



## **Plano de Gestão do Projeto**

***Working Around/2021***

### **Elementos:**

Francisco Gonçalves Nº Mecnográfico: 37284

Hugo Castro Nº Mecnográfico: 36537

Miguel Azevedo Nº Mecnográfico: 36389

Ricardo Sousa Nº Mecnográfico: 37322

## Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>OBJETIVOS DO PROJETO</b>	<b>3</b>
2.1	PRINCIPAIS OBJETIVOS DO PROJETO	3
2.2	OBJETIVOS DA GESTÃO DO PROJETO	3
<b>3</b>	<b>PREMISSAS PARA O PROJETO</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>ÂMBITO</b>	<b>3</b>
4.1	DENTRO DO ÂMBITO	3
4.2	FORA DO ÂMBITO	4
<b>5</b>	<b>METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA</b>	<b>4</b>
5.1	PRINCIPAIS PRODUTOS DO DESENVOLVIMENTO	4
<b>6</b>	<b>ETAPAS E OBJETIVOS</b>	<b>5</b>
<b>7</b>	<b>CRONOGRAMA</b>	<b>7</b>
<b>8</b>	<b>GESTÃO DE RECURSOS</b>	<b>8</b>
8.1	DEFINIÇÃO DA EQUIPA DO PROJETO	8
8.2	OUTROS RECURSOS	8
<b>9</b>	<b>STAKEHOLDERS</b>	<b>9</b>
<b>10</b>	<b>MÉTRICAS</b>	<b>9</b>
<b>11</b>	<b>ACEITAÇÃO DO PRODUTO</b>	<b>11</b>
11.1	O PROCESSO DE ACEITAÇÃO/HOMOLOGAÇÃO	11
11.2	EQUIPA DE HOMOLOGAÇÃO	11
11.3	PRODUTOS A SEREM ACEITES	11
11.4	DOCUMENTAÇÃO DE ACEITAÇÃO	11
<b>12</b>	<b>PLANO DE COMUNICAÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>13</b>	<b>RISCOS</b>	<b>13</b>
<b>14</b>	<b>CONTROLO DE MUDANÇAS</b>	<b>13</b>
<b>15</b>	<b>GLOSSÁRIO</b>	<b>14</b>
<b>16</b>	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>15</b>

## 1 Introdução

Esta aplicação web permite simplificar a contratação de profissionais para trabalhos diários, facilitando a procura do utilizador que, por sua vez, aumenta a procura de profissionais, de forma a dar a conhecer mais profissionais em várias áreas. Esta aplicação proporciona ao utilizador uma ampla escolha entre empresas e freelancers.

## 2 Objetivos do Projeto

### 2.1 Principais Objetivos do Projeto

O principal objetivo desta aplicação é ajudar empresas/trabalhadores por conta própria a arranjar trabalhos, como também ajudar o utilizador a procurar alguém que faça um certo trabalho que não esteja ao seu alcance.

### 2.2 Objetivos da gestão do Projeto

O objetivo deste projeto é fazer com que profissionais consigam arranjar trabalho, como também os clientes arranjam alguém que consiga fazer alguma tarefa que esteja fora do seu conhecimento. Com esta aplicação, os profissionais conseguirão promover o seu trabalho mais facilmente. Este objetivo deve ser cumprido até ao dia 31 de julho de 2021.

## 3 Premissas para o Projeto

Neste projeto será adotado vários métodos para o seu desenvolvimento, tais como:

- Utilização da Framework Laravel
- Utilização do MySQL como Base de Dados.
- Desenvolver o projeto fora das dependências da universidade.
- Utilização do Github como repositório.

## 4 Âmbito

### 4.1 Dentro do âmbito

Esta parte do documento serve como guia para os membros da equipa.

