

# Plano de Gerência de Software

## Sistema de Busca de Livros – StoryLily

Version: Final

Autores:

Ana Francisca de Araújo Pereira

Maria de Jesus Santos Neta

Nauany Oliveira da Costa

Sthefany Dantas Brito

### Histórico de Revisões

Versão	Autor	Descrição	Data
Draft	Ana Francisca	Versão inicial do plano de gerência	10/09/2025
Preliminary	Sthefany	Revisão da versão inicial	15/09/2025
Preliminary	Maria de Jesus	Revisão da versão inicial	15/09/2025
Final	Nauany	Versão final do plano	22/09/2025

## 1. Introdução

Projeto a ser desenvolvido por alunas do 4º ano do curso de Informática para Internet, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN. Esse projeto integra as disciplinas Projeto de Interface do Usuário (React), Projeto de Desenvolvimento de Sistemas para Internet e Programação Orientada a Serviços.

### 1.1. Resumo do projeto

O projeto StoryLily tem como propósito disponibilizar uma aplicação que auxilie o usuário na busca e organização de livros. Para isso, o usuário poderá se cadastrar no sistema e, ao realizar seu cadastro, terá acesso a um ambiente personalizado que poderá ser utilizado de forma individual.

O sistema terá as seguintes funcionalidades: buscar livros em uma API pública, visualizar informações básicas de cada título, registrar favoritos, acompanhar progresso de leitura, organizar listas de interesse, gerar recomendações e disponibilizar relatórios simples sobre os livros consultados.

Ao escolher buscar um livro, o usuário poderá digitar o título ou o nome do autor no campo de pesquisa. O sistema retornará os resultados com as informações principais: título, autor, editora e ano de publicação.

Ao acessar a área de favoritos, o usuário poderá adicionar, remover ou visualizar a lista de livros salvos. Essa lista permitirá que ele acompanhe quais obras deseja ler

futuramente.

Na área de progresso de leitura, o usuário poderá atualizar a etapa em que se encontra em cada livro, registrando páginas lidas ou status (lendo, concluído, pendente). Dessa forma, o sistema funcionará também como um diário de leitura digital.

O sistema ainda permitirá a criação de listas personalizadas, como “livros favoritos” ou “meta do ano”. Cada lista poderá ser atualizada, renomeada ou excluída conforme a necessidade do usuário.

Além disso, haverá uma funcionalidade de estatísticas, que exibirá relatórios simples sobre o perfil de leitura do usuário, como número de livros cadastrados, favoritos e concluídos. Esses dados poderão ser visualizados em formato textual ou em gráficos básicos, de modo a incentivar a leitura contínua.

A identidade visual do StoryLily é representada pela raposinha sentada em cima de uma nuvem lendo um livro, transmitindo a ideia de que a leitura pode levar o usuário a um espaço leve, criativo e mágico. A cor lilás será predominante em botões e destaques, enquanto o branco será usado como cor de fundo para manter a interface limpa e amigável.

1.2. Entrega de tarefas

Data	Marco	Tarefas desenvolvidas	Gerente
20/09/2025	A	Definição do processo de desenvolvimento; Documento de requisitos e identidade visual.	Ana Francisca
10/10/2025	B	Esboço inicial do sistema; Proposta de interface; Definição da paleta visual.	Maria de Jesus
25/10/2025	C	Implementação inicial em React; Integração com API.	Sthefany
15/11/2025	D	Testes de interface; Ajustes de responsividade; Revisão do sistema.	Nauany
25/11/2025	E	Revisão final; Documentação completa; Preparação para entrega final.	Nauany

1.3. Evolução do plano de gerência de software

Espera-se que as tarefas planejadas sejam cumpridas e entregues dentro do prazo destinado de desenvolvimento.

