



# CHECKLIST KICKOFF

*Versão 1.0*

*Data da versão: 10/12/2014*

*Autor: Carlo Brayer*



## 1 OBJETIVO

Este documento tem como objetivo principal padronizar o processo de validação de demandas que envolvam diretamente qualquer membro da equipe de front-end da AG2 Nurun. O desenvolvedor deve usar este material em cada projeto que ele iniciar, a intenção principal é de formalizar escopo dos projetos e tentar minimizar as falhas de comunicação dentro da equipe.

## 2 CHECKLIST – GERENTE DE PROJETOS

Ao iniciar um projeto o desenvolvedor sempre deve questionar seu gerente de projetos com os itens da lista a seguir.

1. Foi feita a abertura de OS
  - a. Existe um planejamento prévio para hora extra
    - i. Caso exista quais as datas
2. Sobre definições gerais
  - a. Está marcada uma reunião integrada com designers e arquitetos
  - b. O projeto já está fechado ou ainda existirão alterações de escopo ou layout
    - i. Qual o prazo para finalização destas alterações
  - c. Temos um cronograma detalhado do planejamento
    - i. Caso tenha, pode disponibilizar
3. Possui um descritivo do projeto
4. Possui um *sitemap* do projeto
5. Sobre prazos e orçamentos
  - a. Qual a data para o *deploy* para produção
  - b. Qual a data limite para apresentação/validação interna
  - c. Vão ser feitos checkpoints no decorrer do projeto
    - i. Caso sim, quais as datas dos checkpoints
  - d. Qual o orçamento em horas destinados a minha atuação ou da equipe de front
6. Disponibilizou os arquivos para desenvolvimento no ativos/storage
  - a. Desenvolvedor possui acesso ao caminho
7. Existe planejamento para *tracking*
  - a. Caso exista, pode disponibilizar o plano
  - b. Foi orçado dentro dos prazos de *front-end*
8. Existe planejamento para SEO
  - a. Caso exista, pode disponibilizar o plano
  - b. Foi orçado dentro dos prazos de *front-end*
9. Sobre o desenvolvimento de forma geral
  - a. Quais versões do Internet Explorer serão contempladas no projeto
    - i. É possível utilizar a técnica de *progressive enhancement*



---

## 10. Sobre escopo mobile

- a. O projeto contempla acesso via celular
  - i. Caso contemple, o layout é responsivo, adaptativo ou somente funcional
  - ii. Quais os *breakpoints* planejados
- b. O projeto contempla acesso via *tablets*
  - i. Caso contemple, quais *devices* contempladas e seus sistemas operacionais
  - ii. Quais os breakpoints planejados



### 3 CHECKLIST – CRIAÇÃO

Ao iniciar um projeto o desenvolvedor sempre deve questionar o time de criação com os itens da lista a seguir.

1. Arquivos PSD estão disponibilizados em um repositório oficial da AG2
  - a. Caso sim, qual o caminho
2. Arquivos atendem necessidades de resoluções mais altas
3. Arquivos são finais, possuem pendência de aprovação ou ainda estão em desenvolvimento
4. Disponibilizou os arquivos das fontes (ttf)
  - a. Caso sim, as fontes funcionam na conversão pelo font-face
  - b. A fonte funciona com a língua latina(acentuação)
5. Sobre textos
  - a. Os textos são finais ou de marcação
    - i. Caso sejam de marcação os blocos que os envolvem atendem textos maiores
6. Detalhe de forma descritiva o projeto de uma forma geral
7. Detalhe cada uma das features/módulos do projeto.
  - a. Caso exista a necessidade de funcionar em mobile ou tablets, pode descrever como é o funcionamento nestes casos
  - b. Possui alguma referencia para os módulos que planejou
8. Em caso de desenvolvimento responsivo
  - a. O projeto foi pensado para atender os múltiplos breakpoints necessários
    - i. Caso sim, quais breakpoints pensados
  - b. As imagens atendem em peso e formato as necessidades destas múltiplas resoluções e meios de acesso
  - c. As imagens foram feitas pensando em dispositivos com tela retina
  - d. Os ícones foram disponibilizados pensando em telas retina
  - e. A direção de arte e a arquitetura atendem as mudanças de razão na tela quando alterada a orientação de paisagem para porta retrato



---

#### 4 DESENVOLVEDOR – RECOMENDAÇÕES

1. Use este documento de forma que ele favoreça uma melhor integração inicial entre a equipe, isto vai definir melhor o escopo e levantar as dúvidas pertinentes sobre o projeto no momento correto.
2. Tente validar melhor as *features* do projeto, questione fortemente gerentes de projetos e designers sobre o funcionamento de cada módulo presente no layout.
3. Envie todas as respostas necessárias por e-mail, geralmente com seu tech leader em cópia.