



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Universidade Federal do Piauí - UFPI
Campus Senador Helvídio Nunes de Barros - CSHNB
Curso de Sistemas de Informação
Disciplina: Projeto e Desenvolvimento de Sistemas de Informação I



PLANO DE SOFTWARE DO MARKETPLACE DE PRODUTOS ARTESANAIS (NEXUS)

BRUNA HELOÍSA FEITOSA VELOSO

JOÃO DOS SANTOS NETO

Picos-PI, 01 de ABRIL de 2024

SUMÁRIO

1 Contexto	1
1.1 Contextualização do Projeto	1
1.2 Objetivos do Projeto	1
2 Métodos	2
2.1 Método Empregado na Construção	2
2.2 Motivo da Escolha	2
3 Análise de Riscos	3
3.1 Identificação dos Riscos	3
3.2 Projeção dos Riscos	3
3.3 Administração e Monitoração do Risco	4
4 Definição de um Cronograma	5
4.1 Relações Pessoas-Trabalho	5
4.2 Representação do Cronograma	5
5 Recursos Necessários	6
5.1 Recursos	6
5.2 Custo dos Recursos	6

1 Contexto

1.1 Contextualização do Projeto

No cenário contemporâneo, as novas tecnologias desempenham um papel fundamental na transformação e na otimização de processos em diversos setores. Seja na simplificação de tarefas complexas ou na busca pela eficiência e produtividade, essas tecnologias têm o potencial de revolucionar como realizamos atividades cotidianas.

Partindo desse princípio, surge a oportunidade de aplicar essa abordagem inovadora no campo do comércio de produtos artesanais. Em um contexto onde a preocupação com a sustentabilidade e o consumo consciente está em ascensão, um marketplace online dedicado a esses produtos pode oferecer uma solução eficaz e conveniente para consumidores e produtores. Já que muitos desses produtores enfrenta o desafio de conectar compradores eficientemente, por faltar a garantia de uma experiência de compra simples e satisfatória.

Portanto, o objetivo deste projeto é sistematizar e otimizar os processos envolvidos na comercialização de produtos artesanais sustentáveis, proporcionando uma plataforma online que agilize e facilite as transações entre consumidores conscientes e produtores locais comprometidos com a sustentabilidade. Ao implementar um sistema de informação robusto e intuitivo, visamos aprimorar a experiência de compra e promover um estilo de vida mais sustentável e ético para todos os envolvidos.

1.2 Objetivos do Projeto

O projeto do marketplace de produtos artesanais sustentáveis tem como principal objetivo desenvolver um sistema completo e funcional, capaz de abrigar informações sobre produtos, produtores e transações de forma organizada e segura. É fundamental garantir a integridade dos dados, implementando medidas de segurança robustas para proteger as informações dos usuários, dos produtores e do próprio sistema contra possíveis problemas ou falhas.

Além de facilitar as transações comerciais, o sistema também deve poder gerar estatísticas e relatórios relevantes, como o número de vendas realizadas, os produtos mais populares, o desempenho dos produtores e outras métricas que auxiliem na tomada de decisões estratégicas. E também, o sistema deve conseguir rastrear e registrar todas

as transações financeiras realizadas na plataforma, incluindo vendas, receitas geradas, taxas aplicadas e quaisquer outros aspectos relacionados à gestão financeira do marketplace.

E para o sistema funcionar de maneira correta e cumprir seus objetivos ele deve ser projetado com uma interface intuitiva e de fácil utilização, permitindo que tanto os consumidores quanto os produtores naveguem pela plataforma e realizem suas transações com simplicidade e eficiência.

2 Métodos

2.1 Método Empregado na Construção

Para o desenvolvimento do software, optamos pela metodologia Scrum. É um framework ágil amplamente utilizado para gerenciamento de projetos, especialmente no desenvolvimento de software. Baseia-se em princípios de transparência, colaboração e entrega incremental, utilizando iterações curtas chamadas sprints. Promove a auto-organização das equipes, enfatiza o envolvimento do cliente e facilita a adaptação a mudanças nos requisitos. Essa abordagem permite que as equipes entreguem valor de forma mais rápida e eficiente, garantindo a satisfação do cliente e a qualidade do produto final.

2.2 Motivo da Escolha

A escolha do Scrum como método de construção do projeto oferece uma série de benefícios significativos. A abordagem ágil e iterativa ajuda em uma resposta rápida a mudanças nos requisitos do projeto, promovendo uma maior flexibilidade e adaptabilidade ao longo do tempo. Além disso, promove a transparência e a colaboração entre as equipes, garantindo um alinhamento eficaz com as necessidades do cliente. Ao priorizar a entrega incremental de valor ao longo do tempo e promover uma cultura de melhoria contínua, o Scrum ajuda as equipes a maximizar a eficiência, a qualidade do produto e a satisfação do cliente.

3 Análise de Riscos

3.1 Identificação dos Riscos

Durante o desenvolvimento do sistema de marketplace de produtos artesanais sustentáveis, é essencial identificar e avaliar os riscos potenciais que podem impactar o sucesso do projeto. Abaixo estão os principais riscos levantados:

- Prazo;
- Custo;
- Escopo;
- Qualidade;
- Segurança;
- Dependência de Terceiros;
- Aceitação do Usuário.

