

Food Miles

Empresa: Thunderbird Software House

Data de Criação: 10/05/2019

Descrição da solicitação pelo cliente:

É solicitado que seja desenvolvido um aplicativo que permita compra e venda de produtos alimentícios. Qualquer pessoa, mediante cadastro básico e login, pode anunciar um produto na plataforma e também buscar por produtos disponíveis para venda. Ao anunciar um produto, esse item vai automaticamente para a lojinha do usuário. O perfil do usuário funciona como uma vitrine dos produtos que está colocando à venda. (O modelo do app Enjoei) .

Na tela inicial, produtos à venda são sugeridos baseados na localização do usuário trazendo produtos em um raio determinado. Além disso, aparece um carrossel de cards de categorias (inspiração no iFood) que exibe as categorias de comida anunciadas e, ao clicar em um card, o usuário vê todos os produtos anunciados daquela seção. Ainda na tela principal deve existir uma barra de pesquisa (semelhante à do Facebook) em que pode digitar uma string de busca que descreva a categoria desejada (Ex: doces, salgados, orgânicos etc) ou especificamente o produto buscado (Ex: coxinha, trufa, alface etc).

Os produtos devem ser exibidos em cards, que contenham em destaque um título descritivo, foto visível do produto e preço em evidência. Ao selecionar um produto, o usuário deve ter acesso a mais detalhes do produto: uma descrição completa do produto vendido, opção para acesso à lojinha do anunciante, informações de contato do anunciante e acesso a um chat para conversar com o produtor (processo de compra/venda é todo feito fora do app).

Ainda podem ser implementadas, de acordo com o andamento do projeto e objetivos futuros do cliente, as seguintes funcionalidades:

- Anunciar produtos em promoção, colocar desconto nos produtos
- exibição, em um mapa, dos pontos de venda próximos a um local determinado pelo usuário
- Mais filtros na busca de produtos: preço, disponibilidade, região de venda
- Fluxo de compras dentro do app
- Avaliação de clientes/vendedores

Espera-se que, ao final do desenvolvimento, o cliente tenha acesso a um app em que consiga realizar todas as atividades previstas neste documento.

Principais histórias do usuário:

1. o usuário se cadastra no app e tem acesso à tela principal de busca.
(Para todas as atividades posteriores o usuário precisa estar cadastrado e logado no app)
2. o usuário anuncia um produto, inserindo as informações de preço, título, categoria e descrição detalhada, e consegue vê-lo no seu perfil/lojinha/vitrine
3. o usuário realiza buscas no campo de pesquisa da tela principal por categorias de produtos e pelos produtos em si e tem como resultado, o produtos anunciados que atendam à pesquisa
4. o usuário abre o app na tela principal e enxerga o carrossel de categorias, que estão disponíveis. Ao clicar em um card, tem como resultado todos os produtos que atendam aquela definição.
5. ao clicar em um produto trazido como resultado de sua pesquisa, o usuário consegue ter acesso aos detalhes do produto: descrição completa do produto, contatos do vendedor (além disso, conseguir acessar a loja do vendedor, para enxergar todos os produtos que o mesmo está anunciando)

Dependência de Funcionalidades:

Funcionalidade	Atividades	1º	2º	3º
Cadastro de Usuários	Front End			
	Cadastro			
	Login			
Tela Inicial	Front End			
	Busca Carrosel de Categorias			
	Busca Barra de Pesquisa			
	Resultados por localização			
Produtos	Card Resultado de Pesquisa			
	Cadastro de Produto			
	Card Detalhes do Produto			
	Acesso Loja do Vendedor			

Lojinha	Front End			
	Informação/Dados do Vendedor			
	Visualização de Produtos Inseridos			
Chat	Front End			
	Chat cliente/vendedor			

Legenda: Atividades com célula preta na mesma coluna, podem ser desenvolvidas paralelamente

Principais Entregas:

1º Sprint (13/05/2019 - 26/05/2019):

- usuário consegue se cadastrar e logar no app e enxergar a tela inicial completa, vide protótipo
- usuário consegue entrar em seu perfil/lojinha (ainda não consegue adicionar produtos)

2º Sprint (27/05/2019 - 09/06/2019):

- Acesso ao card com as informações complementares do anúncio, que deve aparecer quando o usuário seleciona um produto dos resultados de busca
- Lojinha/Vitrine do Vendedor, com as informações de contato/cadastro dele, ainda não será possível adicionar produtos

3º Sprint (10/06/2019 - 23/06/2019) :

- Pesquisa no campo de busca funcionando, com a opção de buscar escrevendo o nome da categoria ou do produto procurado
- o usuário consegue inserir produtos e enxergá-los na sua loja
- ao abrir o card detalhes de um produto, o usuário consegue acessar a loja do vendedor do produto anunciado

4º Sprint (24/06/2019 - 07/07/2019):

- Ao abrir a tela inicial, usuário já recebe os anúncios baseados na sua localização
- Chat simples para se comunicar com o vendedor (a analisar, integração com outros apps, como Whatsapp, para tal funcionalidade)

Matriz de Riscos:

Impacto/Probabilidade	Baixa	Média	Alta
Baixo		- Falta de tempo para desenvolver todas as	- Tempo de adaptação à metodologia Scrum

Médio		funcionalidades	
	- Falta de qualidade dos entregáveis	-Mal planejamento dos sprints	-Faculdade: Época de provas dos integrantes
Alto	- Mudanças muito drásticas no escopo	-Dificuldade da equipe de Adaptação às tecnologias	-Indisponibilidade do cliente para contato com a equipe

Informações adicionais:

- ★ Todos as entregas serão planejadas por sprint, de acordo com a preferência do cliente. Podendo, as atividades, serem remanejadas de acordo com a vontade do cliente, desde que haja correspondência de suas complexidades. Atividades que não sejam mais de interesse do cliente, podem ser substituídas por novas funcionalidades, desde que estas sejam de mesmo grau de complexidade e tempo de desenvolvimentos que as primeiras
- ★ A duração (pontuação) de cada atividade será estimada na reunião de Planning da Sprint em que será realizada. Podendo haver ajustes na “régua” da equipe, conforme ocorra adaptação à linguagem e à metodologia Scrum utilizada.
- ★ **Product Owner:** Nathália Santos
Desenvolvedores:
 - Felipe Custódio
 - Carolina da Silva
 - Camila Stenico
 - Yan Rohwedder
 - Júlia Diniz

Os responsáveis por cada atividade, serão definidos de acordo com o andamento das Sprints, conforme as tarefas sejam realizadas. Apesar de os integrantes possuírem níveis diferentes de conhecimento de técnicas de programação e das tecnologias utilizadas, a intenção é que o desenvolvimento seja feito com liberdade de escolha de cada desenvolvedor para realizar a atividade que desejar e da qual se sentir capaz. Uma vez que assuma uma tarefa, o desenvolvedor é responsável por buscar recursos para realizá-la de maneira satisfatória (cursos, materiais, pessoas dentro da equipe etc).