

Artistic Song

Plano de Projeto

Autores: Gabriel Lourenço Maciel de Moraes, Giovanna Borges Tamagnini, Thiago Ayres Kimura	Data de emissão: 31/08/2024
Revisor: Gabriela Barbarán	Data de revisão 18/09/2024

[illegible]

Índice

1	OBJETIVO DO DOCUMENTO	4
2	ATIVIDADES DO PLANEJAMENTO DO PROJETO	4
2.1	COLETAR REQUISITOS DO PROJETO	4
2.2	DEFINIR ESCOPO DO PROJETO	5
2.3	ESTIMAR COMPLEXIDADE: MÉTRICA PONTOS POR CASOS DE USO – PUC	5
3	RISCOS DE PROJETO	6
3.1	IDENTIFICAÇÃO DE RISCOS	6
3.2	ANÁLISE QUALITATIVA	6
3.3	AÇÕES DE MITIGAÇÃO	6
3.4	AÇÕES DE CONTINGÊNCIA	6
4	CRONOGRAMA DE PROJETO	7
5	QUADRO KANBAN	7

1 Objetivo do Documento

Este documento tem como objetivo demonstrar o plano do projeto

2 Atividades do Planejamento do Projeto

2.1 Coletar Requisitos do Projeto

HISTÓRIAS DE USUÁRIO

ID	Descrição de Histórias
H1	Como artista, eu posso postar meu conteúdo, para divulgar o meu trabalho.
H2	Como artista, eu posso vender meus merchandises, para lucrar através dos meus produtos.
H3	Como artista, eu posso visualizar e seguir outros perfis, para ficar por dentro de outros artistas e da comunidade.
H4	Como ouvinte, eu posso pesquisar novos artistas, a fim de conhecer novas músicas.
H5	Como ouvinte, eu posso seguir os artistas, para me manter atualizado dos novos lançamentos.
H6	Como ouvinte, eu posso comprar nas lojas online, para ter produtos personalizados dos artistas favoritos.

CRITÉRIOS DE ACEITE DAS HISTÓRIAS

H1	<ul style="list-style-type: none">● O artista faz upload do conteúdo.● O sistema posta o conteúdo para os ouvintes visualizarem.● O sistema não realizando o post, exibe uma mensagem de erro.
H2	<ul style="list-style-type: none">● O artista cria seu catálogo de produtos no Hostinger.● O sistema implementa a API do Hostinger espelhando a loja no aplicativo Artistic Song.

H4	<ul style="list-style-type: none">● O ouvinte pesquisa novos artistas no sistema.● O sistema encontrando novos artistas deve disponibilizar a visualização de seu conteúdo.● O sistema não encontrando, informa que o artista não existe.
H5	<ul style="list-style-type: none">● O ouvinte segue artistas que lhe interessam.● O sistema estabelece essa conexão para que o ouvinte receba os novos lançamentos do artista.
H6	<ul style="list-style-type: none">● O ouvinte visualiza as lojas nos perfis dos artistas.● O ouvinte pode comprar produtos no sistema da Hostinger.