3.2 Projeção dos Riscos

A tabela abaixo visa estabelecer o potencial impacto caso os riscos não sejam controlados e a probabilidade de ocorrência durante o desenvolvimento do marketplace de produtos artesanais em questão:

Riscos	Impacto	Escala de Risco				
		AI	I	M	P	AP
Prazo	Possibilidade de atrasos no cronograma de desenvolvimento do sistema.			X		
Custo	Os custos associados ao desenvolvimento do sistema excedam o orçamento inicialmente previsto.		X			
Escopo	Escopo do projeto se expanda além do planejado inicialmente, resultando em um aumento na complexidade e na duração do desenvolvimento.				X	
Qualidade	Alguma funcionalidade desenvolvida pode apresentar mal desempenho.			X		
Segurança	O risco de violações de segurança, como vazamento de dados ou ataques cibernéticos.					X
Dependência de Terceiros	Dependência de fornecedores externos ou de tecnologias de terceiros, como APIs externas,				X	

	serviços em nuvem, bibliotecas de código aberto, podem gerar interrupções de serviço, mudanças nas políticas de terceiros ou falhas de compatibilidade.					
Aceitação do Usuário	O sistema desenvolvido não atenda às expectativas dos usuários finais, resultando em baixa adoção ou insatisfação por parte dos consumidores e produtores.			X		
Legenda						
AI – Altamente Improvável I – Improvável M – Moderado P – Provável AP – Altamente Provável						

Tabela 1 – Projeção dos Riscos

3.3 Administração e Monitoração do Risco

A tabela abaixo estabelece as ações a serem tomadas para lidar com a eventual ocorrência dos riscos durante o desenvolvimento do projeto do marketplace de produtos artesanais sustentáveis:

Risco	Ações
Prazo	Monitorar o progresso regularmente e tomar medidas proativas para evitar atrasos, como a redistribuição de recursos ou a priorização de tarefas críticas.
Custo	Implementar um sistema de controle de custos eficaz para acompanhar os gastos e identificar desvios em relação ao orçamento planejado.
Escopo	Avaliar cuidadosamente as solicitações de mudanças no escopo do projeto e seu impacto no cronograma e no orçamento. Utilizar um processo formal de controle de mudanças para revisar e aprovar quaisquer alterações no escopo, garantindo que sejam alinhadas com os objetivos e requisitos do projeto.
Qualidade	Investir em ferramentas de automação de teste e revisões de código para identificar e corrigir problemas de qualidade eficientemente.
Segurança	Adotar uma abordagem de segurança em camadas, implementando medidas de segurança em todas as partes do sistema, incluindo autenticação forte, criptografia de dados e monitoramento de ameaças.
Dependência de Terceiros	Diversificar as dependências de terceiros sempre que possível, utilizando alternativas ou redundâncias para evitar impactos significativos em caso de falha de um fornecedor.
Aceitação do Usuário	Realizar testes de usabilidade e pesquisas de satisfação do usuário para garantir que o sistema atenda às expectativas e necessidades dos usuários.

4 Definição de um Cronograma

4.1 Relações Pessoas-Trabalho

Para o desenvolvimento do sistema, a equipe é composta por duas pessoas, ambas atuando como gerente de projetos e projetista inicialmente, e em seguida serão divididas entre front-end e back-end:

- **Gerente de Projetos e Projetista:** estes membros da equipe são responsáveis por gerenciar o projeto de desenvolvimento do sistema, definindo as prioridades do projeto, garantindo o alinhamento com os objetivos do cliente e supervisionando o progresso geral do desenvolvimento. Além de serem responsáveis por projetar o banco de dados do sistema.
- **Desenvolvedor Front-end:** será responsável por codificar a interface do usuário (front-end) do sistema.
- **Desenvolvedor Back-end:** enquanto isso, o desenvolvedor back-end se concentrará na codificação da lógica de negócios e funcionalidades do sistema no lado do servidor, assegurando o funcionamento eficiente e seguro das operações do sistema.

4.2 Representação do Cronograma

Abaixo segue um pequeno cronograma elaborado com base na distribuição do esforço nas tarefas.

Tarefas	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago
A						
B						
C						
D						
E						

F						
---	--	--	--	--	--	--

Tabela 3 – Cronograma das Tarefas

- A. Levantamento de Requisitos e Planejamento Inicial;
- B. Projeto e Arquitetura;
- C. Desenvolvimento Front-end;
- D. Desenvolvimento Back-end;
- E. Testes e Depuração;
- F. Implantação e Lançamento.

5 Recursos Necessários

5.1 Recursos

Para o desenvolvimento do sistema de marketplace recursos são necessários, abaixo segue a lista dos mesmos:

- Desenvolvedores Back-end;
- Desenvolvedores Front-end;
- Servidor na Nuvem;
- Banco de Dados.

5.2 Custo dos Recursos

Com base nos recursos a serem fornecidos, a tabela abaixo apresenta o custo para o projeto a ser desenvolvido.

Descrição	Qtde	Valor	Meses	Total
Salário dos programadores	2	1.500,00	6	18.000,00
Servidor na Nuvem	1	140,00	6	840,00
Custo parcial do projeto:				18.840,00
Margem de segurança (10%):				1.884,00
Valor do sistema marketplace:				12.250,00
Custo total do projeto:				31.090,00

Tabela 4 – Custo dos Recursos

O orçamento parcial do projeto está estimado em R\$ 18.840,00. Um cálculo de margem de erro de 10% é calculado sobre esse valor, gerando um acréscimo de R\$ 1.884,00. Ainda outro acréscimo de R\$ 12.250,00 é feito ao valor final do sistema a ser projetado, que representa o valor do sistema bibliotecário após desenvolvido. O total do orçamento do projeto é estimado em R\$ 31.090,00.