


Declaração do escopo do projeto	
Aplicação web de gerenciamento de partidas de futebol	

Controle de Versões			
Versão	Data	Autor	Notas da Revisão
1.0	19/04/2024	Lara Luísa Ayrolla Abreu	Criação da declaração do escopo do projeto

## Sumário

1	Objetivos deste documento	1
2	Situação atual e justificativa do projeto	1
3	Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto	2
4	Escopo do Produto	2
5	Exclusões do projeto / Fora do Escopo	2
6	Restrições	2
7	Premissas	2
8	Estrutura Analítica do Projeto	3

## 1 Objetivos deste documento

O principal objetivo deste documento é definir oficialmente o escopo do projeto, de forma a deixar claro o que será feito e o que não deverá ser feito. Também será utilizado para relembrar conceitos como objetivos, restrições e premissas.

## 2 Situação atual e justificativa do projeto

Atualmente, o projeto está em andamento. Foram levantados os requisitos por parte do cliente, a partir deles foram criadas regras de negócio e o desenvolvimento da parte de backend da aplicação está em andamento.

A aplicação esá sendo desenvolvida de forma gratuita e voluntária, com o objetivo de facilitar a organização das partidas de futebol do cliente e, assim, reduzir a perda de tempo. A desenvolvedora do projeto utilizará a aplicação para aprendizado e portfólio, tornando-o benéfico para ambas as partes.

## 3 Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto

- **Specific (Específico):** Desenvolver e entregar um servidor com uma aplicação web fullstack funcional para o gerenciamento de partidas de futebol e equipes.
- **Measurable (Indicador e meta):** Economia significativa de tempo para definição de equipes antes das partidass de futebol e jogos mais divertidos e

desafiadores devido ao balanceamento de equipes por habilidade realizado pela aplicação.

- **Assignable (Quem):** O gerenciamento, desenvolvimento e testes do projeto serão realizados por Lara Luísa Ayrolla Abreu. O cliente deverá definir e instruir quem utilizará a plataforma para cadastrar as partidas, confirmar as presenças dos jogadores e gerar as equipes.
- **Realistic (Realístico):** O desenvolvimento deve ser feito de acordo com os requisitos propostos pelo cliente utilizando tecnologias com as quais a desenvolvedora tem familiaridade. É importante que o escopo do projeto contenha apenas tarefas que possam ser realizadas, testadas e entregues no período de três meses.
- **Time-related (Quando):** O projeto deve ser desenvolvido, testado e entregue funcionando remotamente em um servidor dentro do prazo de três meses contados a partir da entrega dos requisitos por parte do cliente. Ou seja, até Junho de 2024.

## 4 Escopo do Produto

Planejamento e desenvolvimento de uma aplicação web fullstack para entrega ao cliente. Ela deverá ser completamente funcional, conter base de dados e estar hospedada em um servidor remoto para que o cliente tenha acesso onde e quando precisar.

As principais tarefas para concluir o projeto são:

- Levantamento de requisitos (já concluído)
- Definição das regras de negócio (já concluído)
- Definição das tecnologias utilizadas (já concluído)
- Desenvolvimento backend (em andamento)
- Desenvolvimento frontend (pendente)
- Hospedagem em servidor (pendente)

## 5 Exclusões do projeto / Fora do Escopo

- Balanceamento perfeito das equipes por habilidade.
- Balanceamento das habilidades dos goleiros com o restante do time.
- Exclusão e edição de partidas e de jogadores.
- Cancelamento da confirmação de presença.
- Personalização das equipes por parte do usuário.