Versão	Autor	Descrição	Data
--------	-------	-----------	------

Draft	Ana Francisca	Versão inicial do plano de gerência	10/09/2025
Final	Nauany	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 GitHub através da URL:

<https://github.com/nauanyyy/PROJETO-StoryLily.git>

## 2. Organização do Projeto

### 2.1. Processo

O processo utilizado para o desenvolvimento do projeto será baseado no SCRUM, uma metodologia ágil que organiza o trabalho em ciclos curtos chamados marcos (sprints). Cada marco terá uma integrante como responsável principal (Scrum Master), cabendo a ela acompanhar as tarefas e coordenar o andamento da equipe.

No início de cada marco será realizada uma reunião de planejamento, onde serão definidas as funcionalidades prioritárias a serem desenvolvidas. Durante o andamento, o grupo fará encontros semanais para relatar o progresso, identificar dificuldades e ajustar as responsabilidades.

As atividades serão registradas no GitHub Projects, utilizado para controle de tarefas e versionamento do código. A comunicação diária será mantida em grupo de mensagens instantâneas, para garantir agilidade no repasse de informações.

Ao final de cada marco haverá uma entrega parcial, incluindo documentos, protótipos ou funcionalidades já implementadas. Com isso, o projeto evoluirá gradualmente até sua conclusão e apresentação final.

### 2.2. Histórico de tarefas

Tarefa	Data	Poderá haver mudanças?	Entregue ao cliente?	Autor
--------	------	------------------------	----------------------	-------

Documento de requisitos	20/09/2025	Sim	Sim	Nauany
Identidade Visual	20/09/2025	Sim	Sim	Ana Francisca Sthefany
Proposta de Interface	10/10/2025	Sim	Sim	Maria de Jesus
Esboço inicial	10/10/2025	Sim	Sim	Ana Francisca
Implementação inicial em React	25/10/2025	Sim	Sim	Ana Francisca Maria de Jesus
Integração com API	25/10/2025	Sim	Sim	Sthefany
Testes de Interface	15/11/2025	Sim	Sim	Nauany
Ajustes de Responsividade	15/11/2025	Sim	Sim	Nauany
Revisão Final e Documentação	25/11/2025	Sim	Sim	Nauany

### 2.3. Estrutura Organizacional

Marco "A"		
Integrante	Função	Responsabilidades
Ana Francisca	Desenvolvedora	Documento de Requisitos e Identidade Visual
Nauany	Gerente	Documento de Requisitos
Sthefany	Desenvolvedora	Apoio na Identidade Visual
Maria de Jesus	Desenvolvedora	Apoio na Identidade Visual
Marco "B"		
Integrante	Função	Responsabilidades
Maria de Jesus	Gerente	Proposta de Interface
Ana Francisca	Desenvolvedora	Esboço inicial
Nauany	Desenvolvedora	Revisão
Sthefany	Desenvolvedora	Esboço Inicial
Marco "C"		
Integrante	Função	Responsabilidades
Ana Francisca	Gerente	Implementação com React
Maria de Jesus	Desenvolvedora	Apoio na Implementação
Sthefany	Desenvolvedora	Integração de Componentes
Nauany	Desenvolvedora	Acompanhamento e Ajustes Iniciais
Marco "D"		
Integrante	Função	Responsabilidades
Sthefany	Gerente	Integração com API
Nauany	Desenvolvedora	Testes de Interface
Ana Francisca	Desenvolvedora	Verificação do Design
Maria de Jesus	Desenvolvedora	Ajustes Visuais
Marco "E"		
Integrante	Função	Responsabilidades
Nauany	Gerente	Ajsutes de Responsividade e Revisão

Sthefany	Desenvolvedora	Testes Finais
Maria de Jesus	Desenvolvedora	Revisão de Interface
Ana Francisca	Desenvolvedora	Revisão Textual

