* 1. Termo de Abertura do Projeto (TAP)

O Termo de Abertura do Projeto é um documento essencial que autoriza formalmente o início de um projeto. Ele concede ao gerente de projetos a autoridade para aplicar os recursos organizacionais nas atividades do projeto e estabelece as bases para o sucesso ao definir claramente os objetivos do projeto, suas restrições e premissas, responsabilidades e as expectativas das partes interessadas.

Neste documento são abordadas as etapas a serem seguidas para o desenvolvimento do software, e ao reunir estas informações sobre o contexto do projeto, como a justificava do negócio, os requisitos iniciais e os riscos identificados, o TAP oferece uma visão abrangente do que será necessário para atingir os objetivos do projeto.

A importância deste artefato está descrita no PMBOK como um dos processos essenciais para iniciação. Ele é fundamental para fornecer uma compreensão clara do escopo, dos objetivos e das expectativas do projeto, o que ajuda a minimizar os desvios e assegurar o alinhamento com as necessidades do negócio.

* + 1. Situação Atual

As compras online estão cada vez mais inseridas na vida das pessoas, abrangendo vários setores, como alimentação, ferramentas, vestuário, dispositivos tecnológicos dentre outros tantos.

No cenário local da cidade de Franca interior de São Paulo, existem muitos mercados, supermercados e atacados, mas nem todos possuem um aplicativo de vendas online, ou se já possuem ainda existem muitas melhorias que podem ser implementadas e exploradas. Alguns dos aplicativos disponibilizados não apresentam a grade completa dos produtos ou então colocam preços acima da loja física.

Em coleta de respostas dos stakeholders através de um formulário, foi identificado que muitos já passaram problemas na comunicação, na entrega, no pagamento ou sentiram a falta de uma simples funcionalidade para salvar uma lista de compras nesses aplicativos.

* + 1. Justificativa do Projeto

Através da elicitação de requisitos por um formulário e da análise da matriz SWOT, foram identificados pontos fracos significativos que afetam a eficiência e a experiência dos usuários em aplicativos de supermercados, destacando-se o sistema de entregas, a forma de pagamento, o aprendizado do usuário e a automatização da lista de compras. Esses pontos representam oportunidades para melhorias substanciais por meio da implementação de um aplicativo de compras para supermercados, trazendo assim maior praticidade e conveniência para os clientes e mais vendas para os mercados.

* + 1. Propósito do Projeto e Metas

A implementação do aplicativo de compras para supermercados se baseia na ideia de simplificar o processo de ida até o estabelecimento, de forma prática, conveniente e confiável. Além de atender às demandas do cliente final, também poderá ampliar o alcance de vendas e lucro para os prestadores de serviços.

O principal objetivo do projeto está em automatizar a lista de pedido do cliente, que foi definido após fechamento de escopo. A proposta está em permitir a personalização da lista de compra, para uma experiência mais prática ao usuário, implementando funcionalidades para adicionar ‘x’ unidades, remover itens, salvar lista, criar mais de uma lista, e renomear a lista.

* + 1. Descrição do Projeto

O projeto foi dividido em cinco etapas, a primeira sendo ‘Iniciação’ onde foi definida ideia do projeto, realizado pesquisas e estudos sobre o segmento abordado, definida proposta de criar um formulário de pesquisa para melhor entendimento das necessidades do cliente e do negócio.

Na segunda etapa ‘Planejamento’, foram criados dois formulários destinados ao mercado e potenciais clientes. Através das respostas dos formulários e entrevistas com stakeholders, foi possível identificar requisitos para o sistema, pontos de fraquezas, forças, oportunidades e ameaças formando a matriz SWOT. Através dos pontos fracos identificados foi desenvolvida uma matriz 5W2H e gerado questões problemas para serem trabalhadas. Após análise e extração de ideias das matrizes foi fechado o escopo do projeto e definido uma funcionalidade essencial para a solução sistêmica: permitir a personalização da lista de compras para os clientes.

