

Escola Superior de Tecnologia e Gestão

Licenciatura em Engenharia Informática

2ºAno 2ºSemestre

Gestão de Projetos Informáticos

**Projeto para Gestão de Projetos Informáticos**

**Exercício 1**

**Tema**: Site de Compras Online

**Objetivos**: O site tem por finalidade fornecer uma plataforma global de negócios, onde os utilizadores podem comprar e vender produtos e serviços de forma fácil, prática, acessível e fixe. O site serve de intermediário entre o consumidor e o vendedor.

A comunidade do site vai ser composta por uma grande variedade de compradores e vendedores, tanto individuais, pequenos negócios e algumas companhias de grande dimensão.

O site ajuda pequenas e grandes empresas a comprar e vender produtos e serviços em todo o mundo, isto ajuda empresas a crescer.

O site contem também varias informações uteis para ajudar os intervenientes a negociar os seus serviços no site.

A criação do site vai ser financiada pela loja *MandaVir*, uma loja de compra e venda de produtos em segunda mão e pela mercearia *CompraBarato*, um supermercado que já faz entrega de compras ao domicilio, em algumas zonas.

**Exercício 2**

**Objetivo**: O objetivo do site é ter disponível todo e qualquer produto ou serviço que o utilizador possa vir a precisar. E oferecer aos vendedores uma plataforma onde eles podem partilhar os seus produtos e serviços com o mundo.

**Necessidades e Expectativas dos promotores**: Tanto vendedores individuais como pequenas e grandes empresas vão poder usar o site para tornar disponíveis os seus produtos e serviços e, desta forma, lucrar e expandir os seus horizontes. As lojas dos promotores vão estar abertos a novas oportunidades de negócio.

**Requisitos que o projeto pretende cumprir**: O mais importante vai ser a opção de entregar os seus produtos ao domicilio para facilitar a vida às pessoas que têm dificuldade em se deslocar, principalmente produtos alimentares e outras necessidades básicas, em lojas da região do utilizador. Mas também permitir a troca de produtos entre utilizadores ao redor do mundo.

**Influências**: Empresas externas podem aliar-se ao site e ajudar a promove-lo ou de forma a ficar mais destacada.

**Pressuposto e restrições**: Hoje em dia é muito comum fazer encomendas online, é onde se encontra tudo o que é produto ou serviço imaginável. Há produtos e serviços que precisam de ser entregues ao comprador no dia e cabe ao vendedor entregar os produtos dentro do prazo e em perfeitas condições.

**Gestor de projeto proposto e níveis de autoridade**: Os clientes são os donos das lojas *MandaVir* e *CompraBarato*, eles tomam as decisões finais de tudo o que se passa no projeto. O gestor de projetos gere a equipa, o contabilista controla os gastos do projeto. Os programadores programam. Os web designers desenham o site. O pessoal do marketing faz publicidade ao site para atrair utilizadores.

**Organograma inicial e funções da equipa do projeto**: O gestor de projetos vai estar responsável por gerir a equipa que desenvolve o site, cumprir os prazos estabelecidos e manter o cliente informado de tudo o que se passa com o projeto. O contabilista deve estar a par dos gastos do projeto e da equipa, e avisar o gestor de qualquer desvio. Os programadores e web designer devem apenas programar e desenhar o site tal como o cliente pretende, e também de ir fazendo testes para ter a certeza que não existem bugs no site. O pessoal do marketing deve ser criativo e arranjar formas de atrair mais utilizadores.

Figura 1 - Organograma inicial

**Cronograma de macros (Milestones)**:

Milestone 1 – Reunir uma equipa, Levantamento de Requisitos

Milestone 2 – Desenvolvimento

Milestone 3 – Marketing

Milestone 4 – Testes

Milestone 5 – Projeto concluído

**Orçamentos resumidos do projeto**:

1000€ - Gestor de Projetos

500€ - Contabilista

3000€ - 2 a 3 Programadores

2000€ - 1 a 2 Web Designers

1500€ - Marketing

**Exercício 3**

**Objetivos do projeto:** O objetivo do site é ter disponível todo e qualquer produto ou serviço que o utilizador possa vir a precisar. E oferecer aos vendedores uma plataforma onde eles podem partilhar os seus produtos e serviços com o mundo. Um site de compra e vendas online.

**Descrição do âmbito do projeto:** O site deve ser capaz de armazenar os dados de cada utilizador. O utilizador pode pesquisar o produto ou serviço que deseja, e entrar em contacto com o vendedor, que também é um utilizador do site ou empresa. No momento da compra o comprador pode escolher os serviços que o vendedor fornece, tais como, entregar esse produto num dia ou dias específicos, o tipo de pagamento, a morada, caso desejar entregar o produto noutra morada que não seja a sua, as horas, se disponível para o tipo de serviço. Se algo correr mal durante ou depois da troca de produtos, o comprador pode falar com o vendedor e pedir-lhe uma devolução, caso o vendedor não cumpra com aquilo que prometeu, o comprador pode contactar o apoio ao cliente do site ou da empresa que vendou o produto.

**Requisitos do projeto:** O site deve ser seguro, ou seja, ninguém não podem ser capazes de hackear os utilizadores ou empresas, pois o site guarda informações privadas de cada utilizador. Cabe aos vendedores enviar os produtos que os utilizadores do site compram. O site mostra aos utilizadores os produtos que estão à venda, ajuda o utilizador a entrar em contacto com o vendedor, disponibiliza varias opções de pagamento e informa o vendedor dos produtos que o comprador requisitou.

