

Plano de Gerenciamento do Projeto

From Stars 3D

LÍDER DO PROJETO: Diego Silva Pereira Pacheco

PREPARADO POR:

- Diego Silva Pereira Pacheco - 202413831
- Camila Martins Novak - 202413765
- Victor Costa - 202413867

APROVADO POR:

- Profa. Christiane Martins de Vasconcellos Silveira

SUMÁRIO

- 1. PROJECT CANVAS**
- 2. GERENCIAMENTO DO ESCOPO**
 - 2.1 Objetivos SMART
 - 2.2 Produto e Entregas
 - 2.3 Matriz de Rastreabilidade dos Requisitos
 - 2.4 Premissas
 - 2.5 Restrições
 - 2.6 Estrutura Analítica do Projeto (EAP)
 - 2.7 Principais Atividades e Estratégia do Projeto
- 3. GERENCIAMENTO DO TEMPO**
 - 3.1 Lista de Atividades com Duração
 - 3.2 Gráfico de Gantt
 - 3.3 Gráfico de Marcos
- 4. GERENCIAMENTO DE RECURSOS**
 - 4.1 Equipe
 - 4.2 Estratégia de Condução
 - 4.3 Organograma
 - 4.4 Papéis e Responsabilidades (Matriz RACI)
- 5. GERENCIAMENTO DE CUSTOS**
 - 5.1 Estimativa de Custos
- 6. GERENCIAMENTO DE QUALIDADE**
 - 6.1 Plano de Garantia da Qualidade
- 7. GERENCIAMENTO DE AQUISIÇÕES**

- a. 7.1 Estratégia de Aquisições
- 8. GERENCIAMENTO DAS COMUNICAÇÕES**
 - a. 8.1 Matriz de Comunicação
 - b. 8.2 Relatórios do Projeto
- 9. GERENCIAMENTO DAS PARTES INTERESSADAS**
 - a. 9.1 Processo de Gestão de Partes Interessadas
 - b. 9.2 Matriz de Engajamento das Partes Interessadas
 - c. 9.3 Abordagens de Engajamento
- 10. GERENCIAMENTO DOS RISCOS**
 - a. 10.1 Relação de Problemas Identificados (Matriz de Riscos)
- 11. MONITORAMENTO E CONTROLE DO TRABALHO NO PROJETO**
- 12. CONTROLE INTEGRADO DE MUDANÇAS**
- 13. LIÇÕES APRENDIDAS**

1. PROJECT CANVAS

[Imagem de Um Project Canvas para o From Stars 3D]

CATEGORIA	DETALHES
PRINCIPAIS PARCEIROS	<ul style="list-style-type: none"> • Fornecedores de resinas e filamentos. • Empresas de logística e transporte. • Profissionais e agências de design/engenharia. • Marketplaces e plataformas de nicho.
ATIVIDADES-CHAVE	<ul style="list-style-type: none"> • Consultoria em impressão 3D. • Modelagem e otimização de arquivos. • Impressão e pós-processamento de peças. • Gestão de projetos e atendimento ao cliente. • Marketing digital e criação de portfólio.
RECURSOS-CHAVE	<ul style="list-style-type: none"> • Equipamentos de impressão 3D (resina e FDM). • Conhecimento técnico da equipe. • Plataforma digital para orçamentos. • Software de modelagem 3D.
PROPOSTA DE VALOR	<ul style="list-style-type: none"> • Soluções de Impressão 3D de Ponta a Ponta: Da consultoria inicial à peça finalizada, oferecemos um serviço completo e acessível. • Versatilidade e Qualidade: Atendemos a múltiplos setores (engenharia, arquitetura, arte) com precisão e acabamento profissional. • Parceria e Confiança: Atuamos como um parceiro técnico para materializar os projetos dos nossos clientes.

RELACIONAMENTO C/ CLIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • Atendimento consultivo e personalizado. • Comunicação transparente via WhatsApp e e-mail. • Suporte técnico pós-impressão.
CANAIS	<ul style="list-style-type: none"> • Website oficial com sistema de orçamentos. • Redes Sociais (Instagram, LinkedIn) para portfólio. • Participação em eventos e feiras do setor.
SEGMENTO DE CLIENTES	<ul style="list-style-type: none"> • B2B: Engenheiros, arquitetos, designers de produto, pequenas empresas. • Hobbystas e Criadores: Modelistas, inventores, entusiastas. • B2C: Consumidor final para presentes e itens personalizados.
ESTRUTURA DE CUSTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Matéria-prima (resina, filamento). • Manutenção de equipamentos. • Custos da plataforma digital. • Marketing, embalagens e envio.
FLUXO DE RECEITA	<ul style="list-style-type: none"> • Prestação de serviço de impressão por projeto. • Serviços de consultoria e modelagem 3D. • Venda de produtos próprios (futuramente).

