Projeto Interdisciplinar

**Histórico de Alterações**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| <dd/mm/aa> | <x.x> | <Descrição da modificação> | <nome do autor> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Conteúdo

1 Introdução 4

2 Objetivos do Projeto 4

2.1 Principais Objetivos do Projeto 4

2.2 Objetivos do Gerenciamento do Projeto 4

3 Premissas para o Projeto 4

3.1 No Escopo 4

3.2 Fora do Escopo 5

4 Diagramas UML 5

4.1 Diagrama de Caso de Uso 5

4.2 Diagrama de Classes 5

5 Etapas e Objetivos 5

6 Cronograma 6

7 Métricas 6

8 Riscos 6

9 Ideias Futuras 7

10 Glossário 7

# Introdução

Este documento fornece uma visão abrangente do projeto, aprofundando nos detalhes por meio dos diagramas UML, facilitando o entendimento do escopo e funcionalidades previstas.

Nele são apresentados: a metodologia de desenvolvimento, a descrição e os objetivos do projeto, os objetivos, o cronograma e os produtos do desenvolvimento.

# Objetivos do Projeto

## Principais Objetivos do Projeto

Os principais objetivos da solução proposta, é tornar visível ao coletivo, os prestadores de serviços, das mais diversas áreas, que moram em um mesmo bairro ou condomínio que o usuário do app.

Facilitando assim a oferta e a procura dos serviços e produtos, o intuito principal é facilitar a divulgação dos serviços e produtos ofertados por MEIs e/ou Trabalhadores Autônomos, a proposta é o desenvolvimento de app em Android e IOS, para tornar possível essa interação.

## Objetivos do Gerenciamento do Projeto

* Entregar os produtos deste projeto com qualidade e dentro dos prazos previstos.
* Estabelecer comunicação eficiente entre os envolvidos do projeto, permitindo que todos recebam as informações que necessitam sobre o projeto.
* Acompanhar os riscos e dependências entre as equipes envolvidas no projeto eliminando gargalos que afetem o cronograma das atividades.

# Premissas para o Projeto

XXXXXXXXXXX

## No Escopo

* Cadastro de Usuário
  + Cadastro de Morador
  + Cadastro de Prestador de Serviço
* Cadastro de Serviço / Produto
* Classificação do Serviço
* Buscar Prestador / Serviço

## Fora do Escopo

* Rotinas de Pagamento pelo App,
* Mensageria Interna
* Análise serviços recorrentes

# Diagramas UML

## Diagrama de Caso de Uso

O diagrama de caso de uso, exemplifica as tarefas em alto nível que estão previstas no desenvolvimento do App.

