

**Nome:** André Luis Quiosi **RA:** 2369958

### **Aplicação Prática**

#### **1) Escolha o título para um projeto;**

Provador Virtual

#### **2) Defina o seu projeto em termos de características a partir de exemplos para cada um (slide 5);**

O objetivo deste projeto é fornecer um meio dos usuário poderem provar roupas de forma virtual, usando a câmera do smartphone para escanear o corpo, de forma a tirar as medidas e provar as roupas.

**Início:** Serão atendidos os nichos da moda personalizada, com o objetivo de fornecer uma facilidade para melhorar o atendimento e a personalização. Terão equipes que pesquisam mercado, atendimento ao cliente, desenvolvimento do front-end e back-end.

**Planejamento:** O projeto deverá ter uma área para o cliente e uma para o prestador de serviço, para beneficiar os clientes com uma exclusividade em suas vestimentas e o prestador do serviço com uma facilitação na hora de encontrar seus clientes e obter suas medidas para melhor atender. A qualidade do sistema deve ser mantida em alta, assim como o atendimento de pós-venda. O projeto disponibilizará de um orçamento de R\$20.000,00 para serem divididos entre os setores.

**Execução:** A execução terá um prazo de dois anos para ser entregue, tendo uma versão de teste com doze meses de desenvolvimento, o orçamento será dividido em 20% para pesquisa, 40% para prospecção de clientes e 40% para o desenvolvimento do App. Para verificar a qualidade, serão feitas pesquisas constantes com os cliente para verificar o rendimento do aplicativo.

**Fechamento:** ao final de 24 meses deve-se ter o aplicativo funcionando com uma parcela de 5 fornecedores e 200 clientes para termos uma capacidade de manter o sistema e ter o atendimento constante. Os resultados serão demonstrados para os possíveis investidores e para toda a equipe que participou do projeto. Os lucros (caso tenha) serão aplicados novamente para a área de prospecção de clientes, atendimento ao cliente e melhoria do sistema.

Para esse projeto estarão envolvidos os profissionais da área de marketing, confecção de produtos (roupas, calçados, etc), programadores, um administrador de equipes e um gerente de projetos.

O sistema deve ser iniciado em 60 dias, ter uma pesquisa inicial com duração de 30 dias, definir o escopo de sistema em 15 dias e iniciar o desenvolvimento após isso, deve-se ter um aplicativo/produto de teste em um ano e a entrega final em 2 anos. O custo total deve se manter em R\$20.000,00 e ter um desempenho positivo com uma parcela de 5 fornecedores e 200 clientes.

#### **3) Identifique a partir do seu projeto, 2 atividades para cada fase do ciclo de vida (slide 11);**

Resposta na está dentro da resposta da questão 2

**4) Sobre o Triângulo de Restrições para projeto, apresente uma explicação de suas relações a partir de exemplos.**

Aplicando o Triângulo de Restrições nesse projeto, caso queira diminuir o tempo de produção do aplicativo, teremos que aumentar o custo e as funcionalidades/qualidade entregue pelo cliente serão reduzidas. Em contrapartida, para termos uma excelência na entrega, temos que ter um tempo e orçamento condizente, o ideal é um equilíbrio entre qualidade, tempo e custo. Caso a necessidade seja um custo baixo e qualidade, teremos um tempo ampliado para a entrega.

**5) Sobre o estudo de caso indicado no livro (Um dia qualquer - Larson e Gray (2016), Capítulo 1, páginas 17 e 18) responda às duas perguntas descritas no final do capítulo.**

1. Você acha que Rachel passou seu dia de maneira eficiente?

Vejo que faltou um pouco de foco na agenda dela, poderia ter gasto um tempo melhor planejando. Porém, é esperado de um gerente de projetos estar por dentro de todos os acontecimentos que podem impactar as entregas e eficiência das equipes.

2. O que esse caso lhe diz sobre como é ser um gerente de projetos?

Ser um Gerente de Projetos exige bastante atenção e saber lidar com as pessoas envolvidas e ter pulso firme em alguns casos.