2. GERENCIAMENTO DO ESCOPO

2.1 Objetivos SMART

- **Específico:** Desenvolver e lançar uma plataforma web (MVP) que permita aos usuários submeterem arquivos 3D para solicitar orçamentos de impressão.
- **Mensurável:** A plataforma deve ser capaz de processar 100% dos uploads de arquivos nos formatos .STL e .OBJ e enviar uma notificação para a equipe para cada novo pedido.
- **Atingível:** O objetivo é alcançável com a expertise técnica da equipe em desenvolvimento web e o uso de tecnologias modernas.
- **Relevante:** A plataforma é crucial para automatizar o processo de captação de clientes e posicionar a marca como um serviço profissional.
- **Temporal:** O MVP deve ser lançado e funcional até o final do semestre letivo (dezembro/2025).

2.2 Produto e Entregas

O produto principal é o website "From Stars 3D". As entregas do MVP incluem:

- **Planejamento:** Documentação completa do projeto (escopo, requisitos, cronograma).
- **Design:** Wire frames e protótipo navegável da interface do usuário (UI).

- **Desenvolvimento:** Website funcional com as seguintes seções: Home, Serviços, Portfólio, Guia de Materiais e Orçamento (com upload de arquivos).
- **Testes:** Relatório de testes funcionais e de usabilidade.
- **Entrega Final:** Publicação do site em ambiente de produção.

2.3 Matriz de Rastreabilidade dos Requisitos

ID	Descrição do Requisito	Status	Prioridade	Relacionamento com o Objetivo	Fase
FS3D01	Sistema para upload de arquivos 3D (.STL, .OBJ) para orçamento.	A Construir	Máxima	Automatizar a captação de projetos.	Desenvolvimento
FS3D02	Galeria de portfólio filtrável por categoria (Engenharia, Arte etc.).	Em Construção	Máxima	Demonstrar a versatilidade e qualidade do serviço.	Desenvolvimento
FS3D03	Página educativa sobre os materiais de impressão e suas aplicações.	A Construir	Alta	Ajudar o cliente a tomar decisões informadas.	Design/Conteúdo
FS3D04	Design 100% responsivo para celulares e tablets.	Em Construção	Máxima	Garantir acessibilidade e boa experiência para todos.	Desenvolvimento
FS3D05	Painel administrativo para a equipe visualizar e gerenciar os pedidos.	A Construir	Alta	Otimizar o fluxo de trabalho interno.	Desenvolvimento

2.4 Premissas

- A equipe possui o conhecimento técnico necessário para o desenvolvimento e operação.
- Existe uma demanda de mercado validada para os serviços oferecidos.
- Os clientes possuem ou conseguem gerar os arquivos 3D necessários para a impressão.

2.5 Restrições

- **Orçamento:** O projeto operará com recursos financeiros limitados na fase inicial.
- **Prazo:** O cronograma é definido pelo calendário acadêmico.
- **Recursos Humanos:** A capacidade de desenvolvimento está limitada aos três membros da equipe.

2.6 Estrutura Analítica do Projeto (EAP)

[Imagem de uma Estrutura Analítica para o Projeto From Stars 3D]

- **1.0 Gerenciamento do Projeto**
- **2.0 Planejamento e Design**
 - 2.1 Levantamento de Requisitos
 - 2.2 Design de UI/UX
 - 2.3 Arquitetura do Sistema
- **3.0 Desenvolvimento do Website**
 - 3.1 Desenvolvimento Front-End
 - 3.2 Desenvolvimento Back-End (Sistema de Orçamentos)
 - 3.3 Banco de Dados
- **4.0 Testes e Qualidade**
- **5.0 Lançamento e Entrega**

2.7 Principais Atividades e Estratégia do Projeto

- **Principais Atividades:** Planejamento, design, desenvolvimento, testes e implantação da plataforma digital.
- **Estratégia:** O projeto será gerenciado utilizando a metodologia ágil **Scrum**, com sprints quinzenais para garantir entregas incrementais e adaptabilidade a mudanças.

3. GERENCIAMENTO DO TEMPO

3.1 Lista de Atividades com Duração

[AVISO: A lista detalhada de todas as atividades e suas durações será gerenciada no Trello.]

3.2 Gráfico de Gantt

[AVISO: O Gráfico de Gantt detalhado será gerenciado em uma ferramenta externa e anexado separadamente.]

