

Gerência de Projetos de Software

Declaração de Escopo	
Projeto: CoHábito	
Gerente do Projeto: Pedro Henrique Cunha Vieira	
Objetivo do projeto (em uma frase)	
Desenvolver uma aplicação compatível com dispositivos de computação móvel, que auxilie usuários a gerenciarem e dividirem, de maneira justa, as tarefas domésticas grupais.	
Escopo do projeto/produto (etapas do ciclo de vida e objetivo de cada uma)	
<ul style="list-style-type: none">- Iniciação: Levantar os requisitos, escrever a proposta de projeto, delimitar o escopo do projeto, mobilizar a equipe do projeto- Planejamento: Escrever histórias de usuário, planejar os gastos do projeto, escolher as tecnologias, desenhar um roadmap/milestones, planejar a interface e a experiência do usuário, desenhar a arquitetura do software- Execução: Implementar as telas, implementar o banco, implementar o back-end, integrar os componentes- Monitoramento e Controle: Testar as funcionalidades, gerenciar os gastos, gerenciar as datas de entrega, gerenciar a equipe, realizar reuniões cíclicas- Encerramento: Disponibilizar o app nas lojas, desmobilizar a equipe, testes alfa e beta, acompanhamento dos primeiros dias de funcionamento, levantamento dos gastos, levantamento dos desafios	
Limites do projeto (o que não será feito)	
<ul style="list-style-type: none">- Implementação para desktop- Implementação para web- Lançamento para outros S.O. que não sejam Android ou IOS	
Restrições (o que restringe/condiciona o projeto)	
<ul style="list-style-type: none">- O projeto deve ser concluído até o fim de 2024- Para o projeto será disponibilizada uma equipe de, no máximo, 6 pessoas- O projeto não pode consumir mais que R\$ 150.000,00- O front-end precisará ser desenvolvido em Flutter	
Premissas (condições para iniciar o projeto)	
<ul style="list-style-type: none">- Será necessário contratar um provedor de nuvem para hospedar a aplicação back-end- Será necessário utilizar um banco de dados relacional altamente disponível- É necessário um orçamento inicial para mobilização da equipe e do maquinário- Comprar licença de venda nas lojas de aplicações móveis da Google e da Apple- Será necessária configuração de repositórios para as aplicações front e back-end	
Marcos agendados e entregas	
Id. do Marco	Entregáveis Previstos
1. Identificação da comunidade e da demanda	Brainstorm de ideias; Levantamento das personas; Matriz CSD; Mapa de empatia; Levantamento de requisitos; Protótipo de baixa fidelidade
2. Finalização da UX/UI	Protótipos de alta fidelidade; Telas implementadas em Flutter
3. Implementação das funcionalidades	Navegação entre as telas; Implementação de funcionalidades que não exigem permanência de dados; Modelagem e implementação do banco de dados
4. Finalização do app	Implementação do Back-end com

	funcionalidades que dependem de permanência dos dados; Testes alfa e beta com os usuários
5. Finalização do projeto	Lançamento do app construído; Levantamento dos desafios encontrados