1. Página Registrar utilizador (Front-end)
  - a. Registrar na Base de Dados o utilizador. (Back-end)
  - b. Registrar se o utilizador é trabalhador ou cliente. (Back-end)
2. Página da profissão a escolher (Front-end)
  - a. Se o trabalhar tiver mais que uma especialidade, pode escolher mais que uma profissão. (Front-end)
3. Página de criação de um novo anúncio (Front-end)
  - a. Registrar na Base de Dados o anúncio na categoria indicada. (Back-end)
4. Página de edição (Front-end)
  - a. Perfil
    - i. Após a edição, deve ser alterado na Base de Dados. (Back-end)
  - b. Anúncio
    - i. Após a edição, deve ser alterado na Base de Dados. (Back-end)

## 5. Página de Pagamento (Front-end)

- a. Os respetivos dados devem ser verificados antes de serem guardados na Base de Dados (encriptados). (Back-end)

### 4.2 Fora do âmbito

O pagamento do serviço será efetuado na sua respetiva confirmação. Os meios de pagamento disponíveis são:

- Paypal
- MB WAY
- Cartão de Crédito/Débito

## 5 Metodologia de desenvolvimento do sistema

A Metodologia adotada para este projeto, é a metodologia Agile SCRUM que consiste na combinação de duas outras metodologias existentes e tem como objetivo produzir o melhor produto possível para o cliente.

Agile e SCRUM são duas ferramentas de gestão de projetos bastante similares apenas com algumas diferenças.

SCRUM é uma framework que permite que o trabalho em equipa seja mais consistente e eficiente em projetos de desenvolvimento de software.

Agile é um sistema mais flexível que dá prioridade em promover a liderança nas equipas.

A Metodologia Agile SCRUM baseia-se no desenvolvimento incremental. Cada iteração consiste em períodos de 2 a 4 semanas em que em cada período de tempo o objetivo é construir primeiro as funcionalidades mais importantes, de forma a obter um produto com o potencial de ser entregue ao cliente, ou seja, um produto funcional. Nos períodos de tempo seguintes serão adicionadas funcionalidades ao produto com o mesmo objetivo em mente, estas funcionalidades são construídas em diálogo frequente com as partes interessadas e o cliente. Por outras palavras o foco desta metodologia não é construir um produto numa só iteração do início ao fim, mas sim criar várias iterações do produto funcionais de forma a dar ao cliente o produto de maior valor possível no menor tempo possível.

### 5.1 Principais Produtos do Desenvolvimento

Disciplina	Principais Produtos
Gestão de Projetos	Estudo de viabilidade Lista de riscos Plano do projeto Cronograma do projeto Planos de iteração Avaliações das iterações Acompanhamento e estado do projeto Atas de reunião
Requisitos	Documento(s) de requisitos (funcionais e não funcionais)

	Especificação de casos de uso Glossário Protótipo da interface gráfica
Análise e Projeto	Documento de Arquitetura Modelo de análise e projeto Tabela de mapeamento das classes de análise em elementos de projeto Modelo de dados Dicionário de dados
Configuração e Mudanças	Documento de organização do ambiente Solicitações de Mudança Notas de Release
Implementação	Código fonte
Testes	Plano de testes Projetos de testes Plano(s) de execução de testes e resultados

## 6 Etapas e Objetivos

Etapa	Objetivos
1	“Brainstorming”. Com a equipa presente será realizada uma pequena troca de ideias em que será discutido e planeado funcionalidades a implementar, requisitos, estratégias a usar, objetivos e recursos disponíveis. Serão escritas pequenas notas sobre o desenvolvimento do produto de software.
2	Início do processo de gestão do projeto, nesta fase irão ser definidos os detalhes do projeto e analisada a viabilidade do mesmo. Será feito um estudo de viabilidade, lista de riscos e o plano do projeto. Contido no plano de projeto estará o cronograma do projeto acompanhado de planos e avaliações de iteração, de forma a melhor gerir o tempo disponível para o projeto. Poderão também ser realizadas eventuais atas de reunião com o cliente e/ou equipa de desenvolvimento.
3	Determinação dos requisitos associados ao projeto, nesta fase será feito um documento de requisitos que irá conter requisitos funcionais e não funcionais. Associado a este documento haverá uma especificação de casos de uso e um protótipo da interface gráfica, poderá também haver a realização de um glossário caso seja necessário. Ainda será