3.3 Gráfico de Marcos

[Imagem de um Gráfico de Marcos para o Projeto]

Marco	Data Alvo
Conclusão do Planejamento	Fim da Semana 2
Aprovação do Design (Protótipo)	Fim da Semana 4
Conclusão do Desenvolvimento (MVP)	Fim da Semana 12

Início dos Testes Finais	Semana 13
Lançamento do Site	Fim da Semana 14

4. GERENCIAMENTO DE RECURSOS

4.1 Equipe

- Diego Silva Pereira Pacheco - 202413831
- Camila Martins Novak - 202413765
- Victor Costa - 202413867

4.2 Estratégia de Condução

A equipe operará em uma estrutura horizontal e colaborativa. Ferramentas como Trello, GitHub e Discord serão utilizadas para garantir a organização das tarefas e a comunicação fluida.

4.3 Organograma

- **Líder de Projeto:** Diego
 - **Designer de UI/UX:** Camila
 - **Especialista em Dados/QA:** Victor

4.4 Papéis e Responsabilidades (Matriz RACI)

Atividade	Diego (Líder/Dev)	Camila (Design/UX)	Victor (Dados/QA)
Definição dos Requisitos	A	R	C
Design da Interface (UI/UX)	A	R	I
Desenvolvimento Front-End	R	C	I
Lógica de Back-End e Dados	A	I	R
Testes de Qualidade (QA)	A	I	R
Aprovação Final do MVP	R	A	A
<i>Legenda: R - Responsável, A - Aprovador, C - Consultado, I - Informado</i>			

5. GERENCIAMENTO DE CUSTOS

5.1 Estimativa de Custos

[AVISO: Uma estimativa de custos detalhada será desenvolvida após a fase de planejamento técnico. Custos iniciais incluem domínio, hospedagem e eventuais licenças de software.]

6. GERENCIAMENTO DE QUALIDADE

6.1 Plano de Garantia da Qualidade

A qualidade será garantida através de:

- **Revisão de Código (Code Review):** Todo código será revisado por outro membro da equipe.
- **Testes Manuais:** Testes de usabilidade e funcionais serão realizados ao final de cada sprint.
- **Validação de Requisitos:** Verificação contínua para garantir que as entregas atendem aos requisitos definidos na matriz de rastreabilidade.

7. GERENCIAMENTO DE AQUISIÇÕES

[AVISO: Nesta fase inicial, não estão previstas aquisições significativas de serviços ou produtos de terceiros.]

8. GERENCIAMENTO DAS COMUNICAÇÕES

8.1 Matriz de Comunicação

O Quê	Para Quem	Canal	Frequência	Responsável
Reunião de Status da Sprint	Equipe do Projeto	Reunião (Meet)	Semanal	Diego
Relatório de Progresso	Profa. Christiane	Documento	Mensal	Equipe
Comunicação Diária (Daily)	Equipe do Projeto	Discord	Diária	Equipe

8.2 Relatórios do Projeto

Relatórios de progresso semanais serão gerados a partir do Trello e discutidos nas reuniões de status.

9. GERENCIAMENTO DAS PARTES INTERESSADAS

9.1 Matriz de Engajamento das Partes Interessadas

Parte Interessada	Papel	Interesse	Poder	Estratégia de Engajamento
-------------------	-------	-----------	-------	---------------------------

Equipe do Projeto	Execução	Alto	Alto	Gerenciar de perto
Profa. Christiane	Orientação	Alto	Alto	Manter satisfeita e informada
Usuários Finais	Validação	Alto	Médio	Manter informados e coletar feedback

10. GERENCIAMENTO DOS RISCOS

10.1 Matriz de Riscos com *Causas e Consequências*

ID	Risco	Probabilidade	Impacto	Ação Mitigadora	Responsável
R01	Atraso na entrega de tarefas	Média	Alto	Acompanhamento diário (daily) e gestão visual no Trello.	Diego
R02	Falhas técnicas no sistema de upload	Baixa	Alto	Testes rigorosos e criação de um plano de contingência.	Victor
R03	Mudanças de escopo tardias	Média	Médio	Processo formal de controle de mudanças.	Diego

11. MONITORAMENTO E CONTROLE DO TRABALHO NO PROJETO

O monitoramento será realizado através das reuniões semanais, do quadro Trello e da validação contínua das entregas em relação aos objetivos definidos.

12. CONTROLE INTEGRADO DE MUDANÇAS

Qualquer solicitação de mudança no escopo deverá ser formalizada, analisada pela equipe quanto ao impacto no cronograma e nos recursos, e aprovada pelo Líder do Projeto antes da implementação.

13. LIÇÕES APRENDIDAS

[AVISO: Esta seção será preenchida ao final de cada marco importante e na

