|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Controle de Versões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Autor** | **Notas da Revisão** |
| 1 |  | Bárbara dos Santos Port |  |

# Objetivos deste documento

Descrever de forma clara qual trabalho deverá ser realizado e quais entregas serão produzidas.

# Objetivos do projeto

O app eSoja possui uma área para estimativa de cultivo e os dados sobre as plantas de soja são inseridos de forma manual, ou seja, pelo próprio usuário (quantidade de vagens, quantidade de grãos etc.). Para isso é necessário certo esforço e pode causar erros. Sendo assim, será desenvolvida uma nova funcionalidade para que tais dados sejam obtidos de forma automática a partir de uma foto da planta.

# Escopo do Produto

Após a conversa com o cliente e a análise das possíveis soluções, foram definidas as seguintes funcionalidades para a melhoria do aplicativo:

* 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:
  + 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.

# Exclusões do projeto / Fora do Escopo

Serão consideradas atividades fora do escopo, quaisquer outros requisitos e/ou pedidos que não estejam reportadas no Escopo do Produto, pois todo o escopo foi validado previamente com o cliente e não houve sugestão de mudança.

# 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;
  + 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.

# Estrutura Analítica do Projeto

1. Definição dos requisitos;
2. Gerenciamento do projeto;
3. Desenvolvimento:
   1. Sprint 0:
      1. Treinamento do modelo para reconhecer as plantas de soja;
      2. Treinamento do modelo para reconhecer as vagens na planta de soja;
      3. Marcar na imagem as vagens encontradas na planta de soja;
      4. Fazer a contagem de quantas vagens foram encontradas na planta de soja.
   2. Sprint 1:
      1. Criação/alteração da interface onde novas plantas são registradas para comportar as novas necessidades;
      2. Interface para exibir ao usuário o resultado da imagem analisada, onde as vagens e plantas são marcadas na imagem;
      3. Preencher o valor de vagens na planta de acordo com o resultado da análise da imagem;
   3. Sprint 2:
      1. Criação/alteração da interface onde novas plantas são registradas para comportar as novas necessidades;
      2. Treinamento do modelo para reconhecer vagens com X grãos de soja;
      3. Preencher o valor de grãos na planta de acordo com o resultado da análise da imagem.
   4. Sprint 3:
      1. Ajustes de performance e qualidade do reconhecimento.
4. Testes;
5. *Deploy*;
6. Entrega do projeto.

# Critérios de Aceitação

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aprovações** | | |
| **Participante** | **Assinatura** | **Data** |
| Patrocinador do Projeto |  |  |
| Gerente do Projeto |  |  |