**Projeto de aplicação de ventos: FIND PARTY**

| Citar 3 motivos que **JUSTIFIQUEM** o projeto proposto.  1 - Orientar o usuário que busca se informar de eventos que irão acontecer nas imediações.  2 - A ausência de aplicativos similares  3 - Nós como usuários e desenvolvedores gostaríamos de ter uma aplicação semelhante ao projeto. | Qual a **solução proposta** (descrever qual será o produto final)?  Um aplicativo que irá melhorar o acesso entre o usuário e os eventos que irão acontecer na região. Melhorando a divulgação dos organizadores de eventos e a facilidade do acesso dos interessados. Com vendas de ingressos e maiores informações sobre os eventos. | O que não fará parte do projeto?  Não inclui o desenvolvimento de funcionalidades avançadas de realidade aumentada ou virtual, nem a implementação de sistemas de pagamento próprios. Também não abrange a organização ou gerenciamento direto de eventos, que permanecerão sob a responsabilidade dos respectivos organizadores. |
| --- | --- | --- |
| Qual a equipe que irá desenvolver o projeto?  (  Lucas Matheus Rodrigues  VInicius Toni Rocha  Erick Andrei Demathe  ) | Quais os principais **stakeholders** do projeto?  Usuários finais  Organizadores de eventos  Patrocinadores  Proprietários/Devs  Comunidade local | Cite alguns possíveis custos envolvidos no projeto.  Hospedagem  Marketing  Postagem do aplicativo |
| Quem será **o gerente do projeto**? (Lucas Matheus Rodrigues | Quais os principais **requisitos** para a solução (o que os stakeholders querem)? Citar pelo menos 3 requisitos iniciais do projeto.  RF01- Cadastro de Usuários  RF02- Notificação por Email.  RF03- Autenticação de Usuário.  RF04- Pesquisa de Eventos.  RF05- Lembrete de Eventos.  RF06- Visualização de Detalhes do Evento.  RF07- Link de compras de ingresso.  RF08- Feedback em estrelas (0 a 5). | Quais as possíveis **receitas** do projeto?  Participação nos lucros nas vendas de ingressos dos eventos  Pagamento pela divulgação em alta de algum evento em específico  Propagandas |
| Data de **início** do projeto: março de 2024  Data de **término** do projeto: julho de 2024  Principais **entregas** do projeto (listar algumas entregas previstas durante a execução do projeto)  Entrega de protótipo inicial | | |

**TERMO DE ABERTURA**

| Empresa: Curso de Engenharia de Software | |
| --- | --- |
| Nome do Projeto: (Find Party) | |
| **Termo de Abertura do Projeto** | |
| Elaborado por (Lucas Rodrigues, Erick Demathe e Vinicius Toni): | Data: 01/04/2024 |
| Aprovado por: (o professor irá aprovar!) | Versão 01 |

* 1. **Justificativa do projeto**
* O aplicativo terá um impacto significativo em várias partes interessadas, incluindo os usuários finais, organizadores de eventos e anunciantes. Para os usuários, oferecerá uma plataforma centralizada para descobrir e participar de eventos relevantes, promovendo a conexão com a comunidade local e ampliando suas opções de entretenimento e atividades. Para os organizadores de eventos, tendo em vista uma falta desse tipo de aplicativo e divulgações de eventos na região, iremos fazer este para conseguir suprir essa necessidade.
  1. **Descrição dos produtos do projeto**
* O propósito deste projeto é desenvolver um aplicativo móvel que permita aos usuários encontrar eventos locais em sua cidade. Este aplicativo visa proporcionar uma experiência conveniente e abrangente para indivíduos que buscam participar de eventos culturais, esportivos, educacionais e de entretenimento em sua área.
  1. **Designação do gerente do projeto**

O gerente do projeto será Lucas Matheus Rodrigues, tendo como objetivo:

* Planejar e executar todas as atividades do projeto de acordo com os requisitos.
* Comunicar regularmente o progresso do projeto para todas as partes interessadas.
* Identificar e resolver quaisquer problemas ou obstáculos que possam surgir durante o curso do projeto.
* Gerenciar os recursos do projeto, incluindo equipe, orçamento e tempo, de forma eficaz.
* Verificar se concluído dentro do prazo e do orçamento estabelecido, mantendo a qualidade esperada.
* Manter um registro detalhado de todas as atividades do projeto e documentar as lições aprendidas para futuras referências.

