

ANDERSON DE MATOS GUIMARÃES
IGOR CARDOSO NUNES
LUCAS SALES FONTENELE
MATHEUS TÍNEL PASSOS DE OLIVEIRA
WANDERSON SILVA ALEIXO

ESTÉTICA AUTOMOTIVA:
Flash Car

Brasília -DF
2024



SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZADO COMERCIAL - SENAC
COORDENAÇÃO DE CIÊNCIA DE DADOS

ANDERSON DE MATOS GUIMARÃES
IGOR CARDOSO NUNES
LUCAS SALES FONTENELE
MATHEUS TÍNEL PASSOS DE OLIVEIRA
WANDERSON SILVA ALEIXO

ESTÉTICA AUTOMOTIVA:

Flash Car

Projeto apresentado à disciplina de Laboratório de Inovação II sob orientação do professor Marcelo Carboni Gomes para obtenção de nota no primeiro bimestre.

Brasília - DF

2024

ANDERSON DE MATOS GUIMARÃES
IGOR CARDOSO NUNES
LUCAS SALES FONTENELE
MATEUS TÍNEL PASSOS DE OLIVEIRA
WANDERSON SILVA ALEIXO

ESTÉTICA AUTOMOTIVA:

Flash Car

Projeto apresentado à disciplina de Laboratório de Inovação II sob orientação do professor Marcelo Carboni Gomes para obtenção de nota no primeiro bimestre.

Brasília - DF, 25 de setembro de 2024.

EXAMINADOR

Prof. Marcelo Carboni Gomes
Faculdade de Tecnologia e Inovação Senac DF

*“Falhar em planejar é planejar para falhar.”
(Benjamin Franklin)*

GERENCIAMENTO DE INTEGRAÇÃO

TERMO DE ABERTURA DO PROJETO

Projeto: Desenvolvimento de aplicativo web para orçamento e agendamento de serviços de estética automotiva em domicílio.

Data de emissão: 7 de agosto de 2024.

Versão 1.0

1 JUSTIFICATIVA DO PROJETO

O mercado de estética automotiva está em crescimento, com um aumento significativo na demanda por serviços personalizados e convenientes. Clientes modernos buscam soluções que economizem tempo e ofereçam comodidade, como a possibilidade de agendar serviços em casa. Um aplicativo web que permita orçamentos e agendamentos online atende diretamente a essa necessidade, proporcionando uma experiência de usuário superior e diferenciada.

2 OBJETIVOS DO PROJETO

- a) Desenvolver uma aplicação web onde o cliente poderá efetuar orçamentos e agendamentos de serviços de estética automotiva em domicílio;
- b) Entregar o planejamento do projeto no dia 25 de setembro de 2024;
- c) Completar a documentação do projeto entre os meses de setembro e novembro de 2024;
- d) Cumprir o orçamento de R\$ 17.800,00 (dezesete mil e oitocentos reais);
- e) Alcançar padrões de qualidade que assegurem a segurança das informações dos clientes de acordo com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), lei n.º 13.709, de 14 de agosto de 2018.

3 ESCOPO DO PROJETO

- a) Desenvolvimento de uma interface amigável para usuários;

- b) Funcionalidade de agendamento e gerenciamento de serviços;
- c) Sistema de avaliação e feedback dos serviços prestados;
- d) Suporte para múltiplos prestadores de serviço.

4 PRINCIPAIS ENTREGAS

- a) Início do projeto: 7 de agosto de 2024;
- b) Conclusão da fase de planejamento: 25 de setembro de 2024;
- c) Início da documentação: 30 de setembro de 2024;
- d) Entrega da documentação: 20 de novembro de 2024.

5 RESTRIÇÕES DO PROJETO

- a) O orçamento total do projeto não deve exceder R\$ 20.000,00 (vinte mil reais);
- b) O prazo para conclusão do projeto é de 4 meses até a criação da documentação da aplicação web.

6 PREMISSAS DO PROJETO

- a) A tecnologia necessária para o desenvolvimento do aplicativo estará disponível;
- b) A documentação do aplicativo fornecerá as diretrizes necessárias para o posterior desenvolvimento.

7 RISCOS INICIAIS

- a) Atrasos no desenvolvimento devido a problemas técnicos;
- b) Problemas de segurança e privacidade dos dados dos usuários.

8 ORÇAMENTO RESUMIDO

- a) Desenvolvimento de software: R\$ 800,00 (oitocentos reais);
- b) Recursos humanos: R\$ 15.000,00 (mil e quinhentos reais);
- c) Outros custos: R\$ 2.000,00 (dois mil reais).

