

MapMarket

VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

Versão 2.1

Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
03/02	1.0	Visão inicial produto	Pablo Christiano
10/02	2.0	Atualização visão e Requisitos	Pedro Menezes
23/02	2.1	Atualização Requisitos	Samuel Sato

Sumário

1	4
1.1	4
1.2	4
1.3	5
1.4	5
1.4.1	5
1.4.2	5
1.5	6
2	6
2.1	Error! Bookmark not defined.
2.2	8
2.3	9
3	10
3.1	10
3.2	10
3.3	10
3.4	11
3.5	11
4	11
4.1	11
4.2	11
4.3	11
4.4	12
4.5	12
5	12

VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

1 VISÃO GERAL DO PRODUTO

1.1 Declaração do Problema

Usuários de serviços de entrega de supermercados têm dificuldade em escolher produtos como frutas e legumes, além da dificuldade na comunicação entre cliente e supermercado.

O problema	Dificuldade de comunicação entre mercado e cliente na confirmação dos produtos pedidos, dificuldade de validação da lista de compras pedida.
Afeta	Clientes, pois não há certeza dos estados dos produtos e se serão entregues.
Cujo impacto é	Aumento da insatisfação com serviço de entrega
Uma solução de sucesso seria	Uma aplicação web responsiva capaz de dar a possibilidade de escolha dos estados dos produtos, e produtos específicos.

1.2 Declaração de Posição do Produto

Será desenvolvido uma aplicação web responsiva para auxiliar serviços de entrega. A aplicação contará com possibilidade dos mercados e atacados disponibilizarem seus catálogos de produtos e serviços, será possível montar uma lista completa de compras, conectar mercado e cliente de forma a escolher produto específico ou informar eventuais problemas, será possível agendar uma compra.

Para	Solucionar a dificuldade de comunicação entre mercado e cliente e dar maior autonomia às escolhas.
Quem	Utiliza serviços de entrega
O (nome do produto)	MapMarket
Que	É capaz possibilitar a criação de listas de compras recorrentes, facilitar a comunicação entre cliente e mercado, e possibilitar escolher o estado de produtos como frutas e verduras.
Ao contrário	Supermercado Now, Rappi
Nosso produto	Será uma aplicação web responsiva que possibilita integrada com uma API do mercado para controle de estoque, criação de uma lista de compras recorrentes, é capaz de agendar uma compra,

	disponibiliza um chat para a comunicação entre cliente e mercado, contém sistema de pontuação e descontos.
--	--

1.3 Objetivos do Produto

1. Facilitar a integração mercado-cliente no ato da compra.
2. Garantir a satisfação do cliente ao comprar produtos hortifruti.
3. Fidelizar o cliente ao mercado, por meio de programas de pontos e descontos.

1.4 Escopo do Produto

1.4.1 Requisitos Funcionais

Nº	Requisito	Prioridade
RF1	Deve ser possível realizar gestão de cliente	ALTA
RF2	Deve ser possível realizar gestão de mercados	ALTA
RF3	Deve ser possível realizar validação de acesso dos usuários	ALTA
RF4	Deve ser possível realizar gestão de lista de compras	ALTA
RF5	Deve ser possível realizar gestão de lista de compras recorrentes	MÉDIA
RF6	Deve ser possível realizar agendamento de compras	BAIXA
RF7	Deve ser possível realizar consulta de produtos (adicionar filtros"funcionalidades")	ALTA
RF8	Deve ser possível adicionar comentários aos produtos (ex: escolher data de validade, melancia gigante)	BAIXA
RF9	Aplicação terá um sistema de pontuação e descontos;	MÉDIA
RF10	Aplicação terá um sistema de chat online para comunicação cliente-mercado	ALTA

Obs:

Prioridade ALTA diz respeito a histórias com maior grau de importância, maior valor de mercado, para o projeto e devem ser implementadas primeiro. Prioridade MÉDIA é relacionada a histórias que apresentam bom valor de mercado, mas não fazem parte do MVP. Prioridade BAIXA apresentam menor grau de importância para o projeto.

