|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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:
  + 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** |
| *Kick-off* | 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 - Marcos do projeto

# 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 | *Scrum Master* |
| Softteliê | Rafael Furtado Rodrigues dos Santos | *Product Owner* |
| 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 - 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;
  + 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;
* Difícil 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 | Uma imagem contendo graffiti, traçado  Descrição gerada automaticamente |  |