	elaborado um plano de testes para ser utilizado mais frente no desenvolvimento do produto.
4	Avançando temos a Análise e Projeto, aqui haverá a realização de um documento de arquitetura do projeto. Este irá conter conteúdos tais como: um modelo de análise do projeto, uma tabela de mapeamento das classes de análise em elementos do projeto, modelo de dados e caso haja necessidade um Dicionário de dados.
5	Após a realização da documentação descrita nas etapas anteriores começará o desenvolvimento do código e design do produto. Nesta fase serão implementadas as funcionalidades requeridas pelo cliente e serão seguidas as instruções descritas nos documentos anteriormente elaborados, como por exemplo seguir o cronograma da equipa, respeitar as tarefas indicadas a cada membro, entre outras.
6	Antes do produto ser apresentado ao cliente, serão efetuados os testes contidos no plano de testes, constituído por: projeto de testes e um plano de execução dos mesmos com os seus respetivos resultados. Nesta fase será realizado um conjunto testes ao produto de forma a aferir se não existem problemas ou falhas no funcionamento do mesmo. Caso existam problemas a apontar estes devem ser devidamente documentados de forma a evitar erros futuros.
7*	Finalmente serão dados os últimos ajustes ao produto, por exemplo se houver solicitações de mudanças por parte do cliente essas serão realizadas nesta fase e devidamente documentadas. Após isso serão lançadas e documentadas as notas de lançamento do produto de software e o mesmo será entregue ao cliente.
8*	Caso seja necessário, ou seja, pedido por parte do cliente, poderão serão realizadas visitas regulares às instalações do cliente de forma a prestar auxílio no manuseamento do produto ou manutenção do mesmo.
9*	Entre as etapas acima descritas poderá haver reuniões ou contactos não regulares com o cliente sobre o estado de desenvolvimento do produto ou eventuais dúvidas que possam surgir ao longo do desenvolvimento do mesmo.

*Nota - As etapas marcadas com "\*" podem ocorrer várias vezes ao longo de todo o processo de desenvolvimento do produto de software.*

## 7 Cronograma

Fase	Descrição	Parte responsável	Nº de Horas de trabalho
Utilizador	Criação e desenvolvimento dos recursos necessários às funções relacionadas com o Utilizador tais como: autenticação, campos obrigatórios e opcionais, registo do mesmo, ligação à base de dados (...). Implementação das funções necessárias ao funcionamento dos recursos relacionados com o Utilizador.	Francisco Gonçalves	~ 4
Profissão	Criação e desenvolvimento dos recursos necessários às funções relacionadas com a Profissões tais como: categorias, campos obrigatórios e opcionais, registo dos mesmos, ligação à base de dados (...). Implementação das funções necessárias ao funcionamento dos recursos relacionados com as Profissões.	Miguel Azevedo	~ 4
Anúncio	Criação e desenvolvimento dos recursos necessários às funções relacionadas com os Anúncios tais como: categorias, campos obrigatórios e opcionais, registo dos mesmos, ligação à base de dados (...). Implementação das funções necessárias ao funcionamento dos recursos relacionados com os Anúncios.	Francisco Gonçalves	~ 4
Pagamento	Criação e desenvolvimento dos recursos necessários às funções relacionadas com o Pagamento tais como: métodos, campos obrigatórios e opcionais, registo dos mesmos, serviços em que o mesmo é necessário, ligação à base de dados (...). Implementação das funções necessárias ao funcionamento dos recursos relacionados com o Pagamento nos serviços onde é necessário.	Miguel Azevedo	4 a 6
Edição	Implementação de funções de edição para o utilizador tais como: edição dos dados do utilizador, pagamento e anúncio.	Francisco Gonçalves e Miguel Azevedo	6 a 8