* 1. **Premissas e restrições do projeto**

| **Premissas** | **Restrições** |
| --- | --- |
| * Um aplicativo que irá melhorar o acesso entre o usuário e os eventos que irão acontecer na região. * Será utilizado a Católica e a casa dos integrantes da equipe para o desenvolvimento do projeto, sendo um trabalho híbrido, possibilitando as conversas de desenvolvimento e o desenvolvimento podendo ser feito de casa de forma remota e também presencial. | * Não inclui o desenvolvimento de funcionalidades avançadas de realidade aumentada ou virtual, nem a implementação de sistemas de pagamento próprios. * Não abrange a organização ou gerenciamento direto de eventos, que permanecerão sob a responsabilidade dos respectivos organizadores. * Limitação de entrega do projeto até o final do semestre 2024/1. |

* 1. **Ligações com outros projetos**
* Este projeto tem ligação direta com o PAC, desenvolvimento mobile com a professora Tassiana, com qualidade de Software com o professor Andrei para deixar esse projeto o mais perfeito/utilizável possível, utilizando projeto de todas as outras matérias/trabalhos.
  1. **Acompanhamento do projeto (como será feito o acompanhamento, quais softwares para acompanhamento)**
* Trello
* Teams
* Google Docs
* Android Studio
* VSCode
  1. **Requisitos iniciais do Projeto (listar os requisitos iniciais do projeto)**
* Cadastro de Usuários
* Notificação por Email.
* Autenticação de Usuário.
* Pesquisa de Eventos.
* Lembrete de Eventos.
* Visualização de Detalhes do Evento.
* Link de compras de ingresso.
* Feedback em estrelas (0 a 5).
  1. **Cronograma com as principais entregas** (tabela com os principais entregas do projeto).

| **SPRINTS e ENTREGAS** | **Data** |
| --- | --- |
| Proposta do projeto | Fevereiro/2024 |
| Sprint 1 (documento inicial com especificação/requisitos/riscos do projeto e protótipo inicial) | Março/2024 |
| Sprint 2 (desenvolvimento parte I, documentações) | Abril/2024 |
| Sprint 3 (desenvolvimento parte II, fase de testes) | Maio/2024 |
| Sprint 4 (desenvolvimento etapa III, fase de testes, finalização) | Junho/2024 |
| Sprint 5 (entrega final do projeto) | Junho/2024 |

**Jaraguá do Sul, 01 de abril de 2024.**

**Lucas Matheus Rodrigues**

**Assinatura do Responsável**

**DECLARAÇÃO DE ESCOPO**

| Empresa: Católica de SC | |
| --- | --- |
| Nome do Projeto:  Find Party | |
| **Declaração do escopo do projeto** | |
| Elaborado por:  Lucas,Erick e Vinícius | Data: 08/04/2024 |
| Aprovado por: (professor) | Versão 01 |

* 1. **Justificativa do projeto**

O mercado de aplicativos de eventos em nossa região não é muito forte e não há um bom aplicativo para ver eventos/festas em nossa região, e esse app irá gerar muito engajamento para população local, irá diminuir mais ainda a impressão de cartazes por uma solução digital, além de beneficiar os participantes também simplificaria o processo de organização para os planejadores de eventos.

* 1. **Produtos do projeto**

O nosso produto consiste em trazer um aplicativo para a cidade de Jaraguá do Sul e região, inicialmente, com possibilidade de expansão futuramente, que consiste em promover e divulgar eventos que vão acontecer, tendo todas as informações do evento, como: data, horário, valores, local, informações adicionais como uma promoção do evento, e também caso o organizador do evento queira, terá como fazer a venda de ingresso através do aplicativo.

* 1. **Premissas (o que precisa ser verdadeiro para o projeto não ter problemas)**

Um aplicativo que irá melhorar o acesso entre o usuário e os eventos que irão acontecer na região.

Será utilizado a Católica e a casa dos integrantes da equipe para o desenvolvimento do projeto, sendo um trabalho híbrido, possibilitando as conversas de desenvolvimento e o desenvolvimento podendo ser feito de casa de forma remota e também presencial.

* 1. **Lista de *Entregas* e Marcos do projeto**

| **Fases** | ***Entregas*** | **Marcos (de cada fase)** |
| --- | --- | --- |
| PROPOSTA DO PROJETO | Definição do tema do Projeto  Levantamento de requisitos | Aprovação do projeto |
| SPRINT 1 | Aprovação do Termo de abertura e da Declaração de Escopo do Projeto  Entrega da primeira versão do aplicativo | Termo de abertura do projetoDeclaração de Escopo do projetoPrimeira versão do aplicativo (Front end) |
| SPRINT 2 | - Configurar o servidor e o banco de dados.  - Desenvolver APIs para suportar funcionalidades como registro de eventos, compra de ingressos, etc.  - Implementar lógica de negócios para processar transações e gerenciar eventos. | Segunda versão do aplicativo (Desenvolvimento do Backend. |
| SPRINT 3 | - Realizar testes de unidade, integração e aceitação para garantir a qualidade do sistema.  - Corrigir bugs e otimizar o desempenho da plataforma. | Testes e refinamento. |
| SPRINT 4 | -Preparar a plataforma para o lançamento público.  - Criar campanhas de marketing para atrair organizadores de eventos e participantes. | Lançamento e marketing |
| SPRINT 5 | Aplicativo finalizado  Apresentação do projeto | - Versão final do aplicativo com a documentação. |

