



Project Charter

51GoodIdea
Projeto *QuickList*

Recife, 25 de Novembro de 2013

Sumário

1.	Project Charter	3
1.1	Históricos de atualizações do documento	3
1.2	Justificativa do projeto	3
1.3	Descrição do produto do projeto	3
1.4	Designação do gerente de projeto	4
1.5	Premissas e restrições para o projeto.....	5
1.6	Ligações com outros projetos	5
1.7	Principais <i>stakeholders</i>.....	5
1.8	Acompanhamento do projeto	6
1.9	Tabela de Riscos	6
1.10	Glossário.....	8

1. 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. Conseqüentemente, 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 um navegador *web*, conseqüentemente 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.

1.9 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.

1.10 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.