

Termo de Abertura de Projeto

Título: SuBox (Software de Avaliação para Pequenos Estabelecimentos)

1. Finalidade (Justificativa)

Essa ferramenta pretende facilitar a avaliação direta do desempenho interno de comércios através das opiniões dos consumidores, além de transparecer de forma clara quais são as expectativas que os clientes têm em relação à organização. Portanto, essa solução é recomendável para facilitar o acesso de comércios menores com um recurso que pode melhorar o ambiente comercial e proporciona uma visão mais ampla de quais melhorias podem ser elaboradas.

O principal foco são pequenos comércios físicos que não possuem recursos financeiros para este tipo de produto, desta forma, será implementado o processo de retorno de avaliações na comunicação entre cliente com o estabelecimento. O propósito será de ajudar na identificação rápida dos problemas internos dentro da empresa e com os clientes, para poderem aprimorar suas operações.

2. Descrição

O principal impeditivo que pequenos estabelecimentos enfrentam para utilizar recursos de retorno da avaliação, como o processo de feedback direto, é a questão financeira por ter um custo elevado. Por mais que haja métodos alternativos para esse tipo de gerenciamento de avaliação como: planilhas, papéis ou até mesmo caixas de sugestões, ainda existem riscos nesses casos. Como por exemplo:

- A planilha se torna um recurso fácil de acessar, porém se torna muito difícil de gerenciar e/ou armazenar informações, principalmente para pessoas sem o acesso da informação de como utilizar esse tipo de ferramenta. Normalmente, existem cursos para ter conhecimento de como utilizar as planilhas (exemplo: Excel), mas isso demanda tempo e atrasa tanto o funcionário quanto a empresa de aprimorar financeiramente.

- A utilização de papéis é mais arriscada ainda, tendo em mente que é muito fácil perder esse tipo de documento rapidamente e muitas vezes a franquia de pequeno porte não vai ter disponibilidade de avaliar cada comentário individualmente para fazer uma análise geral.

- Utilização das caixas de sugestões seria mais inviável ainda, tendo em mente: o material utilizado para fazer a caixa, os lápis e canetas para anotar, os papéis que podem ser perdidos/alterados/rasurados e com o mesmo empecilho da utilização de papel, demanda muito esforço fazer a leitura de cada avaliação separadamente.
- Por mais que exista um gerenciamento dessas informações através do Google Business (ferramenta divulgada pelo Google Maps, de avaliações de estabelecimento), ainda é dificultoso para uma empresa iniciante aprender uma ferramenta complexa iniciante com muitas funções apenas para obter as avaliações dos clientes.
- Sites ou apps que implementam o feedback, normalmente pedem um preço para manter a ferramenta, preço este que faz diferença ou até atrapalham nos possíveis investimentos futuros deste estabelecimento, trazendo a desistência de usar recursos de feedback, por ser caro e de difícil acesso.

3. Objetivo

Criar um programa capaz de fazer uma análise geral da avaliação do cliente, através de questionários e alternativas, que será enviado diretamente para a empresa com uma entrega de relatório e coletânea de dados gerais, sendo mais simples e objetivo na hora de definir as melhorias que precisam ser feitas no comércio. A primeira implementação do software será armazenar as avaliações feitas pelos clientes através de um painel de instruções.

4. Critérios para o Sucesso (Benefícios Esperados)

- **Adoção do Software:** Implementar o software de forma funcional..
- **Treinamento do Programa:** Realizar uma sessão de treinamento com o usuário piloto.

- **Análise e Melhoria:** Analisar as possíveis exceções durante o teste de usabilidade e lançar atualização imediata para o software, caso seja necessário.

5. Equipe

- Estevan Hernandez Silva de Oliveira;
- Lucas Vinicius de Oliveira;
- Melissa Batista Junqueira;
- Milena Souza Borges Silva;
- Soap Sophie Daisy (Caio Felipe) Lopes Maran.

6. Principais Entregas

Abaixo estão especificados os principais entregáveis do projeto, definidos por um escopo não mutável.

Documento que engloba o cronograma para cada fase do projeto, estimativa dos custos envolvidos, incluindo recursos humanos, plano de comunicação

- 6.1. Definição do escopo
- 6.2. Plano de atividades
- 6.3. Definição dos requisitos
- 6.4. Documentação do projeto
- 6.5. Cronograma definido
- 6.6. Planejamento de comunicação e recursos
- 6.7. Código fonte em linguagem C do software
- 6.8. Implementação do projeto, com usuários de teste
- 6.9. Realização dos testes com o usuário
- 6.10. Análise de melhorias a serem implementadas
- 6.11. Documento final
- 6.12. Implementação oficial do projeto
- 6.13. Apresentação do projeto

7. Critérios de Avaliação

Como o projeto é acadêmico e não tem intenções lucrativas, como o objetivo principal sendo a assistência com a comunidade local, o único critério de avaliação possível será a documentação completa.

