

# TICtech

## 1. Identificação

a. Nome do projeto

DoaAção.

b. Equipe

TICtech

Membros: Bruno Azevedo (9012970), Enrico Robazza (9806738), Gabriel Arantes (9266372), Pedro Abbud (8058718), Thaís Nobre (7163822), Thales Bonini (7151482), Willian Gonzaga Leodegario (9771293).

c. Data criação do documento

10/05

## 2. Introdução

O projeto tem como objetivo o desenvolvimento de uma aplicação para promover a conexão entre instituições ou organizações que possuam atividades voluntárias e pessoas que gostariam de fazer algum trabalho voluntário.

O desenvolvimento será baseado em um sistema web de match, onde a instituição pode escolher o interessado, fazendo com que um chat seja iniciado entre eles, semelhante a aplicativos como *Tinder*..

- Principais entregas do projeto

Data	Alterações
24/05	Login pelo Facebook e Google e Match de instituição com a pessoa interessada e início do chat
07/06	Tags vinculadas às contas para melhorar a qualidade do algoritmo para mostrar instituição a pessoas e vice e versa
14/06	Área do usuário e sistema de perfil
18/06	Lista de Chats com as ongs

- Os objetivos incluem, primeiramente, a entrega do MVP do aplicativo, consistindo de um sistema em que voluntário e ONGs possam conectar-se e descobrir oportunidades de cooperação.

Por fim, a aceitação do produto final pelo cliente é o item mais desejável dentre os objetivos citados.

- Para que o produto seja aceito, é desejável que sua interface com o usuário seja agradável e intuitiva. Buscando isso, o aplicativo será modelado semelhantemente a outros aplicativos já conhecidos, como o *Tinder*.

Por fim, o aplicativo deve comportar-se da maneira proposta pelo cliente. Desse modo, reuniões constantes com a apresentação dos entregáveis são necessárias para garantir que o produto sendo desenvolvido está de acordo com os padrões requisitados.

Os itens principais que podem causar o fracasso do projeto são listados a seguir. Baseado nos resultados obtidos pela matriz de risco, estes podem ter as seguintes respostas: **aceitar** (verde, entre 1% e 16%), **mitigar** (amarelo/laranja, entre 18% e 36%) ou **evitar/transferir** (vermelho, entre 40% e 100%).

		Risco = Probabilidade x Impacto									
Probabilidade	100%	10,0%	20,0%	30,0%	40,0%	50,0%	60,0%	70,0%	80,0%	90,0%	100,0%
	90%	9,0%	18,0%	27,0%	36,0%	45,0%	54,0%	63,0%	72,0%	81,0%	90,0%
	80%	8,0%	16,0%	24,0%	32,0%	40,0%	48,0%	56,0%	64,0%	72,0%	80,0%
	70%	7,0%	14,0%	21,0%	28,0%	35,0%	42,0%	49,0%	56,0%	63,0%	70,0%
	60%	6,0%	12,0%	18,0%	24,0%	30,0%	36,0%	42,0%	48,0%	54,0%	60,0%
	50%	5,0%	10,0%	15,0%	20,0%	25,0%	30,0%	35,0%	40,0%	45,0%	50,0%
	40%	4,0%	8,0%	12,0%	16,0%	20,0%	24,0%	28,0%	32,0%	36,0%	40,0%
	30%	3,0%	6,0%	9,0%	12,0%	15,0%	18,0%	21,0%	24,0%	27,0%	30,0%
	20%	2,0%	4,0%	6,0%	8,0%	10,0%	12,0%	14,0%	16,0%	18,0%	20,0%
	10%	1,0%	2,0%	3,0%	4,0%	5,0%	6,0%	7,0%	8,0%	9,0%	10,0%
0%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%	
	Impacto										

