



---

**Centro Universitário Filadélfia**  
**UNIFIL**

## **Plano de Gerenciamento de Projetos**

**PJMLv2**

**Aplicativo Healthy Fuel**

<b>1. Objetivo</b>	<b>3</b>
1.1 Objetivo do projeto	3
<b>2. Escopo</b>	<b>3</b>
<b>3. Cronograma</b>	<b>4</b>
<b>4. Plano de Custos</b>	<b>4</b>
<b>5. Plano de Riscos</b>	<b>4</b>
<b>6. Plano de Comunicação</b>	<b>5</b>
<b>7. Plano de Aquisição</b>	<b>5</b>
<b>8. Plano de Qualidade</b>	<b>5</b>
<b>9. Recursos</b>	<b>5</b>
<b>10. Engajamento das partes interessadas</b>	<b>6</b>
<b>11. Referências</b>	<b>6</b>

# 1. Objetivo

Apresentar a todos os envolvidos e interessados o Plano de gerenciamento de Projeto, formulado com base nos requisitos, solicitações e produto final idealizado. Este documento terá como base o documento EAP e Cronograma já criados.

## 1.1 Objetivo do projeto

Desenvolver um aplicativo de pesquisa de preço de combustíveis que permita aos usuários pesquisar e comparar preços de combustíveis em postos de gasolina próximos a sua localização.

# 2. Escopo

O aplicativo de pesquisa de preço de combustíveis será desenvolvido para iOS e Android. Os usuários poderão usar a função de localização do dispositivo para encontrar postos de gasolina próximos e verificar os preços dos combustíveis em tempo real. Terá uma interface de fácil uso que permitirá aos usuários selecionar o tipo de combustível desejado, como gasolina comum, gasolina aditivada, diesel, etanol, entre outros e que vejam os preços dos combustíveis de diferentes postos de gasolina próximos à sua localização, permitindo que comparem preços.

O aplicativo terá uma seção de busca que permitirá aos usuários pesquisar postos de gasolina por nome ou localização e que os usuários classifiquem postos de gasolina com base em vários critérios, como distância, preço, avaliações e disponibilidade de serviços, como lojas de conveniência e banheiros.

Terá um menu apenas para monitorar as manutenções necessárias conforme a quilometragem, além de sugestões de oficinas para realizar tais manutenções.

Terá um banco de dados de cadastro de veículos de todas as marcas e categorias disponíveis.

Mais informações podem ser verificadas na EAP adicionado neste documento.

Restrições: Limitações que o Gerente de Projeto deve considerar em seu planejamento.

Estrutura Analítica do Projeto – EAP ou Work Breakdown  
Structure – WBS

### 3. Cronograma

Datas de entregas.

Sequenciamento das atividades.

Pessoas envolvidas em cada atividade.

Custos associados a cada atividade.

### 4. Plano de Custos

Fluxo de caixa.

### 5. Plano de Riscos

O projeto pode apresentar os seguintes riscos:

- Problemas de segurança: vazamento de informações de usuários e de empresas conveniadas.
- Desenvolvimento de tecnologia: O desenvolvimento de tecnologia pode atrasar o cronograma do projeto. Há também o risco de que o aplicativo não funcione adequadamente em diferentes plataformas e dispositivos.
- Concorrência: Há um risco de que a concorrência lance um aplicativo semelhante antes do lançamento do seu, o que pode afetar negativamente o interesse dos usuários.
- Dados de preço e manutenção: Os dados de preço e manutenção que alimentam o aplicativo podem estar desatualizados ou imprecisos, o que pode afetar negativamente a usabilidade e confiabilidade do aplicativo.
- Testes insuficientes: Se os testes do aplicativo não forem suficientes, o aplicativo pode apresentar erros ou bugs, o que pode afetar negativamente a experiência do usuário e levar a comentários negativos.
- Mudanças de requisitos: Há um risco de que os requisitos do aplicativo mudem durante o desenvolvimento, o que pode afetar negativamente o cronograma e o orçamento do projeto.
- Problemas de integração: Há um risco de que o aplicativo não se integre bem com outras tecnologias, como sistemas de pagamento e bancos de dados, o que pode afetar negativamente a usabilidade e confiabilidade do aplicativo.

Os riscos serão monitorados pelo gerente de projetos e por 1 gerente de cada setor. Sendo sempre informado por qualquer integrante que identifique algo.