	Implementação de funções de edição para desenvolvedores, para manutenção das páginas e da base de dados tais como: edição das propriedades das profissões, remoção de anúncios indevidos ou não relevantes (...).		
Design	Desenho e implementação de toda a interface à vista do utilizador tais como: botões, formulários, páginas, footer, menus entre outros ... Implementação de vista desktop e vista mobile. Escolha de ícones, banners, imagens por defeito e esquema de cores.	Hugo Castro e Ricardo Sousa	6 a 8
Testes, correções e mudanças	Realização de testes ao produto baseados na utilização que será dada pelo cliente. Eventuais correções que sejam necessárias realizar, a apontadas pelo cliente ou identificadas nos testes. Implementação de sugestões ou mudanças requeridas pelo cliente.	Hugo Castro e Ricardo Sousa	4 a 5

## 8 Gestão de Recursos

### 8.1 Definição da Equipa do Projeto

Responsabilidades	Profissionais da equipa de projeto
Gestor do projeto	Francisco Gonçalves Fernandes
Gestor do sistema	Joaquim Neves Esteves
Front-end Developers	Hugo de Castro e Ricardo Sousa
Back-end Developers	Francisco Fernandes e Miguel Azevedo

### 8.2 Outros Recursos

Para o desenvolvimento deste projeto iremos utilizar a framework Laravel no que toca ao desenvolvimento da aplicação web, relativamente a base de dados iremos utilizar o MySQL associado a interface MyphpAdmin.

A nível da modelação da interface gráfica iremos recorrer a framework web BootStrap como complemento ao HTML5 e ao CSS.

No que diz respeito aos métodos de pagamento optaremos pela utilização do PayPal e do MBWay.



## 9 Stakeholders

Stakeholder	Responsabilidade
Patrocinador do Projeto	Working Around
Coordenador do Projeto	Francisco Gonçalves Fernandes
Gestor do projeto	Francisco Gonçalves Fernandes
Analistas	Miguel Azevedo e Francisco Fernandes
Desenvolvedores	BE: Miguel Azevedo e Francisco Fernandes FE: Ricardo Sousa e Hugo Castro
Administradores de BD	Miguel Azevedo e Francisco Fernandes

## 10 Métricas

Métrica 1	
Descrição	Validação de Registo e Início de Sessão
Objetivo	Impedir emails repetidos ou mal estruturados
Procedimento de Recolha	São verificados a estrutura e a presença do email na base de dados
Procedimento de Análise	Em caso de o email existir e ser validado devesse proceder, caso não seja devesse retornar um erro
Procedimento de Divulgação	Ambos os erros deveriam aparecer como um pop-up

Métrica 2	
Descrição	Validação de preenchimento de dados de perfil
Objetivo	Obrigar o preenchimento de todos os campos obrigatórios de maneira que a estrutura do formulário fique valida
Procedimento de Recolha	É verificada a estrutura do formulário para ver se os campos preenchidos são suficientes para ser possível avançar
Procedimento de Análise	Em caso de falta de um campo devesse retornar um erro

<b>Procedimento de Divulgação</b>	Os erros relativamente a(os) campo(s) em falta deveram aparecer como pop-up
-----------------------------------	---

<b>Métrica 3</b>	
<b>Descrição</b>	Validação de preenchimento de formulário
<b>Objetivo</b>	Obrigar o preenchimento de todos os campos obrigatórios de maneira que a estrutura do formulário fique valida
<b>Procedimento de Recolha</b>	É verificada a estrutura do formulário para ver se os campos preenchidos são suficientes para ser possível avançar
<b>Procedimento de Análise</b>	Em caso de falta de um campo devera retornar um erro
<b>Procedimento de Divulgação</b>	Os erros relativamente a(os) campo(s) em falta deveram aparecer como pop-up

