**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.

1. 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
   1. Existe um planejamento prévio para hora extra
      1. Caso exista quais as datas
2. Sobre definições gerais
   1. Está marcada uma reunião integrada com designers e arquitetos
   2. O projeto já está fechado ou ainda existirão alterações de escopo ou layout
      1. Qual o prazo para finalização destas alterações
   3. Temos um cronograma detalhado do planejamento
      1. Caso tenha, pode disponibilizar
3. Possui um descritivo do projeto
4. Possui um *sitemap* do projeto
5. Sobre prazos e orçamentos
   1. Qual a data para o *deploy* para produção
   2. Qual a data limite para apresentação/validação interna
   3. Vão ser feitos checkpoints no decorrer do projeto
      1. Caso sim, quais as datas dos checkpoints
   4. Qual o orçamento em horas destinados a minha atuação ou da equipe de front
6. Disponibilizou os arquivos para desenvolvimento no ativos/storage
   1. Desenvolvedor possui acesso ao caminho
7. Existe planejamento para *tracking*
   1. Caso exista, pode disponibilizar o plano
   2. Foi orçado dentro dos prazos de *front-end*
8. Existe planejamento para SEO
   1. Caso exista, pode disponibilizar o plano
   2. Foi orçado dentro dos prazos de *front-end*
9. Sobre o desenvolvimento de forma geral
   1. Quais versões do Internet Explorer serão contempladas no projeto
      1. É possível utilizar a técnica de *progressive enhancement*
10. Sobre escopo mobile
    1. O projeto contempla acesso via celular
       1. Caso contemple, o layout é responsivo, adaptativo ou somente funcional
       2. Quais os *breakpoints* planejados
    2. O projeto contempla acesso via *tablets*
       1. Caso contemple, quais *devices* contempladas e seus sistemas operacionais
       2. Quais os breakpoints planejados
11. 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
   1. 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)
   1. Caso sim, as fontes funcionam na conversão pelo font-face
   2. A fonte funciona com a língua latina(acentuação)
5. Sobre textos
   1. Os textos são finais ou de marcação
      1. 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.
   1. Caso exista a necessidade de funcionar em mobile ou tablets, pode descrever como é o funcionamento nestes casos
   2. Possui alguma referencia para os módulos que planejou
8. Em caso de desenvolvimento responsivo
   1. O projeto foi pensado para atender os múltiplos breakpoints necessários
      1. Caso sim, quais breakpoints pensados
   2. As imagens atendem em peso e formato as necessidades destas múltiplas resoluções e meios de acesso
   3. As imagens foram feitas pensando em dispositivos com tela retina
   4. Os ícones foram disponibilizados pensando em telas retina
   5. A direção de arte e a arquitetura atendem as mudanças de razão na tela quando alterada a orientação de paisagem para porta retrato
9. Desenvolvedor – recomendações
10. 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.
11. Tente validar melhor as *features* do projeto, questione fortemente gerentes de projetos e designers sobre o funcionamento de cada módulo presente no layout.
12. Envie todas as respostas necessárias por e-mail, geralmente com seu tech leader em cópia.