



SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZADO COMERCIAL - SENAC

MÓVEIS PLANEJADOS:

ESCTECX Brasil Móveis S.A

Brasília - DF

2024

WANDERSON SILVA ALEIXO (EQUIPE 01)
GABRIEL SANTOS BERNARDES (EQUIPE 02)
RONAN VIANA (EQUIPE 03)
LUIZ HENRIQUE M DE OLIVEIRA (EQUIPE 04)

MÓVEIS PLANEJADOS:
ESCTECX Brasil Móveis S.A

Brasília - DF
2024

MÓVEIS PLANEJADOS:
ESCTECX Brasil Móveis S.A

Projeto apresentado a disciplina de Linguagem de programação web sob orientação do professor: Valdemir dos Santos Silva.

Brasília - DF, 09 de outubro de 2024.

EXAMINADOR

Prof. Valdemir S Silva
Faculdade de Tecnologia e Inovação Senac DF

*“As pessoas não sabem o que querem até
você mostrar a elas. (Steve Jobs-1955-2011)”*

GERENCIAMENTO DE INTEGRAÇÃO

TERMO DE ABERTURA DO PROJETO

A ESCTECX Brasil Móveis S.A. é uma empresa de fabricante de móveis e atua no mercado oferecendo móveis para escritório, empresas, consultórios, entre outros tipos de empresas. Após uma pesquisa realizada com seus clientes, foi constatado que as maiorias das pessoas gostariam de ver as imagens dos diversos modelos de móveis produzidos pela ESCTEC Brasil em seu WebSite, pois facilitaria na escolha dos produtos. A ESCTEC Brasil também gostaria de criar uma área em seu WebSite para que seus vendedores pudessem enviar os pedidos dos clientes para agilizar o processo de vendas.

1 JUSTIFICATIVA DO PROJETO

Ao disponibilizar um catálogo visualmente atrativo e intuitivo, a ESCTEC Brasil poderá oferecer uma experiência de compra mais agradável e eficiente para seus clientes. A possibilidade de visualizar os produtos em detalhes facilita a tomada de decisão e aumenta a satisfação do consumidor. Com um catálogo completo de produtos pode-se impulsionar as vendas cada vez mais. A facilidade de navegação e a possibilidade de realizar pedidos online agilizam o processo de compra e aumentam as chances de conversão com os compradores, um site moderno contribui para a construção de uma imagem positiva da marca ESCTEC Brasil. Assim, sítio eletrônico pode ser utilizado como ferramenta para coletar dados sobre o comportamento dos clientes, como os produtos mais procurados, as preferências de cada público e as principais dúvidas. Essas informações são valiosas para a tomada de decisões estratégicas e o desenvolvimento de novos produtos.

2 OBJETIVOS DO PROJETO

- Apresentar a diretoria da ESCTEC Brasil o novo WebSite desenvolvido com HTML, CSS e principalmente funcionalidades em Java Script para assim manter um nível maior de interação com o usuário.

3 ESCOPO DO PROJETO

- Construir o site utilizando HTML e CSS focando a pesquisa nas TAGs e recursos estruturais de HTML e CSS e na organização de conteúdo de sites corporativos.;
- Focar nas pesquisa de mudanças na organização da página, novos recursos e compatibilidade do HTML5 com os navegadores.
- Criar as páginas A empresa, Missão, Visão e Valores para a ESCTEC utilizando HTML e CSS, o texto utilizado como conteúdo das páginas deve ser elaborado pela equipe. As páginas a serem criadas estão em destaque na imagem a seguir:



4 PRINCIPAIS ENTREGAS

- Início da documentação: 09 de outubro de 2024;
- Entrega da documentação: 04 de novembro de 2024.

5 RESTRIÇÕES DO PROJETO

- O orçamento total do projeto não deve exceder R\$ 10.000,00 (vinte mil reais);
- O prazo para conclusão do projeto é de 20 dias da criação da documentação ate aplicação web.

