

Título: Software de Gestão Empresarial

1. Finalidade

O objetivo do projeto é criar uma ferramenta que auxilie a organização financeira e estrutural de uma empresa. O processo manual atual resulta em erros frequentes, dificuldade de acesso a informações em tempo real e ineficiência operacional, a falta de uma boa organização leva uma empresa a realizar um mau uso de seus recursos, dificultando o ganho do lucro ou destruindo a fluidez do trabalho. A criação e implementação desse software deixará mais claro como propriamente distribuir os recursos, onde estão as falhas na distribuição atual, além de reduzir a carga horária necessária para realizar essa tarefa manualmente, visto que um programa tomará conta.

2. Descrição

Os problemas que esse projeto visa resolver seria a sobrecarga de trabalho de organização ou má distribuição dos recursos de qualquer empresa que queira usá-lo, pois esse tipo de empecilho leva ao prejuízo por excesso de estoque, ou perda de vendas por ter estoque em falta. Além disso, a falta de um sistema de organização eventualmente levará uma empresa de sucesso a não conseguir acompanhar sua demanda crescente.

3. Objetivo

O projeto pretende, até o final do primeiro semestre de 2024, criar um software, que tem como objetivo:

I - Gerenciar o estoque, contabilizando a entrada e saída de produtos, além dos gastos e lucros.

II - Juntar as informações obtidas para apontar onde se encontram as falhas das empresas.

III - Ajudar a otimizar uma tarefa que demandaria uma carga horária extensa de um ou mais funcionários, sendo necessário apenas inserir os dados no sistema mensalmente.

4. Critérios para o Sucesso (Benefícios Esperados) (Metas)

Projeto: Desenvolvimento de um Software similar a um Fluxo de Caixa.

Critérios para o Sucesso (Metas):

- Facilidade na visualização dos lucros e prejuízos da companhia, ademais da análise de uma possível variação no preço dos produtos
Exemplo: Sabonete X é bem menos revendido que o Sabonete Y, portanto, abaixar seu preço poderá fazer com que sua venda seja aumentada.
- Controle e eficiência de gastos
Exemplo: Melhor visualização dos gastos na empresa, de maneira que, será possível determinar se a compra ou venda de tal produto está sendo positiva ou negativa.
- Melhor gestão de estoque

Exemplo: Será possível ter um controle maior em relação aos produtos, sendo assim, podendo reduzir os prazos de entrega e recebimento dos produtos. Além da precisão do inventário e custo reduzido nos próximos anos, até a atualização do software proposto.

5. Equipe (Financiamento)

1. A ideia do projeto é ter um orçamento 0, ou seja, sem nenhum gasto para o cliente, de forma que será acessível a todas as lojas
2. Aproveitamento de suporte de voluntários ou estagiários, se disponíveis.
3. Aproveitamento de ferramentas e infra estruturas já disponíveis na organização (IFSP).

6. Principais Entregas

1. Documento de Requisitos do Sistema
 - Será necessário uma senha e login para o acesso
 - Sendo exclusivo aos administradores da empresa
2. Plano do Projeto
 - O projeto tem tempo estimado de 3 a 6 meses
 - Não possui nenhum risco
3. Design do Sistema
 - Design interativo, de fácil visualização e simples de mexer. Será necessário apenas incluir os dados de entrada no sistema, o resto será dinâmico de acordo com o que será inserido.
4. Código-Fonte e Documentação Técnica
 - Acesso 24 horas ao software, equipe preparada a todo instante para responder dúvidas e arrumar possíveis problemas e/ou atualizações, FAQ disponível para retirada de dúvidas.
5. Ambiente de Teste e Relatórios de Testes
 - O programa será testado inúmeras vezes, inclusive com o investidor do projeto, até a aceitação do mesmo.
6. Migração de Dados
 - Caso a empresa já possua um software antigo, a equipe de programação dará 100% de segurança aos antigos dados e sua migração ao novo sistema, de forma que, será possível tanto apenas criar novas entradas de dados, como reutilizar as antigas.
7. Material de Treinamento

- Será disponibilizado, após concluído o software, a quantidade necessária de tutoriais para o entendimento da plataforma. Além de um FAQ online 24 horas.
8. Relatórios de Desempenho e KPIs
- Será feito, mensalmente, um relatório, disponível pela própria plataforma, que dirá o quão eficiente está sendo a sua utilização, medidos também por KPIs específicos.
9. Documentação de Lições Aprendidas
- Estaremos abertos a críticas e sugestões, que ficarão registradas, a fim da melhora em um futuro projeto.

