

Plano de Gerência de Software

Sistema de Gerenciamento de estoque e vendas – Sorvetrix

Version: Inicial

17 de setembro de 2025

Lívia Vitória Medeiros Araújo

Plano de Gerência.docx

Histórico de Revisões

Versão	Autor	Descrição	Data
Draft	Eunice Cristina	Versão inicial do plano de gerência	17/09/2025
Draft	Lívia Vitória	Versão inicial do plano de gerência	17/09/2025
Draft	Monicke Lopes	Versão inicial do plano de gerência	17/09/2025
Preliminary	Lívia Vitória	Revisão da versão inicial	20/09/2025
Preliminary	Monicke Lopes	Revisão da versão inicial	20/09/2025
Final	Monicke Lopes	Versão Final do plano	22/09/2025

1. Introdução

Projeto a ser desenvolvido por alunos do 4º período do curso de Informática p/ Internet do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, como requisito das disciplinas: “Projeto de Desenvolvimento de Sistemas para Internet”, “Programação Orientada a Serviços”, “Projeto de Interface de Usuário”.

1.1. Resumo do Projeto

O projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um sistema informatizado para gerenciar o estoque e as vendas de uma sorveteria, substituindo controles manuais por uma plataforma digital eficiente, acessível e fácil de usar.

A proposta visa automatizar o registro de entrada e saída de mercadorias, controlar os níveis de estoque em tempo real, facilitar o cadastro de produtos e usuários, além de permitir o acompanhamento detalhado das vendas realizadas. O sistema também contará com funcionalidades voltadas à experiência do cliente, como

o registro de feedbacks, exibição de promoções e envio de notificações sobre novidades da loja.

Com perfis distintos de acesso (administrador, vendedor e cliente), a solução proporcionará maior segurança, organização e controle das operações diárias da sorveteria. O sistema será responsivo e compatível com dispositivos móveis e computadores, possibilitando o uso tanto no balcão de atendimento quanto remotamente.

Ao final do desenvolvimento, espera-se entregar uma ferramenta que otimize a gestão do negócio, reduza erros operacionais, aumente a produtividade da equipe e melhore o relacionamento com os clientes.

1.2. Entrega de Tarefas

Data	Marco	Tarefa Desenvolvida	Gerente
22/09/2025	A	Layout de Baixa Fidelidade da Página Inicial; CRUD básico; Identidade Visual; Plano de Gerência; Documentação de Requisitos;	Livia Vitória
29/09/2025	B	Layout das Páginas Configuração com Banco de Dados	Wesley
13/10/2025	C	CRUD Intermediário; Finalização dos Layouts; Iniciar a Implementação dos Layouts	Gabriely
27/10/2025	D	Implementação dos Layouts;	Eunice

		Back-End final.	
24/11/2025	E	Implementação final das Interfaces; Testes das Interfaces; Testes do Back-End.	Monicke
08/12/2025	F	Entrega Final	Livia Vitória
15/12/2025	Banca	Apresentação	-

1.3. Evolução do Plano de Gerência de Software

Versão	Autor	Descrição	Data
Draft	Livia Vitória	Versão inicial do plano de gerência	17/09/2025
Final	Monicke	Versão final do plano de gerência	22/09/2025

1.4. Documentos

Tanto os artefatos gerados como os documentos desenvolvidos para a configuração do ambiente estarão disponíveis no repositório do GitHub acesso através da URLs:

<https://github.com/monickeivlopes/Sorvetrix>

2. Organização do Projeto

2.1. Processo

O processo utilizado para o desenvolvimento do projeto será o SCRUM, um framework de gerenciamento de projetos ágil que ajuda as equipes a gerirem o desenvolvimento de produtos complexos através de ciclos de trabalho curtos (*Sprints*),

eventos específicos e papéis definidos, como o Product Owner, o Scrum Master e os Developers. A equipe é composta por 5 (cinco pessoas), são elas: Eunice Cristina, Gabriely Medeiros, Lívia Vitória, Monicke Lopes e Wesley Darlly.

O projeto será dividido em ciclos quinzenais chamados de marcos (*milestones* ou *sprints*) onde cada integrante da equipe será gerente (scrum master) de 1 (um) marco.

No início de cada marco tem-se uma reunião com o cliente (*Product Owner*) que prioriza as funcionalidades a serem desenvolvidas e a equipe seleciona as atividades capazes de serem desenvolvidas e a equipe seleciona durante o marco que se inicia. Terminando uma tarefa ou apresentando algum impedimento para a conclusão da mesma, o membro deverá fazer um breve relatório e informar aos outros membros através da ferramenta de auxílio de gerenciamento (*GitHub*), reuniões ou através de e-mails para o grupo.

