

Plano de Gerenciamento de Aquisições	
Projeto: Comidinhas EACH	EACH - USP
Gerente do Projeto: Professor Carvalho	Data: 30 de Agosto de 2019

## Objetivo

As aquisições do projeto serão baseadas em licenças de software e computadores com desempenho suficiente para um desenvolvimento confortável da aplicação.

## Método de gerenciamento das aquisições

O gerenciamento das aquisições será supervisionado pelo Gerente do projeto, o Professor Carvalho. Ele será responsável por fazer e avaliar as propostas das empresas vendedoras e realizar as reuniões para concretização das aquisições.

## Conduzir as aquisições

- Realização do contato com os fornecedores dos seguintes produtos em busca da melhor solução, considerando o preço
  - 1 Macbook Air
  - 2 Notebooks Windows
  - Licenças: Github, AppStore, IDEs

## Controlar as aquisições

- Monitoração do desempenho e integridade dos produtos e serviços adquiridos, realizado pelo Gerente do projeto juntamente aos desenvolvedores. Caso as aquisições estejam gerando problemas na aplicação, realizar reuniões com vendedores buscando solucionar os problemas

Cód. Aquisição	Importância	Item a ser adquirido	Urgência	Impacto	Motivo da Decisão de Compra	Fornecedores potenciais	Qtde	Custo	Previsão	Doc. Aquisição
1	20	Macbook Pro	4-Alta	5-Muito Alto	Compilação da aplicação para iOS	Apple Store, B2W, CissaMagaz	1	R\$7.000,00	Início do desenvolvimento da aplicação	NFE
2	18	Notebook Asus x510UR	4-Alta	4-Alto	Desenvolvimento da aplicação Android e desenho das interfaces	B2W, Magazine Luiza	2	R\$8.000,00	Início do desenvolvimento da aplicação	NFE
3	25	Licença Github	5-Muito Alta	5-Muito Alto	Criação de repositório privado	Github	3	R\$324,00		
4	6	Licença AppStore	3-Média	2-Baixo	Permissão para submeter a aplicação à AppStore	Apple	1	R\$400,00		
5	6	Licença Google Play	3-Média	2-Baixo	Permissão para submeter a aplicação à Google Play Store	Google	1	R\$100,00		
6	25	Outras licenças	5-Muito Alta	5-Muito Alto	Ambiente para desenvolvimento da aplicação			R\$1.116,00		