

TRABALHO - ENTREGA 1 - PLANEJAMENTO

Nome(s): Gislany e Gabriel Gonçalves Nota: 15

Minimundo: Minimundo 1 - Loja de automóveis Adonai

FEEDBACK DE AVALIAÇÃO

Os itens a seguir foram utilizados para avaliar o trabalho em questão. Leia atentamente cada item e tente corrigir e melhorar para a etapa 2 do trabalho. A não correção na próxima etapa, pode impactar negativamente na análise e modelagem do sistema.

1. Organização, formatação, criatividade e coesão textual.

- O trabalho entregue está PARCIALMENTE bem estruturado: possui capa, cabeçalho, nome dos integrantes, dividido em seções, capricho, boa apresentação, texto justificado, fonte padronizada, contém explicações entre as seções, utiliza figuras para ilustrar ideias, as figuras são referenciadas adequadamente no texto, faz uso de referências bibliográficas.
- O trabalho apresenta POUCOS erros de ortografia.
- O texto do trabalho está organizado PARCIALMENTE de modo que os parágrafos que o compõe sejam harmoniosos e tenham sentido lógico.
- O trabalho foi entregue em formato pdf e está consolidado em só arquivo pdf.

2. Termo de abertura do projeto

- O termo de abertura possui os itens definidos no template.
- O termo de abertura possui a tabela de controle de versão atualizada, no entanto não preencheu as notas de revisão.
- O propósito do projeto está claro na seção objetivo, no entanto está bem específico para a loja de automóveis Adonai. Vocês poderiam tornar mais geral o objetivo, de forma que o software pudesse ser um produto utilizado em lojas de automóveis.
- A justificativa NÃO está adequada. A justifica em desenvolver o software está no primeiro e segundo parágrafo do minimundo. As informações da Adonai são geridas por meio de uma planilha do Excel, que não é segura e nem eficiente.
- A descrição preliminar NÃO está adequada. A descrição preliminar precisa descrever de forma geral as funcionalidades do projeto, como por exemplo:

"O sistema contará com as seguintes funções:

- Registro de funcionários,
- Registro e autenticação de clientes
- etc.."
- A descrição preliminar também pode conter qual será o trabalho necessário para desenvolver as funcionalidades.
- Critério de sucesso está adequado, no entanto faltou citar o principal critério de sucesso: estar alinhado as estratégias de negócio.
- As partes interessadas estão parcialmente adequadas. As lojas Adonais tem outras funções além de patrocinador, como: usuários chaves e participantes no levantamento de requisitos e teste .

- Os riscos estão PARCIALMENTE adequados, no entanto há muitos riscos pertinentes e não explorados, como: A não aceitação do usuário a uma nova plataforma de software, as funcionalidades do software não estarem alinhadas as estratégias do negócio.
- O orçamento NÃO está adequado para o desenvolvimento de um software. Você deveria informar separadamente os custos com pessoal e insumos (equipamentos, infra e serviços) , como no seguinte exemplo:

Custo com pessoal

Nome	Função	Valor/Mês	Total
Pessoa 1	Engenheiro de Software	R\$ 3.500,00	R\$ 14.000,00
Pessoa 2	Gerente de projeto	R\$ 4.000,00	R\$ 16.000,00
Pessoa 3	Desenvolvedor	R\$ 3.500,00	R\$ 14.000,00
Pessoa 4	Desenvolvedor	R\$ 3.500,00	R\$ 14.000,00
TOTAL		R\$ 14.500,00	R\$ 58.000,00

OBS: Os custos com pessoal é mensal, porém o planejado será de 4 meses de projeto.

Custo com equipamentos, infraestrutura e serviços

Descrição	Valor
Servidores AWS *	R\$ 2.400,00 / ano
Domínio **	R\$ 130,00 / ano
2x Notebook DELL i7 8gb	R\$ 9.000,00
TOTAL	R\$ 11.450,00

* O valor dos servidores AWS podem sofrer alterações de acordo com a cotação do dólar.

** O valor do domínio pode sofrer variações de acordo com o sufixo ou cotação do dólar.

Custo Total

Descrição	Valor
Custo com pessoal	R\$ 58.000,00
Custo com equipamento, infraestrutura e serviços	R\$ 11.450,00
TOTAL	R\$

- Em orçamento deve informar qual a internet vai usar, a configuração das máquinas ou equipamentos, quais móveis, quais recursos humanos. Detalhar mais.
- O patrocinador e o gerente do projeto foram identificados adequadamente.