9 PRINCIPAIS PARTES INTERESSADAS

- a) Cliente: Marcelo Carboni Gomes;
- b) Gerente de Projeto: Wanderson Silva Aleixo;
- c) Equipe de desenvolvimento:
 - Anderson de Matos Guimarães;
 - Igor Cardoso Nunes;
 - Lucas Sales Fontenele;
 - Matheus Tínel Passos de Oliveira;
 - Wanderson Silva Aleixo.
- d) Fornecedores de Tecnologia:
 - Vivo (Serviços de internet);
 - Microsoft (Visual Studio Code);
 - Oracle (MySQL);
 - Dell (Computadores).
- e) Autoridade: Governo Federal;
- f) Comunidade local.

10 APROVAÇÃO DO TERMO DE ABERTURA

Este Termo de Abertura do Projeto foi revisado e aprovado pelas partes interessadas abaixo assinadas.

Assinaturas:

Marcelo Carboni Gomes
Cliente

Wanderson Silva Aleixo
Gerente de Projeto

GERENCIAMENTO DE ESCOPO

1 DEFINIÇÃO DO ESCOPO

Criar a documentação necessária para o desenvolvimento de uma aplicação web chamada Flash Car com interface amigável para que os clientes possam efetuar orçamentos e agendar serviços de estética automotiva em domicílio.

2 ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO

O projeto de documentação de desenvolvimento de aplicação web compreende pequenas etapas:

- a) Criação do planejamento;
- b) Prototipagem;
- c) Design do produto;
- d) Desenvolvimento;
- e) Testes;
- f) Pós-desenvolvimento.

3 VALIDAÇÃO DO ESCOPO

Após a conclusão de cada fase do projeto, o cliente passará o feedback ao gerente de projeto para que este faça as alterações que se fizerem necessárias.

Quadro 1 – Validação de escopo

TAREFA	DATA DE CHECAGEM
Entrega do planejamento	25/09/2024
Verificação de documentação de prototipagem	30/10/2024
Verificação de documentação de design de produto	30/10/2024
Verificação de documentação de desenvolvimento	20/11/2024
Verificação de documentação de testes	20/11/2024
Verificação de documentação de lançamento	20/11/2024
Entrega da documentação	20/11/2024

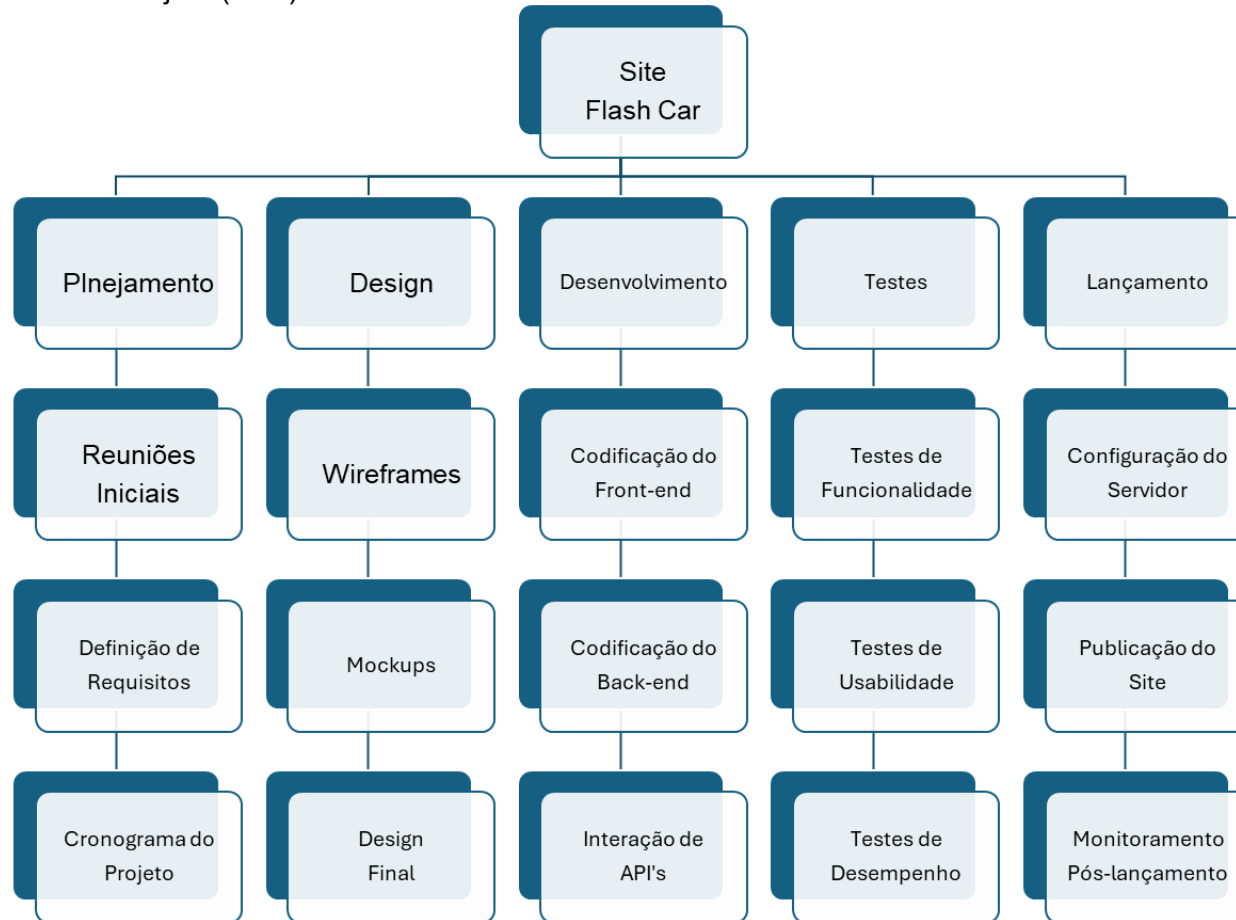
Fonte: GUIMARÃES *et al.* (2024).

