

Merchandising App

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	2
JUSTIFICATIVA DO PROJETO	3
OBJETIVOS DO PROJETO	3
REQUISITOS DO PRODUTO	3
LIMITES DO PROJETO	4
LISTA DOS USUÁRIOS.....	5
CRONOGRAMA SUMARIZADO.....	5
PREMISSAS DO PROJETO	6
RESTRIÇÕES DO PROJETO	6
ESTIMATIVA DE CUSTOS.....	7
MATRIZ DE RESTRIÇÃO TRIPLA (TRIPLE CONSTRAINT).....	7
LISTA DOS INTERESSADOS.....	7
TERMO DE APROVAÇÃO	8

INTRODUÇÃO

Este documento é necessário para obter o aceite por parte da alta administração, conforme o estudo de viabilidade apresentado pelo Gerente. Ele trata principalmente da autorização do projeto ou, em um projeto com várias fases, de uma fase do projeto, documentando as necessidades de negócios e do novo produto, serviço ou outro resultado que deve satisfazer esses requisitos. A elaboração desse termo de abertura liga o projeto ao trabalho em andamento da organização e autoriza o projeto.

JUSTIFICATIVA DO PROJETO

O projeto justifica-se pela necessidade de otimizar as atividades de merchandising, promovendo maior eficiência na interação entre promotores e clientes. Atualmente, a ausência de um canal centralizado próprio obriga o uso de soluções de terceiros, o que compromete a agilidade e aumenta a dependência empresarial. O aplicativo busca preencher essa lacuna, oferecendo uma solução tecnológica que fortaleça o processo comercial e amplie a competitividade da empresa.

OBJETIVOS DO PROJETO

O objetivo do projeto é desenvolver um aplicativo de merchandising que facilite a comunicação entre promotores e clientes, tornando o processo de vendas mais ágil e eficiente. Busca-se aprimorar a organização das atividades de campo, elevar a produtividade dos promotores e aumentar a satisfação de clientes e colaboradores, resultando em maior eficiência operacional e melhores resultados para o negócio.

REQUISITOS DO PRODUTO

Prioridade (1..n)	Requisitos	Descrição	Importância (Essencial ou desejável)	Complexidade (Alta, média ou baixa)	Estabilidade (Estável ou instável)	Interface externa
Requisitos não-funcionais						
1	Compatibilidade	O app deve rodar em dispositivos Android	Essencial	Alta	Estável	Play Store/Hospedagem própria
2	Usabilidade	A interface deve ser intuitiva e responsiva em diferentes telas	Essencial	Média	Estável	Flutter
3	Desempenho	O app deve responder às ações do usuário em até 3 segundos	Essencial	Média	Estável	BaaS
Requisitos de integração ou migração						
4	Integração	Autenticação e dados via Supabase	Essencial	Média	Estável	BaaS

LIMITES DO PROJETO

Limite
Desenvolvimento de versão web do sistema (o foco é exclusivamente mobile, especificamente Android).
Não haverá integração com ERPs inicialmente.

LISTA DOS USUÁRIOS

Nº. de ordem	Usuário/Perfil	Requisitos utilizados
1	Promotor	Autenticar, consultar cliente, consultar produto e vender produto.

CRONOGRAMA SUMARIZADO

Data final da Concepção:		
Marcos	Duração estimada	Mês provável de conclusão
<i>Modelagem</i>	1 mês	Julho/2025
<i>Construção</i>	2 meses	Setembro/2025
<i>Implantação</i>	1 mês	Outubro/2025

PREMISSAS DO PROJETO

Premissa	Responsabilidade	Impacto
Todos os usuários terão acesso ao sistema atual para migração de dados.	Equipe de TI	Falha na migração e possíveis inconsistências de dados
Os usuários finais participarão dos testes de aceitação	Equipe de TI/ Área de Negócio	Possível implantação de funcionalidades sem validação real, causando retrabalho
A equipe de suporte estará disponível para treinamento e suporte inicial	Equipe de TI	Falta de suporte pós-implantação, maior risco de erros e insatisfação do usuário
Todos os dados necessários para treinamento e testes estarão disponíveis	Equipe de TI	Testes incompletos ou falhos, risco de erros em produção

RESTRIÇÕES DO PROJETO

Tipo de restrição	Restrição
Ambiente	Compatível com dispositivos android.
Segurança	Autenticação JWT.
Expansibilidade	Suporte até 100 usuários simultâneos inicialmente e com atualizações para melhorias futuras.
Tecnológica	Flutter 3.35.1 com pacotes do pub.dev.

ESTIMATIVA DE CUSTOS

Marcos do cronograma	Valor estimado
Modelagem	800
Construção	800
Implantação	800
Total	2400

MATRIZ DE RESTRIÇÃO TRIPLA (TRIPLE CONSTRAINT)

	Fixo	Negociável	Ajustável
Recursos			x
Prazo	x		
Requisitos		x	

LISTA DOS INTERESSADOS

Nome/Grupo	Função na Organização	Responsabilidade no Projeto	Contato
Wylquer	Gerente de TI	Aprovar requisitos	XXXX-XXXX
Guilherme	Desenvolvedor	Desenvolver funcionalidades do sistema	www.linkedin.com/in/grguilhermelima
Leandro	Freelancer	Suporte e manutenção do backend durante o desenvolvimento e testes	XXXX-XXXX
Usuários finais	Grupo de Usuários Finais	Testar sistema	XXXX-XXXX

TERMO DE APROVAÇÃO

Incompleto. O objetivo do projeto é desenvolver um aplicativo de merchandising que facilite a comunicação entre promotores e clientes, tornando o processo de vendas mais ágil e eficiente. Busca-se aprimorar a organização das atividades de campo, elevar a produtividade dos promotores e aumentar a satisfação de clientes e colaboradores, resultando em maior eficiência operacional e melhores resultados para o negócio.