

*	Projeto			
	Projeto:			
	Versão Modelo:	1.0	Folha:	1/6
	Data Criação:	02/04/2016	Ult. Alteração:	09/04/2016
Autores do Documento:		Matheus Portolan, Erich Mantai, Willian Marques		
Gerente do Projeto:		Willian Marques Freire		

Plano de Projeto

*	Projeto			
	Projeto:			
	Versão Modelo:	1.0	Folha:	2/6
	Data Criação:	02/04/2016	Ult. Alteração:	09/04/2016
Autores do Documento:		Matheus Portolan, Erich Mantai, Willian Marques		
Gerente do Projeto:		Willian Marques Freire		

Conteúdo

1.INTRODUÇÃO.....	3
2.DESCRICÃO DO PROJETO.....	3
3.TERMO DE ABERTURA.....	3
4.PLANEJAMENTO.....	5
5.REQUISITOS DO PROJETO.....	6
6.REQUISITOS DO SISTEMA.....	6

*	Projeto			
	Projeto:			
	Versão Modelo:	1.0	Folha:	3/6
	Data Criação:	02/04/2016	Ult. Alteração:	09/04/2016
Autores do Documento:		Matheus Portolan, Erich Mantai, Willian Marques		
Gerente do Projeto:		Willian Marques Freire		

1. Introdução

Este documento tem por objetivo definir o plano de trabalho do Projeto, com definições de funções e responsabilidades, lições aprendidas em projetos anteriores e aplicabilidade no projeto atual, pontos de controle do projeto, escopo, equipe, cronograma, partes interessadas, riscos e impactos e avaliação final.

2. Descrição do projeto

O sistema que será desenvolvido a partir deste projeto consiste em gerenciar gastos financeiros pessoais. Ele será desenvolvido na plataforma web para que possa ser acessado independente de sistema operacional. Será utilizado um controlador de versão que tem por nome github.

3. Termo de Abertura

A finalidade deste projeto é auxiliar e melhorar o gerenciamento financeiro pessoal. Um dos objetivos mensuráveis no projeto é auxiliar as pessoas a passarem por esta crise política e financeira que se encontra no dia a dia. Os critérios que irão garantir o sucesso deste objetivo serão as pesquisas e os feedbacks.

Outro objetivo mensurável no projeto é garantir o nosso aprendizado na área de Gerenciamento de Projetos e no Desenvolvimento de Softwares.

O critério que irá garantir o sucesso destes objetivos são os resultados dos mesmos.

Os requisitos de alto nível são o controle de gastos e lucros pessoais.

As premissas e restrições deste projeto são:

- Deve conter um Gerente de Projeto.
- Deve ser concluído em dois bimestres.
- Deve ser desenvolvido na plataforma web.

O controle de lucros visa gerenciar todas as entradas financeiras pessoais, permitindo assim gerenciar também o controle de gastos do sistema (o que sairá financeiramente), podendo ser mensal, anual, ou semestral.

*	Projeto			
	Projeto:			
	Versão Modelo:	1.0	Folha:	4/6
	Data Criação:	02/04/2016	Ult. Alteração:	09/04/2016
Autores do Documento:		Matheus Portolan, Erich Mantai, Willian Marques		
Gerente do Projeto:		Willian Marques Freire		

Alguns riscos de alto nível são:

- A falta de tempo para conhecer sobre o setor financeiro pessoal.
- A extrapolação do cronograma.
- O falecimento do stakeholder.

Resumo de cronograma de marcos:

- Entrega dos documentos iniciais.
- Prototipação do projeto.
- Terminio do desenvolvimento e testes.
- Entrega do projeto final.

Será gasto com hospedagem, domínio, recursos humanos como por exemplo: tempo de desenvolvimento.

As pessoas interessadas no projeto são:

- Willian Marques Freire (Gerente Geral)
- Erich Leone Mantai (Gerente Front-End)
- Matheus Portolan Alves (Gerente Back-End)
- Fabiana de Lima (Stakeholder interessada no projeto)

Os requisitos para o sucesso do projeto são:

- Boa análise e desenvolvimento
- Bom gerenciamento (trabalho em equipe)

Se atingir aprovação do projeto deverá assinada pelos interessadas no projeto.

Assinaturas:

*	Projeto			
	Projeto:			
	Versão Modelo:	1.0	Folha:	5/6
	Data Criação:	02/04/2016	Ult. Alteração:	09/04/2016
Autores do Documento:		Matheus Portolan, Erich Mantai, Willian Marques		
Gerente do Projeto:		Willian Marques Freire		

4. Planejamento

4.1. Planejamento de gerenciamento de escopo

Será utilizada ferramentas para desenvolvimento de mapas mentais e gerenciar o escopo. Deverá ter reuniões com os stakeholders para uma melhor organização do escopo. Planejar como definir o escopo de acordo com as necessidades atuais, avaliar a EAP (subdivisão das principais entregas do projeto em componentes menores), verificar se o escopo está atendendo o que o cliente solicitou e por fim controlar o escopo para que não saia fora de suas delimitações.