4 CONTROLE DE ESCOPO

O gerente se assegurará que quaisquer mudanças que forem necessárias atenderão aos requisitos estabelecidos no Termo de Abertura do Projeto quais são: orçamento, prazos, qualidade, riscos iniciais e atendimento à LGPD.

ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO (EAP)

Figura 1 - Estrutura Analítica do Projeto (EAP)



Fonte: GUIMARÃES *et al.* (2024)

GERENCIAMENTO DE CRONOGRAMA

1 DESENVOLVIMENTO DO CRONOGRAMA

Abaixo segue o quadro com a definição das atividades desenvolvidas, bem como a ordem que elas serão concluídas com seus respectivos prazos de duração e de conclusão.

Quadro 2 - Cronograma

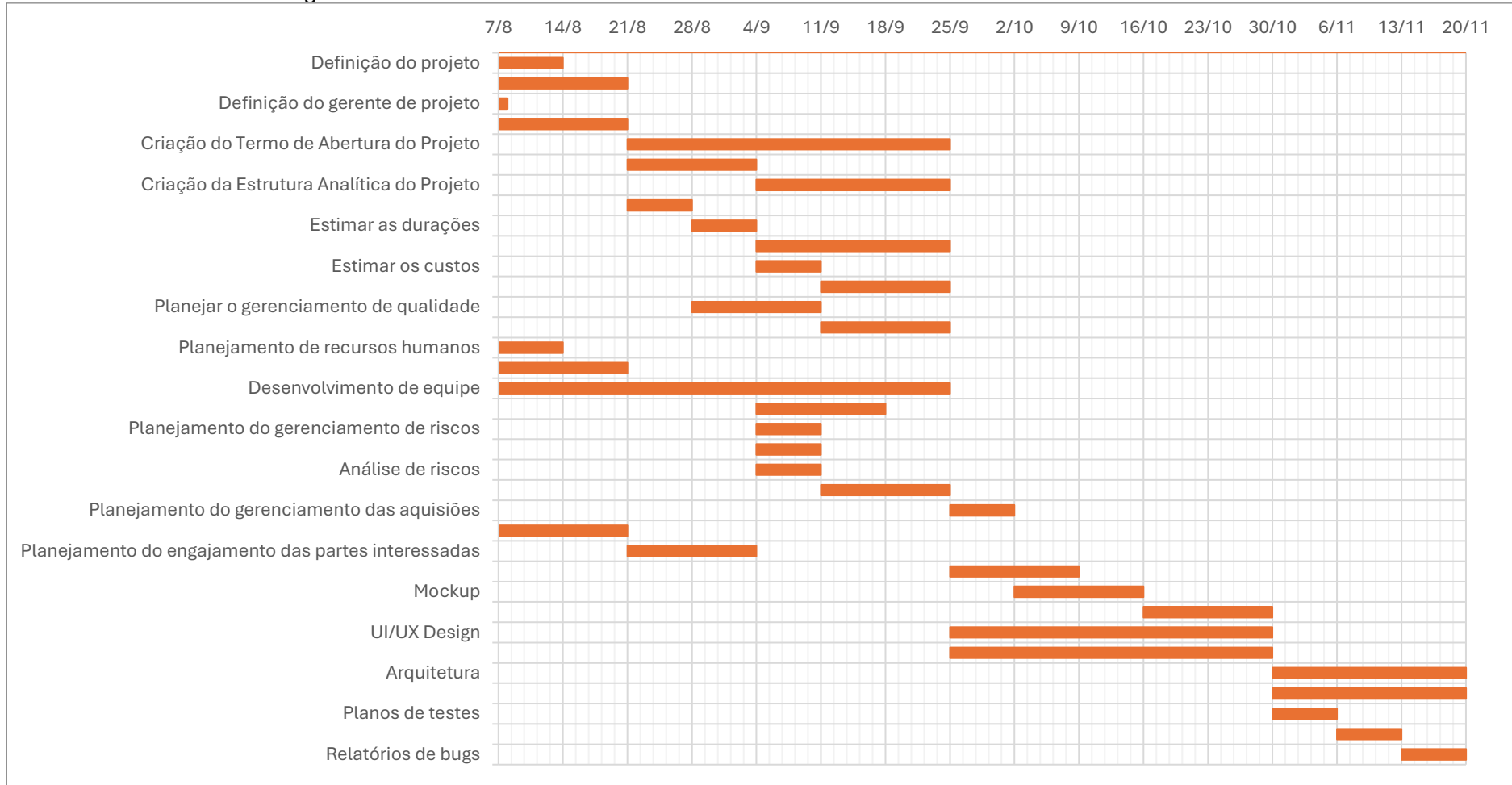
ÍNDICE	TAREFA	INÍCIO	DURAÇÃO	TÉRMINO
1	PLANEJAMENTO DO PROJETO	07/08/24	49	25/09/2024
1.1	Gerenciamento de integração	07/08/24	49	25/09/2024
1.1.1	Definição do projeto	07/08/24	7	14/08/2024
1.1.2	Definição da equipe do projeto	07/08/24	14	21/08/2024
1.1.3	Definição do gerente de projeto	07/08/24	1	08/08/2024
1.1.4	Definição dos stakeholders	07/08/24	14	21/08/2024
1.1.5	Criação do Termo de Abertura do Projeto	21/08/24	35	25/09/2024
1.2	Gerenciamento do escopo	21/08/24	35	25/09/2024
1.2.1	Definição do escopo	21/08/24	14	04/09/2024
1.2.2	Criação da Estrutura Analítica do Projeto	04/09/24	21	25/09/2024