* 1. **Exclusões de escopo**

Não faz parte do escopo desse projeto:

* **Integração com Redes Sociais:** Não será implementada uma integração completa com redes sociais para compartilhamento de eventos ou login via redes sociais.
* **Recursos Avançados de Segurança:** Recursos avançados de segurança, como autenticação de dois fatores ou criptografia de ponta a ponta, não serão priorizados neste projeto inicial.
  1. **Objetivos do projeto**

O propósito deste projeto é desenvolver um aplicativo móvel que permita aos usuários encontrar eventos locais em sua cidade. Este aplicativo visa proporcionar uma experiência conveniente e abrangente para indivíduos que buscam participar de eventos culturais, esportivos, educacionais e de entretenimento em sua área.

* 1. **Ligações com outros projetos**
* Este projeto tem ligação direta com o PAC, desenvolvimento mobile com a professora Tassiana, com qualidade de Software com o professor Andrei para deixar esse projeto o mais perfeito/utilizável possível, utilizando projeto de todas as outras matérias/trabalhos.
  1. **Acompanhamento do projeto**
* Trello
* Teams
* Google Docs
* Android Studio
* VSCode
  1. **Equipe do projeto**

A equipe de planejamento do projeto é constituída por: Erick,Vinícius e Lucas

Erick: Front-end

Vinícius: Back-end

Lucas: Coordenador e tester

**Jaraguá do Sul, 08 de abril de 2024.**

**Lucas Matheus Rodrigues**

**Assinatura do Gerente do Projeto**

**ELABORAÇÃO DA EAP**

| Nome do Projeto: Find Party | |
| --- | --- |
| **Estrutura Analítica do Projeto (Work Breakdown Structure)** | |
| Elaborado por: Erick, Vinícius e Lucas Rodrigues | Data: 06/05/2024 |
| Aprovado por: | Versão 01 |

| **Fases** | **Entregas** | **Marcos (de cada fase)** |
| --- | --- | --- |
| **PROPOSTA DO PROJETO** | **Definição do tema do Projeto**    **Levantamento de requisitos** | **Aprovação do projeto** |
| **SPRINT 1** | **Aprovação do Termo de abertura e da Declaração de Escopo do Projeto**    **Entrega da primeira versão do aplicativo** | **Termo de abertura do projeto**  **Declaração de Escopo do projeto**  **Primeira versão do aplicativo (Front end)** |
| **SPRINT 2** | **- Configurar o servidor e o banco de dados.**    **- Desenvolver APIs para suportar funcionalidades como registro de eventos, compra de ingressos, etc.**  **- Implementar lógica de negócios para processar transações e gerenciar eventos.** | **Segunda versão do aplicativo (Desenvolvimento do Backend.** |
| **SPRINT 3** | **- Realizar testes de unidade, integração e aceitação para garantir a qualidade do sistema.**    **- Corrigir bugs e otimizar o desempenho da plataforma.** | **Testes e refinamento.** |
| **SPRINT 4** | **-Preparar a plataforma para o lançamento público.**    **- Criar campanhas de marketing para atrair organizadores de eventos e participantes.** | **Lançamento e marketing** |
| **SPRINT 5** | **Aplicativo finalizado**    **Apresentação do projeto** | **- Versão final do aplicativo com a documentação.** |

**EAP**

**1. Projeto Find Party**

* 1. **Gerenciamento do projeto**
     1. O mercado de aplicativos de eventos em nossa região não é muito forte e não há um bom aplicativo para ver eventos/festas em nossa região, e esse app irá gerar muito engajamento para população local, irá diminuir mais ainda a impressão de cartazes por uma solução digital, além de beneficiar os participantes também simplificaria o processo de organização para os planejadores de eventos.

**Proposta do Projeto**

* Realizar pesquisa de mercado sobre aplicativos de eventos.
* Entrevistar potenciais usuários para entender suas necessidades.
* Documentar os requisitos do aplicativo.
* Marco da Fase: Aprovação da proposta de Projeto

**Sprint 1: Prototipagem e Front-end**

* Entrega protótipo do aplicativo.
* Desenvolver busca de eventos.
* Desenvolver registro de eventos, compra de ingressos, etc.
* Desenvolver busca de eventos.
* Marco da Fase: Entrega do Front-end

**Sprint 2: Back-end**

* Desenvolver o código Back-end, servidor e o banco de dados.
* Implementar e desenvolver lógica de negócios para processar transações e gerenciar eventos.
* Marco da Fase: Entrega do Back-end

**Sprint 3: Testes**

* Implementação de testes.
* Ajustes Finais e Correções de bugs.
* Marco da Fase: Testes e refinamento.

