|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Controle de Versões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Autor** | **Notas da Revisão** |
| 1 | 24/08/2022 | Bárbara dos Santos Port |  |

# 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. Sendo assim, visando facilitar a usabilidade do app para o usuário, será desenvolvida uma área para o envio de imagens e estimativa de colheita a partir 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. O novo módulo, desenvolvido pela Softteliê, é composto por uma funcionalidade que permite o reconhecimento de imagens a partir das plantas da Soja, de forma a gerar estatísticas e recolher dados característicos da planta. O prazo para entrega 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 reconhecimento de características destas.

Requisitos:

* Classificar os tipos de plantas;
* Extrair características das plantas.

# 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.
* O projeto, em seu total, não pode ultrapassar R$100.000,00.
* O custo do projeto está previsto para R$84.000,00.
* Cada integrante não pode ultrapassar de R$3.000,00 por sprint.
* O valor que cada integrante deverá ter recebido, ao final do projeto, deve totalizar R$12.000,00.
* Cada integrante da equipe deve receber, por sprint, o valor de R$3.000,00.

# 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 desenvolvedor deve destinar pelo menos 2h30 por dia, salvo nos finais de semana, para o desenvolvimento das suas tarefas;
* A equipe como um todo terá 265 horas por sprint para desenvolver o projeto;
* O aplicativo, após o desenvolvimento da nova funcionalidade, deverá possuir 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;
* 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$84.000,00.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aprovações | | |
| Participante | Assinatura | Data |
| Patrocinador do Projeto |  |  |
| Gerente do Projeto | Uma imagem contendo graffiti, traçado  Descrição gerada automaticamente |  |