1.3	Gerenciamento do cronograma	21/08/24	35	25/09/2024
1.3.1	Definir as atividades	21/08/24	7	28/08/2024
1.3.2	Estimar as durações	28/08/24	7	04/09/2024
1.3.3	Desenvolver o cronograma	04/09/24	21	25/09/2024
1.4	Gerenciamento dos custos	04/09/24	21	25/09/2024
1.4.1	Estimar os custos	04/09/24	7	11/09/2024
1.4.2	Determinar o orçamento	11/09/24	14	25/09/2024
1.5	Gerenciamento da qualidade	28/08/24	28	25/09/2024
1.5.1	Planejar o gerenciamento de qualidade	28/08/24	14	11/09/2024
1.5.2	Criação do checklist de qualidade	11/09/24	14	25/09/2024
1.6	Gerenciamento de recursos	07/08/24	49	25/09/2024
1.6.1	Planejamento de recursos humanos	07/08/24	7	14/08/2024
1.6.2	Aquisição de recursos	07/08/24	14	21/08/2024
1.6.3	Desenvolvimento de equipe	07/08/24	49	25/09/2024
1.7	Gerenciamento de comunicações	04/09/24	14	18/09/2024
1.7.1	Planejamento do gerenciamento de comunicações	04/09/24	14	18/09/2024
1.8	Gerenciamento de riscos	04/09/24	21	25/09/2024
1.8.1	Planejamento do gerenciamento de riscos	04/09/24	7	11/09/2024
1.8.2	Identificação de riscos	04/09/24	7	11/09/2024
1.8.3	Análise de riscos	04/09/24	7	11/09/2024
1.8.4	Planejamento de respostas a riscos	11/09/24	14	25/09/2024
1.9	Gerenciamento das Aquisições	25/09/24	7	02/10/2024
1.9.1	Planejamento do gerenciamento das aquisições	25/09/24	7	02/10/2024