7. EAP

1. *Iniciação do Projeto*
 - 1.1. *Definição de Escopo*
 - 1.1.1 *Identificação das partes interessada*
2. *Planejamento do Projeto*
 - 2.1. *Planejamento de recursos*
 - 2.1.1. *Seleção de tecnologias e ferramentas*
 - 2.2. *Planejamento de Tempo*
 - 2.2.1. *Montagem do cronograma do projeto*
3. *Execução*
 - 3.1. *Desenvolvimento do Programa*
 - 3.1.1. *Finalização do código de teste*
 - 3.2. *Gestão de Equipe*
 - 3.2.1. *Alocação de tarefas*
 - 3.2.2. *Obter assinatura do usuário*
4. *Monitoramento e Controle*
 - 4.1. *Correção de bugs e problemas*
5. *Encerramento*
 - 5.1. *Avaliação do Projeto*
 - 5.1.1. *Relatório Final*

8. Critérios de Avaliação

METAS FINANCEIRAS	<ul style="list-style-type: none">• Reduzir o gasto do contratante• Reduzir o tempo que seria utilizado ao registrar os itens• Gasto zero
METAS PROFISSIONAIS	<ul style="list-style-type: none">• Plano de Projeto• Cronograma• Documentação específica sobre os termos acima
PADRÕES DE QUALIDADE	<ul style="list-style-type: none">• Pesquisa de satisfação com taxa de 80% de aprovação• Eficiência ao Cliente• Satisfação do Cliente• Fornecimento de um treinamento gratuito para o uso da plataforma
FUNCIONALIDADE	<ul style="list-style-type: none">• Descrição das especificações técnicas e funcionais.• Praticidade e Qualidade• Sistema dinâmico
PROCESSO DE AVALIAÇÃO	<ul style="list-style-type: none">• Revisões Semanais no Software• Correção de Bugs• Relatórios avaliando o progresso• Taxa de erro menor ou igual a 1%

9. Programação de Eventos

Planejamento: Semana 1 e 2 (Lucas e Luis)

Desenvolvimento do código: Semana 3 - 10 (Carlos e Isac)

Testes do código: Semana 11 e 12 (Carlos, Isac, Lucas e Luis)

Lançamento do Sistema: Semana 13 (Carlos e Isac)

Monitoramento e ajustes: Semana 14 - 18 (Carlos, Isac, Luis e Lucas)

Encerramento: Semana 19 e 20 (Luis e Lucas)

10. Hipótese-chave (Viabilidade Tecnológica)

1. **Uso de linguagem de programação C:** O código em sua íntegra deve ser feito em C.
2. **Infraestrutura do código:** Não deve ter nenhum vazamento de memória.

11. Restrições

1. Prazo

O software deve estar pronto para uso até o dia 29/08, devido ao cronograma do curso.

2. Orçamento

O projeto deve ser concluído com um orçamento de R\$0,00, evitando qualquer forma de custo.

12. Riscos

1. Risco de Atraso

Possibilidade de atraso devido a má comunicação do grupo.

Mitigação: Reuniões semanais do grupo para discutir o progresso do projeto.

2. Risco Tecnológico

Problemas de compatibilidade com software do consumidor.

Mitigação: Realizar testes preliminares de integração.

3. Risco de Acessibilidade

Dificuldade do consumidor de entender como operar o programa ou suas funcionalidades.

4. Mitigação

Deixar o software o mais prático possível e fornecer treinamento/instruções a possíveis usuários.

13. Requisitos de Aprovação

1. Aprovação de Fase de Planejamento

Deve ser aprovado por todos os membros da equipe após a entrega do plano de projeto detalhado.

2. Aprovação de Protótipo

Cliente deve assinar a aceitação do protótipo funcional após apresentação e revisão.

3. Aprovação Final do Projeto

O projeto deve atender todos os critérios de sucesso estabelecidos.