



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
Instituto de Ciências Exatas e Informática
Gerência de Projeto de Software

Gerência de Projeto de Software

Declaração de Escopo

Derick Lucas Alves Rodrigues
Matheus Valentin Freitas
Lucas Ferreira Guedes
Thais Alves Silva
Vinícius Célio Fontes Ribeiro

Contagem
2024

Gerência de Projetos de Software

Declaração de Escopo
Projeto: EF - Eficiência Financeira
Gerente do Projeto: Thais Alves Silva
Objetivo do projeto (em uma frase)
O objetivo da Eficiência Financeira é facilitar o gerenciamento financeiro dos usuários centralizando contas, despesas, e metas em uma única plataforma.
Escopo do projeto/produto (etapas do ciclo de vida e objetivo de cada uma)
Concepção e Planejamento: Definir os objetivos do aplicativo, identificar as necessidades dos usuários e criar o escopo inicial. Design e Prototipagem: Criar a interface visual e o fluxo do aplicativo com foco na usabilidade e experiência do usuário. Desenvolvimento: Implementar as funcionalidades e integrar as ferramentas necessárias, criando a primeira versão funcional. Testes (QA): Garantir que o aplicativo funcione corretamente, corrigindo bugs e melhorando o desempenho. Lançamento e Implementação: Publicar o aplicativo e disponibilizá-lo para o público. Operação e Suporte: Manter e atualizar o aplicativo, corrigindo problemas e adicionando melhorias. Encerramento: Revisar os resultados do projeto e documentar as lições aprendidas.
Limites do projeto (o que não será feito)
- Integração com plataformas de criptomoedas: A integração com serviços de criptomoedas não será abordada nesta versão do aplicativo. Essa funcionalidade poderá ser considerada em versões futuras. - Suporte offline completo: O aplicativo não oferecerá suporte total para todas as funcionalidades no modo offline. Algumas funções, como sincronização de dados e atualizações em tempo real, dependerão de uma conexão com a internet.
Restrições (o que restringe/condiciona o projeto)
- Limitações financeiras que definem quanto pode ser gasto no projeto. O orçamento pode impactar a escolha de ferramentas, recursos, e a quantidade de trabalho que pode ser realizado. - Restrições de tempo que definem o prazo dentro do qual o projeto deve ser concluído. Pode incluir datas de entrega, marcos e prazos de conclusão. - Limitações que definem o que está incluído e excluído do projeto. O escopo deve ser claramente definido para evitar mudanças não planejadas. - Requisitos de qualidade e conformidade que o software deve atender, incluindo padrões industriais, regulamentações legais e critérios de desempenho.
Premissas (condições para iniciar o projeto)
- Recursos Técnicos e Humanos Disponíveis: A equipe que vai trabalhar no projeto deve estar disponível e ter as habilidades necessárias. - Requisitos e Expectativas Bem Definidos: Antes de começar o desenvolvimento, é importante que todos os requisitos e expectativas dos interessados estejam claramente definidos e acordados. - Acesso às APIs de Bancos: Precisamos garantir que será possível conectar o aplicativo com os sistemas financeiros.
Marcos agendados e entregas

Id. do Marco	Entregáveis Previstos
1. Definição e Planejamento Inicial	Lista priorizada de funcionalidades, melhorias e correções com base nas definições de projeto e requisitos.
2. Configuração e Prototipagem	Mockups e protótipos interativos da interface do usuário para validação inicial com stakeholders. Configuração do ambiente de desenvolvimento.
3. Funcionalidade Básica de Gestão de Despesas e Receitas	Entrega de funcionalidades de gestão de despesas e receitas. Um guia inicial de como utilizar as funcionalidades do projeto.
4. Relatórios e Alertas	Entrega de relatórios automáticos com demonstração de dados em tempo real. Implementação de alertas e notificações personalizadas para monitoramento. Atualização da documentação do guia do usuário.
5. Refinamento e Preparação para Lançamento	Melhoria das funcionalidades de acordo com os feedbacks dos stakeholders além de correções. Testes de segurança e de interface.
6. Lançamento e Entrega Final	Entrega da aplicação e da documentação para o usuário.