Evento	Tipo	Risco (%)	Impacto	Tipo de resposta	Estratégia de resposta
Ausência de membros da equipe em função de atividades da graduação	Projeto	36,0	Atraso nas entregas devido à coordenação do trabalho.	Mitigar	Garantir que elementos cruciais ao projeto sejam implementados já no início, quando a equipe não estará sobrecarregada; Reuniões presenciais e virtuais.
Dificuldade em aplicar a tecnologia <i>Flask</i>	Técnico	30,0	Atraso na entrega final e mudanças nas especificações do projeto.	Mitigar	Estudo da tecnologia por parte dos membros que a utilizarão, além da inclusão de um membro com experiência na área.
Surgimento de um aplicativo idêntico ao projetado	Negócio	16,0	Comparações feitas por usuários e potencial redução de engajamento da comunidade	Aceitar	---
Uso do aplicativo com intenções maliciosas/de má fé (p.ex. enganar o voluntário, divulgar eventos comerciais,)	Negócio	30%	Perda de credibilidade do aplicativo e queda do número de usuários	Mitigar	Registrar previamente as instituições que podem criar eventos; Perfis de moderação para deletar eventos duvidosos.
Estimativas de recursos (tempo e pessoas) não são suficientemente precisas	Projeto	42%	Atraso na entrega final	Evitar	Conferir, ao fim de cada sprint, se os prazos são realistas ou precisam de ajustes.

Falta de engajamento dos stakeholders	Projeto	28%	Dificuldade para mapear e cumprir requisitos; validação do sistema	Mitigar	Contatar semanalmente cada um dos stakeholders; Apresentar o projeto ao cliente e anotar suas ideias para melhorar o aplicativo
---------------------------------------	---------	-----	--	---------	---

#### 4. Organização do Projeto

##### a. Cronograma

O cronograma do projeto seguirá as entregas propostas no item 2, no formato de *sprints*. O conteúdo a ser desenvolvido nessas *sprints* está sujeito a mudanças, conforme as entregas ocorrerem e o cliente opinar sobre o curso de desenvolvimento do projeto.

O cronograma interno de cada *sprint* será definido individualmente durante cada planejamento de *sprint*, em que o PO definirá quais elementos do *user stories* serão passados para o *sprint backlog*.

Quanto às dependências, o planejamento de entregas foi feito de forma que os elementos base do aplicativo serão desenvolvidos primeiramente, de modo que elementos como o sistema de *tags* só podem ser desenvolvidos quando o *login* estiverem prontos.

##### b. Organização da Equipe

i. Envolvidos em cada atividade, papel e responsabilidade dos membros da equipe

Membro	Papel
Bruno Azevedo	PO
Enrico Robazza	Desenvolvedor front-end
Gabriel Arantes	Suplente de PO, desenvolvedor de APIs em <i>Flask</i> .
Pedro Abbud	Liderança técnica. Garantir que todos os membros aprendam e se familiarizem com a Stack; Fazer

	decisões de arquitetura e projeto.
Thaís Nobre	Desenvolvedor front-end
Thales Bonini	Desenvolvedor front-end
Willian Gonzaga Leodegario	Desenvolvedor back-end

## 5. Conclusão

O projeto constitui de uma PWA (Progressive Web App), com o Frontend feito no framework React e o Backend em Python, utilizando o micro-framework web Flask, fazendo uso também de facilidades da plataforma BaaS (Backend as a service) do Firebase. O projeto será versionado por Git no GitHub e gerido no Trello.

O resultado esperado se baseia em conseguir facilitar o contato entre instituições e pessoas que queiram fazer trabalho voluntário, através de um sistema responsivo, intuitivo e gratuito.

Utilizaremos o framework SCRUM como base de metodologia de projeto, que consistirá em 5 sprints, sendo que ao fim de cada um deles haverá um entregável. O objetivo final é chegar em um MVP que cumpra de forma satisfatória as necessidades das ONGs interessadas na ferramenta e simultaneamente desenvolva as habilidades dos integrantes do projeto..