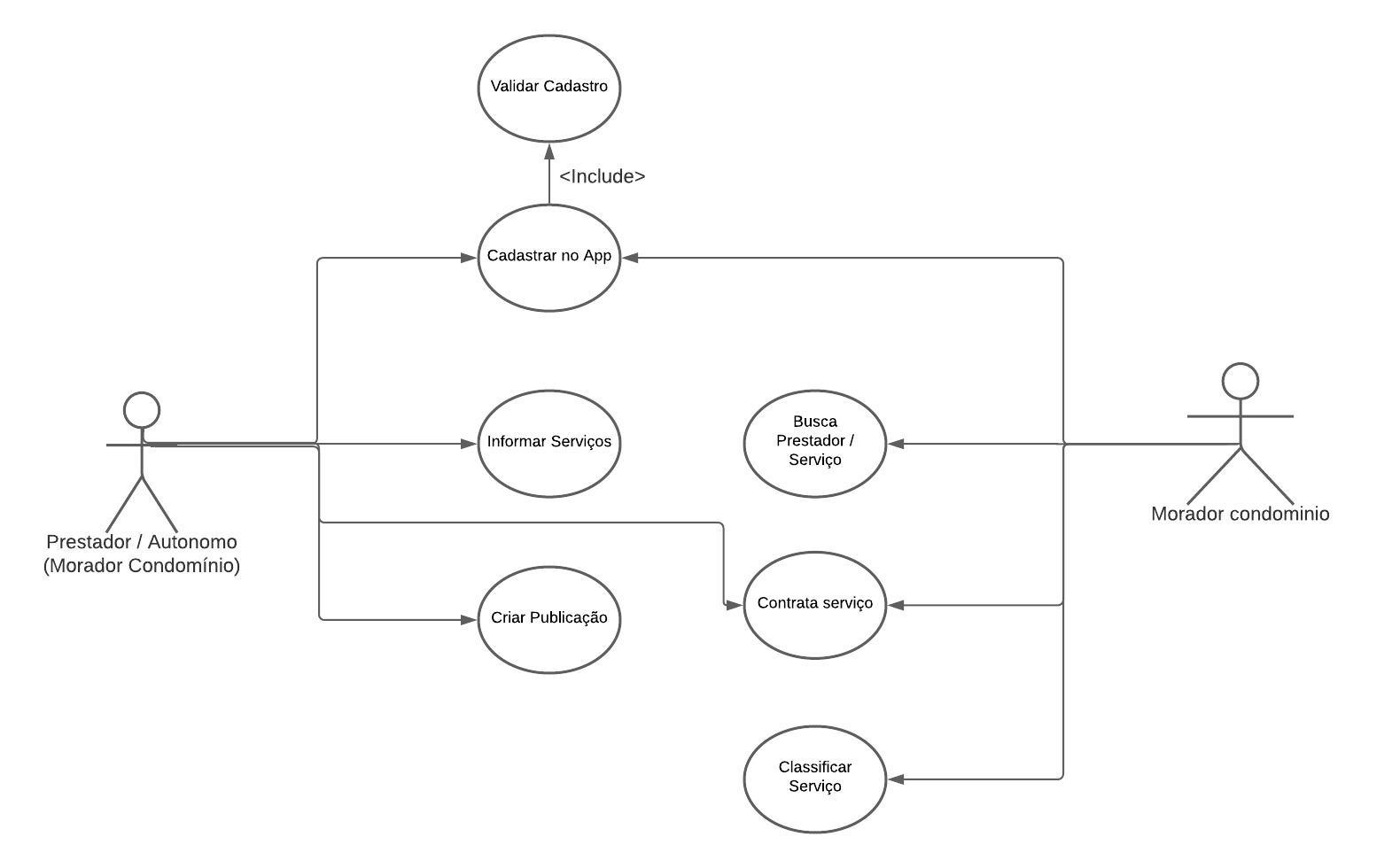
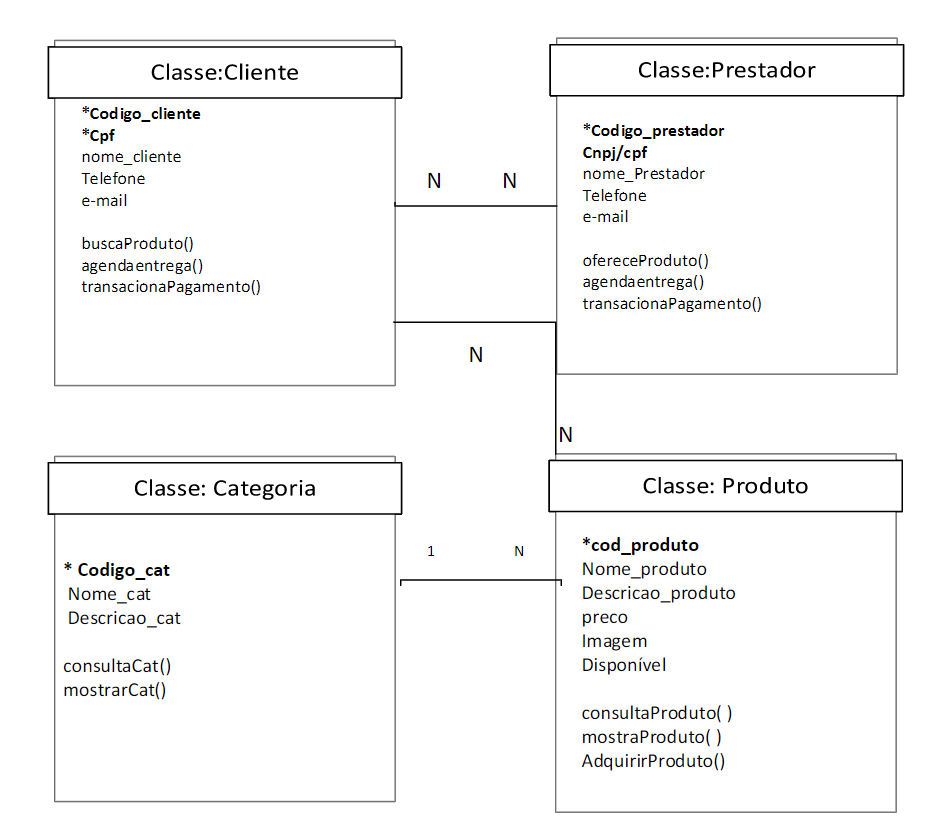


