

Termo de Abertura do Projeto	
Projeto: Comidinhas EACH	EACH - USP
Gerente do Projeto: Professor Carvalho	Data: 30 de Agosto de 2019

#### Visão Geral

Plataforma mobile que procura aproximar vendedores de produtos alimentícios aos clientes que não são alcançados pelos atuais meios de comunicação.

#### Visão Detalhada

Inicialmente a plataforma será lançada em ambiente universitário. Os vendedores e seus produtos serão cadastrados de forma simples e rápida pelo próprio app e os compradores podem usar o app se cadastrando ou de forma anônima. As principais funções do app são:

- Lista de vendedores, status e imagem de perfil
- Lojas com as imagens dos produtos e preços
- Chat de vendedor com comprador
- Telas de cadastro e atualização de cadastro
- Área de negociações com cartão de crédito, débito e conta do Comidinhas EACH
- Vendedor premium com layout de loja diferenciado, destaque na lista de vendedores
- Comprador premium com cupons de descontos e promoções exclusiva

#### Objetivos

- Criação de um aplicativo mobile para plataformas Android e iOS
- Aumentar a visibilidade dos vendedores cadastrados na plataforma
- Aproximar os vendedores dos clientes

#### Marcos

- 30/08/2019: Início das discussões sobre os objetivos e motivações da plataforma
- 01/09/2019: Documentação e planejamento das áreas do projeto
- 15/09/2019: Início do desenvolvimento
- 01/11/2019: Início dos testes internos
- 10/01/2020: Negociação com as lojas de app
- 15/01/2020: Comunicação com as universidades
- 15/02/2020: Lançamento do alfa privado
- 16/02/2020: Início dos testes externos
- 01/04/2020: Lançamento do beta público
- 01/08/2020: Publicação do app em produção
- 31/08/2020: Entrega do projeto

#### Restrições

- O planejamento do projeto deverá ser concluído em no máximo 15 meses.
- A interface deve ser muito simples e intuitiva, utilizando componentes nativos das plataformas

#### Riscos

- Medidas provenientes das instituições públicas que comprometam o comércio de produtos alimentícios.
- Falta de download dos usuários para atingir os objetivos dado a competição com outros aplicativos de comunicação já existentes.

#### Equipe

Patrocinador: Marcelo Fantinato

[illegible]