## 6. Plano de Comunicação

Todos os envolvidos no projeto, ou stakeholders, como a equipe de desenvolvimento, patrocinadores, clientes, possíveis usuários e reguladores serão comunicados sobre todo o andamento do projeto. Essa comunicação será importante para manter todos os interessados cientes das fases do projeto e o que esperar de cada momento.

Inicialmente serão feitas reuniões individuais para cada um desses grupos apresentando o projeto, cronograma e os planos aqui listados.

Após isso utilizaremos e-mails para atualizações gerais. Utilizaremos ainda reuniões on-line para assuntos e detalhes mais detalhados e reuniões presenciais sempre que for oportuno e possível de ser realizado.

Sempre que algum problema for encontrado, o gerente de projetos irá solicitar uma reunião para discutirmos os pontos e ele será o responsável por apresentá-lo, caso julgue necessário aos demais stakeholders além da equipe.

Assim, a comunicação será sempre contínua e revista no andamento do projeto. Atualizações de status serão feitas semanalmente, e será incluído qualquer mudança significativa, problema ou desafio que afete o projeto e suas datas de entregas.

## 7. Plano de Aquisição

Será necessária a aquisição de computadores com softwares próprios para programação de front-end e back end, personalização de banco de dados.

## 8. Plano de Qualidade

Plano de qualidade: Nosso projeto busca atingir todas as altas expectativas do cliente, criando um app que seja funcional, confiável, de fácil uso, eficiente, seguro e com atualizações frequentes.

Norma internacional: Nosso projeto seguirá a norma internacional PMBOK Guide.

## 9. Recursos

A equipe será gerenciada pelo gerente de projetos Juliano Batistela Nicoletti e contará com a seguinte estrutura e divisão de tarefas:

- Juliano Batistela Nicoletti - Gerente de Projeto
- Vinicius Augusto - Líder de Tecnologia
- Pedro Henrique Salvador Pelisaro - Gerente de Produto

- Leonardo Restoff Zanchetta - Design de Produtos
- Vinnycius Akira Yuhara - Diretor de Arte
- Miguel Galvão Moreira da Silva - Gerente de Marketing

Cada pessoa deve ser alocada em cada atividade do projeto com base em sua disponibilidade, habilidades e conhecimentos necessários para realizar a atividade, e deve ser deslocada quando a atividade é concluída. A alocação de pessoas deve ser justa e equilibrada, considerando as habilidades e necessidades individuais de cada membro da equipe.

Os membros da equipe devem possuir uma ampla gama de habilidades técnicas para entregar um produto de alta qualidade. Entre elas está a habilidade de programação, tendo a proficiência necessária para o desenvolvimento de um código limpo, testável e aprimorado. A arquitetura de sistemas é necessária para que o produto seja escalável e fácil de manter. O conhecimento em gerenciamento de banco de dados é necessário para manter um banco de dados eficiente, exigindo conhecimento em modelagem de dados, SQL e gerenciamento de banco de dados. Os membros da equipe de tecnologia devem ser capazes de projetar e desenvolver interfaces de usuário eficientes e amigáveis, usando de tecnologias front-end. Assim como conhecimento em segurança da informação para garantir que o produto ou serviço seja seguro e protegido contra ataques cibernéticos. Os membros devem ter conhecimento em criptografia, autenticação, autorização e boas práticas de segurança.

Os envolvidos no projeto irão trabalhar no horário genérico, comercial, mas atendendo eventualmente quando necessário.

## 10. Engajamento das partes interessadas

Para envolver mais as pessoas no projeto, teria que identificar as pessoas-chaves, comunicar claramente os objetivos e benefícios do projeto, solicitar feedbacks, fornecer incentivos e manter as pessoas informadas sobre o projeto.

Para mudar coisas no projeto que podem influenciar negativamente nele mesmo, devemos identificar as razões do desengajamento, comunicar para as pessoas responsáveis pelo projeto que estão desengajadas os objetivos principais do projeto e tentar fazer eles entenderem a principal função do mesmo, solicitar feedbacks e sugestões.

As principais pessoas influenciadas pelo projeto serão as pessoas relacionadas com serviços de carros e combustível.

## 11. Referências

- Cronograma do Projeto elaborado pela equipe desenvolvedora: [Cronograma do Projeto](#)
- EAP ou Gráfico de Gantt elaborado pela equipe desenvolvedora: [EAP - Gráfico de Gantt](#)
- Termo de Abertura de Projeto elaborado pela equipe desenvolvedora: [TAP - Termo de Abertura do Projeto](#)