

Plano do projeto

Projeto

To Dress

Gerente do projeto

Group_1

Data

07/09/2019

Sumário

1. Escopo
2. Tempo
3. Custos
4. Qualidade
5. Recursos humanos
6. Comunicação
7. Aquisições
8. Riscos
9. Stakeholder

1. Escopo

1.1. Declaração do escopo

Escopo do Produto: Gerenciar Trajes; Busca por cor, tamanho, código, nome do locatário; Gerenciar Funcionário e Gerenciar Cliente
 Escopo do Projeto: Sistema web para gerenciar lojas para aluguel de trajes. Além de roupas, utensílios podem ser cadastrados por exemplo: suspensório, cinto, coroa, gravata, colete, etc. Nele apenas o funcionário da loja tem acesso, é cadastrado o cliente no sistema com o aluguel do traje. No sistema as datas de prova, busca e entrega do traje são cadastradas.
 O traje também é cadastrado pelo funcionário, que informa o código, tamanho, preço, cor, quantidade, características.

1.2. Estrutura analítica do projeto

Id	EAP Item
1	Sistema para lojas para aluguel de traje
1.1	Termo de Abertura
1.1.1 *	Propósito/Justificativa do Projeto
1.1.2 *	Objetivos do projeto
1.1.3 *	Resultado(s) esperado(s)
1.1.4 *	Premissas e restrições
1.2 *	Escopo do projeto
1.3 *	Requisitos e Projeto
1.4 *	Análise de requisito
1.5 *	Projeto arquitetural
1.6 *	Projeto de interfaces
1.7 *	Protótipo
1.8 *	Projeto de componentes
1.9 *	Entrega Análise e projeto do software
1.10 *	Gerenciar Classes
1.11 *	Entrega do software inicial
1.12 *	Continuação do Gerenciar Classes
1.13 *	Entrega do software final e apresentação final

1.3. Dicionário da EAP

EAP Item	Descrição
1 Sistema para lojas para aluguel de traje	To Dress é o nome do meu sistema
1.1 Termo de Abertura	Entregue dia 11.