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

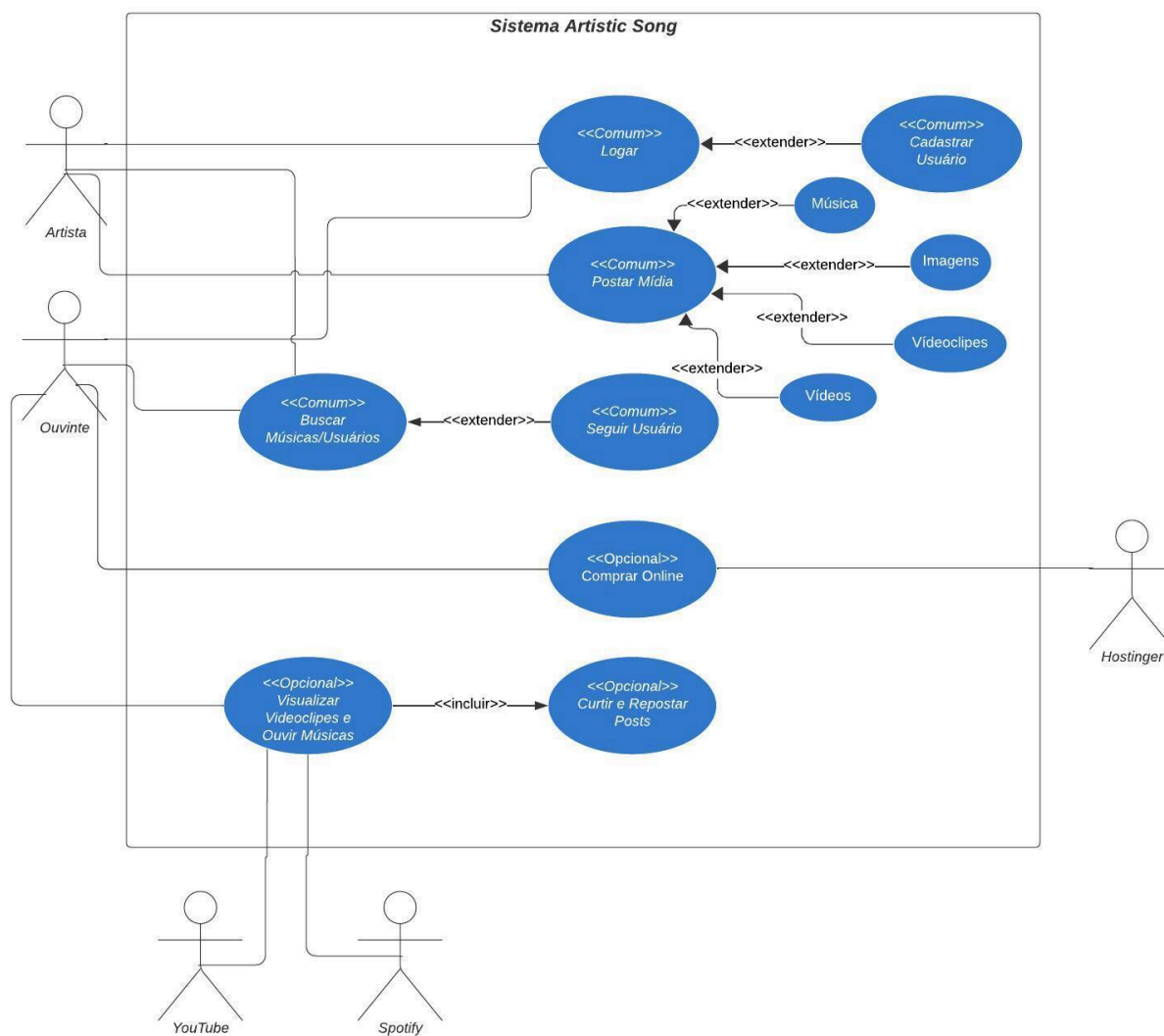
ID	Descrição
RNF1	Disponibilidade 24/7.
RNF2	Sistema de segurança de contas.
RNF3	Tempo médio de resposta de 1 segundo.
RNF4	Escalabilidade horizontal, para crescimento de servidores conforme aumento de usuários.
RNF5	O sistema pode ser capaz de rodar em diferentes ambientes de nuvem, como AWS, Google Cloud e Azure, sem a necessidade de modificação no código.
RNF6	O sistema pode ser capaz de rodar em diferentes sistemas operacionais, como IOS e Android
RNF7	Linguagem de programação Flutter.

