

Relatório de Lições Aprendidas	
Projeto: LibrePlay	Versão: 1.0
Data de início: 10/03/2024	Data de término:
Cliente: Lauriana Paludo	Data do relatório: 02/09/2024

Participantes
André Cecato e Érico Meger

Introdução
<p>Este relatório tem como objetivo descrever as ações executadas para identificar e implementar a solução para o problema ou oportunidade relacionados ao projeto Libré Play. O objetivo geral do projeto foi desenvolver um site de streaming de filmes dedicado à produção cultural independente brasileira, proporcionando uma plataforma acessível para a visualização de filmes independentes do Brasil. Os principais resultados do projeto incluem a criação de um site com navegação intuitiva e acesso direto ao conteúdo. O site foi projetado para apresentar tempos de carregamento rápidos e boa estabilidade durante o uso, com uma interface amigável e fácil de usar, que facilita a interação dos espectadores com o conteúdo disponível.</p>

Aspecto	Sim	Não	Comentários
01. Os objetivos do projeto foram claros e bem compreendidos?	X		
02. Os produtos entregues correspondem aos descritos no plano do projeto?		X	Foi necessário reduzir o escopo do projeto por questões de tempo.
03. Foi elaborado um relatório de desempenho dos resultados?		X	
04. Houve desvios entre os prazos realizados e programados (baseline)?	X		Quais foram as causas dos desvios? Não foi possível cumprir os prazos estimados por dificuldades encontradas durante o desenvolvimento.
05. Houve desvios entre os custos efetivos e os orçados (baseline)?		X	
06. Os desvios poderiam ter sido evitados?	X		Poderia ser evitado com uma equipe mais experiente.
07. Ocorreram riscos não previstos?		X	
08. Os clientes/usuários estão satisfeitos?		X	Por quê? A funcionalidade básica de buscar filmes e selecionar um filme específico não estão funcionais.
09. A equipe ficou satisfeita com o apoio dos patrocinadores?		X	Não se aplica
10. Houve cooperação e comprometimento das pessoas?	X		

Relatório de Lições Aprendidas			
Projeto: LibrePlay		Versão: 1.0	
Data de início: 10/03/2024		Data de término:	
Cliente: Lauriana Paludo		Data do relatório: 02/09/2024	

11. O projeto foi bem gerenciado?	X		Por quê? A divisão de tarefas foi bem explícita, assim como os prazos definidos.
12. O seu papel como gerente de projeto foi bem definido? Redirecionado? Confuso?	X		Por quê? Minhas obrigações como gerente de projeto foram bem definidas.
13. Como a comunicação foi planejada?	X		Através de reuniões, conversas presenciais e via mensagem.
14. Houve problemas de comunicação?	X		Houveram alguns problemas no entendimento, mas foram resolvidos no processo.
15. Como Qvocê se sentiu envolvido nas decisões do projeto? Muito? Nem sempre? De maneira alguma?	X		Ambas as partes tinham sua própria autonomia e opiniões sobre o projeto.
16. Como os patrocinadores/apoiadores reagiram ao projeto? Apenas tomaram conhecimento? Apoiaram e impulsionaram?		X	Não se aplica
17. O projeto foi bem documentado?	X		O projeto conta com um documento de casos de uso, diagramas de funcionamento, documentação das rotas da API e modelagem do banco.
18. O patrocinador proveu condições adequadas ao projeto? Muito/eventualmente/nunca?		X	Não se aplica
19. Você se sente recompensado por seus esforços? Muito? Não muito? De maneira alguma?	X		Sim. Apesar das dificuldades foi possível entregar um produto funcional.
20. Os fornecedores entregaram seus produtos/serviços em conformidade com as especificações combinadas?			Não se aplica
21. Quais foram as dificuldades do projeto?			As maiores dificuldades foram no desenvolvimento de partes específicas, como na integração da API com o Frontend e a transmissão de filmes em tempo real, que precisou ser alterada.
22. Quais foram as principais fontes de frustração?			Dificuldades no desenvolvimento
23. Como o grupo se planejou?			Foram planejadas semanas para o desenvolvimento e preenchimento dos documentos
24. O que deu certo no planejamento?			As primeiras semanas ocorreram conforme o planejado, mas com a greve o planejamento acabou sendo inutilizado.
25. O planejamento ajudou na execução das atividades?			No começo ajudou bastante
26. Os participantes executaram as atividades como planejado?			Sim, cada um fez sua parte.
27. Qual a importância do planejamento para a execução das atividades no tempo disponível?			É bastante importante fazer o planejamento para que as atividades possam ser feitas com calma e clareza.

Relatório de Lições Aprendidas	
Projeto: LibrePlay	Versão: 1.0
Data de início: 10/03/2024	Data de término:
Cliente: Lauriana Paludo	Data do relatório: 02/09/2024

28. As estimativas de tempo para as tarefas foram acertadas? Próximas ou distantes do realizado?	Algumas sim, outras não. As estimativas para o desenvolvimento foram menores do que o tempo realmente gasto
29. Quais as dificuldades encontradas na estimativa do tempo?	Entender o que cada necessidade demandava (pesquisa, desenvolvimento, escrita)
30. Houve necessidade de retrabalho? Qual o impacto no cronograma? O que poderia ter sido evitado?	Não foi necessário
31. O que pode ser feito diferente na próxima vez?	Um melhor planejamento
32. A eficiência e efetividade da equipe foi acima da esperada? Na média ou abaixo da expectativa?	A eficiência da equipe foi a esperada
33. A equipe do projeto estava motivada? Muito? Não muito, de maneira alguma?	A equipe estava motivada com a possibilidade de desenvolver sua própria ferramenta.
34. A equipe trabalharia novamente junto?	Sim
35. Os principais resultados foram alcançados?	Sim, a ideia do MVP foi atingida.

Impacto/Benefício
Um site de transmissão de filmes indie brasileiros pode aumentar a visibilidade de obras independentes e diversificar a oferta cultural, apoiando a produção local e conectando o público com a cultura nacional. Isso pode estimular novas criações e apoiar a economia local. No entanto, enfrentar a competição com grandes plataformas e garantir a sustentabilidade financeira e a qualidade do serviço pode ser um desafio. Pensando na ferramenta desenvolvida, um grande benefício da escolha de desenvolver uma API no backend é a escalabilidade. Futuramente, quando for necessário desenvolver um aplicativo, tanto para computador quanto para celular, da LibrePlay, será muito mais fácil pois, ao invés de refazer o Backend, essas aplicações precisarão somente fazer requisições para a API, assim como site.

Aprovação do Relatório
<p>GERENTE DO PROJETO:</p> <p>Nome: André Cecato Justus Data: 02/09/2024</p> <p>Ass.: André</p>