

Gerência de Projetos de Software

Declaração de Escopo	
Projeto: PUC Training	
Gerente do Projeto: Ana Clara Bertoldo Anastácio Pereira	
Objetivo do projeto (em uma frase)	
Analisar e incentivar a pratica das atividades físicas pelos alunos da PUC Minas	
Escopo do projeto/produto (etapas do ciclo de vida e objetivo de cada uma)	
<ul style="list-style-type: none">• Iniciação: Aprovação do escopo e requisitos, disponibilidade de recursos, contratos e acordos com os fornecedores, planejamento e cronograma, definição dos recursos humanos (equipe de desenvolvimento), levantamento de requisitos iniciais, identificação das partes interessadas.• Planejamento: Definição do escopo detalhado, cronograma, plano de recursos, orçamentos, definição de como será feita a comunicação entre as partes.• Modelagem: Especificação funcional, desenho da arquitetura do sistema, protótipação, validação com stakeholders• Construção/Desenvolvimento: Desenvolvimento do código, testes unitários e de integração, ajustes e iterações, testes beta.• Entrega: Testes finais e homologação, treinamento dos usuários, documentação final, implementação e lançamento oficial, suporte pós entrega	
Limites do projeto (o que não será feito)	
<ul style="list-style-type: none">• Não será possível o agendamento de videochamadas com um personal para receber uma planilha de treinos.• Não será possível o acesso por dispositivos desktops ou navegador web;• Não será possível a comunicação entre alunos pelo aplicativo.• Não serão projetados ou fabricados dispositivos de monitoramento ou sensores	
Restrições (o que restringe/condiciona o projeto)	
<ul style="list-style-type: none">• Prazo fixo de 6 meses• Orçamento limitado• Acesso restrito a PUC Minas• Conformidade co LGPD	
Premissas (condições para iniciar o projeto)	
<ul style="list-style-type: none">• Aprovação rápida• Infraestrutura adequada• Aderência dos alunos da PUC Minas• Suporte Técnico pós lançamento	
Marcos agendados e entregas	
Id. do Marco	Entregáveis Previstos
1. Aprovação do Projeto	Documento da Abertura; Definição do Objetivo
2. Prototipação	Designer das telas; Wireframe; Alta Fidelidade
3. Primeira versão (versão BETA)	Fluxo das telas; Aplicativo com funções básicas
4. Homologação e aceite final	Aplicativo disponibilizado para todos os alunos