1.10 Gerenciamento das partes interessadas	07/08/24	28	04/09/2024
1.10.1 Identificação das partes interessadas	07/08/24	14	21/08/2024
1.10.2 Planejamento do engajamento das partes interessadas	21/08/24	14	04/09/2024
2 DESENVOLVIMENTO DA DOCUMENTAÇÃO	25/09/24	56	20/11/2024
2.1 Prototipagem	25/09/24	35	30/10/2024
2.1.1 Wire frames	25/09/24	14	09/10/2024
2.1.2 Mockups	02/10/24	14	16/10/2024
2.1.3 Protótipos	16/10/24	14	30/10/2024
2.2 Design do produto	25/09/24	35	30/10/2024
2.2.1 UI/UX Design	25/09/24	35	30/10/2024
2.2.2 Estilo Visual	25/09/24	35	30/10/2024
2.3 Desenvolvimento	30/10/24	21	20/11/2024
2.3.1 Arquitetura	30/10/24	21	20/11/2024
2.3.2 Integração	30/10/24	21	20/11/2024
2.4 Testes	30/10/24	21	20/11/2024
2.4.1 Planos de testes	30/10/24	7	06/11/2024
2.4.2 Casos de testes	06/11/24	7	13/11/2024
2.4.3 Relatórios de bugs	13/11/24	7	20/11/2024
2.5 Lançamento	06/11/24	14	20/11/2024
2.5.1 Documentação do usuário	06/11/24	14	20/11/2024

Fonte: GUIMARÃES *et al.* (2024).

GRÁFICO DE GANTT

Gráfico 1 – Gráfico do cronograma



Fonte: GUIMARÃES *et al.* (2024).

GERENCIAMENTO DE CUSTOS

1 ESTIMATIVA DE CUSTOS

Para o desenvolvimento deste projeto, os custos estimados são:

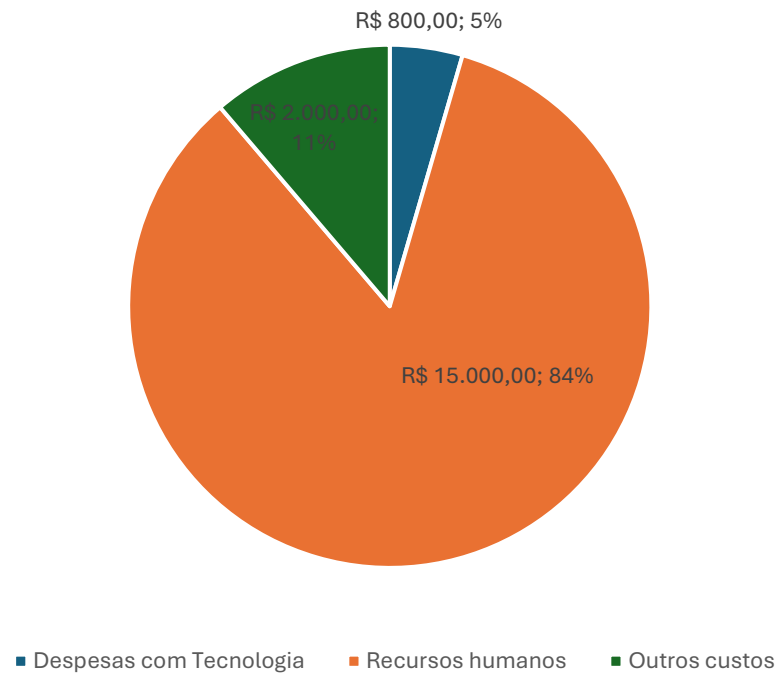
- a) Desenvolvimento inicial: R\$ 15.000 (quinze mil reais) a R\$ 20.000 (vinte mil reais), dependendo das funcionalidades e da complexidade;
- b) Aplicativo mobile (opcional): Adicionar entre R\$ 5.000 (cinco mil reais) a R\$ 15.000 (quinze mil reais) ao orçamento, focando em um aplicativo básico e funcional.

2 ORÇAMENTO TOTAL

- a) Despesas com tecnologia:
 - Internet: R\$ 800,00 (oitocentos reais);
 - Aquisição de softwares: R\$ 0,00 (utilização de softwares de código aberto);
 - Aquisição de equipamentos e insumos eletrônicos: R\$ 0,00 (utilização dos equipamentos que já são pertencentes aos membros da equipe).
- b) Recursos humanos:
 - Despesas com mão-de-obra: R\$ 15.000,00 (quinze mil reais).
- c) Outros custos:
 - Água: R\$ 500,00 (quinhentos reais);
 - Luz: R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais);
 - Telefone: R\$ 500,00 (quinhentos reais).

DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO WEB

Gráfico 2 - Gráfico de distribuição do orçamento



Fonte: GUIMARÃES *et al.* (2024).

GERENCIAMENTO DA QUALIDADE

1 PADRÕES DE QUALIDADE

A qualidade final do projeto será medida utilizando como base os critérios abaixo:

- a) Interface intuitiva: o design do site deve seguir princípios de design centrado no usuário garantindo que qualquer pessoa, independentemente de seu nível de habilidade técnica, consiga navegar facilmente;
- b) Tempo de resposta: otimizar o tempo de carregamento das páginas e ações para garantir que os usuários não abandonem o site devido à lentidão;
- c) Criptografia de dados: proteger todas as informações sensíveis que trafegam entre o cliente e o servidor.

2 MEDIÇÕES DE QUALIDADE

- a) Conclusão de tarefas: medir quantos usuários conseguem se cadastrar e agendar serviços sem dificuldades;
Meta: 95% de sucesso.
- b) Testes com usuários: realizar testes com pessoas reais para identificar melhorias na interface;
Meta: encontrar, pelo menos, 3 pontos de melhoria.
- c) Tempo de carregamento: medir quanto tempo o site leva para carregar as páginas principais;
Meta: menos de 3 segundos.
- d) Taxa de abandono: verificar quantos usuários deixam o site sem finalizar uma ação;
Meta: abaixo de 20%.
- e) Teste de carga: avaliar se o site suporta muitos usuários simultâneos;
Meta: suportar até 500 usuários ao mesmo tempo.
- f) Falhas de login: monitorar tentativas de login malsucedidas para prevenir ataques;
Meta: menos de 5% de tentativas maliciosas.
- g) Auditoria de segurança: fazer testes para garantir que não haja vulnerabilidades graves;

Meta: zero falhas críticas.

CHECKLIST DE PADRÕES DE QUALIDADE

1 CONCLUSÃO DE TAREFAS

A quantidade de usuários que conseguem se cadastrar é:

- ☐ menos de 100 usuários
- ☐ de 100 a 200 usuários
- ☐ de 201 a 300 usuários
- ☐ de 301 a 400 usuários
- ☐ de 401 a 500 usuários
- ☐ mais de 500 usuários

Método de verificação: análise de logs de uso e feedback dos usuários.

2 TESTE COM USUÁRIOS

Melhorias que podem ser aplicadas baseadas na experiência de usuário:

- ☐ melhoria gráfica (cores de telas e de fundos)
- ☐ disposição de menus de navegação
- ☐ melhoria do layout geral do aplicativo (organização do conteúdo na tela)
- ☐ outras melhorias sugeridas

Método de verificação: sessões de teste com usuários e análise de relatório de usabilidade.

3 TEMPO DE CARREGAMENTO

Quanto tempo a página demora para ser carregada:

- ☐ menos de 3 segundos
- ☐ 3 segundos ou mais

Método de verificação: ferramentas de monitoramento de desempenho (ex.: Google PageSpeed Insights).

4 TAXA DE ABANDONO

Quanto usuários deixam o site sem finalizar uma ação:

☐ abaixo de 20%

☐ 20% ou mais

Método de verificação: análise de funil de conversão e métricas de abandono.

5 TESTE DE CARGA

O site suporta até quantos usuários simultâneos:

☐ menos de 100

☐ de 100 a 200 usuários

☐ de 201 a 300 usuários

☐ de 301 a 400 usuários

☐ de 401 a 500 usuários

☐ mais de 500 usuários

Método de verificação: ferramentas de teste de carga (ex.: Apache JMeter)

6 FALHAS DE LOGIN

Quantas tentativas de login malsucedidas são detectadas e podem indicar ataques:

☐ menos de 5 % de tentativas maliciosas

☐ 5% ou mais de tentativas maliciosas

Método de verificação: logs de segurança e análise de tentativas de login.

7 AUDITORIA DE SEGURANÇA

Os testes retornam quanto de falhas graves:

☐ zero falhas críticas

☐ de 1 a 5% de falhas críticas

☐ mais de 5% de falhas críticas

Método de verificação: auditorias de segurança e testes de penetração.

