

Objetivos

- Facilitar a Criação de Eventos: Simplificar o processo de criação de novos eventos culturais, tornando-o mais eficiente e amigável para os organizadores.
- Análise de Dados para a Diretoria de Cultura: Permitir que a diretoria de cultura acompanhe em tempo real o número de inscrições por evento, identifique quais eventos são mais populares e analise o desempenho dos agentes culturais.
- Estimativa de Participantes Futuros: Utilizar dados históricos para prever quantos inscritos podem ser esperados em eventos futuros, ajudando na tomada de decisões e planejamento.
- Acesso a Eventos Antigos: Permitir que os usuários pesquisem e acessem informações sobre eventos antigos, incluindo o número de inscritos, orçamento, data e local.
- Melhoria na Gestão de Eventos Culturais: No geral, o objetivo principal seria melhorar a eficiência e a transparência na gestão de eventos culturais da universidade, tanto para os organizadores quanto para os participantes, facilitando o acompanhamento e a tomada de decisões informadas.

Planejado x Realizado

Os objetivos foram atingidos?

- **O Projeto atendeu o escopo?**
 - Sim, o projeto atendeu o escopo em todas suas propostas, garantindo que pudéssemos focar em facilitar a criação de eventos, inscrições de participantes, acompanhamento de editais, análise de dados para a diretoria de cultura, mapeamento de agentes culturais, estimativa de participantes futuros e acesso a eventos antigos
- **O Projeto foi entregue dentro do prazo?**
 - Sim, o projeto foi entregue no prazo da apresentação final, sem precisar cortar funcionalidades no final para completar a entrega;
- **O Projeto foi entregue no orçamento?**
 - Sim, o projeto não demandou mais investimentos de capital humano/recursos financeiros do que esperamos. Todo o grupo realizou suas tarefas perfeitamente e também não precisamos utilizar ferramentas pagas para seu desenvolvimento, além das que já possuímos;
- **Os níveis de qualidade foram adequados?**
 - Sim, o projeto atendeu a qualidade que esperávamos e que foram combinadas com nossos clientes. Tanto Marlos Ribeiro quanto o Diretor de cultura gostaram de nosso protótipo e também da solução desenvolvida, de modo que esperam que tornem o processo mais eficiente e resolva os problemas tanto da Proexc quanto aos agentes culturais, tornando eventos culturais mais prazeroso e que atendam a todo o público;

Que riscos se materializaram? O seu tratamento foi adequado?

- A Proexc já havia pensando em realizar esse projeto em parceria com a empresa júnior

do Centro de informática o Citi, porém, nosso time ficou encarregado pela execução do projeto. também há a questão da burocracia e gestão de prioridade, em que devíamos estar atentos às normas internas da UFPE ou do governo que pudessem impactar, mas após uma análise do que deveria ser feito vimos que a primeiro momento não influencia negativamente

O plano de alocação da equipe e o plano de qualidade foram adequados?

- Sim, foram adequados e mostraram-se efetivos. Tanto os papéis e responsabilidades da equipe foram atendidas, de modo que tivemos cada um focando em suas atividades, seja no front-end, back-end, gerenciamento, relação com o cliente, produção dos artefatos, etc. E a qualidade também foi atendida, pois conseguimos entregar a solução no final que atendesse aos desejos do cliente e também permite melhorias futuras.

Processos de gerenciamento de projetos

Pontos fortes

A comunicação da equipe foi muito efetiva e contribuiu para a entrega do projeto dentro do prazo e com a disponibilidade de recursos previstos. Além disso, a gestão de riscos foi realizada corretamente e contribuiu para minimizar impactos negativos e maximizar oportunidades. Além disso, a integração da equipe com o projeto permitiu que fizéssemos o projeto em sua totalidade, e a comunicação direta com a Proexc fez com que o projeto atingisse sua melhor versão possível.

Pontos fracos

A demora para delimitar o escopo final fez com que perdêssemos um pouco de tempo com estudo de possibilidades que acabamos não seguindo, mas que no fim nos ajudaram a ter uma visão melhor do problema. Por fim, a dificuldade na escolha das tecnologias também, pois no começo pensamos em usar PHP no back mas migramos para o Fast API em Python. Já no front iríamos usar html puro por meio do bootstrap, mas depois migramos para o Vue.js. Foram detalhes importantes para análise, mas que demoraram a serem validados e perdemos um pouco de tempo.

Recomendações e lições aprendidas a serem adotadas para os próximos projetos

As lições que aprendemos foram que não devemos tentar resolver tudo, focar em um problema específico, como o mapeamento dos agentes culturais, e focar nele, isto é, evitar detalhes maiores como prestação de contas, captação de recursos, etc. Cada projeto tem seu tempo e não podemos resolver tudo, logo, focar no mais importante é essencial. Além disso, validar também as ferramentas que vamos usar e não deixar de última hora, como as escolhas de front-end e back-end, pois caso tivessem sido estudadas antes garantiriam um tempo maior. Por fim, outra

A lição aprendida é garantir um maior cumprimento do prazo, conseguimos realizar e atender o solicitado, mas poderíamos ter adiantado mais e não sofrer tanto na reta final.

Aprovações		
Participante	Assinatura	Data
Patrocinador do Projeto	Marlos Ribeiro	18/09/2023
Gerente do Projeto	Rodrigo Barros	15/09/2023