

**Project Charter**

51GoodIdea

Projeto *QuickList*

Recife, 25 de Novembro de 2013

Sumário

[1. Project Charter 3](#_Toc378966534)

[**1.1**  **Históricos de atualizações do documento** 3](#_Toc378966535)

[**1.2**  **Justificativa do projeto** 3](#_Toc378966536)

[**1.3**  **Descrição do produto do projeto** 3](#_Toc378966537)

[**1.4**  **Designação do gerente de projeto** 4](#_Toc378966538)

[**1.5**  **Premissas e restrições para o projeto** 5](#_Toc378966539)

[**1.6**  **Ligações com outros projetos** 5](#_Toc378966540)

[**1.7**  **Principais *stakeholders*** 5](#_Toc378966541)

[**1.8** **Acompanhamento do projeto** 6](#_Toc378966542)

[**1.9** **Tabela de Riscos** 6](#_Toc378966543)

[1.10 Glossário 8](#_Toc378966544)

# Project Charter

**Empresa:** 51GoodIdea

**Nome do projeto:** *QuickList*

**Elaborado por:**

Jadiel Duque (jds2)

João Vitor Bizerra (jvba)

Matheus Henrique (mhbs)

Pedro de Brito (pbcn)

**Data:** 25/11/2013

**Versão:** 1.1

**1.1 Históricos de atualizações do documento**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versão** | **Autor** | **Data** |
| 1.0 | Jadiel Duque (jds2)  João Vitor Bizerra (jvba)  Matheus Henrique (mhbs)  Pedro de Brito (pbcn) | 11/11/2013 |
| 1.1 | João Vitor Bizerra (jvba)  Matheus Henrique (mhbs) | 25/11/2013 |
| 2.0 | Bruno Souza (bfs3)  João Vitor (jvba) | 31/01/2014 |

**1.2 Justificativa do projeto**

O projeto tem por objetivo conceber um sistema *web* que é capaz de criar, gerenciar e compartilhar listas de compras eletrônicas. Segundo a Revista *INFO Exame* (2012), vários especialistas em economia afirmam que ao criar uma lista de compras o consumidor ganha tempo e economiza dinheiro, pois vai direto aos produtos que precisa comprar.

Portanto, o nosso projeto se propõe a prover a automatização da repetitiva tarefa que é criar uma lista de compra a cada compra, permitindo que ela seja feita de maneira rápida, intuitiva e de forma colaborativa, caso assim o cliente queira. Consequentemente, isso gera aos nossos clientes a economia de tempo, redução do retrabalho, interatividade com outros usuários, melhor planejamento e controle, melhor acompanhamento de suas compras e redução de seus gastos. Além de evitar o risco de esquecer um item importante das compras bem como ajudar a natureza, com a economia de papel.

**1.3 Descrição do produto do projeto**

O projeto tem por finalidade desenvolver uma solução que permita aos usuários o planejamento, controle e acompanhamento de sua lista de compras nos diversos supermercados que ele entre, economizando assim tempo, esforço e dinheiro; visto que ele terá em suas mãos a lista de que ele necessita. Tudo isso será possível graças a natureza do nosso sistema, o *QuickList.*

O *QuickList* será um sistema *web* que utilizará a Internet como ambiente de execução. O intuito disso é permitir que serviço seja multiplataforma e o requisito mínimo para funcionamento seja a conexão com a *Internet* e umnavegador *web*, consequentemente atingir o máximo de usuários possível. O sistema irá conter os perfis dos usuários, o catálogo de produtos e realizará as operações que ele possui. O sistema possui as seguintes funcionalidades:

* Criar lista
* Editar lista
* Favoritar lista
* Compartilhar lista
* Apagar lista
* Criar usuário
* Excluir usuário
* Editar informações do usuário
* Adicionar contato
* Excluir contato
* Selecionar produto
* Excluir produto
* Definir quantidade de produto
* Definir preço de produto
* Mostrar total da compra

Outro fator a ser considerado é que o sistema será desenvolvido tendo como prioridade a funcionalidade, simplicidade e intuitividade, visto que o público-alvo são pessoas que não são necessariamente especialistas em tecnologia, por exemplo, donas de casa, seus respectivos filhos e maridos. Pessoas que possivelmente não tem tempo para discutir a respeito de itens que compõe a lista, em virtude da vida corrida, ou elaborar uma lista tradicional ou tem pressa ao fazer a feira e constantemente se esquecem de algum item que iria comprar ou querem economizar.

O projeto não compreenderá serviços de manutenção do sistema e terá custo estimado em 256h no período de 22/10/2013 a 17/02/2014 mais os custos de hospedagem, cerca de R$ 50,00 (Cinquenta reais) mensais, preço-médio das opções disponíveis no mercado, e do domínio, R$ 30,00 (Trinta reais) anuais, conforme o Registro de Domínios para Internet no Brasil (<http://registro.br/dominio/valor.html>).