**Limites do projeto:** O site vai ter varias áreas, como por exemplo, venda de artigos novos e/ou em segunda mão, produtos alimentares, serviços disponíveis na zona, experiencias ou atividades disponíveis, como viagens, concertos, corridas, mecânicos, reboques, táxis, etc...

**Entregas do projeto:** Após a decisão dos donos das lojas de começar o projeto, o gestor e a equipa devem começar por planear o projeto através de milestones. O contabilista deve manter-se a par dos gastos.

Na primeira semana o site deve ser capaz de adicionar, guardar, alterar e eliminar os dados de cada utilizador de forma segura, ser capaz de guardas os produtos e serviços que o utilizador quer comprar e os que tem disponíveis para venda.

Na segunda semana o site deve ser dividido por áreas, para os vários tipos de produtos e serviços e ser capaz de adicionar, alterar ou eliminar áreas no futuro.

Na terceira semana o site deve ter algumas formas de pagamentos disponíveis e os web designers devem ir começando por “embelezar” o site de forma a apelar ao utilizador, mas também aos clientes.

Na quarta semana os testes devem ser feitos de forma mais controlada, para garantir que não existe erros.

Na quinta semana o site já deve estar online e funcional.

Após as primeiras semanas, o site já está utilizável, mas a equipa ainda está responsável por manter o site e os servidores atualizados, seguros e alguém para ajudar no apoio ao cliente.

**Critérios de aceitação de produtos:** O site tem de ser apelativo ao publico.

**Pressupostos do projeto:** Cada elemento da equipa deve possuir um computador e acesso à internet no local de trabalho. Os restantes devem possuir os softwares e programas necessários para o desenvolvimento do projeto.

**Restrições do produto:** O projeto está restrito a um orçamento máximo de 18.000€, e um limite de tempo de 2 meses (3 de abril a 31 de maio).

**Organização inicial do projeto:** Os donos das lojas *MandaVir* e *CompraBarato* são que toma as decisões finais. O gestor de projetos garante que a equipa está a fazer assim como o cliente quer e dentro dos prazos. Os programadores programam garantem que o site funciona tal como o gestor e o cliente querem, o web designer torna o site apelativo e intuitivo, o contabilista gere os gastos e fundos disponíveis.

Figura 1 - Organograma inicial

**Definição inicial dos riscos:** Vários fatores podem contribuir para atrasos, um ou mais membros da equipa podem ficar de baixa. Podem ter de refazer uma grande parte do projeto. Fundos insuficientes. Não aderência ao site, por parte dos utilizadores.

**Marcos do cronograma:**

Planeamento do projeto e reunião da equipa: 3 a 7 de abril (1 semana);

Desenvolvimento do projeto: 9 de abril a 12 de maio (5 semanas);

Web designing do site: 14 a 19 de maio (1 semana);

Fase de testes: 21 a 30 de maio (1 semana e meia);

Lançamento do site ao publico: 31 de maio.

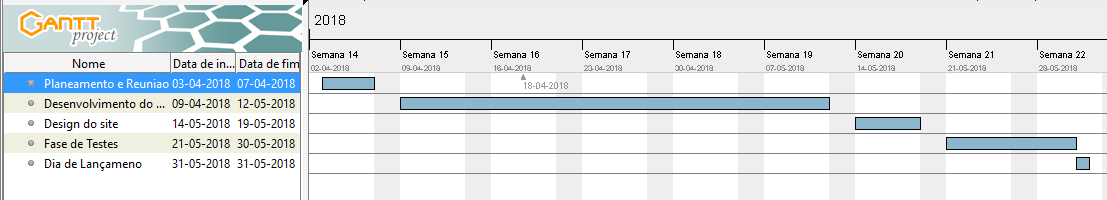


Figura - Cronograma do Projeto

**Limitações de fundos:** Os clientes definiram um limite de 18.000€ nos 2 meses que o projeto esta definido para ser feito e o site estar funcional.

**Estimativa de custos:** É necessário contratar o gestor de projetos e uma equipa com as pessoas necessárias para levar o projeto até ao fim. O planeado é o projeto durar 2 meses a ser feito, depois disso apenas é necessário sustentar o site. Tudo isto requer 7000€ por mês.

Salários:

1 gestor de projetos (1200€/mês);

2 programadores (1100€ cada/mês);

1 contabilista (900€/mês);

1 web designer (600€/mês).

Espaço:

Aluguer de um Estúdio simples com secretárias (350€/mês), onde a equipa irá desenvolver o projeto;

Servidores (50€/mês);

Água, luz, ar condicionado (150€/mês);

O domínio da loja *MandaVir* [www.MandaVirOhMano.pt](http://www.MandaVirOhMano.pt).

**Requisitos associados ao sistema de gestão da qualidade:** Testes de software e testes de segurança. Determinação de normas e sistemas para operação, pesquisa e controle eficaz dos processos.

**Especificações do projeto:** Ir ver objetivos.

**Requisitos de aprovação:** A O site deve ser capaz de registrar novos utilizadores e guardar os seus dados. Ser o mais seguro possível. Possibilitar a comunicação entre utilizadores.

**Exercício 4**