<b>Métrica 4</b>	
<b>Descrição</b>	Validação de preenchimento de formulário de edição
<b>Objetivo</b>	Obrigar o preenchimento de todos os campos obrigatórios de maneira que a estrutura do formulário fique valida
<b>Procedimento de Recolha</b>	É verificada a estrutura do formulário para ver se os campos preenchidos são suficientes para ser possível avançar
<b>Procedimento de Análise</b>	Em caso de falta de um campo devera retornar um erro
<b>Procedimento de Divulgação</b>	Os erros relativamente a(os) campo(s) em falta deveram aparecer como pop-up

<b>Métrica 5</b>	
<b>Descrição</b>	Validação de preenchimento dos dados de pagamento
<b>Objetivo</b>	Obrigar o preenchimento de todos os campos obrigatórios de maneira que a estrutura do formulário fique valida
<b>Procedimento de Recolha</b>	É verificada a estrutura do formulário para ver se os campos preenchidos são suficientes para ser possível avançar
<b>Procedimento de Análise</b>	Em caso de falta de um campo devera retornar um erro

<b>Procedimento de Divulgação</b>	Os erros relativamente a(os) campo(s) em falta deveram aparecer como pop-up
-----------------------------------	---

## **11 Aceitação do produto**

A aplicação web foi inicialmente concebida para ser uma aplicação que possibilita um utilizador contratar e prestar serviços do quotidiano de maneira a agilizar o processo\* de contratação e de prestação de serviços através das novas tecnologias.

Será uma aplicação bem recebi no mercado devido a surgimento recente de tecnologias semelhantes para outros serviços, sendo esta mais direcionada para a área profissional e de contratação de serviços.

### **11.1 O processo de aceitação/homologação**

Em colaboração com a empresa Working Around foram estabelecidos alguns requisitos necessários relativamente à aplicação. Requisitos estes que consistem na possibilidade de um utilizador conseguir registar e efetuar login com a sua conta. Foi requisitado ainda que todos os utilizadores devem conseguir efetuar encomendas e efetuar o respetivo pagamento, pelos meios mais acessíveis atualmente.

Todos estes parâmetros previamente estabelecidos serão cumpridos pela aplicação web de maneira que estes sejam realizados da maneira mais fácil e intuitiva possível.

### **11.2 Equipa de Homologação**

No processo de aprovação irão fazer parte a equipa de testes, a empresa Working Around juntamente com a equipa desenvolvedores. O processo de aprovação terá a colaboração de 3 utilizadores não familiarizados com a aplicação que irão avaliar o nível de intuição do produto, relativamente às suas funcionalidades e à sua interface. Os resultados deste processo serão tidos em conta para o lançamento do produto e posterior entrega do mesmo ao cliente.

### **11.3 Produtos a serem aceites**

Mediante aprovação do cliente e desenvolvimento pela equipa de programadores haverá os seguintes documentos tais como: o levantamento de requisitos elaborado e posteriormente aprovado pelo cliente, a estrutura de dados em conformidade com as necessidades do cliente, o protótipo da interface que será revista pelo cliente e alguns funcionários da empresa de forma a segurar que está adequada ao uso pretendido. Ainda por parte do cliente poderá ser requisitada a alteração ao funcionamento ou interface do produto nos momentos em que a equipa de desenvolvimento se reúne com o cliente, de forma assegurar que o produto espelha a visão pretendida pelo cliente.

### **11.4 Documentação de aceitação**

Será feito um contrato que requer a aceitação do cliente. Neste documento consta: os termos o cliente está a aceitar relativamente ao uso do produto que vai receber, a prestação de assistência do software que tem direito, bem como a aceitação do produto que está receber. Acompanhado desse documento serão também entregues para aprovação do cliente: o Plano de Projeto, os Testes de Desempenho, um Manual de Utilizador e as Notas de Release. Os documentos mencionados anteriormente servem para dar a conhecer ao cliente a utilização

e funções do produto de software que irá utilizar, bem como os Testes realizados de forma a assegurar ao cliente que o software é fiável e está funcional. Estes documentos serão entregues e aprovados em diferentes fases de desenvolvimento, conforme mencionado anteriormente, com o intuito de manter o cliente atualizado sobre o estado de desenvolvimento do produto.