6 PREMISSAS DO PROJETO

- A tecnologia necessária para o desenvolvimento do aplicativo estará disponível;
- A documentação do website fornecerá as diretrizes necessárias para o posterior desenvolvimento.

7 RISCOS INICIAIS

- Atrasos no desenvolvimento devido a problemas técnicos;

8 PRINCIPAIS PARTES INTERESSADAS

- Cliente: ESCTECX Brasil Móveis S.A ;
- Valdemir S Silva (CEO Empresa)
- Gerentes do Projeto:
- Wanderson Silva Aleixo (equipe 01)
- Gabriel Santos Bernardes (equipe 02)
- Ronan Viana (equipe 03)
- Luiz Henrique M de Oliveira (equipe 04);
- Equipe de desenvolvimento:
-
- Fornecedores de Tecnologia:
 - Faculdade de tecnologia Senac;
 - Microsoft (Visual Studio Code);
 - Dell (Computadores).
- Autoridade: Governo Federal;
- Comunidade local.

9 APROVAÇÃO DO TERMO DE ABERTURA

Este Termo de Abertura do Projeto foi revisado e aprovado pelas partes interessadas abaixo assinadas.

Assinaturas:

ESCTECX Brasil Móveis S.A
Cliente

Wanderson Silva Aleixo
Equipe (01)

Gabriel Santos Bernardes (Equipe 02)

Ronan Viana (Equipe 03)

Luiz Henrique M de Oliveira (Equipe 04)

GERENCIAMENTO DE ESCOPO

1 DEFINIÇÃO DO ESCOPO

Criar a documentação necessária para o desenvolvimento de uma aplicação web chamada ESCTECX Brasil Móveis com interface amigável a fim de os clientes possa efetuar orçamentos e agendamentos de serviços e planejamento de móveis.

2 ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO

O projeto de documentação de desenvolvimento de aplicação web compreende pequenas etapas:

- Criação do planejamento;
- Prototipagem;
- Design do produto;
- Desenvolvimento;
- Testes;

3 VALIDAÇÃO DO ESCOPO

Após a conclusão de cada fase do projeto, o cliente passará o feedback ao gerente de projeto para que este faça as alterações que se fizerem necessárias.

Quadro 1 – Validação de escopo

TAREFA	DATA DE CHECAGEM
Entrega do planejamento	08/10/2024
Verificação de documentação de prototipagem	13/10/2024
Verificação de documentação de design de produto	19/10/2024
Verificação de documentação de desenvolvimento	25/10/2024
Verificação de documentação de lançamento	31/10/2024
Entrega da documentação	04/11/2024

Fonte: Silva *al.* (2024).

4 CONTROLE DE ESCOPO

Os líderes dos grupos asseguraram que quaisquer mudanças que forem necessárias atenderão aos requisitos estabelecidos no Termo de Abertura do Projeto quais são: prazos, riscos iniciais e desenvolvimento.

ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO (EAP)

Figura 1 - Estrutura Analítica do Projeto (EAP)



Fonte: Silva *al.* (2024)

GERENCIAMENTO DE CRONOGRAMA

1 DESENVOLVIMENTO DO CRONOGRAMA

Abaixo segue o quadro com a definição das atividades desenvolvidas, bem como a ordem que elas serão concluídas com seus respectivos prazos de duração e de conclusão.