### 3. Processo Gerencial

#### 3.1. Planejamento

Marco	Data Inicial	Data Final
<b>A</b>	<b>10/09/2025</b>	<b>20/09/2025</b>
Definição dos requisitos do sistema, elaboração do documento de requisitos, definição da identidade visual e preparação do primeiro esboço conceitual.semanais.		
<b>B</b>	<b>21/09/2025</b>	<b>10/10/2025</b>
Desenvolvimento do esboço inicial do sistema, proposta de interface, definição da paleta de cores e padronização dos elementos gráficos.		
<b>C</b>	<b>11/10/2025</b>	<b>25/10/2025</b>
Implementação inicial do sistema em React, criação da estrutura básica de componentes e integração preliminar com a API de livros.		
<b>D</b>	<b>26/10/2025</b>	<b>15/11/2025</b>
Integração completa com a API, realização de testes de interface, verificação de usabilidade e ajustes de layout.		
<b>E</b>	<b>16/11/2025</b>	<b>25/11/2025</b>
Ajustes finais de responsividade, revisão geral do sistema e elaboração da documentação completa.		

#### 3.2. Objetivos e prioridades

- Garantir a boa execução do processo de desenvolvimento do *StoryLily*, assegurando que os artefatos gerados sejam consistentes e adequados às disciplinas envolvidas;
- Garantir uma especificação clara do sistema, bem como uma implementação coerente com os requisitos levantados e a identidade visual definida;
- Cumprir os prazos de cada marco, assegurando que o sistema esteja finalizado e pronto para apresentação no período previsto.

#### 3.3. Riscos

##### 3.3.1. Alto

Dificuldade técnica em React ou na integração com APIs externas – parte das tecnologias utilizadas ainda está em aprendizado paralelo pelas integrantes, podendo gerar entraves no desenvolvimento.

Fator tempo – o sistema deverá ser concluído até o fim do bimestre, o que exige organização e cumprimento rigoroso dos marcos.

Fuga do escopo do sistema – risco de adicionar funcionalidades extras que não foram planejadas inicialmente, comprometendo a conclusão dentro do prazo.

### **3.3.2. Médio**

Comprometimento dos membros da equipe – Os membros da equipe podem não apresentar o interesse e a dedicação necessário ao desenvolvimento do projeto no prazo determinado.

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

Problemas no ambiente de desenvolvimento – falhas em equipamentos, internet ou ferramentas podem atrasar a execução das atividades.

## **3.4. Mecanismos de controle**

O acompanhamento das tarefas será realizado através do GitHub Projects, onde serão registradas as atividades e prazos de cada marco. Além disso, serão feitas reuniões semanais (presenciais ou online) para avaliar o andamento do projeto, redistribuir tarefas quando necessário e resolver impedimentos.

A comunicação rápida será garantida por meio de um grupo de mensagens instantâneas, onde as integrantes poderão compartilhar dúvidas, materiais de apoio e decisões importantes.

## **4. Processo Técnico**

### **4.1. Métodos, Ferramentas e Técnicas**

O projeto será desenvolvido utilizando a linguagem JavaScript, com React.js para construção da interface do usuário. O estilo será aplicado com CSS, garantindo responsividade e padronização visual conforme a identidade definida.

Para a comunicação com os dados, será utilizada a integração com APIs públicas de livros, consumindo informações através do método GET. A lógica de manipulação de dados será feita em JavaScript, utilizando os conceitos de componentes, estados e propriedades do React.

A documentação será produzida em Google Docs e Markdown no repositório do GitHub, assegurando clareza e organização. Para a prototipagem das interfaces, será utilizado o Canva. O controle de versão do código será realizado através do GitHub, que também servirá como espaço de gerenciamento de tarefas (GitHub Projects).

## **4.2. Artefatos**

Os artefatos gerados no desenvolvimento do projeto são:

- Plano de gerência de software
- Documento de requisitos
- Identidade visual (paleta de cores, tipografia, logomarca)
- Esboço do sistema (protótipos no Canva)
- Diagramas de arquitetura
- Diagrama de caso de uso
- Interfaces implementadas em React
- Código-fonte do sistema