Na terceira etapa ‘Execução’ foram criados 14 artefatos, inicialmente foi desenvolvido o BPMN (Business Proccess Model and Notation), em sequencia a documentação de requisitos e o diagrama de casos de uso. De forma intercalada a documentação de casos de uso, diagramas de atividade, máquina de estado, sequência e classes. Finalizado o diagrama de classes, foram desenvolvidas as métricas, proposta comercial e prototipação de telas. Em seguida gerada matriz de rastreabilidade e por fim a documentação de portabilidade.

A quarta etapa ‘Monitoramento’, foi realizada de forma cíclica em conjunto com as etapas de ‘Planejamento’ e ‘Execução’. Sendo feito o acompanhamento das tarefas, o controle de qualidade, mudanças e o controle de cronograma.

A quinta etapa ‘Finalização’ passou pelos processos de validação, entrega e apresentação.

* + 1. Premissas

O que é Solução para D-W-M;

qual metodologia citar (kanban?);

como citar as ferramentas utilizadas (Utilizar aplicação online Miro para gestão do projeto, excel para gerar a matriz 5W2H, CAMUNDA para modelagem do BPMN)?

- Criar um software eficiente e eficaz, intuitivo e com excelência na usabilidade.

- Seguir o cronograma estipulado pela equipe.

- Desenvolver visando a facilidade da empresa e usuário final, facilitando os processos de uma compra online.

- Validar etapas do projeto com a equipe de desenvolvimento e orientador PO.

- Revisar periodicamente a documentação para aperfeiçoar cada parte descrita.

* + 1. Restrições

- Tempo disponível dos membros da equipe;

- Capacitação dos integrantes da equipe de desenvolvimento;

- Consideração de recursos disponíveis pela contratante;

- Prazo de entrega (ta teta, ta de brincadeira rsrs);

- Adaptabilidade (treinamento adequado) ao novo sistema implantado por parte dos funcionários do mercado;

* + 1. Stakeholders

- Equipe do mercado, operador de caixa, operador de reposição/separação, motorista, gerente de caixa, proprietário do mercado;

- Clientes do mercado usuários do aplicativo;

- Equipe de desenvolvimento e orientador PO, professores de disciplinas congruentes ao desenvolvimento do sistema;

- IA’s.

* + 1. Riscos

- Segurança envolvendo dados sensíveis;

- Qualidade, eficiência e eficácia do desenvolvimento de todos os artefatos da solução sistêmica;

- Desligamento por motivos diversos de integrante da equipe;

- Concorrência de mercado;

* + 1. Marco

Início 15/02/2024

Fim 04/06/2024 mas vai acabar antes 🐱‍👤

O cronograma de desenvolvimento da aplicação foi estipulado por entregas semanais, desde sua concepção até a data de entrega do documento e apresentação.

* + 1. Responsabilidades

João Victor Leal Menezes - ???(dev junior?), participação nos processos de desenvolvimento da matriz SWOT, matriz 5W2H, BPMN, diagrama de sequência, diagrama de classes, métricas, proposta comercial, prototipação de telas, matriz de rastreabilidade e documentação de portabilidade;

Hugo Henrique Lourenço - ???(dev junior?), participação nos processos de desenvolvimento da matriz SWOT, matriz 5W2H, BPMN, diagrama de casos de uso, documentação de casos de uso, diagrama de classes, métricas, proposta comercial, prototipação de telas, matriz de rastreabilidade e documentação de portabilidade.

Matheus Gomes – gerente, monitoramento, validação, controle de qualidade, acompanhamento de cronograma, stress, acompanhamento, desenvolvimento e auxílio no processo criativo e de criação de todos os artefatos envolvidos no projeto. Responsável pela criação, auxílio e desenvolvimento de todos os artefatos, exclusivamente ficou responsável pela criação dos 2 formulários e pela documentação de requisitos;

Patrick Luiz Silva - ???(dev junior?), participação nos processos de desenvolvimento da matriz SWOT, matriz 5W2H, BPMN, métricas, proposta comercial, prototipação de telas, matriz de rastreabilidade e documentação de portabilidade. Responsável exclusivamente pelo diagrama de atividade.