3. Canvas

- O Canvas precisa ser refeito.
- O Canvas NÃO estão adequadamente preenchido. O Canvas deve ser feito para sua empresa de software. Por exemplo, em *Customer segments* (a primeira parte a ser preenchida no Canvas) deveria descrever quem vai se interessar pelo seu produto. Primeira pergunta, qual é o seu produto? Um software. Quem é o seu cliente? **lojas de automóveis ou oficinas mecânicas.**

4. Product Backlog

- Os itens no backlog são atômicos, ou seja, o mais detalhado possível. Além disso devem durar no máximo 2 a 4 semanas de desenvolvimento.
- Está faltando muito itens no backlog. Por exemplo: registrar entrada e saída de peça do estoque etc.
- Não há uma organização de **prioridade** dos itens no backlog.
- Não há uma estimativa de tempo definida para os itens do backlog.

5. Apresentação

- O vídeo da apresentação está disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=-aYI5ejb67k&feature=youtu.be>

O vídeo explica essencialmente sobre o protótipo. Faltou explicar os outros artefatos gerados pelo projeto.

- Vocês precisam ver o vídeo disponibilizados no AVA sobre banco de dados e agendar uma conversa com a professora para entender como desenvolver com banco de dados. Lembre-se que vocês devem escolher apenas 5 telas para desenvolvimento do sistemas.

6. Prototipagem

- O software em questão não é um e-commerce de venda de carro online. O Cliente apenas consulta o automóvel e envia proposta. A criação de um e-commerce é muito complexo.
- Os campos das telas estão PARCIALMENTE alinhados e organizados.
- As telas devem possuir um cabeçalho padrão, informando o usuário logado, etc.
- Algumas telas estão MUITO confusas. Por exemplo: tela de compra do veículo.
- As seguintes telas devem ser contempladas no protótipo

Telas
Efetuar login
Recuperar senha
Manter usuário
Manter tipo usuário
Manter CEP
Manter município
Manter bairro
Manter UF
Manter veículo
Manter situação veículo
Manter montadora
Manter modelo
Manter versão
Registrar reparo
Manter tipo de reparo
Manter peça
Registrar entrada e saída no estoque
Registrar Venda
Manter Comissão
Registrar autorizações de operações

- **Marcar urgentemente uma reunião com a professora orientar como melhorar e ajustar a interface. A interface e as funcionalidades não estão adequadas.**
- A interface com o usuário **NÃO** está amigável. Leia as seguintes dicas de boa interface com o usuário:
 - *Mantenha a interface simples.* As melhores interfaces são quase invisíveis para o usuário. Eles evitam elementos desnecessários e são claros na linguagem que usam nas etiquetas e nas mensagens.
 - *Crie consistência e use elementos de IU comuns.* Ao usar elementos comuns em sua interface, os usuários se sentem mais confortáveis e podem fazer as coisas mais rapidamente. Também é importante criar padrões de layout em todo o software para ajudar a facilitar a eficiência. Depois que um usuário aprende como fazer algo, ele deve ser capaz de transferir essa habilidade para outras partes do software. Por exemplo, se as ferramentas estão no Menu superior, todas elas devem estar lá. Não é uma boa prática espalhar em todos os lugares na interface do usuário. Além disso, as ferramentas relacionadas devem seguir umas às outras para facilitar o acesso. Os botões de inscrição e login devem estar próximos uns dos outros etc.
 - *Seja determinado no layout da página.* Considere as relações espaciais entre os itens na tela e estruture a tela com base na importância. O posicionamento cuidadoso dos itens pode ajudar a chamar a atenção para as informações mais importantes e pode auxiliar na digitalização e legibilidade.
 - *Use cor e textura estrategicamente.* Você pode direcionar ou redirecionar a atenção para os itens usando cores, luz, contraste e textura a seu favor.
 - *Use a tipografia para criar hierarquia e clareza.* Considere cuidadosamente como você usa a fonte. Tamanhos, fontes e organização do texto diferentes para ajudar a aumentar a digitalização, legibilidade e legibilidade.
 - *Certifique-se de que o software comunica o que está acontecendo.* Sempre informe seus usuários sobre localização, ações, mudanças de estado ou erros.
 - *Pense sobre os padrões.* Ao pensar cuidadosamente e antecipar os objetivos que as pessoas trazem para o seu software, você pode criar padrões que reduzem a carga sobre o usuário. Isso se torna particularmente importante quando se trata de design de formulário, em que você pode ter a oportunidade de ter alguns campos pré-escolhidos ou preenchidos.
 - *Atalhos.* Os atalhos são muito úteis para ajudar os usuários a concluir suas tarefas facilmente. Portanto, tente o máximo possível para garantir que haja atalhos para qualquer atividade que um usuário possa realizar com as ferramentas.

7. Kanban

- O kanban está disponível em <https://trello.com/b/wnsp8LVU/adonai>, no entanto não há atribuição de tarefas aos responsáveis e muitas tarefas estão faltando, como por exemplo: criar caso de uso incluir cliente, banco de dados, etc.