GERENCIAMENTO DOS RECURSOS

ROTEIRO DE RECURSOS NECESSARIOS

1 RECURSOS HUMANOS

- [] Gerente de projeto: coordena e gerencia o projeto;
- [] Equipe de desenvolvimento front-end: responsável pelo design do aplicativo;
- [] Equipe de desenvolvimento back-end: responsável pelas especificações técnicas do aplicativo.

2 RECUROS TÉCNOLÓGICOS

- [..] Provedor de internet: empresa terceirizada que fornece serviço de acesso à internet;
- [] Software de desenvolvimento: Microsoft, empresa que fornece soluções em software que será utilizado na criação do código fonte do projeto
- [] Software de Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados: Oracle, empresa que fornece software que será utilizado no gerenciamento de banco de dados;
- [] Ferramenta de monitoramento de desempenho: Google, empresa com o recurso Google PageSpeed Insights;
- [] Ferramentas de teste de carga: Apache Software Foundation, empresa que oferece a ferramenta Apache JMeter.

3 EQUIPAMENTOS

- [] Computadores: diversas marcas, de acordo com o equipamento de cada colaborador.

4 ORÇAMENTO

- [] Recursos financeiros: aquisição de serviços de internet, pagamento de despesas como luz, água e mão-de-obra.

5 PROCESSOS DE GERENCIAMENTO DE RECURSOS

- [] Identificação de recursos: análise de recursos e matriz de responsabilidades;
- [] Aquisição de recursos: aquisição de recursos tecnológicos;
- [] Controle de recursos: monitoramento e relatórios

6 COMUNICAÇÕES SOBRE RECURSOS

- [] Reuniões regulares: status dos recursos e mudanças;
- [] Relatórios de progresso: uso dos recursos e desafios.

GERENCIAMENTO DAS COMUNICAÇÕES

ESTRUTURA DO PLANO DE COMUNICAÇÃO

1 IDENTIFICAÇÃO DAS PARTES INTERESSADAS

- a) Cliente: Marcelo Carboni Gomes
- b) Gerente de projeto: Wanderson Silva Gomes
- c) Equipe de desenvolvimento
- d) Autoridade: Governo Federal

2 REQUISITOS DE COMUNICAÇÃO

- a) Reuniões semanais de progresso
 - Participantes: cliente, gerente de projeto, desenvolvedores.
 - Objetivo: discutir sobre o progresso do projeto do site.
 - Frequência: semanal, às quartas-feiras.
 - Formato: presencial.
 - Responsável: gerente de projeto.
- b) Relatório de status mensais
 - Destinatários: cliente e desenvolvedores
 - Objetivo: mostrar resultados do projeto, relatar os custos e erros do site.
 - Frequência: mensal.
 - Formato: documento eletrônico.
 - Responsável: gerente do projeto.
- c) Atualizações diárias de campo
 - Participantes: desenvolvedores.
 - Objetivo: informar o progresso geral, problemas imediatos, descobrir como melhorá-lo.
 - Frequência: diária
 - Formato: reunião presencial.
 - Responsável: gerente do projeto
- d) Boletim informativo quinzenal

- Destinatário: cliente, gerente de projeto e desenvolvedores.
- Objetivo: resumo das principais atividades e fechamento de metas.
- Frequência: quinzenal
- Formato: e-mail.
- Responsável: gerente do projeto

3 MÉTODOS DE COMUNICAÇÃO

- a) Reuniões: presenciais ou por videoconferência (Google Meet, Microsoft Teams).
- b) Relatório e documentos: reuniões, criados em PDF e compartilhados por e-mail.
- c) Atualizações informais: via WhatsApp ou pelo Telegram.
- d) Boletim informativo: enviado por e-mail a todos os interessados.

4 GERENCIAMENTO DE INFORMAÇÕES

- a) Armazenamento: sistemas de gestão de documentos baseado em nuvem (Git, GitHub).
- b) Acesso: somente os desenvolvedores e o gerente de projeto terão acesso.
- c) Backup: backups a todo tempo no GitHub por segurança.

5 CONSIDERAÇÕES ESPECIAIS

- a) Confidencialidade: tratamento conforme políticas de privacidade.
- b) Feedback: coleta de feedback para trazer sempre o melhor.

GERENCIAMENTO DE RISCOS

MATRIZ DE RISCO

Quadro 3 - Estrutura da matriz de riscos.