## 12 Plano de Comunicação

Encontro 1	
Descrição	Encontro para início do projeto
Remetente	Equipa de Desenvolvimento
Destinatário(s)	Working Around
Periodicidade	1 Hora
Forma de Comunicação	Presencial

Encontro 2	
Descrição	Encontro de acompanhamento do projeto e esclarecimento de dúvidas
Remetente	Working Around
Destinatário(s)	Equipa de Desenvolvimento
Periodicidade	2 Horas
Forma de Comunicação	Via Zoom

Encontro 3	
Descrição	Apresentação de uma mockup do projeto
Remetente	Equipa de Desenvolvimento
Destinatário(s)	Working Around
Periodicidade	4 Horas
Forma de Comunicação	Via Zoom

Encontro 4	
Descrição	Entrega e apresentação do produto
Remetente	Equipa de Desenvolvimento
Destinatário(s)	Working Around

<b>Periodicidade</b>	3 Horas
<b>Forma de Comunicação</b>	Presencial

## 13 Riscos

Os riscos associados a este projeto incluem:

### - Perda de dados;

O risco da perda ou roubo de dados embora improvável, é possível devido a alguma falha ou abertura no sistema de segurança da nossa aplicação ou base de dados que possa ser explorada por um hacker. O mesmo também poderia ocorrer devido a uma falha técnica na mesma base de dados ou da aplicação em si.

### - Não alcance dos requisitos;

Devido ao desejo do cumprimento de datas-limite, e possível, embora improvável falha humana, pode ocorrer que o projeto seja lançado inacabado, com requisitos secundários não atingidos. Este posteriormente pode ser reparado ou acabado por via de atualizações.

### - Erros tecnológicos;

Causado pela inexperiência na área, será expectável que erros tecnológicos, seja por erros no código ou até uso indevido de recursos possam acontecer, embora seja prioritário que o mesmo não ocorra.

### - Surgimento de imprevistos;

Embora estudados e revistos, a possibilidade de ocorrer um imprevisto, humano, ou tecnológico é improvável, mas nunca impossível, como tal, é um risco sempre presente.

## 14 Controlo de Mudanças

Durante o processo de desenvolvimento do projeto poderá haver alterações, destacando-se algumas como:

Mudanças derivadas de contacto com o cliente/partes interessadas, por parte de equipa, e derivada de testes:

- Mudanças derivadas do contacto com o cliente ou partes interessadas, são mudanças sugeridas pelos antes referidos, com o âmbito de melhorar o desempenho, aspeto ou estética da aplicação, que por sua vez irá ajudar a melhorar satisfação por parte dos mesmos.
- Mudanças derivadas por parte da equipa, são mudanças no projeto relacionadas com o gosto da equipa responsável, estas mudanças serão mais objetivas e precisas porque a equipa de produção possui uma melhor perceção das suas capacidades e limites.
- Mudanças derivadas de testes provém de erros irreparáveis, inesperados ou uma mudança do foco de ideias, que levem à uma mudança de rumo no desenvolvimento para benefício do projeto.

Todas estas mudanças têm como objetivo o melhor desempenho do produto são todas registadas e implementadas pela equipa de desenvolvimento e analisada pelos processos de testes efetuados, e uma mudança não poderá ser aceite nem implementada sem autorização prévia do Gestor de projeto.

Em raro caso de uma mudança não prevista, o procedimento é semelhante, no entanto terá de ser registada e justificada adequadamente.

Como referido anteriormente, a administração do plano de gestão do projeto é constituída por Miguel Azevedo e Francisco Gonçalves responsáveis pelo desenvolvimento de Back-End, e Hugo Castro e Ricardo Sousa no desenvolvimento de Front-End e a frequência de atualização será pelo menos mensal, salvo emergências.

