

Termo de Abertura do Projeto

Projeto: Pizzaria Carioca

Autor: Rodrigo Ferreira

Data: 23/08/2024

Justificativa

A Pizzaria Carioca busca modernizar sua comunicação e vendas com os clientes por meio de um site que permitirá a comercialização de produtos de forma online. A criação deste site é estratégica, pois:

1. Aumenta o alcance: Um site facilitará a conquista de novos clientes.
2. Oferece comodidade: Clientes preferem acessar sites para visualizar e antecipar seus pedidos.
3. Consolida a marca: A presença online fortalece a identidade da empresa no mercado.
4. Moderniza a empresa: Empresas com plataformas digitais são mais valorizadas atualmente.

Objetivos

Desenvolver um site que modernize a marca da Pizzaria Carioca e permita que os clientes façam pedidos online, oferecendo uma solução prática e inovadora para atender às suas necessidades.

Metodologia: Scrum

Motivos para Escolha da Metodologia Scrum

A adoção do Scrum como metodologia de gerenciamento de projetos proporciona diversas vantagens para o desenvolvimento do site da Pizzaria Carioca. Entre os principais benefícios estão:

Otimização dos processos: O Scrum estrutura as etapas do projeto de forma clara e eficiente, permitindo maior foco nas entregas de valor.

Flexibilidade e adaptação: A divisão do trabalho em sprints curtas (de 1 a 4 semanas) possibilita ajustes contínuos com base nos feedbacks dos clientes, garantindo que o produto final atenda às expectativas e necessidades do usuário.

Comunicação efetiva: As reuniões diárias fortalecem a interação entre os membros da equipe e facilitam a identificação e resolução de problemas, promovendo alinhamento constante.

Foco na qualidade das entregas: A integração de práticas como retrospectivas e revisões ao final de cada sprint assegura que o produto seja testado e aprimorado antes de sua entrega final.

Com o Scrum, o projeto alcançará seus objetivos com agilidade, mantendo a qualidade das entregas e proporcionando uma experiência superior tanto para a equipe quanto para o cliente.

Práticas Utilizadas no Scrum

Reuniões diárias (Daily Scrum):

Realizadas diariamente para discutir o progresso do projeto, identificar impedimentos e alinhar o trabalho entre os membros da equipe.

Sprints:

O trabalho é dividido em ciclos curtos e repetitivos (sprints), permitindo entregas incrementais e frequentes. Isso mantém a equipe focada em pequenos objetivos que contribuem para o progresso contínuo do projeto.

Revisão da Sprint:

Ao final de cada sprint, o incremento do produto é apresentado, revisado e avaliado para garantir que está alinhado com as expectativas dos stakeholders.

Retrospectivas:

Após a conclusão de uma sprint, a equipe reflete sobre o que funcionou bem, o que pode ser melhorado e define ações para aprimorar o processo no próximo ciclo.

Backlog do Produto

O *backlog* será organizado com as seguintes funcionalidades:

1. Sistema de cadastro e login de usuários
2. Página de exibição de produtos

- 3. Sistema de pedidos online
- 4. Ferramentas de análise de dados
- 5. Canal de comunicação com o cliente

As funcionalidades serão priorizadas pelo Product Owner e desenvolvidas conforme a prioridade durante os sprints.

Cronograma de Sprints

Sprint	Foco	Entregáveis
Sprint 1	Planejamento e definição de requisitos	Documentação inicial e Backlog
Sprint 2	Desenvolvimento do Front-End	Protótipo e layout das páginas
Sprint 3	Desenvolvimento do Back-End	Funcionalidade de login e pedidos
Sprint 4	Integração de sistemas e testes iniciais	Integração do Back-End e Front-End
Sprint 5	Testes de funcionabilidades e melhorias	Ajustes baseados no feedback
Sprint 6	Preparação para o lançamento e revisão final	Site completo e pronto para lançar

Matriz RACI

Atividades	P. Owner	Scrum Master	Time de Desenvolvimento	Clientes	Empresas
Planejamento do Backlog	R	C	I	I	C
Desenvolvimento	A	R	R	I	I
Design do Site	A	I	R	C	C
Funcionalidades	A	R	R	C	C
Testes e Avaliação	A	R	R	C	I
Lançamento do Site	A	R	I	I	I

Legenda

- R: Responsável
- A: Aprovador
- C: Consultado
- I: Informado

Custos

Categoria	Custo(R\$)
Desenvolvimento do site	8.000
Design	5.000
Hospedagem (Anual)	2.000
Manutenção	1.500
Total	16.500

Partes Interessadas

- Product Owner (Proprietário da Pizzaria Carioca)
- Scrum Master
- Equipe de Desenvolvimento
- Clientes (usuários do site)
- Fornecedores de tecnologia

Premissas

- Os clientes aceitarão utilizar o site para pedidos.
- A equipe possui as habilidades necessárias para trabalhar com Scrum.
- As tecnologias escolhidas são adequadas ao projeto.

Restrições

- O projeto deve ser concluído em 3 meses.
- O orçamento não pode exceder R\$ 17.000.
- O site não deve funcionar como um e-commerce completo.

Análise de Riscos

Risco	Nível de Risco	Impacto	Solução
Problemas técnicos	3	Atraso do lançamento e comprometimento da funcionalidade.	Acompanhamento contínuo pelo Scrum Master.
Mudanças na expectativa do cliente	3	Retrabalho e atraso no cronograma.	Reuniões e revisões com o Product Owner.
Ultrapassagem do orçamento	2	Comprometimento da visibilidade financeira.	Monitoramento dos custos de cada sprint
Vazamento de dados	2	Perda de confiança e problemas legais.	implementação de testes de segurança frequentes.
Problemas de compatibilidade	3	Experiência negativa para o usuário.	Desenvolvimento responsivo com testes em múltiplos dispositivos.
Falta de comunicação da equipe	2	Ineficiência e mal entendimento.	Reuniões diárias para alinhamento do time (Daily Scrum)

Storyboard

Etapas	Descrição da Ação do Usuário	Resposta do Sistema	Objetivo
1. Página Inicial	O usuário acessa o site pelo navegador.	O site exibe uma página inicial com o logotipo, imagens de pizzas, promoções, e botões claros (<i>Menu</i> , <i>Login</i> , <i>Contato</i>).	Facilitar a escolha do pedido pelo cliente.
2.Visualização do Menu	O usuário clica em <i>Menu</i> para explorar as opções de pizzas disponíveis.	O site exibe uma galeria de imagens de pizzas com descrições detalhadas, preços e opções para adicionar ao carrinho.	Facilitar a escolha do pedido pelo cliente.
3. Cadastro/Login	O usuário decide criar uma conta ou fazer login para salvar suas preferências e acompanhar pedidos.	O site apresenta campos simples para cadastro ou login. Após o preenchimento, redireciona o usuário para o <i>Menu</i> .	Coletar informações e criar perfis personalizados.

4.Adicionar ao Carrinho	O usuário escolhe uma pizza e clica em <i>Adicionar ao Carrinho</i> .	O site adiciona o item ao carrinho e exibe uma notificação de sucesso. Sugere itens adicionais como bebidas ou sobremesas.	Incentivar vendas adicionais e preparar para o checkout.
-------------------------	---	--	--

Aprovação

Papel	Nome	Assinatura
Product Owner	Rodrigo Ferreira	
Scrum Master	Caio Moura	