1.4.2 Requisitos Não-Funcionais

Nº	Requisitos não Funcionais (Classificação)	Requisitos Não Funcionais
RNF1	Requisitos de portabilidade	Aplicação deve ser web responsiva

Nº	Requisitos não Funcionais (Classificação)	Requisitos Não Funcionais
RNF2	Requisitos de portabilidade	Aplicação deve ser suportada em: Chrome, Safari e Firefox
RNF3	Requisitos legais	Aplicação deve seguir em conformidade com a LGPD (Consentimento do cidadão, Finalidade e necessidade)
RNF4	Requisitos de facilidade de uso	A interação com o usuário deverá ser feita por meio de interface gráfica
RNF5	Requisitos da organização	O backend será em Node.JS e o fronted será em React
RNF6	Requisitos da organização	Aplicação deve possuir um conjunto de dados, produtos e mercados, pré-cadastrados

1.5 Mínimo Produto Viável (MVP)

1.5.1 Requisitos Funcionais

- RF1: Deve ser possível realizar gestão de cliente
- RF2: Deve ser possível realizar gestão de mercados
- RF3: Deve ser possível realizar validação de acesso dos usuários
- RF4: Deve ser possível realizar gestão de lista de compras
- RF7: Deve ser possível realizar consulta de produtos
- RF10: Aplicação terá um sistema de chat online para comunicação cliente-mercado

1.5.2 Requisitos não Funcionais

- RNF1: Aplicação deve ser web responsiva
- RNF2: Aplicação deve ser suportada em: Chrome, Safari e Firefox
- RNF4: A interação com o usuário deverá ser feita por meio de interface gráfica
- RNF5: O backend será em Node.JS e o fronted será em React
- RNF6: Aplicação deve possuir um conjunto de dados pré-cadastrados

2 ABORDAGEM DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

1. Metodologia

1. Questões Técnicas:

2. Qual é o tamanho do sistema que está sendo desenvolvido? Será um projeto relativamente grande. Teremos cliente, supermercado e estoque.
3. Que tipo de sistema está sendo desenvolvido? Aplicação Web responsiva.
4. Qual a vida útil prevista para o sistema? 4 meses
5. O sistema está sujeito a controle externo? Sim, o supermercado teria controle sobre os produtos cadastrados e estoque.

2. Questões Humanas:

1. Qual é o nível de competência dos projetistas e programadores do time de desenvolvimento? Todos os integrantes possuem um conhecimento intermediário.
2. Como está organizado o time de desenvolvimento? Dividimos em PO, SM e desenvolvedores. Por ser um time pequeno, o PO e o SM também serão desenvolvedores.
3. Quais são as tecnologias disponíveis para apoiar o desenvolvimento do sistema? Node.JS e React para a parte de programação; Discord e WhatsApp para comunicação e GitHub para versionamento.

3. Questões Organizacionais:

1. É importante ter uma especificação e um projeto (design) bem detalhados antes de passar para a implementação - talvez por motivos contratuais? Utilizando o MVP, não precisaremos fazer a especificação detalhada do design da aplicação. Criaremos o backlog que será atualizado ao longo das sprints.
2. É realista uma estratégia de entrega incremental, na qual o software é entregue aos clientes ou outros stakeholders e um rápido feedback é obtido? Sim, o PO será parte fundamenta, uma vez que também será parte do time de desenvolvimento.
3. Os representantes do cliente estarão disponíveis e dispostos a participar do time de desenvolvimento? Sim, o grupo é formado por três participantes, logo, todos serão parte do time de desenvolvimento.
4. Existem questões culturais que possam afetar o desenvolvimento do sistema? Não.

O grupo optou por usar uma metodologia ágil, essa sendo o Scrum, para o desenvolvimento do software, pois os integrantes do grupo já têm uma maior familiaridade com o método. Por ser uma metodologia ágil os requisitos de software são mais flexíveis tornando mais prático caso o grupo precise fazer alguma modificação, também nos permitirá ter uma visão mais clara dos prazos para cada requisito segundo Ian Sommerville. A comunicação e o sistema menos rigorosos para se dividir cada parte do desenvolvimento dos requisitos, ajudará ao projeto, pois o conhecimento sobre as tecnologias que serão utilizadas está homogêneo entre os integrantes.