## 15 Glossário

Termo	Significado
<i>Âmbito do Projeto</i>	É a profundidade e amplitude do trabalho com vistas a alcançar o objetivo do projeto (definido em função do tempo e recursos disponíveis). O âmbito deve especificar quais as ações que devem ser executadas e quais os produtos que devem ser entregues, de forma a alcançar os objetivos esperados.
<i>Banner</i>	Banners são imagens de dimensões variadas que é usado geralmente quando se abre uma página, é utilizado com o intuito de dar uma boa 1ª impressão da página.
<i>Bases de Dados</i>	São coleções organizadas de dados que se relacionam de forma a criar algum sentido (informação) e dar mais eficiência durante uma pesquisa ou estudo científico.
<i>Brainstorming</i>	É uma técnica que propõe que o grupo se reúna e utilize a diversidade de pensamentos e experiências para gerar soluções inovadoras, sugerindo qualquer pensamento ou ideia que vier à mente a respeito do tema tratado. Com isso, espera-se reunir o maior número possível de ideias, visões, propostas e possibilidades que levem a um denominador comum e eficaz para solucionar problemas e entraves que impedem um projeto de seguir adiante.

<i>Footer</i>	O footer de um documento é um pedaço de texto com informação geral da página situada no fim da página
<i>Freelancer</i>	Um freelancer é um prestador de serviço, que “aluga” o seu tempo e horas a um, dois ou mais clientes, de forma temporária para a realização de um projeto ou serviço.
<i>Iteração</i>	É o conjunto das atividades de desenvolvimento que levam a um <i>release</i> de um produto, em conjunto com qualquer outro elemento periférico necessário para utilizar essa <i>release</i> .
<i>Métrica</i>	São números utilizados como uma medida do padrão de qualidade para comparar diferentes itens ou períodos no projeto. São efetuadas principalmente para ter o controlo de um projeto e permitir a sua gestão
<i>Release</i>	É uma versão estável e executável do software.
<i>Requisitos</i>	Existem dois tipos de requisitos:  Requisitos funcionais: estabelecem como o sistema age, o que deve fazer, as funcionalidades e serviços do sistema, devendo ser descritos detalhadamente.  Requisitos não funcionais: definem as propriedades do sistema e suas restrições. Ex.: a confiabilidade do sistema, o tempo de resposta do programa, o espaço em disco.
<i>Risco</i>	Um risco é tudo o que possa interferir com o sucesso do projeto.
<i>Stakeholder</i>	É qualquer pessoa ou organização que esteja ativamente envolvida no projeto, ou cujos interesses podem ser afetados de forma positiva ou negativa pela execução ou término do projeto.

## 16 Referências

- Barbosa, P. (n.d.). *Os custos e riscos da mudança mal gerenciada - Blog Prosci no Brasil*. Gestão de Mudanças. <https://gestaodemudanca.com.br/gestao-de-mudancas/os-custos-e-riscos-da-mudanca-mal-gerenciada/>

- Business News Daily Editor. (2020, February 24). *What Is Agile Scrum Methodology?* Business News Daily. <https://www.businessnewsdaily.com/4987-what-is-agile-scrum-methodology.html>
- Equipe Marketing. (2019, September 4). *Perda de Dados: causas, consequências e como evitar*. Blog de GED ECM da Taugor Corporation. <https://blog.ged.taugor.com.br/perda-de-dados-nas-empresas/>
- Feoktistov, I. (2021, April 23). *7 Steps of Effective Software Product Development Life Cycle*. Relevant Software. <https://relevant.software/blog/7-steps-for-effective-software-product-development/>
- Knaster, R. (2021, February 15). *Iteration Planning*. Scaled Agile Framework. <https://www.scaledagileframework.com/iteration-planning/>
- Leal, K. (2021, March 2). *Freelancer: o que é? O guia para começar na prestação de serviços*. Nomadismo Digital Portugal. <https://nomadismodigital.pt/freelancer-o-que-e-prestacao-servicos/>
- Quiterio, A. P. (n.d.). *Análise de Requisitos*. InfoEscola. <https://www.infoescola.com/engenharia-de-software/analise-de-requisitos/>