MapMarket

**VISÃO DO PRODUTO E PROJETO**

Versão 1.0

**Histórico de Revisão**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sumário**

[***1***](#_heading=h.gjdgxs) ***VISÃO GERAL DO PRODUTO 4***

[**1.1**](#_heading=h.30j0zll) **Declaração do Problema 4**

[**1.2**](#_heading=h.1fob9te) **Declaração de Posição do Produto 4**

[**1.3**](#_heading=h.3znysh7) **Objetivos do Produto 4**

[***2***](#_heading=h.2et92p0) ***ABORDAGEM DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE 4***

[**2.1**](#_heading=h.tyjcwt) **Metodologia 5**

[**2.2**](#_heading=h.3dy6vkm) **Processo 5**

[**2.3**](#_heading=h.1t3h5sf) **Procedimentos 5**

[***3***](#_heading=h.4d34og8) ***LIÇÕES APRENDIDAS 5***

[**3.1**](#_heading=h.2s8eyo1) **Unidade 1 5**

[**3.2**](#_heading=h.17dp8vu) **Unidade 2 5**

[**3.3**](#_heading=h.3rdcrjn) **Unidade 3 6**

[**3.4**](#_heading=h.26in1rg) **Unidade 4 6**

[**3.5**](#_heading=h.lnxbz9) **Unidade 5 6**

[***4***](#_heading=h.35nkun2) ***REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 6***

**VISÃO DO PRODUTO E PROJETO**

# VISÃO GERAL DO PRODUTO

## Declaração do Problema

Usuários de serviços de entrega de supermercados têm dificuldade em escolher produtos como frutas e legumes, além da comunicação ineficiente caso não haja um produto em estoque

|  |  |
| --- | --- |
| 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. |

## Declaração de Posição do Produto

1. 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.
2. O principal diferencial está relacionado à integração com serviços de mensagens instantâneas, ou seja, o cliente pode pedir fotos de uma fruta e especificar suas principais características desejadas de um produto.
3. Usuários-alvo: clientes de supermercados e atacados que utilizam serviços de entregas.
4. Os clientes devem utilizar o nosso produto pois desenvolvem maior autonomia de escolha nas compras e a possibilidade de maior organização das compras.

|  |  |
| --- | --- |
| 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 | Possibilita a 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. |

## 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.*

# ABORDAGEM DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

## Metodologia

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.

No âmbito de questões técnicas nossa escolha por um método ágil, é justificada, por estarmos trabalhando com um sistema de médio porte, uma aplicação web responsiva, que tem vida útil de 4 meses e está sujeito a controle externo. No âmbito de questões humanas, a competência dos desenvolvedores e o conhecimento acerca das tecnologias que serão utilizadas está bem homogênea, Cada desenvolvedor terá responsabilidades individuais, porém todos estarão dispostos a ajudar no desenvolvimento no âmbito de um colega, caso esse esteja tendo dificuldade, ou seja, há uma maior flexibilidade, por último as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento do sistema serão o html, css, nodejs, Vscode e GitHub. Já no âmbito de questões organizacionais não será necessário a riqueza de detalhes e grandes especificações antes da implementação do projeto, a entrega incremental com um feedback rápido será possível e de suma importância, o representante do cliente estará sim disposto a trabalhar com a equipe de desenvolvimento, visto que o mesmo será interpretado por um integrante do grupo, e não há nenhuma questão cultural que pode afetar o desenvolvimento do projeto.

## Processo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Atividade* | *Objetivo* | *Papel* |
| *Estabelecer os prazos de cada sprint* | *Escolher os prazos de cada sprint para o desenvolvimento de requisitos.* | *Scrum Master e Project Owner* |
| *Realizar escopo do produto* | *Escolhas de todas as características do produto* | *Product Owner e Equipe de Desenvolvimento* |
| *Realizar prototipagem* | *Fazer o protótipo das páginas que será seguido para o desenvolvimento do software* | *Desenvolvedor* |
| *Realizar estudo das Tecnologias* | *Estudar as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento de software.* | *Desenvolvedor* |
| *Realizar o desenvolvimento dos requisitos* | *Desenvolver os requisitos do produto* | *Desenvolvedor* |
| *Realizar versionamento* | *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* | *Desenvolvedor* |
| *Realizar Refatoração* | *Melhorar o entendimento e qualidade do código do produto de software* | *Desenvolvedor* |
| *Realizar Revisão* | *Revisar o código do produto de software* | *Desenvolvedor* |

## 

## Procedimentos

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

# LIÇÕES APRENDIDAS

## Unidade 1

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

*[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.]*

## Unidade 2

*[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.]*

## 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.]*

## 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.]*

## 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.]*

# 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* |