2.2 Definir Escopo do Projeto

BACKLOG INICIAL DO PRODUTO

ID	Descrição de Histórias	Funcionalidades	Priorização
H1	Como artista, eu posso postar meu conteúdo, para divulgar o meu trabalho.	Postar conteúdo Buscar conteúdo	Muito Alta
H2	Como artista, eu posso vender meus merchandises, para lucrar através dos meus produtos.	Vender merchandises	Baixa
H3	Como artista, eu posso visualizar e seguir outros perfis, para ficar por dentro de outros artistas e da comunidade.	Visualizar perfil Seguir perfil	Alta
H4	Como ouvinte, eu posso pesquisar novos artistas, a fim de conhecer novas músicas.	Pesquisar artistas	Muito Alta
H5	Como ouvinte, eu posso seguir os artistas, para me manter atualizado dos novos lançamentos.	Seguir artistas	Alta
H6	Como ouvinte, eu posso comprar nas lojas online, para ter produtos personalizados dos artistas favoritos.	Comprar produtos	Baixa

2.3 Estimar Complexidade: Métrica Pontos por Casos de Uso – PUC



	<i>Tipo de interação</i>	<i>Regras de negócio</i>	<i>Entidades</i>	<i>Tipos de manipulação</i>	<i>Total PNAs</i>	<i>Coeficiente</i>	<i>PA</i>	<i>DA</i>	<i>PUC</i>
UC 1: Cadastrar Usuário	3	1	1	2	7	1	7	22	4,3
UC 2: Logar	3	2	1	1	7	1	7	22	3,4
UC 3: Buscar Músicas/Artistas	5	1	2	1	9	1	9	22	5,5
UC 4: Compra Online	4	3	2	2	11	1	11	22	6,7
UC 5: Seguir usuários	3	1	1	3	8	1	8	22	4,9
UC 6: Postar mídia	5	2	2	2	11	1	11	22	6,7
UC 7: Curtir e repostar posts	3	1	3	3	10	1	10	22	6,1
UC 8: Visualizar vídeos e ouvir músicas	4	1	2	1	8	1	8	22	4,9

Detalhar para cada caso de uso:

UC 1: Cadastrar Usuário

Tipo de interação: Complexa

Regras de Negócio: Simples - Usuário não pode existir na base de dados.

Entidades: Simples - Conta.

Tipo de manipulação: Média.

UC 2: Logar

Tipo de interação: Complexa

Regras de Negócio: Média - Usuário deve existir na base de dados e credenciais devem estar corretas.

Entidades: Simples - Conta.

Tipo de manipulação: Simples.

UC 3: Buscar músicas/usuários

Tipo de interação: Média e Complexa - Busca usuários e músicas na base de dados.

Regras de Negócio: Simples - Música ou Artista deve existir.

Entidades: Média - Música e Conta.

Tipo de manipulação: Simples.

UC 4: Compra Online

Tipo de interação: Simples e Complexa - Sistema acessa a API do Hostinger para venda de produtos.

Regras de Negócio: Complexa - Loja online deve ter um catálogo, saldo suficiente por parte do ouvinte e endereço deve estar na área de entrega.

Entidades: Média - Produtos e compra.

Tipo de manipulação: Média.

UC 5: Seguir usuários

Tipo de interação: Complexa

Regras de Negócio: Simples - Usuários ainda não estão conectados como seguidores.

Entidades: Simples - Conta.

Tipo de manipulação: Complexa.

UC 6: Postar mídia

Tipo de interação: Média e Complexa - Fazer upload do conteúdo na rede

Regras de Negócio: Média - O usuário deve escolher o tipo de mídia e estar dentro do limite de tamanho do upload.

Entidades: Média - Post e mídia.

Tipo de manipulação: Média.

UC 7: Curtir e repostar posts

Tipo de interação: Simples

Regras de Negócio: Simples - Post não pode estar curtido ou repostado.

Entidades: Complexa - Post.

Tipo de manipulação: Complexa.

UC 8: Visualizar vídeos e Ouvir músicas

Tipo de interação: Simples e Complexa - O sistema acessa a API do Youtube e Spotify para visualização de vídeos e músicas.

Regras de Negócio: Simples - Música ou vídeo devem estar postados no Youtube ou Spotify.