**Sprint 4: Lançamento do Aplicativo**

* Preparar a plataforma para o lançamento público.
* Criar campanhas de marketing para atrair organizadores de eventos e participantes.
* Marco da Fase: Lançamento e marketing.

**Sprint 5: Lançamento e Feedback**

* Preparar campanha de lançamento do aplicativo.
* Lançar o aplicativo na loja de aplicativos.
* Coletar feedback dos usuários após o lançamento.
* Marco da Fase: Versão final do aplicativo e documentação.

**Dicionário da EAP**

| **Pacote de trabalho (código)** | **Responsável** | **Duração estimada (horas)** |
| --- | --- | --- |
| **Definição do tema do Projeto** | **Erick e Lucas** | **1** |
| **Levantamento de requisitos** | **Erick** | **2** |
| **Aprovação do Termo de abertura e da Declaração de Escopo do Projeto** | **Erick,Vinícius e Lucas** | **4** |
| **Entrega da primeira versão do aplicativo (Protótipo)** | **Lucas** | **4** |
| **Desenvolver tela de login e cadastros.** | **Vinícius** | **12** |
| **Desenvolver registro de eventos, compra de ingressos, etc.** | **Erick e Lucas** | **25** |
| **Desenvolver busca de eventos.** | **Erick,Vinícius e Lucas** | **25** |
| **Configurar o servidor e o banco de dados.** | **Lucas e Vinícius** | **15** |
| **Implementar e desenvolver lógica de negócios para processar transações e gerenciar eventos.** | **Erick,Vinícius e Lucas** | **30** |
| **Testes** | **Vinícius** | **10** |
| **Ajustes Finais e Correções de bugs.** | **Erick,Vinícius e Lucas** | **12** |
| **Preparar a plataforma para o lançamento público.** | **Erick,Vinícius e Lucas** | **15** |
| **Criar campanhas de marketing para atrair organizadores de eventos e participantes.** | **Erick,Vinícius e Lucas** | **12** |
| **Lançamento do aplicativo** | **Erick,Vinícius e Lucas** | **5** |

**Jaraguá do Sul, 06 de maio de 2024.**

**Lucas Matheus**

**Assinatura do Gerente do Projeto**

# **PROJETO FIND PARTY**

**RECURSOS FINANCEIROS E CRONOGRAMA**

| **FASES** | **CRONOGRAMA**  **(horas conforme a EAP)** | **ESTIMATIVA DE CUSTO (R$)** |
| --- | --- | --- |
| SPRINT 1 | 11H | Sem custo |
| SPRINT 2 | 77H | 200 |
| SPRINT 3 | 40h | Sem custo |
| SPRINT 4 | 27H | Sem custo |
| SPRINT 5 | 5H | 300 |
|  | Total: 160 Horas: | Total: 500 |

# **RECURSOS HUMANOS**

| **INTEGRANTES** | **FUNÇÃO/ATIVIDADES** |
| --- | --- |
| Erick | Desenvolvedor/Alimentação do Trello |
| Lucas Matheus | Gerenciamento financeiro do projeto. Alimentação do Trello |
| Vinícius | Desenvolvedor |

**AQUISIÇÕES**

* Computador para o desenvolvimento.
* Conta em serviços na nuvem para armazenamento e gerenciamento de dados.
* Servidor na nuvem
* GitHub.
* Hospedagem do aplicativo

# **POSSÍVEIS MUDANÇAS**

* Forma de compra de ingresso do evento integrada no app (podendo ser ou não adicionada ao aplicativo)
* Criação de página web do aplicativo

# **CONTROLE DA QUALIDADE**

* Fase de testes do código
* Melhorias de acordo com o feedback dos usuários e testes.
* Utilização de ferramentas de análise de código, métricas de software.
* Utilização de ferramentas para gerenciamento de projeto, registro das atividades.
* Utilização de ferramentas para debug.

# **RISCOS**

* Competição com outras plataformas
* Aquisição e Retenção de Usuários
* Problemas de Segurança e Privacidade
* Regulamentações

# **COMUNICAÇÕES**

* Teams
* E-mail.
* Telefone/Whatsapp.
* Ferramenta para colaboração em equipe

# **FERRAMENTAS DE CONTROLE**

* Realizar versionamento do código com uso do Github
* Monitoramento dos testes gerais do projeto a cada 15 dias.
* Monitoramento dos resultados do uso da aplicação
* Ferramenta Trello.

# **FERRAMENTAS DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS**

* Relatório de desempenho do projeto
* Relatório de downloads e feedbacks do aplicativo.
* Caixa de feedback dentro do app para os usuários darem sua opinião.

# **Aprovação**

**Jaraguá do Sul, 13 de maio de 2024.**

**Lucas Matheus**



# **Assinatura do Gerente do Projeto**