Quadro 2 – Cronograma

ÍNDICE	TAREFA	INÍCIO	DURAÇÃO	TÉRMINO
1	PLANEJAMENTO DO PROJETO	08/10/24	4h	08/10/2024
1.1	Gerenciamento de integração	08/10/24	4h	08/10/2024
1.1.1	Definição do projeto	08/10/24	4h	08/10/2024
1.1.2	Definição da equipe do projeto	08/10/24	4h	08/10/2024
1.1.3	Definição do gerente de projeto	08/10/24	4h	08/10/2024
1.1.4	Definição dos stakeholders	08/10/24	4h	08/10/2024
1.1.5	Criação do Termo de Abertura do Projeto	08/10/24	4h	08/10/2024
1.2	Gerenciamento do escopo	08/10/24	4h	08/10/2024
1.2.1	Definição do escopo	08/10/24	4h	08/10/2024
1.2.2	Criação da Estrutura Analítica do Projeto	08/10/24	4h	08/10/2024
1.3	Gerenciamento do cronograma	08/10/24	4h	08/10/2024
1.3.1	Definir as atividades	08/10/24	4h	08/10/2024
1.3.2	Estimar as durações	08/10/24	4h	08/10/2024
1.3.3	Desenvolver o cronograma	08/10/24	4h	08/10/2024
1.4	Gerenciamento dos custos	09/10/24	2h	09/10/2024
1.4.1	Estimar os custos	09/10/24	1h	09/10/2024
1.5	Gerenciamento da qualidade	10/10/24	1	10/10/2024
1.5.1	Planejar o gerenciamento de qualidade	10/10/24	1	10/10/2024
1.5.2	Criação do checklist de qualidade	10/10/24	1	10/10/2024
1.6	Gerenciamento de recursos	11/10/24	2	13/10/2024
1.6.1	Planejamento de recursos humanos	11/10/24	2	13/10/2024
1.6.2	Aquisição de recursos	11/10/24	2	13/10/2024
1.6.3	Desenvolvimento de equipe	11/10/24	2	13/10/2024
1.7	Gerenciamento de comunicações	13/10/24	1	13/10/2024
1.7.1	Planejamento do gerenciamento de comunicações	13/10/24	1	13/10/2024
1.8	Gerenciamento de riscos	13/10/24	1	25/09/2024
1.8.1	Planejamento do gerenciamento de riscos	04/09/24	1	11/09/2024
1.8.2	Identificação de riscos	04/09/24	7	11/09/2024
1.8.3	Análise de riscos	04/09/24	7	11/09/2024
1.8.4	Planejamento de respostas a riscos	11/09/24	14	25/09/2024
1.9	Gerenciamento das Aquisições	25/09/24	7	02/10/2024

1.9.1	Planejamento do gerenciamento das aquisições	25/09/24	7	02/10/2024
1.10	Gerenciamento das partes interessadas	07/08/24	28	04/09/2024
1.10.1	Identificação das partes interessadas	07/08/24	14	21/08/2024
1.10.2	Planejamento do engajamento das partes interessadas	21/08/24	14	04/09/2024
2	DESENVOLVIMENTO DA DOCUMENTAÇÃO	25/09/24	56	20/11/2024
2.1	Prototipagem	25/09/24	35	30/10/2024
2.1.1	Wire frames	25/09/24	14	09/10/2024
2.1.2	Protótipos	16/10/24	14	30/10/2024
2.2	Design do produto	25/09/24	35	30/10/2024
2.2.1	UI/UX Design	25/09/24	35	30/10/2024
2.2.2	Estilo Visual	25/09/24	35	30/10/2024
2.3	Desenvolvimento	30/10/24	21	20/11/2024
2.3.1	Arquitetura	30/10/24	21	20/11/2024
2.3.2	Integração	30/10/24	21	20/11/2024
2.4	Testes	30/10/24	21	20/11/2024
2.4.1	Planos de testes	30/10/24	7	06/11/2024
2.4.2	Casos de testes	06/11/24	7	13/11/2024
2.4.3	Relatórios de bugs	13/11/24	7	20/11/2024
2.5	Lançamento	06/11/24	14	20/11/2024
2.5.1	Documentação do usuário	06/11/24	14	20/11/2024

Fonte: Silva *al.* (2024)

GERENCIAMENTO DE CUSTOS

1 ESTIMATIVA DE CUSTOS

Para o desenvolvimento deste projeto, os custos estimados são:

- Desenvolvimento inicial: R\$ 10.000 (dez mil reais) a R\$ 20.000 (vinte mil reais), dependendo das funcionalidades e da complexidade; Gerenciamento da qualidade

1 PADRÕES DE QUALIDADE

A qualidade final do projeto será medida utilizando como base os critérios abaixo:

- Interface intuitiva: o design do site deve seguir princípios de design centrado no usuário garantindo que qualquer pessoa, independentemente de seu nível de habilidade técnica, consiga navegar facilmente;
- Tempo de resposta: otimizar o tempo de carregamento das páginas e ações para garantir que os usuários não abandonem o site devido à lentidão;
- Criptografia de dados: proteger todas as informações sensíveis que trafegam entre o cliente e o servidor.

CHECKLIST DE PADRÕES DE QUALIDADE

1 CONCLUSÃO DE TAREFAS

A quantidade de usuários que conseguem se cadastrar é:

- ☐ menos de 100 usuários
- ☐ de 100 a 200 usuários
- ☐ de 201 a 300 usuários
- ☐ de 301 a 400 usuários
- ☐ de 401 a 500 usuários
- ☐ mais de 500 usuários

Método de verificação: análise de logs de uso e feedback dos usuários.

2 TESTE COM USUÁRIOS

Melhorias que podem ser aplicadas baseadas na experiência de usuário:

- ☐ melhoria gráfica (cores de telas e de fundos)
- ☐ disposição de menus de navegação
- ☐ melhoria do leiaute geral do aplicativo (organização do conteúdo na tela)
- ☐ outras melhorias sugeridas

Método de verificação: sessões de teste com usuários e análise de relatório de usabilidade.

3 TEMPO DE CARREGAMENTO

Quanto tempo a página demora para ser carregada:

- ☐ menos de 3 segundos
- ☐ 3 segundos ou mais

Método de verificação: ferramentas de monitoramento de desempenho (ex.: Google PageSpeed Insights).

4 TAXA DE ABANDONO

Quanto usuários deixam o site sem finalizar uma ação:

- ☐ abaixo de 20%
- ☐ 20% ou mais

Método de verificação: análise de funil de conversão e métricas de abandono.

5 TESTE DE CARGA

O site suporta até quantos usuários simultâneos:

- ☐ menos de 100
- ☐ de 100 a 200 usuários
- ☐ de 201 a 300 usuários
- ☐ de 301 a 400 usuários
- ☐ de 401 a 500 usuários ou mais

Método de verificação: ferramentas de teste de carga (ex.: Apache JMeter)

6 FALHAS DE LOGIN

Quantas tentativas de login malsucedidas são detectadas e podem indicar ataques:

☐ menos de 5 % de tentativas maliciosas

☐ 5% ou mais de tentativas maliciosas

Método de verificação: logs de segurança e análise de tentativas de login.

7 AUDITORIA DE SEGURANÇA

Os testes retornam quanto de falhas graves:

☐ zero falhas críticas

☐ de 1 a 5% de falhas críticas

☐ mais de 5% de falhas críticas

Método de verificação: auditorias de segurança e testes de penetração.

GERENCIAMENTO DOS RECURSOS

ROTEIRO DE RECURSOS NECESSARIOS

1 RECURSOS HUMANOS

- [] Gerente de projeto: coordena e gerencia o projeto;
- [] Equipe de desenvolvimento front-end: responsável pelo design do aplicativo;
- [] Equipe de desenvolvimento back-end: responsável pelas especificações técnicas do aplicativo.

2 RECUROS TÉCNOLÓGICOS

- [..] Provedor de internet: empresa terceirizada que fornece serviço de acesso à internet;
- [] Software de desenvolvimento: Microsoft, empresa que fornece soluções em software que será utilizado na criação do código fonte do projeto

3 EQUIPAMENTOS

- [] Computadores: diversas marcas, de acordo com o equipamento de cada colaborador.