Entidades: Média- Músicas e Vídeos.

Tipo de manipulação: Simples.

PUC total = 42,5

Esforço = 20horas \times 42,5 = 850horas

Capacidade da equipe por dia = 3 \times 8 = 24horas/dia

Prazo = 850horas / 24horas p dia \approx 35,42dias

Custo = 850horas \times R\$80,00 = R\$68.000,00

3 Riscos de Projeto

Neste projeto serão analisados e monitorados os seguintes riscos:

3.1 Identificação de Riscos

Id	Descrição do Risco	Fonte do Risco
RISK 1	Membro da equipe faltar com comprometimento	Pessoas
RISK 2	Dificuldade de adesão da plataforma por parte dos usuários	Pessoas
RISK 3	Expectativas de ganhos irreais por parte dos artistas	Pessoas
RISK 4	Aumento de custos inesperados devido a complexidades técnicas ou necessidade de marketing intensivo para atrair novos usuários.	Projeto
RISK 5	Atrasos causados pela dependência de APIs de terceiros ou serviços externos	Projeto
RISK 6	Atraso de desenvolvimento devido à complexidade	Projeto
RISK 7	API do Youtube ou Spotify não estarem disponíveis	Tecnologia
RISK 8	Problema de escalabilidade se o número de usuários crescer rapidamente	Tecnologia
RISK 9	Equipe com pouca experiência nas tecnologias escolhidas	Tecnologia

3.2 Análise Qualitativa

Id Risco	Probabilidade	Impacto
RISK 1	Alta	Baixo
RISK 2	Alta	Alta
RISK 3	Média	Alto
RISK 4	Média	Média
RISK 5	Alto	Média
RISK 6	Média	Média
RISK 7	Baixa	Médio
RISK 8	Baixa	Médio
RISK 9	Média	Médio

