Documentação Técnica de Projeto

<Univers/2023>

**Histórico de Alterações**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 11/03/2023 | V1.0 | Início da documentação técnica de projeto | Eloá Miquelini |
| 07/06/2023 | V1.1 | Continuação da documentação | Letícia S. Parreiras |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sumário

[1. Introdução 4](#_Toc126845171)

[2. Objetivo do Projeto 4](#_Toc126845172)

[3. Escopo 4](#_Toc126845173)

[4. Metodologia de Desenvolvimento de Sistemas 4](#_Toc126845174)

[5. Etapas e Time 5](#_Toc126845175)

[6. Cronograma 5](#_Toc126845176)

[7. Gestão de Recursos 6](#_Toc126845177)

[7.1 Definição da Equipe do Projeto 6](#_Toc126845178)

[7.2 Outros Recursos 6](#_Toc126845179)

[8. Stakeholders 6](#_Toc126845180)

[9. Riscos 6](#_Toc126845181)

# Introdução

Este documento apresenta uma breve explicação sobre o site “Univers” uma lista de tarefas personalizada com o tema universo. Aqui não haverá nenhum tipo de aprofundamento sobre o site.

Aqui serão mostrados: A metodologia de desenvolvimento, a descrição e os objetivos do

projeto, as métricas aplicadas, os objetivos das iterações, o cronograma e os produtos do

desenvolvimento, a equipe de desenvolvimento e o processo de homologação

# Objetivo do Projeto

Nosso projeto tem o objetivo de facilitar a organização de nossos clientes mantendo a segurança e privacidade, temos 3 tipos de listas que variam entre “Fenix list-pessoal” “Pegasus list-acadêmico” e “Draco list-empresarial”.

Esta aplicação além de facilitar a organização, avisa sobre os próximos eventos astrológicos e inclui ainda um plano pago para os interessados. Ela é para pessoas que que se interessam ou que querem conhecer mais sobre astrologia, além do desejo de ter um dia organizado.

# Escopo

Como nosso site é baseado no universo nosso fundo tem haver com o tema. Temos também 7 locais na Landing Page (home, sobre, ferramentas, produtos, planos, login e cadastre-se), onde o home mostra a página principal de uma faz listas. O sobre fala sobre quem nós somos, o que fazemos e nossas prioridades. A parte de planos fala sobre AAA. Ferramentas diz sobre algumas funções que o nosso produto faz, como ver os eventos astrológicos mais próximos. Produtos mostra nossas 3 listas. A página de login é para as pessoas que já tem um cadastro no site e a de cadastro é para criar uma conta.

# Metodologia de Desenvolvimento de Sistemas

Foi usado a metodologia Scrum para separar cada função dos integrantes da equipe, onde:

-Eloá Miquelini foi elegida ao cargo de PO (Product Owner);

-Letícia Siqueira foi elegida ao cargo de Scrum Master;

-Talita Helena, Anna Julia Lovato e João Pedro Tonini foram declarados ao cargo de desenvolvedores.

Juntamente com a equipe separamos cada parte da Landing Page para cada integrante do grupo montar o HTML e o CSS.

# Etapas e Time.

Usando a metodologia Scrum, dividimos as etapas em sprints, sendo que cada uma tenha a duração média de 60 dias. A primeira sprint do projeto foi a criação e definição da Landing Page, a escolha das cores, a logo para o site, tudo focado para a visualização dos usuários, além da criação da página de login e a de página de cadastro.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Sprint | Trimestre (ou período) | Objetivos |
| 1º | 64 Horas | Nosso objetivo para esse primeiro período foi a criação da Landing Page, pagina de cadastro e login, escolha das cores e de toda a parte visual. |
| 2º | 200 Horas | Nosso objetivo foi realizar melhorias na página, integrando com Javascript e Pyton. |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Cronograma

6.1

Cronograma da primeira etapa de montagem do projeto fizemos:

|  |  |
| --- | --- |
| O que foi feito | Tempo |
| Criação da logo no papel | 4 horas |
| Criação da Landing Page | 10 horas |
| Separação de funções na equipe | 1 hora |
| Inicio das tarefas individuais | 24 horas |
| Criação da logo digital | 10 horas |
| Conferência das tarefas individuais | 15 horas |

6.2

Cronograma da segunda etapa de montagem do projeto:

|  |  |
| --- | --- |
| O que foi feito | Tempo |
| Javascript | 16 horas |
| Exercício de Pyton | 160 horas |
| Ajustes no site | 16 hora |
| Apresentação | 8 horas |

# Gestão de Recursos

## Definição da Equipe do Projeto

|  |  |
| --- | --- |
| Responsabilidades | Profissionais da equipe de projeto |
| Gerente de Projeto | Junior Garcia e Lucas Bueno |
| PO | Eloá Miquelini |
| Scrum Master | Letícia Siqueira |
| Desenvolvedor | Talita Helena, Anna Julia e João Pedro |

## 7.2 Definição da Equipe do Projeto

|  |  |
| --- | --- |
| Responsabilidades | Profissionais da equipe de projeto |
| Gerente de Projeto | Junior Garcia e Lucas Bueno |
| PO | Letícia Siqueira |
| Scrum Master | Anna Julia |
| Arquiteto | Eloá Miquelini |
| Desenvolvedor | Talita Helena e João Pedro |

## 1.1 Outros Recursos

Recursos que usamos para a criação da Landing Page:

-Visual Studio Code;

-Sketchbook;

-Canva;

-Notebooks;

# 1 Stakeholders

Preencher a tabela abaixo com os stakeholders do projeto.

|  |  |
| --- | --- |
| Stakeholder | Responsabilidade |
| Patrocinador do Projeto | SENAI/SESI |
| Coordenador do Projeto | Junior Garcia e Lucas Bueno |
| Diretores | Lucas Bueno e Junior Garcia |
| Gerente de Projeto | Eloá Miquelini |

# 1.2 Stakeholders

Preencher a tabela abaixo com os stakeholders do projeto.

|  |  |
| --- | --- |
| Stakeholder | Responsabilidade |
| Patrocinador do Projeto | SENAI/SESI |
| Coordenador do Projeto | Junior Garcia e Lucas Bueno |
| Diretores | Lucas Bueno e Junior Garcia |
| Gerente de Projeto | Letícia Siqueira |

# Riscos

Os principais ricos notados na etapa foram:

-A possível não conclusão das tarefas;

-Sobrecarga devido ao pequeno número de participantes na equipe;