com os padrões de qualidade acordados e dentro dos prazos estabelecidos.

1. **Frequência de Reunião**

Reuniões semanais de acompanhamento serão realizadas para revisar o progresso do projeto, identificar quaisquer problemas ou desafios e definir planos de ação para resolvê-los.

Reuniões regulares serão agendadas de acordo com a fase do projeto e a necessidade de comunicação entre as partes envolvidas.

1. **Meios de Comunicação**

Comunicações formais serão conduzidas principalmente por e-mail, com cópias de todas as partes relevantes, no Discord semanalmente, em data a combinar na sede da empresa todas as sexta-feiras úteis, chats no Trello e se necessário pelo grupo no Whatsapp.

1. **Ferramentas de Acompanhamento e Controle do Projeto**

A equipe de desenvolvimento utilizará o Trello, para acompanhar o progresso das tarefas, atribuir responsabilidades e manter um registro claro das atividades do projeto e também o Github, para realizar o controle de versões.

1. **Ferramentas de Desenvolvimento do Projeto**

O aplicativo será desenvolvido pelo Power Apps.

1. **Regras de Documentação**

Toda a documentação relacionada ao projeto, incluindo especificações, manuais do usuário, relatórios de teste e documentos técnicos, será elaborada de acordo com os padrões estabelecidos pela empresa de desenvolvimento.

A documentação deverá ser entregue em formato digital e seguirá um processo de controle de versão para garantir que todas as atualizações sejam rastreáveis e auditáveis.

A entrega de documentação será feita de acordo com os marcos do projeto, conforme acordado com as partes interessadas.

1. **Partes interessadas do projeto**

Desenvolvedores: Equipe composta por profissionais com experiência no desenvolvimento de softwares voltados para aplicações mobile.

Tester: Profissional responsável por testar o aplicativo e fornecer relatórios para a equipe sobre quaisquer problemas ou melhorias que o produto possa exigir.

Cliente: Pessoa física ou jurídica que possua interesse na aquisição e uso do aplicativo Pet Adoption.

Gestor de Projeto: Profissional responsável pela administração e controle da equipe de Projetos e dos recursos disponíveis, com o objetivo de garantir que a entrega seja realizada com maior qualidade e eficácia.

Profissional de Marketing: Responsável pelas estratégias de comunicação do projeto.

Designer Digital: Profissional responsável por criar soluções visuais, funcionais e interativas no meio digital, como por exemplo, os protótipos e as artes do aplicativo.

Gestor Financeiro: Responsável por monitorar o fluxo dos ativos e passivos do projeto, tomar decisões que envolvem questões de orçamento e corte de gastos, entre outras.