



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CÉARA
(Campus Crateús)



Plant Daddy

Termo de Abertura

PD - Plant Daddy

Maria Roberia Rodrigues Gomes - Tester e Desenvolvedora
Francisco Hartur Lopes de Alcântara - Scrum Master e Desenvolvedor
Francisco Anderson Almada - Gerente

HISTÓRICO DE REVISÕES

| Data | Versão | Descrição | Responsável |
|------------|--------|----------------------------|------------------|
| 01/12/2021 | 1.0 | Inserção de todos os itens | Hartur e Roberia |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

ÍNDICE

| | |
|--|----------|
| APROVAÇÃO DO PROJETO | 3 |
| VISÃO GERAL DO PROJETO | 3 |
| Propósito do Projeto | 3 |
| Requisitos | 3 |
| Público Alvo | 3 |
| Premissas | 3 |
| Restrições | 4 |
| Riscos | 4 |
| Cronograma | 4 |
| ESTRUTURA DE PESSOAL DO PROJETO | 5 |
| CUSTOS | 5 |
| REFERÊNCIA OU BIBLIOGRAFIA | 5 |
| GLOSSÁRIO | 5 |

1. APROVAÇÃO DO PROJETO

A aprovação do projeto indica um entendimento do objetivo deste documento e do conteúdo descrito no mesmo. Através da assinatura do mesmo, cada signatário concorda que o trabalho referente ao projeto deve ser iniciado e que os recursos necessários para sua realização, conforme descrito neste documento, devem ser disponibilizados.

| Nome | Cargo | Assinatura |
|-------------------------------------|------------------------------|------------|
| Prof. Dr. Allysson Alex | Cliente | |
| Maria Roberia Rodrigues Gomes | Desenvolvedora e Tester | |
| Francisco Hartur Lopes de Alcântara | Desenvolvedor e Scrum Master | |
| Francisco Arderson Almada | Gerente | |

2. VISÃO GERAL DO PROJETO

2.1. Propósito do Projeto

a. Necessidade do Negócio

O Plant Daddy vem para facilitar o cultivo e os cuidados dos jardineiros das horas vagas, trazendo tranquilidade para estes, que poderão gerenciar seus jardins de maneira mais autônoma.

b. Objetivos de Negócio de Projeto

O Plant Daddy tem o objetivo de auxiliar o gerenciamento do jardim dos adeptos da jardinagem, dos menos até os mais experientes, dando aos usuários informações sobre as espécies das plantas que possui. Além disso, trará detalhes sobre o cuidado com cada uma delas, como a frequência e a quantidade de água em cada irrigação, temperatura adequada e frequência de fertilização. O aplicativo ainda poderá lembrar o usuário, através de alertas, quando deverá fazer cada uma dessas atividades, tornando assim mais fácil e controlado o cultivo do jardim, além de deixar o usuário mais tranquilo e sem preocupações quanto ao sucesso de seu jardim.

2.2. Requisitos

Cadastrar-se/Fazer Login - O usuário poderá se cadastrar no aplicativo e fazer login.

Pesquisar Plantas - O usuário poderá pesquisar a espécie da planta que possui para cadastro.

Cadastrar plantas - O usuário poderá cadastrar suas plantas conforme a espécie que possui.

Criar lembretes para a planta - O usuário poderá criar lembretes para as diferentes tarefas de cuidados para cada planta cadastrada.

2.3. Público Alvo

O aplicativo Plant Daddy é voltado para os adeptos da jardinagem, em especial para os iniciantes ou com pouca experiência no assunto, que desejam gerenciar o cuidado de suas plantas de maneira mais tranquila e controlada. Para os usuários já experientes o app tem por objetivo proporcionar a melhor experiência possível também.

2.4. Premissas

- O processo de gerência do projeto será baseado no Scrum, um framework de gerência, seguindo as melhores práticas de mercado;
- O processo de documentação dos modelos será baseado na Linguagem de Modelagem Unificada (Unified Modelling Language - UML).

2.5. Restrições

- O aplicativo deverá ser desenvolvido para plataformas móveis;
- Não haverá custo para o desenvolvimento do aplicativo;
- Equipamentos próprios dos membros da equipe;
- Tecnologias usadas são gratuitas;

2.6. Riscos

- Tempo insuficiente para implementação/aprendizado.
- Possíveis problemas de comunicação entre os membros por conta do tempo reduzido para reuniões podem prejudicar a organização do grupo.
- Previsão incorreta de prazos para etapas do projeto.

2.7. Marcos Entregáveis

| Marco | Artefatos | Data Início | Data Entrega |
|------------------------------|---|-------------|--------------|
| Termo de Abertura | Indicar como e o que será feito | 22/02/2022 | 08/03/2022 |
| Especificação dos requisitos | Especificação dos requisitos, incluindo diagramas de casos de uso | 22/02/2022 | 15/03/2022 |
| Implementação da Aplicação | Produção dos módulos | 01/04/2022 | 02/05/2022 |
| Plano de Testes | Descrição da aplicação dos testes | 13/03/2022 | 26/04/2022 |
| Versão final | Entrega Final | 03/05/2022 | 09/05/2022 |

3. ESTRUTURA DE PESSOAL DO PROJETO

| Pessoa | Função no Projeto | Responsabilidades |
|------------------|-------------------|-------------------------|
| Hartur Alcântara | Scrum Master | Facilitador das Sprints |
| Hartur Alcântara | Desenvolvedor | Front end |
| Roberia Gomes | Desenvolvedor | Back end |
| Roberia Gomes | Tester | Testes |
| Anderson Almada | Gerente | Gerência |

4. CUSTOS

Os principais custos associados com esse projeto são:

- **Pessoal** - A compensação financeira que deve ser dada para a equipe pelo seu trabalho.
 - Roberia Gomes - (Testador): 2500 reais
 - Roberia Gomes - (Desenvolvedor): 2300 reais.
 - Anderson Almada- (Gerente): 5800 reais.
 - Hartur Alcântara - (Desenvolvedor): 3000 reais.
- **Hardware** - Computadores e celulares que serão usados para o desenvolvimento e teste da aplicação respectivamente.
- **Marginais** - Energia e internet são recursos que não podem faltar durante o desenvolvimento desse projeto. As tarefas de cada membro serão feitas remotamente, não havendo um local específico para sua realização.

O hardware utilizado neste projeto já é de posse dos membros da equipe, tanto computadores, como celulares, não sendo necessário a compra de nenhum adicional, até segunda ordem, para a realização do projeto. Outras ferramentas, como software de desenvolvimento ou de organização, serão usadas em suas versões gratuitas, até que se julgue necessário adquirir uma versão paga.

5. REFERÊNCIA OU BIBLIOGRAFIA

SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson Education, 2011.

GLOSSÁRIO

| Termo | Definição |
|-------------|---|
| stakeholder | Pessoa interessada ou envolvida com o projeto |
| | |
| | |