**1.4 Designação do gerente de projeto**

O gerente de projeto, João Vitor Bizerra, terá o papel de desenvolver o plano de gerenciamento do projeto, criar e controlar cronogramas, identificar e monitorar riscos, disponibilizar relatórios, proporcionar comunicação entre os *stakeholders* e a equipe do projeto, motivar a equipe, controlar, coordenar e designar as atividades do projeto, gerir recursos alocados ao projeto além de possuir a palavra final para a tomada de decisão. Para que com isso a equipe possa satisfazer as necessidades e expectativas dos *stakeholders*.

**1.5 Premissas e restrições para o projeto**

**Premissas:**

* Cumprir o prazo do projeto 22/10/2013 à 17/02/2014.
* Distribuição de atividades para os membros do projeto.
* Cumprir as propostas de cada Iteração conforme está mencionado em <https://sites.google.com/a/cin.ufpe.br/if682/sistemas-de-informacao/agenda>.
* Tarefas para construção do projeto e elaboração das documentações, determinadas pelo Gerente de Projeto, concluídas no prazo.
* Regularidade e participação nas reuniões.
* Constante comunicação entre os membros da equipe.

**Restrições:**

* Número máximo de integrantes igual a 5 (cinco) pessoas;
* Todo o software deverá ser construído utilizando a linguagem C#;
* O projeto deve ser completado no período de 5 (cinco) meses;
* O sistema deve ser baseado na *web*.

**1.6 Ligações com outros projetos**

O projeto de Engenharia de Software terá ligação com os projetos de Planejamento e Gerenciamento de Projetos e Banco de Dados, que serão executados em conjunto para construir o *QuickList*.

**1.7 Principais *stakeholders***

Como o Projeto é parte da avaliação da disciplina de Engenharia de Software, não há necessidade de patrocinador, sendo então de caráter gratuito.

* Time do Projeto - Jadiel Duque, João Vitor Bizerra, Matheus Henrique, Pedro de Brito;
* Clientes e Usuários - Inicialmente os participantes do grupo e seus familiares;
* Gerente de Projeto, Desenvolvedor - João Vitor Bizerra
* Arquiteto de Sistemas, Desenvolvedor - Pedro de Brito
* Analista de Projeto, Desenvolvedor - Matheus Henrique
* Analista de Qualidade, Desenvolvedor - Jadiel Duque

**1.8 Acompanhamento do projeto**

O acompanhamento do projeto será feito por meio de reuniões periódicas entre o gerente e os clientes, como já relatado, são os próprios integrantes da equipe e seus familiares. Nestas reuniões os clientes serão atualizados a respeito do andamento do projeto, necessidades de novos recursos (caso exista), impedimentos e estimativa de término.

A equipe se comunicará via *e-mail* e através da ferramenta de gerenciamento de projetos *Redmine* reportando todas as novidades, tarefas, prazos e documentos a respeito do projeto, será realizada reuniões presenciais e semanais para tomadas de decisões futuras, e atualizar o grupo do andamento do projeto e das tarefas.

* 1. **Tabela de Riscos**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Risco | Probabilidade | Impacto | Responsável | Mitigação |
| 1 | Presença de outras atividades durante o desenvolvimento | Alta | Atraso no desenvolvimento do projeto | João Vitor | Construir cronograma de atividades de forma que atenda as melhores condições para desenvolvimento do projeto, como também realizar atividades de desenvolvimento em horários não habituais (durante os finais de semana). |
| 2 | Problema de saúde ou pessoais dos membros da equipe | Alta | Atraso no desenvolvimento do projeto | João Vitor | Documentar todas as atividades para que todos os membros estejam a par do que está sendo realizado e partilhar o conhecimento. |
| 3 | Ausência de tempo livre dos membros para atividades em comum da equipe | Alta | Atraso nas tomadas de decisões e não realização das reuniões | João Vitor | Adaptar a disponibilidade de cada membro às atividades do projeto, encontrando os elos em comum, realocando atividades. |
| 4 | Pouco conhecimento das tecnologias utilizadas | Média | Atraso no desenvolvimento | Pedro de Brito | Inserir tempo de aprendizado no cronograma do projeto. |

## Glossário

*Stakeholder* – é qualquer pessoa ou organização que tenha interesse, ou seja, é afetado pelo projeto.

*Web* – é a rede que conecta computadores por todo mundo, a *World Wide Web (WWW)*.

Sistema *web* – é uma aplicação que está disponível na web.

*Redmine* – é uma flexível aplicação, serviço, web de gerenciamento de projeto.

*E-mail* – *E-Mail* ou Correio Eletrônico é um serviço disponível na Internet que possibilita o envio e o recebimento de mensagens.