1.1.1 Propósito/Justificativa do Projeto *	O automação dos negócios é de extrema necessidade em todas as esferas do comércio desde a pequenos mercados até redes multinacionais. Pensando nisso eu percebo que microempresas não se importam muito em ter um sistema de gerenciamento por ter o desconhecimento de mexer em computador. Muitas lojas para aluguel de trajes possuem uma tabela feita a mão, em caderno, e quando é necessário procurar se o traje é alugada, é buscado neste caderno. O motivo que eu quis realizar esse projeto é o atual gerenciamento de lojas para aluguel feito de forma manual anotando. Pretendo usar tecnologias que já foram aprendidas no curso e as que eu aprendi sozinha. Primeiro irei fazer a uml, depois o banco de dados, desenvolver o html responsivo ao mesmo tempo que programo orientado a objetos.
1.1.2 Objetivos do projeto *	Sistema Web para gerenciar lojas para aluguel de trajes, com o intuito de automatizar o negócio, tendo o controle dos funcionários, clientes e os trajes. Evita falhas humanas na hora de organizar os trajes com etiquetas com nome do locatário, no sistema é só digitar o nome do locatário que se descobre qual traje é o dele. Comodidade de acompanhamento de prova, retirada e devolução.
1.1.3 Resultado(s) esperado(s) *	Gerenciar de Trajes, Busca por cor, tamanho, código, nome do locatário, Gerenciar de Funcionário, Gerenciar de Cliente, Gerenciar Aluguel e Gerenciar Utensílios.
1.1.4 Premissas e restrições *	Premissas O funcionário se cadastra no sistema, o funcionário que irá cadastrar o cliente na loja com o seu traje alugado. O funcionário tem autonomia de cadastrar trajes. Existe diferença de trajes femininos e masculinos na hora do cadastro. O funcionário pode cadastrar um traje por vez na conta do cliente e o cliente pode alugar muitos trajes. Mensagens de sucesso ou erro cada vez que um evento como cadastro (trajes ou usuário) e ato do aluguel ocorre. Restrições Não é uma loja online de trajes e sim um sistema de gerenciamento de lojas de trajes. Apenas o funcionário tem acesso ao sistema. O sistema não gerencia fluxo de caixa. Não será enviado mensagens via sms, e-mail ou redes sociais ao cliente. O sistema não aceita finalizar um aluguel sem ter pago uma parte do valor.
1.2 Escopo do projeto *	Escopo do Produto: Gerenciar Trajes; Busca por cor, tamanho, código, nome do locatário; Gerenciar Funcionário, Gerenciar Cliente, Gerenciar Aluguel e Gerenciar utensílios. Escopo do Projeto: Sistema web para gerenciar lojas para aluguel de trajes. Nele apenas o funcionário da loja tem acesso, é cadastrado o cliente no sistema com o aluguel do traje. No sistema as datas de prova, busca e entrega do traje são cadastradas. O traje também é cadastrado pelo funcionário, que informa o código, tamanho, preço, cor, quantidade, características.
1.3 Requisitos e Projeto *	Nessa seção será definida como os requisitos serão levantados, será identificados os requisitos funcionais, não funcionais, de usuário e de sistema.
1.4 Análise de requisito *	Colocarei em prioridade alguns requisitos. Verificarei se estão completos e consistentes.
1.5 Projeto arquitetural *	A arquitetura será em camadas e a uml será feita.
1.6 Projeto de interfaces *	Com um protótipo de média fidelidade farei testes no modelo para depois começar a programar. A partir dos meus requisitos conhecerei o meu usuário e saberei como deve ser a usabilidade das interfaces.
1.7 Protótipo *	O protótipo do sistema vai ser apresentado dia 4 e 6 de novembro.