Para o projeto foi pensado em termos sprints de duração de uma semana, um prazo mais confortável para todos do grupo, e terá rotatividade de Scrum Master, Product Owner, e membros do desenvolvimento prático, mas apesar dessa rotatividade quem ficar com esses papéis ainda irá ter participação no desenvolvimento da sprint. O objetivo dessa rotação de papéis é que todos os membros tenham a possibilidade de se familiarizar mais com todas as etapas da metodologia Scrum e assim adquirir mais conhecimento sobre cada área, engajando também no aprimoramento de suas habilidades como líder.

2.1 Processo

<i>Atividade</i>	<i>Objetivo</i>	<i>Papel</i>
<i>Estabelecer os prazos de cada sprint</i>	<i>Escolher os prazos de cada sprint para o desenvolvimento de requisitos.</i>	<i>Scrum Master e Project Owner</i>
<i>Realizar escopo do produto</i>	<i>Escolhas de todas as características do produto</i>	<i>Product Owner e Equipe de Desenvolvimento</i>
<i>Realizar prototipagem</i>	<i>Fazer o protótipo das páginas que será seguido para o desenvolvimento do software</i>	<i>Desenvolvedor</i>
<i>Realizar estudo das Tecnologias</i>	<i>Estudar as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento de software.</i>	<i>Desenvolvedor</i>
<i>Realizar o desenvolvimento dos requisitos</i>	<i>Desenvolver os requisitos do produto</i>	<i>Desenvolvedor</i>
<i>Realizar versionamento</i>	<i>Criar versões do projeto para o Product Owner e o Scrum Master, poderem ter uma visão mais próxima do desenvolvimento do produto, além de ter uma versão beta para poder testar</i>	<i>Desenvolvedor</i>
<i>Realizar Refatoração</i>	<i>Melhorar o entendimento e qualidade do código do produto de software</i>	<i>Desenvolvedor</i>

<i>Realizar Revisão</i>	<i>Revisar o código do produto de software</i>	<i>Desenvolvedor</i>
-------------------------	--	----------------------

2.2 Procedimentos

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>
<i>Estabelecer dos prazos de cada sprint</i>	<i>planning poker</i>	<i>Planilha excel</i>
<i>Realizar escopo do produto</i>	<i>Lean inception</i>	<i>Mural</i>
<i>Realizar prototipagem</i>	<i>Criação das estruturas e design de cada página, assim como a relações entre elas</i>	<i>Figma</i>
<i>Realizar estudo das Tecnologias</i>	<i>Estudar e aprimorar as habilidades dos desenvolvedores por meio de cursos e material disponível como livros e documentação</i>	<i>Udemy, YouTube, Documentos</i>
<i>Realizar o desenvolvimento dos requisitos</i>	<i>Desenvolver os requisitos estabelecidos em cada sprint .</i>	<i>Vs Code, Node.js, Reactive e MongoDB</i>
<i>Realizar versionamento</i>	<i>Separar o progresso de desenvolvimento do produto de software</i>	<i>GitHub</i>
<i>Realizar Refatoração</i>	<i>Analisar como o código foi escrito e reescrevê-lo com o objetivo de tornar sua leitura mais fácil, renomeando variáveis, funções etc</i>	<i>GitHub/Vscode</i>

3 VISÃO GERAL DO PROJETO

3.1 Organização do Projeto

Papel	Atribuições	Responsável	Participantes
Desenvolvedor	Codificar o produto, realizar refatoração, realizar teste dos códigos	Pedro	Pablo, Samuel
Dono do Produto	Atualizar o escopo do produto, organizar o escopo das sprints, validar as entregas	Samuel	Pablo, Pedro
Analista de Qualidade	Garantir a qualidade do produto, garantir o cumprimento do conceito de pronto, realizar inspeções de código	Pablo	Pedro, Samuel
Scrum master	Gerenciar a equipe de desenvolvimento, organizar reuniões entre a equipe de desenvolvimento e o dono do produto, garante que a estrutura do projeto seja seguido	Pedro	Pablo, Samuel