IDENTIFICAÇÃO DO RISCO	DESCRIÇÃO	PROBABILIDADE	IMPACTO	NÍVEL DE RISCO	ESTRATÉGIA DE MITIGAÇÃO
Site com mal desempenho	Um site mal otimizado pode ter tempos de carregamento lentos, o que afeta negativamente a experiência do usuário e o ranking nos motores de busca. Garantir que o site seja rápido e responsivo é essencial.	Alta	Alto	Alta	Certificar-se de que todas as imagens estejam comprimidas sem perder qualidade. Remover scripts desnecessários e minimizar arquivos CSS e JavaScript. Implementar técnicas de cache para melhorar a velocidade do site. Verificar se o servidor tem capacidade suficiente para suportar o tráfego.
Escopo do Projeto	Mudanças frequentes no escopo do projeto podem levar a atrasos e custos adicionais. Definir claramente os objetivos e requisitos do projeto desde o início ajuda a evitar desvios.	Alta	Médio	Alta	Estabelecer claramente o que o projeto pretende alcançar. Isso ajuda a manter o foco e a direcionar os esforços. Detalhar as características e funcionalidades dos produtos ou serviços que serão entregues. Isso ajuda a evitar ambiguidades e garante que todos saibam exatamente o que será entregue.
Navegadores Incompatíveis	O site deve ser compatível com diferentes navegadores e dispositivos. Testar o site em várias	Média	Médio	Baixa	Certificar-se de que seu site está seguindo os padrões web estabelecidos, como HTML5 e CSS3. Isso ajuda a garantir que o site funcione

	plataformas é importante para garantir uma experiência consistente para todos os usuários				corretamente na maioria dos navegadores modernos. Realizar testes extensivos em diferentes navegadores e versões para identificar possíveis problemas de compatibilidade.
Fazer Manutenções	Após o lançamento, o site requer manutenção contínua para corrigir bugs, atualizar conteúdo e implementar novas funcionalidades. Planejar para a manutenção contínua é fundamental para a longevidade do site.	Alta	Alto	Alta	Manter programadores que identifiquem os bugs que poderão ocorrer.
Custo da Produção	Estimar incorretamente os custos pode levar a problemas financeiros. É importante ter um orçamento realista e considerar todos os possíveis gastos, incluindo desenvolvimento, hospedagem e manutenção	Baixa	Alto	Alta	Utilize plataformas de construção de sites que oferecem planos acessíveis e recursos adequados às suas necessidades. Revise seu inventário de plugins e ferramentas. Desative ou remova aqueles que não são essenciais para o funcionamento do site e por último garantir que a equipe esteja bem treinada e eficiente no uso das ferramentas e plataformas escolhidas. Isso pode reduzir erros e aumentar a produtividade.

Fonte: GUIMARÃES *et al.* (2024)

GERENCIAMENTO DAS AQUISIÇÕES

1 PLANEJAMENTO DE AQUISIÇÕES

Para o projeto, será necessário a utilização de provedor de internet, aquisição de softwares de desenvolvimento e despesas de consumo como água e luz.

2 AQUISIÇÕES

Os principais fornecedores que utilizaremos no nosso projeto são:

Internet: Vivo

Software de criação de código-fonte: Microsoft

Software de Sistema de Gestão de Banco de Dados: Oracle.

3 CONTROLE DE DESEMPENHO

TABELA RESUMO DO PLANO DE AQUISIÇÕES

Item	Tipo	Método de Aquisição	Critério de seleção	Responsável
Internet	Serviço	RFQ (Cotação de preço)	Melhor desempenho com melhor custo.	Desenvolvedores
Visual Studio Code	Produto	Licenciamento direto com o fornecedor	Facilidade de uso da ferramenta.	Desenvolvedores
MySQL	Produto	Licenciamento direto com o fornecedor	Larga escala de utilização, gratuidade.	Desenvolvedores
Dell	Produto	Compra direta sem necessidade de aquisições adicionais	Recursos gráficos, desempenho de velocidade de processamento.	Desenvolvedores

GERENCIAMENTO DAS PARTES INTERESSADAS

PRINCIPAIS PARTES INTERESSADAS

	Parte interessada	Nome	Interesses	Influência
0	Cliente	Marcelo Carboni Gomes	Design, orçamento, cronograma, qualidade	Alta
1	Gerente de projeto	Wanderson Silva Aleixo	Design, especificações técnicas, execução, prazos, orçamento	Alta
2	Desenvolvedores	N/A	Design, especificações técnicas, prazos	Média
3	Autoridades	Governo Federal	Normas que atendam à LGPD	Alta
4	Comunidade local	N/A	Utilização do aplicativo web	Baixa
5	Fornecedores	N/A	Especificações técnicas	Média