2.2. Histórico de Tarefas

Tarefa	Data	Poderá haver mudanças?	Entregue ao cliente?	Autor
Pesquisa e definição de objetivos	12/08/2025	Não	Sim	Lívia Vitória
Definição de aspectos visuais, valores do sistema	15/08/2025	Sim	Sim	Monicke Lopes
Protótipo de baixa fidelidade	15/08/2025	Sim	Sim	Eunice Cristina
Documento de requisitos	12/08/2025	Não	Sim	Lívia Vitória
Arquivo inicial de Fast Api, arquivo de representação dos modelos com SQL Model e listagem das rotas e entidades previstas no projeto do Backend	17/09/2025	Sim	Sim	Eunice Cristina
Plano de Gerência	30/09/2025	Sim	Sim	Lívia Vitória

2.3. Estrutura Organizacional

Marco “A”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Eunice Cristina	Desenvolvedor	Documentação Protótipo Baixa Fidelidade
Gabriely Andrade	Desenvolvedor	Protótipo de Alta Fidelidade Layout Inicial
Lívia Vitória	Gerente	Documentação Requisitos
Monicke Lopes	Desenvolvedor	Identidade Visual Requisitos
Wesley Darlly	Desenvolvedor	Protótipo de Alta Fidelidade Layout Inicial
Marco “B”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Eunice Cristina	Desenvolvedor	CRUD Inicial
Gabriely Andrade	Desenvolvedor	Layout Finalização Back-End
Lívia Vitória	Desenvolvedor	CRUD Inicial
Monicke Lopes	Desenvolvedor	Banco de Dados
Wesley Darlly	Gerente	Layout
Marco “C”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Eunice Cristina	Desenvolvedor	CRUD Intermediário
Gabriely Andrade	Gerente	Implementação Front-End
Lívia Vitória	Desenvolvedor	CRUD Intermediário
Monicke Lopes	Desenvolvedor	Banco de Dados CRUD Intermediário
Wesley Darlly	Desenvolvedor	Implementação Front-End Finalização Back-End
Marco “D”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Eunice Cristina	Gerente	Finalização Back-End

Gabriely Andrade	Desenvolvedor	Implementação Front-End Relatório de atividades
Lívia Vitória	Desenvolvedor	Finalização Back-End
Monicke Lopes	Desenvolvedor	Finalização Back-End
Wesley Darlly	Desenvolvedor	Implementação Front-End
Marco “E”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Eunice Cristina	Desenvolvedor	Correção Back-End
Gabriely Andrade	Desenvolvedor	Correção Front-End
Lívia Vitória	Desenvolvedor	Correção Back-End
Monicke Lopes	Gerente	Correção Back-End Testes
Wesley Darlly	Desenvolvedor	Correção Front-End
Marco “F”		
Integrante	Função	Responsabilidades
Eunice Cristina	Desenvolvedor	Testes
Gabriely Andrade	Desenvolvedor	Testes
Lívia Vitória	Gerente	Testes
Monicke Lopes	Desenvolvedor	Testes
Wesley Darlly	Desenvolvedor	Testes
Apresentação Banca		
Integrante	Função	Responsabilidades
Eunice Cristina	Gerente	Instalador Apresentação
Gabriely Andrade	Desenvolvedor	Testes e correção de possíveis erros
Lívia Vitória	Desenvolvedor	Documentação
Monicke Lopes	Desenvolvedor	Documentação Apresentação
Wesley Darlly	Desenvolvedor	Testes e correção de possíveis erros

3. Processo Gerencial

3.1. Planejamento

Marco	Data Inicial	Data Final
A	09/09/2025	22/09/2025
Será criado o layout das páginas e configurado o banco de dados para armazenar as informações do sistema.		
B	25/09/2025	29/09/2025
Será feito um CRUD intermediário, finalizados os layouts e iniciada a implementação das telas do sistema.		
C	01/05/2025	13/05/2025
Será realizada a implementação dos layouts e finalizado o back-end do sistema.		
D	15/05/2025	27/10/2025
Serão implementados os layouts e finalizado o back-end do sistema.		
E	28/10/2025	24/11/2025
Será feita a implementação final das interfaces, seguida dos testes das telas e do back-end do sistema.		
F	26/11/2025	08/12/2025
Teste e correções		

3.2. Objetivos e Prioridades

- Garantir boa execução do processo de desenvolvimento de software para que sejam gerados artefatos íntegros;
- Garantir a entrega dos artefatos ao cliente dentro do prazo.

3.3. Riscos

3.3.1. Alto

A falta de conhecimento das tecnologias necessárias ao desenvolvimento – Alguns dos conhecimentos necessários à implementação do projeto são adquiridos em paralelo ao seu desenvolvimento, portanto o baixo conhecimento em determinadas tecnologias poderá ser um entrave na construção do software.

Fator tempo – O sistema deverá ser entregue em quatro meses.

3.3.2. Médio

Doença – Os membros da equipe podem adoecer no decorrer do andamento do projeto, impossibilitando-os de realizar suas tarefas.

Problemas no ambiente de trabalho - Ambiente de trabalho comprometido, impossibilitando o trabalho da equipe.

3.4. Mecanismos de Controle

O Acompanhamento das tarefas do projeto será feito através de e-mails e de reuniões presencial e online.

4. Processo Técnico

4.1. Métodos, Ferramentas e Técnicas

O projeto será desenvolvido na linguagem de programação Python (FastAPI), MySQL como banco de dados, o Microsoft Word para documentação.

4.2. Artefatos

Os artefatos gerados no desenvolvimento do projeto são:

- Plano de gerência de software
- Documento de Planejamento
- Identidade Visual
- Descrição das Rotas
- Documento de Requisitos
- Interfaces
- Códigos-fonte