4.2. Planejamento de gerenciamento de tempo

Será feita uma reunião geral com todos os stakeholders discutindo sobre tempo e as entregas do projeto evitando assim problemas de comunicação entre o grupo. Estas reuniões serão documentadas e assinadas para que todos integrantes do grupo saibam como gerenciar seu tempo no projeto. Serão utilizadas ferramentas como GTD (Getting Things Done) para gerenciar o tempo no projeto.

4.3. Planejamento de gerenciamento de Custos

Será feito um levantamento do que será gasto com o desenvolvimento do aplicativo, e deverá ser analisado o tempo gasto para que não extrapole os gastos. Será utilizados ferramentas como planilhas para documentar o que está sendo gasto. Os custos deste projeto devem ser documentados para que todos esteja a par do que está sendo gasto.

4.4. Planejamento de gerenciamento de Qualidade

Será feito um levantamento de requisitos que irão garantir a qualidade do sistema, de acordo com os requisitos e escopo. Será feito reuniões para verificação da qualidade. Ferramentas que serão utilizadas são as próprias documentações de escopo, requisitos e prototipação. Deverão ser documentadas durante o projeto se o que foi feito está de acordo com os requisitos.

4.5. Planejamento de gerenciamento de Recursos Humanos

Deverá ser levantado em reuniões questões que propiciarão o desempenho dos stakeholders, o melhor entendimento para que não aja coisas desnecessárias no projeto por falta de comunicação. Uma ferramenta que estará auxiliando no processo de gerenciamento de recursos Humanos são os mapas mentais. Deverá ser documentada como estão os stakeholders estão interagindo.

4.6. Planejamento de gerenciamento de Comunicações

Deverá ser feito reuniões, e as mesmas deverão ser documentadas e assinadas para que não aja problemas no projeto. Ferramentas de e-mail e video-chamada auxiliarão no gerenciamento de comunicações.

*	Projeto			
	Projeto:			
	Versão Modelo:	1.0	Folha:	6/6
	Data Criação:	02/04/2016	Ult. Alteração:	09/04/2016
Autores do Documento:		Matheus Portolan, Erich Mantai, Willian Marques		
Gerente do Projeto:		Willian Marques Freire		

4.7. Planejamento de gerenciamento de Riscos

Deverá ser levantado os riscos que poderão ocorrer durante o projeto, e também deverá ser procurada maneiras de solucionar se caso ocorra os mesmos. Ferramentas que ajudarão no gerenciamento de riscos são a própria documentação e as reuniões que expõem o que pode atingir o projeto de maneira boa e ruim.

4.8. Planejamento de gerenciamento de Aquisições

Será elaborado documentos padrões para que seja documentado as aquisições no projeto, e também será analisado o qual importante será a mesma no projeto. No gerenciamento de aquisições a mesma não pode extrapolar o valor do planejamento de gastos com o projeto. A própria documentação das aquisições auxiliará o bom gerenciamento de aquisições.

4.9. Planejamento de gerenciamento de Partes Interessadas

Deverá ser transparente o projeto para que todas as partes interessadas estejam interagindo com o projeto, para que não aja nenhum stakeholder por fora do que esteja acontecendo. Se algum stakeholder não estiver colaborando com o projeto deverá ser registrado na área de Registro de problemas, e deverá ser feito reuniões para definir o que deve ser feito a respeito.

5. Requisitos do Projeto

5.1. Deverá ser concluído em dois bimestres.

5.2. O treinamento deverá ser feito para todos os desenvolvedores do sistema.

5.3. O valor total do projeto deve estar entre R\$ 1,00 e R\$ 500,00.

5.4. Todos os integrantes devem interagir com o projeto.

5.5. Deve ser levantado feedback sde todos os integrantes do projeto.

6. Requisitos do Sistema

6.1. Deverá ser desenvolvido na plataforma Web.

6.2. Deverá ser utilizado as seguintes linguagens : PHP, HTML, CSS e JS.

6.3. Deverá controlar contas a pagar e receber.

6.4. Deverá ter CRUD (Create, Read, Update, Delete) Básico para área de contas a pagar e receber.

6.5. Deverá ser visualmente bonito.

6.6. Deverá estar de acordo com os requisitos do projeto.