1.8 Projeto de componentes *	Projetar o comportamento das minhas classes.
1.9 Entrega Análise e projeto do software *	Nessa entrega o documento terá o levantamento de requisitos, diagrama de caso de uso, requisitos de usuário, diagrama de atividade, requisitos de sistema, requisitos funcionais e não funcionais, prototipação de média fidelidade, diagrama E-R do banco de dados e a metodologia de desenvolvimento.
1.10 Gerenciar Classes *	Início da implementação front-end e back-end. Meu planejamento é usar java, spring boot, algum framework de front-end e MySQL.
1.11 Entrega do software inicial *	A lógica de programação começará a ser desenvolvida, algumas página do meu prototipo de média fidelidade da interface será feito, início da implementação do banco de dados e serão realizados testes.
1.12 Continuação do Gerenciar Classes *	Programação será finalizada.
1.13 Entrega do software final e apresentação final *	Sistema Web para gerenciar lojas para aluguel de trajes pronto.

2. Tempo

2.1. Definição e sequenciamento das atividades

ID	Atividade	Atividade(s) precedente(s)
1.1.1	Propósito/Justificativa do Projeto	
1.1.2	Objetivos do projeto	
1.1.3	Resultado(s) esperado(s)	
1.1.4	Premissas e restrições	
1.1.4.a	Apresentar termo de abertura	
1.2	Escopo do projeto	
1.2.a	Mencionar o escopo	1.1.4.a.Apresentar termo de abertura
1.2.b	Definição das atividades EAP	1.2.a.Mencionar o escopo
1.2.c	Definir o dicionário	1.2.b.Definição das atividades EAP
1.2.d	Definir o cronograma	1.2.c.Definir o dicionário
1.3	Requisitos e Projeto	
1.3.a	Definir como será realizado o levantamento	1.2.d.Definir o cronograma
1.3.b	Identificar requisitos funcionais	1.3.a. Definir como será realizado o levantamento
1.3.c	Identificar requisitos não funcionais	1.3.b.Identificar requisitos funcionais
1.3.d	Identificar requisitos de sistema	1.3.c.Identificar requisitos não funcionais
1.4	Análise de requisito	
1.4.a	Fazer diagrama de caso de uso	1.3.d.Identificar requisitos de sistema
1.4.b	Organizar requisitos do User	1.4.a.Fazer diagrama de caso de uso
1.5	Projeto arquitetural	
1.5.a	Estruturar em camadas	1.4.b.Organizar requisitos do User
1.6	Projeto de interfaces	
1.6.a	Prototipagem de interface	1.5.a.Estruturar em camadas
1.6.b	Teste de usabilidade	1.6.a.Prototipagem de interface
1.7	Protótipo	
1.8	Projeto de componentes	
1.9	Entrega Análise e projeto do software	
1.9.a	Apresentar Análise e projeto do soft	1.6.a.Prototipagem de interface
1.10	Gerenciar Classes	
1.10.a	Início da Implementação do front-end	1.9.a.Apresentar Análise e projeto do soft
1.10.b	Início implementação do back-end	1.10.a.Início da Implementação do front-end
1.10.c	Início da implementação do banco de dados	1.10.b.Início implementação do back-end
1.10.d	Realização dos Testes	1.10.c.Início da implementação do banco de dados
1.11	Entrega do software inicial	
1.11.a	Apresentar entrega do soft inicial	1.10.d.Realização dos Testes
1.12	Continuação do Gerenciar Classes	
1.12.a	Continuar a implementar o front-end	1.11.a.Apresentar entrega do soft inicial
1.12.b	Continuar a implementar o back-end	1.12.a.Continuar a implementar o front-end
1.12.c	Continuar a implementar o banco de dados	1.12.b.Continuar a implementar o back-end
1.12.d	Realização dos Testes	1.12.c.Continuar a implementar o banco de dados
1.13	Entrega do software final e apresentação final	
1.13.a	Apresentar entrega do soft final e apresentação final	1.12.d.Realização dos Testes