Seguindo os seguintes parâmetros:

- Entrega do TAP (Termo de Abertura do Projeto) Final;
- EAP (Estrutura Analítica do Projeto);
- Cronograma de Gantt;
- Carta de Envolvimento;
- Dicionário EAP;
- Documentação e Requisitos Funcionais;
- Pitch de Apresentação;
- Fluxograma do Projeto;
- Código em C;
- Apresentação final com relatório do desenvolvimento;

8. Programação de Eventos

- **Planejamento das atividades:** Março a Julho de 2024, responsável: Melissa Batista Junqueira.
- **Desenvolvimento do Código em C:** Agosto de 2024, responsável: Estevan Hernandes Silva de Oliveira e Soap Sophie Daisy (Caio Felipe) Lopes Maran.
- **Testes e Validação do SuBox:** Agosto de 2024, responsável: Milena Souza Borges Silva.
- **Lançamento e treinamento da ferramenta:** Agosto de 2024, responsável: Lucas Vinicius de Oliveira e Envolvimento Externo.

9. Hipótese-chave

a. Tecnologias

O desenvolvimento será utilizando a IDE CodeBlocks, em conjunto com a linguagem de programação C. Para estruturação do projeto será projetado um fluxograma contendo as funcionalidades do software.

b. Análise de Riscos Tecnológicos

Sendo a linguagem C limitada apenas a aplicações de console, torna-se dificultoso o desenvolvimento de uma solução completa sem um armazenamento adequado, sem uma interação agradável ao usuário e de difícil implementação.

c. Critérios de Sucesso

O software possui um código identado de fácil manutenção, e sua execução possui interações simples onde apenas o teclado é utilizado. Como se trata de um protótipo, a empresa possui todos os requisitos necessários para o uso cotidiano.

10. Restrições

Entre as principais restrições para o desenvolvimento e implementação do projeto encontra-se:

- **Disponibilidade de Recursos:** Devido ser um projeto voluntário/institucional, os recursos são limitados e são utilizados apenas softwares gratuitos para o desenvolvimento.
- **Prazos:** O projeto deve ser produzido em tempo limitado equivalente a um semestre letivo, e entregue até agosto/2024.
- **Regulamentos:** Desenvolvimento de programa na área da tecnologia que possua impacto na comunidade local.
- **Restrições Críticas:** Os membros do projeto não possuem conhecimentos aprofundados sobre desenvolvimento de softwares Web.

11. Riscos

a. Riscos Técnicos

- **Falhas no Desenvolvimento de Software:** Problemas com bugs, incompatibilidade com diferentes sistemas operacionais ou plataformas.
- **Tecnologia Desatualizada:** Usar tecnologias que se tornam obsoletas rapidamente, o que pode afetar a manutenção e a escalabilidade do software.

b. Riscos de Gestão

- **Estimativa de Tempo e Recursos:** Subestimação do tempo necessário para completar o projeto ou sobrecarga de recursos, o que pode levar a atrasos ou entregas não finalizadas.

c. Riscos de Mercado

- **Concorrência:** Novos concorrentes ou mudanças nas ofertas de concorrentes podem impactar a posição do SuBox no mercado.

Estratégias de Mitigação

Para cada tipo de risco, você deve considerar estratégias de mitigação:

- **Riscos Técnicos:** Implementar testes e manter atualizações que possam ser necessárias.
- **Riscos de Gestão:** Usar metodologias ágeis, para gerenciar mudanças e comunicação de forma eficaz.
- **Riscos de Mercado:** Conduzir pesquisas de mercado e envolver os stakeholders durante o desenvolvimento do produto.

12. Requisitos de Aprovação

Requisitos a serem cumpridos:

- Entregar e apresentar um fluxograma do programa para a Professora Zady Castaneda Salazar, a partir da matéria de Algoritmo e Programação;
- Entregar e apresentar código em C para os Professores: Fábio Feliciano e Ricardo Sovat.

Para cada professor, os requisitos se aplicam da seguinte forma:

- Deverá ser desenvolvida uma aplicação de console, na linguagem de programação C, utilizando o ambiente de desenvolvimento Code::Blocks.
- A aplicação deverá ter uma função bem definida, ou seja, resolver/solucionar algum problema/situação.

Será considerado o nível de complexidade da aplicação desenvolvida.

- O projeto deverá conter, no mínimo, uma implementação dos seguintes conceitos:
 - Estrutura condicional;
 - Estrutura de repetição;
 - Vetor e/ou Matriz;
 - Estruturas (Struct) e/ou Vetor de Estruturas;
 - Funções – Passagem de Parâmetros por Valor e Retorno de Valores (pelo menos um exemplo de função com passagem e retorno de valores). Caso seja implementada mais de uma função, não é obrigatório que cada função receba e retorne valores. Mas é obrigatório que esses conceitos estejam presentes na aplicação.
 - Código indentado;
 - Nomes de variáveis representativa;
 - Validação da entrada dos dados;
- Entregar todos os documentos exigidos para o Professor Carlos Beluzo, referente à matéria de Gestão de Projetos pelo GitHub:
 - Raiz(.):
 - Proposta de Projeto;
 - Documentos Preliminares:
 - Termo de Abertura;
 - EAP;
 - Cronograma;
 - Plano de Trabalho;
 - Carta de Envolvimento;
 - Dicionário EAP;
 - Documento de Requisitos Funcionais;
 - Pitch de Apresentação;

Com isto, os requisitos para a aprovação do projeto se encerram, com prazo para o final do mês de Agosto/2024.