## 6 Restrições

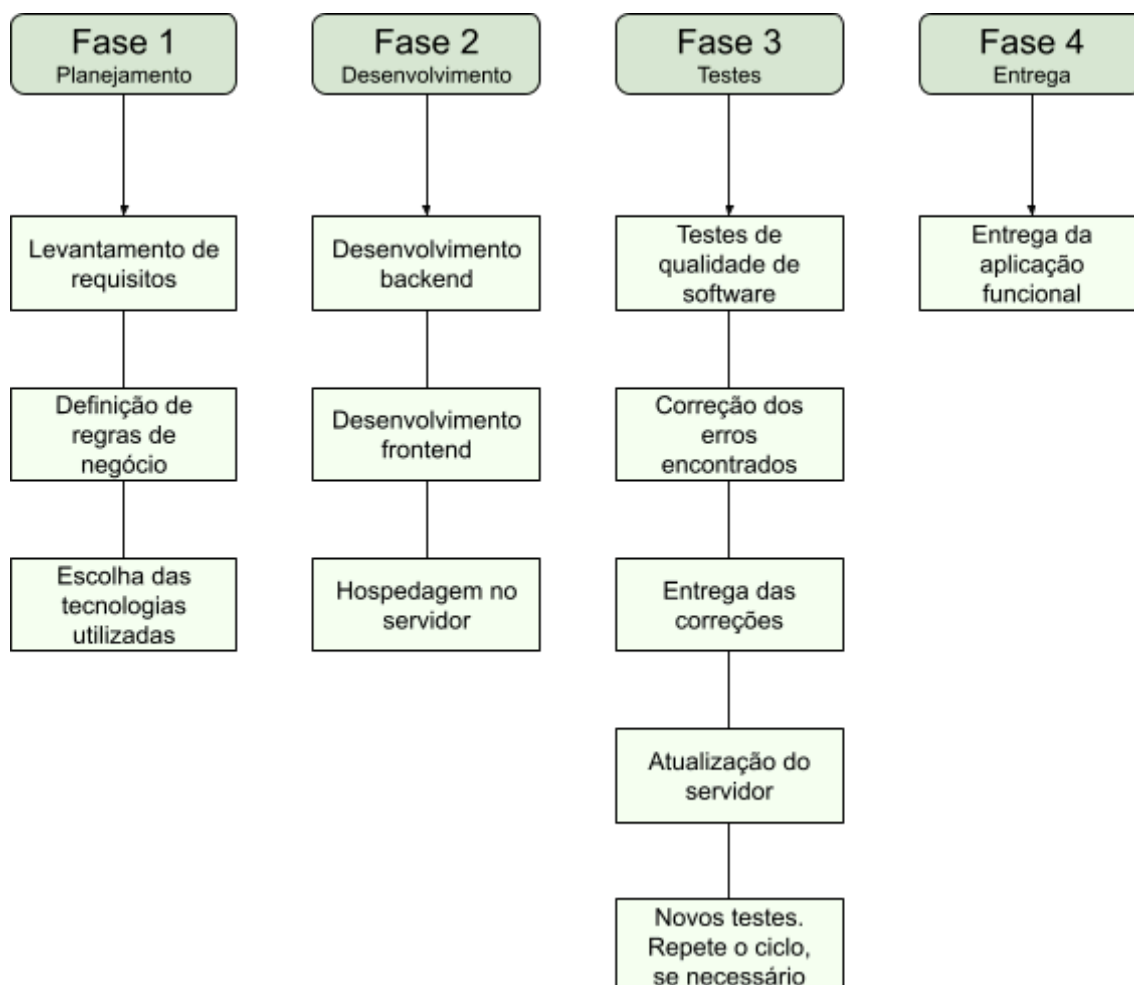
- Orçamento restrito a até R\$ 200,00.
- Prazo de três meses para planejamento, desenvolvimento, testes e entrega.
- No momento, há menos de 2 meses restantes do prazo inicial.
- As tecnologias utilizadas devem ser de domínio da desenvolvedora.
- Os requisitos do cliente devem ser atendidos propriamente.
- A aplicação deve ser responsiva e compatível com um grande número de dispositivos.

- O servidor utilizado para hospedar a aplicação deve ser de baixo custo e alta velocidade.



## 7 Premissas

- As regras de negócio definidas estão de acordo com uma interpretação correta dos requisitos levantados pelo cliente.
- O software será desenvolvido durante o tempo estipulado para cada entrega.
- Não serão encontrados muitos *bugs* que possam causar atraso na entrega.
- A desenvolvedora terá tempo disponível para finalizar as entregas nas datas planejadas.
- Será utilizado um servidor eficiente com o valor de utilização dentro do orçamento.
- A aplicação atenderá as necessidades do cliente.
- Não serão encontrados muitos *bugs* após a entrega do projeto para o cliente.

## 8 Estrutura Analítica do Projeto



- **Fase 1 - Planejamento:**
  - Levantamento de requisitos
  - Definição de regras de negócio
  - Escolha das tecnologias utilizadas
- **Fase 2 - Desenvolvimento:**
  - Desenvolvimento backend
  - Desenvolvimento frontend
  - Hospedagem no servidor
- **Fase 3 - Testes e correções:**
  - Testes de qualidade de software
  - Correção dos erros encontrados nos testes
  - Entrega das correções
  - Atualização do servidor
  - Novos testes
  - Novas correções e novos testes, caso necessário
- **Fase 4 - Entrega:**
  - Entrega da aplicação funcional para o cliente

Aprovações		
Participante	Assinatura	Data
Patrocinador do Projeto		19/04/2024
Gerente do Projeto		19/04/2024