2.2. Estimativa de tamanho dos pacotes de trabalho da EAP

Id	Pacote de trabalho	Tamanho estimado/Unidade
1.1.1	Propósito/Justificativa do Projeto	0 /
1.1.2	Objetivos do projeto	0 /
1.1.3	Resultado(s) esperado(s)	0 /
1.1.4	Premissas e restrições	0 /
1.2	Escopo do projeto	0 /
1.3	Requisitos e Projeto	0 /
1.4	Análise de requisito	0 /
1.5	Projeto arquitetural	0 /
1.6	Projeto de interfaces	0 /
1.7	Protótipo	0 /
1.8	Projeto de componentes	0 /
1.9	Entrega Análise e projeto do software	0 /
1.10	Gerenciar Classes	0 /
1.11	Entrega do software inicial	0 /
1.12	Continuação do Gerenciar Classes	0 /
1.13	Entrega do software final e apresentação final	0 /

2.3. Estimativa de duração de atividades

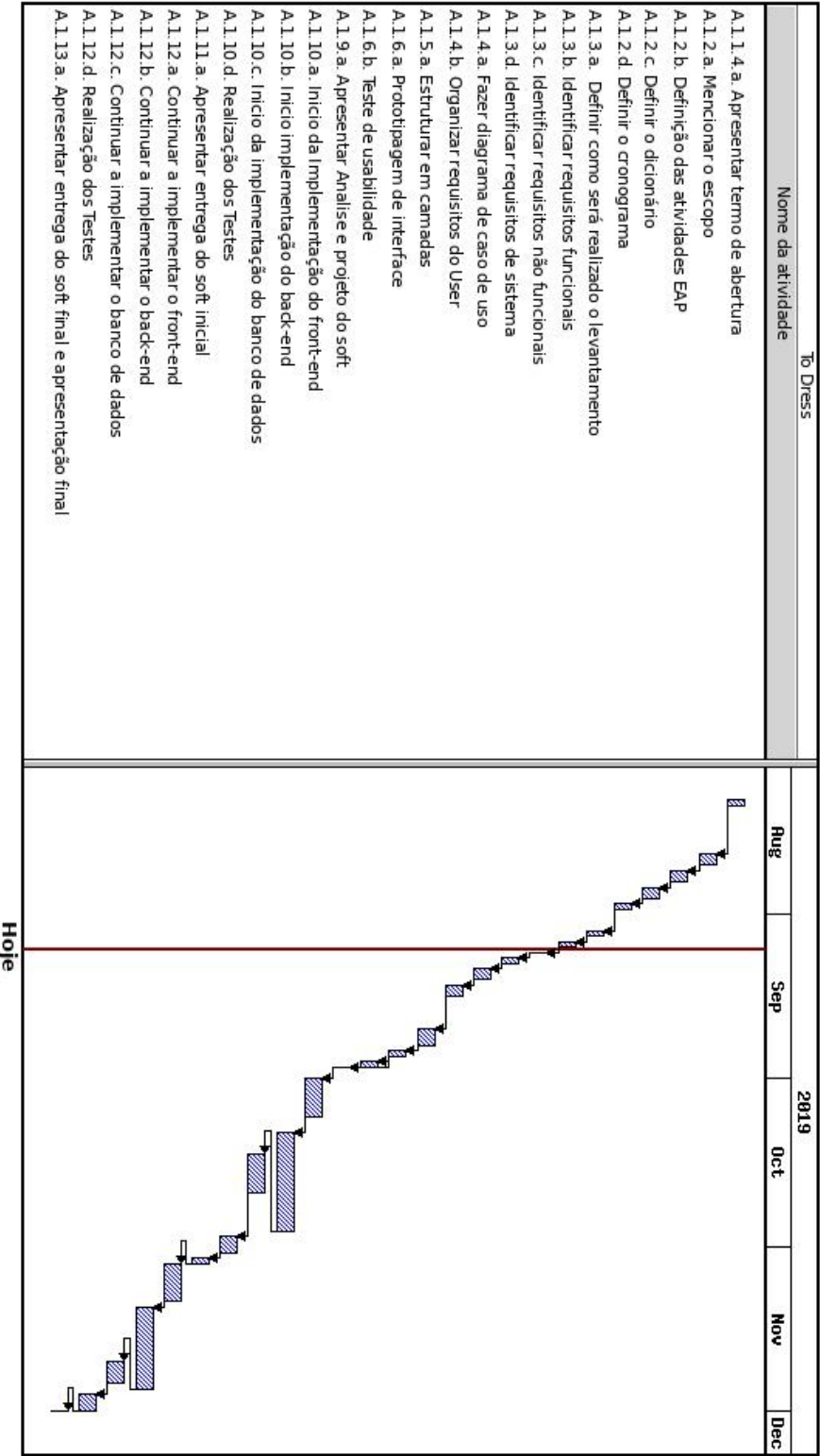
Id	Atividade	Duração (dias)
1.1.4.a	Apresentar termo de abertura	2 dia(s)
1.2.a	Mencionar o escopo	3 dia(s)
1.2.b	Definição das atividades EAP	3 dia(s)
1.2.c	Definir o dicionário	3 dia(s)
1.2.d	Definir o cronograma	2 dia(s)
1.3.a	Definir como será realizado o levantamento	2 dia(s)
1.3.b	Identificar requisitos funcionais	2 dia(s)
1.3.c	Identificar requisitos não funcionais	1 dia(s)
1.3.d	Identificar requisitos de sistema	2 dia(s)
1.4.a	Fazer diagrama de caso de uso	3 dia(s)
1.4.b	Organizar requisitos do User	3 dia(s)
1.5.a	Estruturar em camadas	4 dia(s)
1.6.a	Prototipagem de interface	2 dia(s)
1.6.b	Teste de usabilidade	2 dia(s)
1.9.a	Apresentar Análise e projeto do soft	1 dia(s)
1.10.a	Início da Implementação do front-end	8 dia(s)
1.10.b	Início implementação do back-end	19 dia(s)
1.10.c	Início da implementação do banco de dados	8 dia(s)
1.10.d	Realização dos Testes	4 dia(s)
1.11.a	Apresentar entrega do soft inicial	1 dia(s)
1.12.a	Continuar a implementar o front-end	8 dia(s)

1.12.b	Continuar a implementar o back-end	16 dia(s)
1.12.c	Continuar a implementar o banco de dados	5 dia(s)
1.12.d	Realização dos Testes	4 dia(s)
1.13.a	Apresentar entrega do soft final e apresentação final	1 dia(s)

