

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.

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

**Critérios de aceitação de produtos:** A

**Pressupostos do projeto:** A

**Restrições do produto:** A

**Organização inicial do projeto:** organograma e relação resumida com todas as partes

**Definição inicial dos riscos:** riscos conhecidos neste momento

**Marcos do cronograma:** marcos importantes e datas impostas

**Limitações de fundos:** A

**Estimativa de custos:** A

**Requisitos associados ao sistema de gestão da qualidade:** procedimentos, instruções, tipos de registos

**Especificações do projeto:** A

**Requisitos de aprovação:** A