4 ORÇAMENTO

- [] Recursos financeiros: aquisição de serviços de internet, pagamento de despesas como luz, água e mão-de-obra.

5 PROCESSOS DE GERENCIAMENTO DE RECURSOS

- [] Identificação de recursos: análise de recursos e matriz de responsabilidades;
- [] Aquisição de recursos: aquisição de recursos tecnológicos;
- [] Controle de recursos: monitoramento e relatórios

6 COMUNICAÇÕES SOBRE RECURSOS

- [] Reuniões regulares: status dos recursos e mudanças;
- [] Relatórios de progresso: uso dos recursos e desafios.

GERENCIAMENTO DAS COMUNICAÇÕES

ESTRUTURA DO PLANO DE COMUNICAÇÃO

1 IDENTIFICAÇÃO DAS PARTES INTERESSADAS

- Cliente: Valdemir S Silva
- Gerentes do projeto: Equipes de (1 a 4)
- Equipe de desenvolvimento
- Autoridade: GDF

2 REQUISITOS DE COMUNICAÇÃO

- Reuniões semanais de progresso
 - Participantes: cliente, gerente de projeto, desenvolvedores.
 - Objetivo: discutir sobre o progresso do projeto do site.
 - Frequência: semanal, aos sábados.
 - Formato: online.
 - Responsável: gerentes do projeto.
- Relatório de status mensais
 - Destinatários: cliente e desenvolvedores
 - Objetivo: mostrar resultados do projeto, relatar os custos e erros do site.
 - Frequência: mensal.
 - Formato: documento eletrônico.
 - Responsável: gerente do projeto.
- Atualizações diárias de campo
 - Participantes: desenvolvedores.
 - Objetivo: informar o progresso geral, problemas imediatos, descobrir como melhorá-lo.
 - Frequência: diária
 - Formato: reunião presencial.
 - Responsável: gerente do projeto
- Boletim informativo quinzenal

- Destinatário: cliente, gerente de projeto e desenvolvedores.
- Objetivo: resumo das principais atividades e fechamento de metas.
- Frequência: quinzenal
- Formato: e-mail.
- Responsável: gerentes do projeto

3 MÉTODOS DE COMUNICAÇÃO

- Reuniões: presenciais ou por videoconferência (Google Meet, Microsoft Teams).
- Relatório e documentos: reuniões, criados em PDF e compartilhados por e-mail.
- Atualizações informais: via WhatsApp ou pelo Telegram.
- Boletim informativo: enviado por e-mail a todos os interessados.

4 GERENCIAMENTO DE INFORMAÇÕES

- Armazenamento: sistemas de gestão de documentos baseado em nuvem (Git, GitHub).
- Acesso: somente os desenvolvedores e o gerente de projeto terão acesso.
- Backup: backups a todo tempo no GitHub por segurança.

5 CONSIDERAÇÕES ESPECIAIS

- Feedback: coleta de feedback para trazer sempre o melhor.

GERENCIAMENTO DE RISCOS

MATRIZ DE RISCO

Quadro 3 - Estrutura da matriz de riscos.

IDENTIFICAÇÃO DO RISCO	DESCRIÇÃO	PROBABILIDADE	IMPACTO	NÍVEL DE RISCO	ESTRATÉGIA DE MITIGAÇÃO
Site com mal desempenho	Um site mal otimizado pode ter tempos de carregamento lentos, o que afeta negativamente a experiência do usuário e o ranking nos motores de busca. Garantir que o site seja rápido e responsivo é essencial.	Alta	Alto	Alta	Certificar-se de que todas as imagens estejam comprimidas sem perder qualidade. Remover scripts desnecessários e minimizar arquivos CSS e JavaScript. Implementar técnicas de cache para melhorar a velocidade do site. Verificar se o servidor tem capacidade suficiente para suportar o tráfego.
Escopo do Projeto	Mudanças frequentes no escopo do projeto podem levar a atrasos e custos adicionais. Definir claramente os objetivos e requisitos do projeto desde o início ajuda a evitar desvios.	Alta	Médio	Alta	Estabelecer claramente o que o projeto pretende alcançar. Isso ajuda a manter o foco e a direcionar os esforços. Detalhar as características e funcionalidades dos produtos ou serviços que serão entregues. Isso ajuda a evitar ambiguidades e garante que todos saibam exatamente o que será entregue.
Navegadores Incompatíveis	O site deve ser compatível com diferentes navegadores e dispositivos. Testar o site em várias	Média	Médio	Baixa	Certificar-se de que seu site está seguindo os padrões web estabelecidos, como HTML5 e CSS3. Isso ajuda a garantir que o site funcione

