

- consideráveis de alimentos; - Levar para a população
- educação sobre sustentábilidade.

Produto

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

Stakeholder externos

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

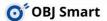


Premissas

- Publicar Wiki pública P&D Não entregar no prazo; para alicerce de dados - Material inadequado; tecnológicos e exploratórios do

- Usuário com dificuldade de usar o app;

Riscos



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

Benefícios

Conscientizar sobre

consciente;

alimentos;

desperdício e consumo

- Observar a quantia certa a

ser gasta por mês com os



Requisitos

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



₽ Equipe

- Scrum Master;
- Scrum Team;
- Desenvolvedores:
- · Analista de requisitos;
- · Analista de mídias sociais; - Líder técnico:
- Orientadores.



projeto.

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;



- 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;

(S) Custos

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