Imagem 1: Diagrama de Caso de Uso

## Diagrama de Classes



# Protótipos de Telas

Visando facilitar o entendimento do fluxo do app, desenvolvemos protótipos de telas, que trazem a visão do que esperamos como produto final.

# Cronograma

XXX

# [Métricas](#_Glossário" \o "Ver o glossário)

Descreva aqui as métricas que devem ser coletadas ao longo do projeto, como coletá-las e, especialmente como interpretá-las. O guia de definição de métricas da MDS fornece orientações e sugere métricas a serem utilizadas.

|  |  |
| --- | --- |
| **Métrica 1** | |
| **Descrição** |  |
| **Meta** |  |
| **Procedimento de Coleta** |  |
| **Procedimento de Análise** |  |
| **Procedimento de Divulgação** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Métrica 2** | |
| **Descrição** |  |
| **Meta** |  |
| **Procedimento de Coleta** |  |
| **Procedimento de Análise** |  |
| **Procedimento de Divulgação** |  |

# [Riscos](#_Glossário" \o "Ver o glossário)

Fazer referência ao documento de riscos do projeto.

# Ideias Futuras

Como o projeto é amplo, é possível identificar várias funcionalidades passíveis de desenvolvimento futuro, visando otimizar e tornar mais completo o app.

Abaixo elencamos as principais oportunidades identificadas:

* Rotina de pagamento via App, utilizando parceiro para gestão dos pagamentos
* Opção de chat para troca de mensagem entre o prestador e o morador
* Opção para análise de serviços recorrentes e alerta ao morador e /ou prestador, quando o intervalo de contratação passar da média de tempo padrão entre os serviços
* Busca de serviços com base em geoposicionamento

# Glossário

|  |  |
| --- | --- |
| **Termo** | **Significado** |
| App | É um software desenvolvido para ser instalado em um dispositivo eletrônico móvel, como um, telefone celular, smartphone, smartv e tablets. |
| Artefato | É um produto que contém informação estruturada que é produzida, modificada ou utilizada durante o desenvolvimento. É sujeito a controle de versão. Um artefato pode ser um modelo, um elemento do modelo, um documento ou arquivos do código fonte da aplicação. |
| Escopo do Projeto | É a profundidade e amplitude do trabalho com vistas a alcançar o objetivo do projeto. O escopo deve especificar quais as ações que devem ser executadas e quais produtos devem ser entregues, a fim de se alcançar os objetivos esperados. |
| Geoposicionamento | Processo de localização geográfica de determinado objeto espacial através da atribuição de coordenadas geográficas. |
| Iteração | É o conjunto das atividades de desenvolvimento que levam a um *release* de um produto, junto com qualquer outro elemento periférico necessário para utilizar esse release. |
| MEI | O Microempreendedor Individual foi criado para que os trabalhadores informais estejam dentro da Legalidade e, principalmente, promover esta formalização com uma carga tributária reduzida. |
| Risco | Um risco é tudo o que possa atrapalhar ou facilitar o sucesso do projeto, mas que, no momento, é desconhecido ou indeterminado. |
| Stakeholder | É qualquer pessoa ou organização que esteja ativamente envolvida no projeto, ou cujos interesses podem ser afetados de forma positiva ou negativa pela execução ou término do projeto. |
| Trabalhador Autônomo | Aquele trabalhador que realiza um trabalho sem um vínculo empregatício, por conta própria, assumindo todos os riscos pelo serviço. |