

Justificativa

- Apresentar sobre diminuição do desperdício e evitar perdas consideráveis de alimentos;
- Levar para a população educação sobre sustentabilidade.

Produto

- Propor um projeto de software que tenha como meta reduzir o desperdício de alimentos.

Stakeholder externos

- Investidores;
- Instituição UniEvangélica;
- Clientes;
- Comunidade;
- Colaboradores.

Premissas

- Publicar Wiki pública P&D para alicerce de dados tecnológicos e exploratórios do projeto.

Riscos

- Não entregar no prazo;
- Material inadequado;
- Usuário com dificuldade de usar o app;

OBJ Smart

Criar um aplicativo que ajude a combater o desperdício de alimentos.

Requisitos

- Aprendizado sobre a ferramenta a ser utilizada;
- Ter consciência do desperdício;
- Marcar como "feito" no aplicativo quando a ação requerida pelo software for concluída;

Benefícios

- Conscientizar sobre desperdício e consumo consciente;
- Observar a quantia certa a ser gasta por mês com os alimentos;

Equipe

- PO;
- Scrum Master;
- Scrum Team;
 - Desenvolvedores;
 - QA;
 - Analista de requisitos;
 - Analista de mídias sociais;
- Líder técnico;
- Orientadores.

Grupo do entregas

- Apresentação de slides, colheita e adaptação de acordo com os feedbacks;
- Interface e cadastro de usuário;
- Armazenamento de dados;
- Notificação sobre o vencimento dos alimentos;
- Armazenar os gastos de cada mês;

Linha do tempo

- 1ª entrega: 08/03/2022
- 2ª entrega: 02/05/2022
- 3ª entrega: 04/07/2022
- 4ª entrega: 05/09/2022
- 5ª entrega: 07/11/2022

Restrições

- Correção de bugs;
- Manter o app sempre atualizado;
- Validação de versões do calendário;
- Regressões;

Custos

- Gerencia de gastos do time;
- Desenvolvimento;
- Manutenção do Sistema;
- Validações de Aceitação;
- Banner;