


Termo de Abertura do Projeto	
ehSoja	

Controle de Versões			
Versão	Data	Autor	Notas da Revisão
1	24/08/2022	Bárbara dos Santos Port	Primeira versão.
2	26/08/2022	Bárbara dos Santos Port	Adição de quanto cada integrante da equipe receberá por hora.
3	29/08/2022	Bárbara dos Santos Port	Adição das restrições, premissas e orçamento.
4	30/08/2022	Bárbara dos Santos Port	Adição de todos os requisitos.
5	31/08/2022	Cláudio Etelvino de Lima	Ajustes referentes à validação do documento.

Objetivos deste documento

Autorizar o início do projeto, atribuir principais responsáveis e descrever de forma clara requisitos iniciais, principais entregas, premissas e restrições do projeto.

Situação atual e justificativa do projeto

Atualmente o aplicativo eSoja encontra-se com suas funcionalidades primordiais, porém uma nova necessidade foi encontrada. Visando facilitar a usabilidade do *app* para o usuário, foi proposto o desenvolvimento de uma função para o envio de imagens de plantas de soja para obtenção de características delas.

Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto


O projeto ehSoja será desenvolvido com o propósito de disponibilizar um novo módulo no aplicativo eSoja e é composto por uma funcionalidade que permite o reconhecimento de imagens a partir das plantas da Soja, de forma a recolher dados característicos da planta. O prazo para entrega do projeto é de 3 meses, iniciando-se a partir de 29/08/2022 e com seu término em 27/11/2022. O projeto será considerado um sucesso se atender a todos os critérios de aceitação das entregas, respeitar as restrições e cumprir o cronograma de execução.

Produtos e principais requisitos

Produto: nova funcionalidade no app eSoja, que permite o envio de imagens de plantas de soja para o reconhecimento de características destas.

Requisitos:

- 1ª Sprint:
 - Treinamento do modelo para reconhecer as plantas de soja;
 - Treinamento do modelo para reconhecer as vagens na planta de soja;
 - Marcar na imagem as vagens encontradas na planta de soja;
 - Fazer a contagem de quantas vagens foram encontradas na planta de soja.
- 2ª Sprint:

Termo de Abertura do Projeto	
ehSoja	


- Criação/alteração da interface onde novas plantas são registradas para comportar as novas necessidades;
- Interface para exibir ao usuário o resultado da imagem analisada, onde as vagens e plantas são marcadas na imagem;
- Preencher o valor de vagens na planta de acordo com o resultado da análise da imagem.
- 3ª Sprint:
 - Criação/alteração da interface onde novas plantas são registradas para comportar as novas necessidades;
 - Treinamento do modelo para reconhecer vagens com X grãos de soja;
 - Preencher o valor de grãos na planta de acordo com o resultado da análise da imagem.
- 4ª Sprint:
 - Ajustes de performance e qualidade do reconhecimento.

Marcos

A tabela 1 possui as datas previstas para todas as apresentações do projeto ao cliente.

Marcos	Previsão
<i>Kick-off</i>	09/08/2022 a 17/08/2022
Primeira Entrega (apresentação)	19/09/2022 a 23/09/2022
Segunda Entrega (apresentação)	10/10/2022 a 14/10/2022
Terceira Entrega (apresentação)	07/11/2022 a 11/11/2022
Quarta Entrega (apresentação)	28/11/2022 a 02/12/2022
Feira de Soluções	08/12/2022

Tabela 1 - Marcos do projeto

Termo de Abertura do Projeto	
ehSoja	

Partes interessadas do Projeto

A tabela 2 descreve quais são as partes envolvidas no projeto.

Empresa	Participante	Função
Visiona	Bruno Schultz	Cliente
Visiona	Júlio Guerra	Cliente
Visiona	Rafael Rosa	Cliente
Visiona	Fernanda Dallaqua	Cliente
Visiona	Vinícius Oliveira	Cliente
Softteliê	Bárbara dos Santos Port	<i>Scrum Master</i>
Softteliê	Rafael Furtado Rodrigues dos Santos	<i>Product Owner</i>
Softteliê	Anna Carolina de Oliveira Vale Mendes	Desenvolvedora
Softteliê	Anna Yukimi Yamada	Desenvolvedora
Softteliê	Gabriel Azevedo de Souza	Desenvolvedor
Softteliê	Maria Eduarda Basílio de Oliveira	Desenvolvedora
Softteliê	Pedro Reginaldo Tomé Silva	Desenvolvedor


Tabela 2 - Partes interessadas do projeto

Restrições

- É necessário manter todas as tecnologias que foram utilizadas na primeira versão do aplicativo;
- Cada integrante deverá receber R\$50,00 por hora, portanto, em conformidade com o tempo estimado:
 - Ao final de uma sprint o custo não poderá exceder R\$2.100,00 por integrante;
 - Ao final de uma sprint o custo não poderá exceder R\$14.700,00 considerando toda a equipe;
 - O projeto, em sua totalidade, não poderá exceder o custo de R\$58.800,00.
- Cada integrante deverá dispor de 2h por dia para desenvolver o projeto, portanto:
 - Ao final de uma sprint cada integrante não poderá ter utilizado mais de 42h;
 - Ao final de uma sprint o tempo total utilizado para o desenvolvimento, tendo em vista toda a equipe, não poderá ser maior que 294h;
 - O projeto, como um todo, não poderá exceder 1176h considerando todos os integrantes e todas as sprints.

Premissas

- Todos os desenvolvedores devem possuir em seus equipamentos de trabalho todas as tecnologias necessárias para a realização do projeto;
- O *Product Owner* deve estar em contato com o cliente e verificar todos os dias a existência de avisos e respostas de perguntas realizadas;
- Cada integrante deverá receber R\$50,00 por hora, portanto, em conformidade com o tempo estimado:
 - Ao final de uma sprint o custo deverá ser de R\$2.100,00 por integrante;

Termo de Abertura do Projeto	
ehSoja	

- Ao final de uma sprint o custo deverá ser de R\$14.700,00 considerando toda a equipe;
- O projeto, em sua totalidade, deverá custar R\$58.800,00.
- Cada integrante deverá dispor de 2h por dia para desenvolver o projeto, portanto:
 - Ao final de uma sprint cada integrante deverá ter reservado 42h;
 - Ao final de uma sprint o tempo total utilizado para o desenvolvimento, tendo em vista toda a equipe, deverá ser de 294h;
 - Ao final do projeto deverão ser gastas 1176h considerando todos os integrantes e todas as sprints.
- O aplicativo, após o desenvolvimento da nova funcionalidade, deverá conter, ainda, as mesmas funcionalidades que já existiam anteriormente.

Riscos

- Necessidade de atualização do *software* e possíveis alterações de código que existiam previamente (retrabalho);
- Possíveis indisponibilidades de *hardware* para suportar todo o ambiente de desenvolvimento;
- Possíveis instabilidades ou indisponibilidades de rede para realizar *downloads* de ferramentas necessárias para o desenvolvimento;
- Possíveis instabilidades ou indisponibilidades de rede para testar o aplicativo, pois ele precisa de acesso à *internet* para obter os dados através do servidor;
- Dificil adaptação dos novos desenvolvedores (código-fonte, *code styling* e linguagens/tecnologias utilizadas, por exemplo).

Orçamento do Projeto

O orçamento do projeto, em sua totalidade, é de R\$58.800,00.

Aprovações		
Participante	Assinatura	Data
Patrocinador do Projeto		
Gerente do Projeto	Bárbara Port	31/08/2022