

ESCOLA S - SÃO JOSÉ

Professor: Jackson

Unidade curricular: Implantação e Manutenção de sistemas

Alunos: Matheus F. Duarte, Victor B. de Jesus, Gabriel J. Lemos,

João G. S. Porfirio, Arthur G. Roecker

Turma: 3A

Data: 07/04/2022

Simulação de uma reunião *KickOff*

São José, 2022

Processo

1. Alinhar prazos e expectativas;
2. Explicar como será o processo;
3. Definir a equipe do projeto por parte do cliente (estrutura TI);
4. Definir um cronograma macro.

Projeto

Sistema de controle de estoque para uma revenda de carros.

Etapa 1 - Alinhar prazos e expectativas

Expectativas do cliente

- Banco de dados para manter um cadastro com as informações dos seus veículos e um sistema mobile que integre o banco de dados e o aplicativo para que o cliente tenha acesso aos veículos disponíveis para venda.
- Cor predominante: azul.
- App de fácil usabilidade para que todos os funcionários consigam utilizar sem muitos problemas.

Prazos

- **Protótipo 1** - Design da tela inicial com o login de alguém da equipe e desenvolvimento da tela de cadastro do carro como um todo: 2 semanas.
- **Protótipo 2** - Tela que mostra o carro cadastrado e com botões para levar a outra tela que cadastre suas peças e informações como o nome, marca e o atual estado para manutenção: 4 semanas após a entrega do protótipo 1.
- **Protótipo 3** - Modelo de pré-lançamento do aplicativo a ser encaminhado para a etapa *Business Blueprint*: 2 semanas após a entrega do protótipo 2.

Etapas 2 - Explicar como será o processo

Primeira etapa (protótipo 1):

1. Ao longo dos primeiros dias, o projeto estará em fase de teste no que remete às cores principais que serão utilizadas em vínculo com o azul requisitado pelo cliente.
2. Depois de decidir as cores secundárias, desenhar um modelo de sistema que auxilie na programação da tela inicial onde haja o login e a senha de cada funcionário da empresa (não haverá cadastro, cada usuário terá sua conta criada diretamente no código pelo programador da equipe da empresa).
3. Programar a tela inicial e suas funções via Java.
4. Posicionar os botões na interface gráfica e criar o botão que loga e leva para a tela de cadastro do carro.
5. Na tela de cadastro do carro, inserir campos:
 - Placa;
 - Modelo;
 - Ano;
 - Cor;
 - Quilometragem;
 - Manutenções necessárias (serão programadas na segunda etapa).

Segunda etapa (protótipo 2):

1. Criação da tela que permite uma visualização completa do estoque em forma de lista vertical e que contenha uma opção ao lado de cada carro para visualização individual do carro em questão;
2. A criação de uma tela para que seja feita a visualização individual dos aspectos completos do carro de acordo com o que o cliente pediu (nome da peça, modelo/marca, estado atual).

Terceira etapa (protótipo 3):

1. A equipe de desenvolvimento deverá revisar o app para mandar para a próxima fase (*Business BluePrint*) a fim de verificar a usabilidade.

Etapa 3 - Definir a equipe do projeto por parte do cliente (estrutura TI)

Badzera: Programador auxiliar;

Lemos: Designer do projeto;

Gregao: Pós-Processamento;

Arofta: Coordenador do projeto;

Souza: Recrutador da equipe de testes para a etapa *Business
BluePrint*.

Etapas 4 - Definir um cronograma macro

A entrega Beta do projeto está prevista para oito semanas após o início do projeto. Sendo que na oitava semana encaminharemos o projeto para teste em Beta.

O sistema irá funcionar por trinta dias de forma Beta, onde serão recebidos os feedbacks da empresa e serão corrigidos os erros que surgiram durante a fase Beta em um prazo de aproximadamente uma semana por erro. Caso surjam mais de três erros ao mesmo tempo, pode haver um pequeno atraso

Sendo assim, a entrega final está prevista para três meses após o início do projeto.