

# Documento de Escopo e Visão do Projeto

## Edu Planner

Versão: 1.0

Autor(es):

Gerente de projeto : Pedro Dylan Fernandes e Felipe Haiashida

Analista de Requisitos : Isaac Alves e Rafael Cardoso

Designer : Davi Bertasone Kirisawa

Gerente de testes : João Pedro Ibiapina

Gestor de qualidade : Ryan Macedo

Analista de evolução : Louise Sampaio

Professor(a): Fabiana Gomes Marinho

## 1. Introdução

### 1.1. Propósito do Documento

Este documento define o escopo, os objetivos e a visão do projeto Edu Planner, servindo como referência para o desenvolvimento e alinhamento entre a equipe e os stakeholders.

### 1.2. Escopo do Projeto

O projeto se propõe a ser um gerenciador de horários de estudos e tarefas com uma funcionalidade de calendário acadêmico, um gestor de ciclos de estudo pelo método pomodoro e um gerenciador de gamificação para conceder recompensas pelas atividades realizadas pelo aluno.

### 1.3. Público-Alvo

Estudantes de todas as idades que precisam de auxílio para se motivar a fazer e organizar suas atividades.

## 2. Visão do Produto

### 2.1. Declaração do Problema

Atualmente muitos alunos sofrem com problemas de produtividade relacionados a desorganização em seus conteúdos estudados e atividades a serem entregues, além de incapacidade de focar em uma única tarefa por um limite determinado de tempo. Sem contar na falta de motivação e incentivo que eles sentem por estudar não ser uma tarefa divertida e engajante.

## 2.2. Benefícios Esperados

- Aumento da produtividade geral dos usuários
- Aumento no tempo de foco para tarefas únicas
- Melhorar a capacidade dos usuários de estudarem todos os conteúdos planejados

## 3. Escopo do Produto

### 3.1. Funcionalidades Principais (Incluídas)

Lista de funcionalidades que serão desenvolvidas:

- Lista de Tarefas
  - Agendamento
  - Datas limites
  - Prioridades e dificuldades
- Calendário
- Sistema de níveis
- Perfil personalizável
- Loja de itens para personalização do perfil

### 3.2. Funcionalidades Excluídas (Fora do Escopo)

Esse projeto não se propõe a ser um projeto social com interação entre usuários, de forma que artefatos como salas de aula compartilhadas ou chats entre usuários não serão contemplados. O sistema também não se propõe a ter um banco de dados dedicado para o armazenamento dos dados dos usuários com o intuito de utilização em múltiplos aparelhos por parte deste.

## 4. Requisitos Não-Funcionais

- Desempenho: O sistema deve responder em até 2 segundos.
- Usabilidade: Interface intuitiva seguindo padrões de UX.
- Armazenamento: O sistema armazenará os dados do usuário nos arquivos locais do aparelho

## 5. Partes Interessadas (Stakeholders)

- Equipe de desenvolvimento
- Professora orientadora : Fabiana Gomes Marinho
- Usuários finais

## 6. Restrições e Premissas

### 6.1. Restrições

Fatores limitantes (tecnologia, tempo, recursos).

\*(Ex.: "O projeto deve ser desenvolvido em Python e entregue em 2 meses.")\*

### 6.2. Premissas

Suposições iniciais:

- Todos os usuários possuem um celular com sistema operacional compatível e com acesso a internet

## 7. Riscos Iniciais

Tabela_Riscos			
Risco	Probabilidade	Impacto	Mitigação
Atraso na entrega do cronograma	Média	Ruim	Dividir tarefas em sprints curtos e monitorar semanalmente
Orçamento ultrapassado	Média	Ruim	Reservar 15% do orçamento para contingências
Baixa adesão dos usuários	Alta	Ruim	Realizar testes de usabilidade durante o desenvolvimento
Conflitos na equipe	Baixa	Insignificante	Estabelecer comunicação clara e reuniões de alinhamento
Problemas com hospedagem/cloud	Média	Catastrófico	Ter um plano de migração para outro provedor
Bugs críticos pós-lançamento	Alta	Ruim	Implementar testes automatizados e beta-testers

## 8. Definição do modelo de processos

O desenvolvimento seguirá um modelo incremental com o intuito de refinar a ideia inicial e manter um gerenciamento de requisitos iterativo. Tal abordagem tem o fim de manter o sistema seguro e permitir o seu crescimento incremental tendo em vista que existem muitas funcionalidades fora do escopo inicial que podem ser agregadas em versões futuras do projeto.

# 9. Estimativas de Custo

## 9.1 Definição do modelo de estimativa

O projeto usará um modelo de estimativa bottom-up pois, por ser um projeto com funcionalidades separadas e ligeiramente independentes com grande granularidade, essa abordagem se tornará mais precisa do que outras abordagens como pontos de caso de uso.

Tabela_Módulos				
Funcionalidade	Complexidade	Tecnologias	Custo estimado	Justificativa
Crud de tarefas	Baixa	NodeJS	R\$ 800,00	Desenvolvimento básico de operações
Calendário interativo	Alta	FullCalendar.io + React	R\$ 3.500,00	Licença de biblioteca + integração complexa
Interface responsiva	Alta	React Nativa	R\$ 4.000,00	Adaptação para múltiplos dispositivos
Tabela_Infraestrutura				
Item	Custo mensal	Custo Anual	Custo total (Primeiro Ano)	
Domínio e SSL	R\$ 50,00	R\$ 600,00		
Monitoramento	R\$ 200,00	R\$ 2.400,00		
			R\$ 11.300,00	