2.4. Cronograma

Id	Atividade	Data início	Data fim
1.1.4.a	Apresentar termo de abertura	11/08/2019	12/08/2019
1.2.a	Mencionar o escopo	21/08/2019	23/08/2019
1.2.b	Definição das atividades EAP	24/08/2019	26/08/2019
1.2.c	Definir o dicionário	27/08/2019	29/08/2019
1.2.d	Definir o cronograma	30/08/2019	31/08/2019
1.3.a	Definir como será realizado o levantamento	04/09/2019	05/09/2019
1.3.b	Identificar requisitos funcionais	06/09/2019	07/09/2019
1.3.c	Identificar requisitos não funcionais	08/09/2019	08/09/2019
1.3.d	Identificar requisitos de sistema	09/09/2019	10/09/2019
1.4.a	Fazer diagrama de caso de uso	11/09/2019	13/09/2019
1.4.b	Organizar requisitos do User	14/09/2019	16/09/2019
1.5.a	Estruturar em camadas	22/09/2019	25/09/2019
1.6.a	Prototipagem de interface	26/09/2019	27/09/2019
1.6.b	Teste de usabilidade	28/09/2019	29/09/2019
1.9.a	Apresentar Analise e projeto do soft	29/09/2019	29/09/2019
1.10.a	Início da Implementação do front-end	01/10/2019	08/10/2019
1.10.b	Início implementação do back-end	11/10/2019	29/10/2019
1.10.c	Início da implementação do banco de dados	15/10/2019	22/10/2019
1.10.d	Realização dos Testes	30/10/2019	02/11/2019
1.11.a	Apresentar entrega do soft inicial	03/11/2019	04/11/2019
1.12.a	Continuar a implementar o front-end	04/11/2019	11/11/2019
1.12.b	Continuar a implementar o back-end	12/11/2019	27/11/2019
1.12.c	Continuar a implementar o banco de dados	22/11/2019	26/11/2019
1.12.d	Realização dos Testes	28/11/2019	01/12/2019
1.13.a	Apresentar entrega do soft final e apresentação final	01/12/2019	01/12/2019

2.5. Cronograma do projeto (Gráfico de Gantt)



3. Custos

3.1. Estimativa de custos

Estimativas para recursos humanos					
Nome	Data início	Data fim	Hora/Mês	Valor hora (R\$)	Custo total (R\$)
Subtotal estimativas para recursos humanos (R\$)					0,00
Estimativas para recursos não humanos					
Descrição	Data início	Data fim	Quantidade	Custo unitário (R\$)	Custo total (R\$)
Subtotal estimativas para recursos não humanos (R\$)					0,00

3.2. Baseline de custos

Ano	2019				
Item	08	09	10	11	Custo total (R\$)
Estimativas para recursos humanos					
Subtotal estimativas para recursos humanos (R\$)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Estimativas para recursos não humanos					
Subtotal estimativas para recursos não humanos (R\$)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Reserva de contingência					
Subtotal para contingência (R\$)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
TOTAL (R\$)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

3.3. Orçamento

Orçamento		
Reserva gerencial (%)	Orçamento parcial (R\$)	Valor total (R\$)
	0,00	0,00
Orçamento total (R\$): 0,00		

4. Qualidade

Necessidade de conformidade em relação às normas, políticas, e diretrizes de qualidade:

4.1 Abordagem de garantia de qualidade

O que audita	Quem audita	Quando audita	Como audita
--------------	-------------	---------------	-------------

4.2 Abordagem de controle de qualidade

Requisitos de Qualidade

5. Recursos humanos

5.1. Estrutura organizacional do projeto

5.2. Detalhamento do organograma

Papel	Responsabilidades	Autoridades	Competências
programador senior	fazer o cód	Ser responsável pelo programador Junior	Saber a linguagem de programação que será usada no projeto.
tester	testar cód	Responsável por criar os teste.	Saber a linguagem de programação do código fonte e do teste
analista de sistema	fazer o cód	Escolher frameworks necessários para o desenvolvimento	Desenvolver a app
web designer	Saber ferramentas de design	Definir o design ux e ui da app	Mexer com illustrator e photoshop

5.3. Informações organizacionais dos recursos

Membro da equipe	Papéis	Currículo	Domingo	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira	Sábado
VITÓRIA PONCIO	programador senior	top	0	2	2	2	2	2	0
Vitoria Poncio	analista de sistema	top	6	1	1	1	2	2	0

5.4. Alocação de pessoas a papéis neste projeto

Papel	Recurso alocado
analista de sistema	Vitoria Poncio
programador senior	VITÓRIA PONCIO

5.5. Necessidade de treinamento

6. Comunicação

7. Aquisições

8. Riscos

Nome	Probabilidade	Impacto	Fator de exposição	Estratégia	Ações de prevenção	Plano de contingência
------	---------------	---------	--------------------	------------	--------------------	-----------------------

9. Stakeholder

Stakeholder	Responsabilidades	Poder	Interesse	Estratégia
Vitoria Poncio	Gerenciar o proj	Alto	Alto	Gerencie Perto