3.2 Planejamento das Fases e/ou Iterações do Projeto

Sprint	Produto (Entrega)	Data Início	Data Fim
Sprint 1	Definição do Produto	30/01/22	05/02/22
Sprint 2	MVP e Planejamento do Projeto	20/02/22	26/02/22
Sprint 3	Cadastro de cliente, cadastro de mercado, editar informações de cliente e mercado	27/02/22	05/03/22
Sprint 4	Cadastrar produto, editar informações de produto, buscar produto	06/03/22	12/03/22
Sprint 5	Criar lista de compras, criar lista de compras recorrentes,	13/03/22	19/03/22
Sprint 6	Finalização de compras, realizar login e logout	20/03/22	26/03/22
Sprint 7	implementar chat online	27/03/22	02/04/22
Sprint 8	Deletar lista de compras, editar lista de compras	03/04/22	9/04/22
Sprint 9	atribuir pontos por compras ao cliente, Trocar pontos por descontos	10/04/22	16/04/22
Sprint 10	Agendar compras, Adicionar comentário em um produto da lista de compras, excluir comentário	17/04/22	23/04/22

3.3 Matriz de Comunicação

Descrição	Área/ Envolvidos	Periodicidade	Produtos Gerados
Reunião semanais para alinhamento da equipe e acompanhamento de atividades, acompanhamentos pelo zenhub.	Equipe do Projeto	Semanal	Relatórios da sprint.

Descrição	Área/ Envolvidos	Periodicidade	Produtos Gerados
<i>Apresentação do progresso da equipe</i>	<i>Equipe e Professor</i>	<i>Mensal</i>	<i>Ao fim de cada Módulo</i>

1.

3.4 Gerenciamento de Riscos

Risco	Ações
<i>Horários incompatíveis</i>	<i>Organizar agendas semanais em grupo para combater a perda de reuniões por incompatibilidade de horários</i>
<i>Não cumprir o MVP</i>	<i>Revisar entregas semanais dos requisitos a fim de cumprir o MVP</i>

3.5 Critérios de Replanejamento

O replanejamento do produto ocorrerá caso seja verificado, ao decorrer do desenvolvimento, que o escopo do projeto está muito grande e a equipe de desenvolvimento não será capaz de entregar o necessário para compor o MVP até a data estipulada para a entrega do produto.

4 LIÇÕES APRENDIDAS

4.1 Unidade 1

Unidade 1

- Entendimento das diversas abordagens para se desenvolver um software ou produto.
- Swebok - Entendimento das disciplinas de desenvolvimento de software.
- SAFe

4.2 Unidade 2

- Definição de requisitos funcionais e não funcionais, e quais destes compõem meu MVP.
- Estruturação do backlog de acordo com a abordagem ágil SAFe.
- Identificação de épicos, features, histórias e tasks.
- Refinamento de histórias de usuário.

4.3 Unidade 3

[Liste as lições aprendidas na retrospectiva, com ênfase especial nas ações a serem tomadas para melhorar, por exemplo: o ambiente de desenvolvimento, o processo ou a colaboração da equipe.]

4.4 Unidade 4

[Liste as lições aprendidas na retrospectiva, com ênfase especial nas ações a serem tomadas para melhorar, por exemplo: o ambiente de desenvolvimento, o processo ou a colaboração da equipe.]

4.5 Unidade 5

[Liste as lições aprendidas na retrospectiva, com ênfase especial nas ações a serem tomadas para melhorar, por exemplo: o ambiente de desenvolvimento, o processo ou a colaboração da equipe.]

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Swebok v3.0, IEE, GUIDE TO THE SOFTWARE ENGINEERING BODY OF KNOWLEDGE
Sommerville, Ian Engenharia de software/ Ian Sommerville; tradução Luiz Cláudio Queiroz; revisão técnica Fábio Levy Siqueira. -- 10. ed. -- São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2018

2. Scaled Agile Framework <https://www.scaledagileframework.com/#>

4.