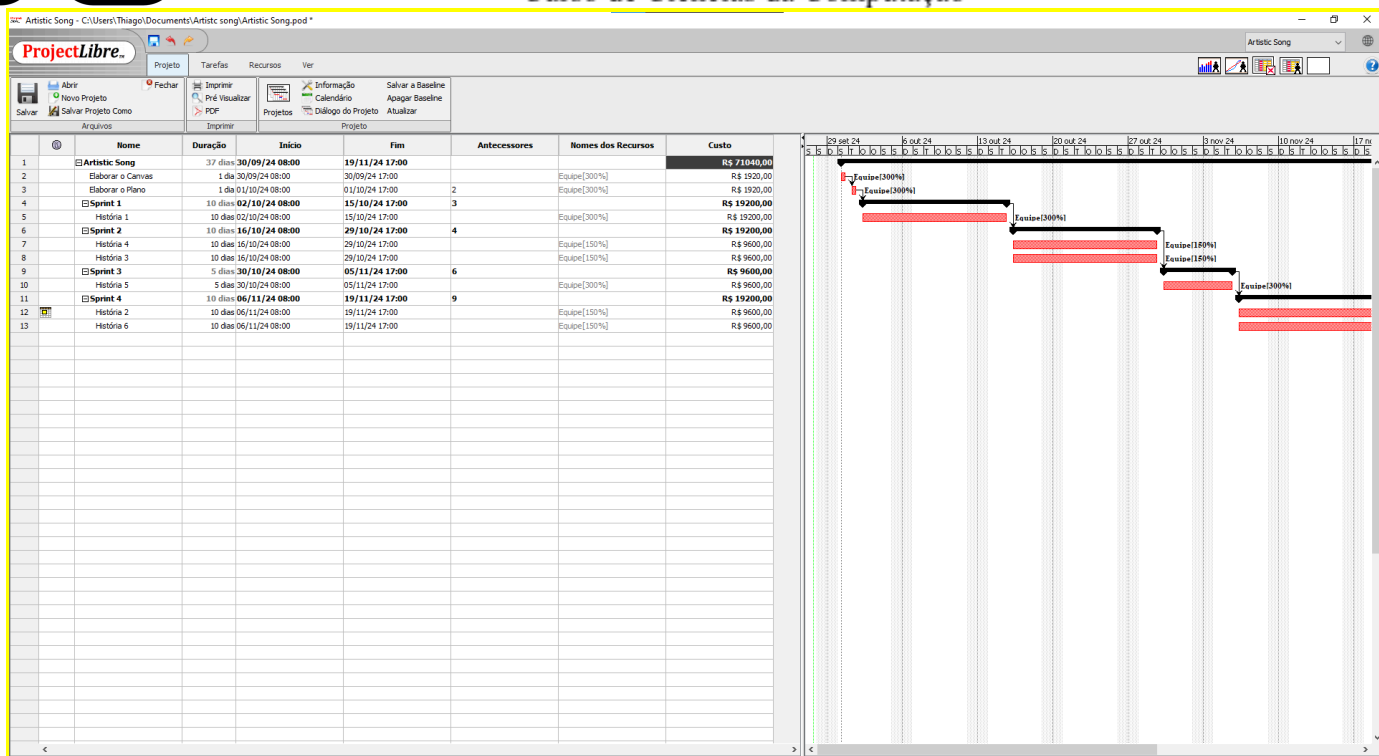
3.3 Ações de Mitigação

Id Risco	Plano de Mitigação
RISK 1	Causa: Falta de motivação ou desafios pessoais. Probabilidade: Incentivar um ambiente colaborativo e alinhar expectativas claras. Impacto: Delegar responsabilidades de forma distribuída entre a equipe.
RISK 2	Causa: Interface complexa ou falta de divulgação eficiente. Probabilidade: Foco em uma interface amigável e campanhas de marketing eficazes. Impacto: Implementar tutoriais e suporte constante aos usuários.
RISK 3	Causa: Falta de clareza sobre o retorno financeiro da plataforma. Probabilidade: Estabelecer expectativas realistas através de comunicação clara. Impacto: Oferecer outras formas de apoio, como visibilidade e networking.
RISK 4	Causa: Subestimativa de complexidade técnica e esforços de marketing. Probabilidade: Planejamento orçamentário detalhado e constante revisão dos custos. Impacto: Estabelecer limites financeiros e reservar fundos de contingência. Realização de treinamento interno com especialista na gestão de plataforma.
RISK 5	Causa: Falhas ou mudanças nas APIs de terceiros. Probabilidade: Selecionar serviços confiáveis com suporte ativo. Impacto: Implementar redundância e soluções alternativas.
RISK 6	Causa: Subestimação da complexidade técnica ou desafios imprevistos. Probabilidade: Dividir o projeto em fases menores com entregas mais rápidas. Impacto: Monitorar constantemente os prazos e ajustar o cronograma conforme necessário.
RISK 9	Causa: Falta de conhecimento especializado nas ferramentas utilizadas. Probabilidade: Oferecer treinamentos e incentivar aprendizado contínuo. Impacto: Trazer consultores ou especialistas para auxiliar a equipe.

3.4 Ações de Contingência

Id Risco	Plano de Contingência
RISK 1	Ter backups prontos para tarefas-chave e reatribuir funções rapidamente para funcionários substitutos.
RISK 2	Se a adesão continuar baixa, realizar pesquisas com usuários para identificar barreiras e ajustar a plataforma com base no feedback.
RISK 3	Criar programas educacionais ou guias que explicam aos artistas os diferentes métodos para aumentar seu alcance e geração de receita.
RISK 4	Reduzir escopo ou priorizar investimentos essenciais.
RISK 5	Desenvolver funcionalidades mínimas offline ou buscar APIs substitutas.
RISK 6	Ajustar o escopo para manter funcionalidades principais.
RISK 9	Terceirizar parte do desenvolvimento para uma equipe mais experiente ou contratar novos membros que tenham maior domínio nas tecnologias escolhidas.

4 Cronograma de Projeto



5 Quadro Kanban