	plataformas é importante para garantir uma experiência consistente para todos os usuários				corretamente na maioria dos navegadores modernos. Realizar testes extensivos em diferentes navegadores e versões para identificar possíveis problemas de compatibilidade.
Fazer Manutenções	Após o lançamento, o site requer manutenção contínua para corrigir bugs, atualizar conteúdo e implementar novas funcionalidades. Planejar para a manutenção contínua é fundamental para a longevidade do site.	Alta	Alto	Alta	Manter programadores que identifiquem os bugs que poderão ocorrer.
Custo da Produção	Estimar incorretamente os custos pode levar a problemas financeiros. É importante ter um orçamento realista e considerar todos os possíveis gastos, incluindo desenvolvimento, hospedagem e manutenção	Baixa	Alto	Alta	Utilize plataformas de construção de sites que oferecem planos acessíveis e recursos adequados às suas necessidades. Revise seu inventário de plugins e ferramentas. Desative ou remova aqueles que não são essenciais para o funcionamento do site e por último garantir que a equipe esteja bem treinada e eficiente no uso das ferramentas e plataformas escolhidas. Isso pode reduzir erros e aumentar a produtividade.

Fonte: Silva *al.* (2024)

GERENCIAMENTO DAS AQUISIÇÕES

1 PLANEJAMENTO DE AQUISIÇÕES

Para o projeto, será necessário a utilização de provedor de internet, aquisição de softwares de desenvolvimento.

2 AQUISIÇÕES

Os principais fornecedores que utilizaremos no nosso projeto são:

Internet: Vivo

Software de criação de Front-end

HTML5, CSS & JavaScript

3 CONTROLE DE DESEMPENHO

TABELA RESUMO DO PLANO DE AQUISIÇÕES

Item	Tipo	Método de Aquisição	Critério de seleção	Responsável
Internet	Serviço	RFQ (Cotação de preço)	Melhor desempenho com melhor custo.	GERENTES
Visual Studio Code	Produto	Licenciamento direto com o fornecedor	Facilidade de uso da ferramenta.	Desenvolvedores
Dell	Produto	Compra direta sem necessidade de aquisições adicionais	Recursos gráficos, desempenho de velocidade de processamento.	Desenvolvedores

GERENCIAMENTO DAS PARTES INTERESSADAS

PRINCIPAIS PARTES INTERESSADAS

	Parte interessada	Nome	Interesses	Influência
0	Cliente	Valdemir S Silva	Design, orçamento, cronograma, qualidade	Alta
1	Gerente de projeto	Wanderson S Aleixo (Equipe 01)	Design, especificações técnicas, execução, prazos, orçamento	Alta
	Gerente de projeto	Gabriel (Equipe 02)		
	Gerente de projeto	Ronan (Equipe 03)		
	Gerente de projeto	Luiz (Equipe 04)		
2	Desenvolvedores	N/A	Design, especificações técnicas, prazos	Média
3	Autoridades	GDF	Normas que atendam à LGPD	Alta
4	Comunidade local	N/A	Utilização do aplicativo web	Baixa
5	Fornecedores	N/A	Especificações técnicas	Média