

NOME DO ALUNO: CLEMENTE DOS SANTOS NETTO

CURSO: Gestão de Projetos

PROJETO: Plataforma e-Commerce Brindes Diversos

AGENDA 01 – Conceitos Gerais da Gerência de Projetos

Controle/Monitoramento: Ao passo que as tarefas para construir o projeto são realizadas, Controle/Monitoramento, diz respeito a estar atento aos possíveis impedimentos que coloca em risco as entregas das atividades dentro do prazo e orçamento estabelecido, se elas estão dentro dos padrões de qualidade acordado. Estar atento e pronto para agir no decorrer da construção do projeto para corrigir os fatores que possam impedir sua concretização.

Encerramento: Concluído o projeto, é necessário encerrar os contratos firmados: de trabalho e com os fornecedores, a necessidade de uma reflexão e registro das lições aprendidas durante todo processo que certamente serão utilizados como fonte de consulta e estudo para conclusão de outros projetos.

Escopo: Contém as definições do que será feito e porque será feito.

Execução: Realizar as atividades que vão concretizar o projeto.

Gerenciamento de Projeto: Aplicação de conhecimento, técnicas, boas práticas, habilidades com o objetivo de garantir a concretização satisfatória do projeto idealizado.

Gerente de Projeto: É o indivíduo responsável em aplicar técnicas e boas práticas, empregar habilidades e conhecimento, integrar todos os envolvidos com foco na concretização do projeto.

Inicialização: É a ideia do projeto, o momento de responder as seguintes questões. O que será feito? Qual prazo será utilizado? Quais recursos serão necessários?

Planejamento: É o sequenciamento das etapas, a organização das tarefas, estipular os recursos necessários para atingir os objetivos do projeto.

Prazo: É a definição do tempo que será utilizado para a concretização do projeto, definição do cronograma de trabalho.

Projeto: Ato de concretizar uma ideia, uma ação, uma iniciativa que resulte em um produto/serviço de característica única, atento em realizar o que foi proposto, dentro de padrões de qualidade estabelecido pelas partes interessadas, com definições de prazo de entrega e orçamento.

Recursos: Pessoas, materiais, equipamentos, dinheiro, tudo o que é necessário ter para a concretização do projeto.

AGENDA 02 – Ciclo de Vida de um Projeto

Projeto: Desenvolver uma loja virtual para a empresa Brindes Diversos.

Objetivos do Projeto: Consolidar a atuação no comércio eletrônico da empresa Brindes Diversos, trabalhando com as seguintes frentes:

- Definição do público alvo que iremos atingir;
- Fornecer uma plataforma completa de e-Commerce, com todos os recursos necessários para administração dos produtos, promoções, vendas, emissões de NF-es;
- Integração com os principais Market Place (venda dos produtos da Brindes Diversos pela Shopee, Mercado Livre, Magazine Luiza);
- Implementar SEO, funções de otimização nos mecanismos de busca (Google);
- Impulsioneamento da marca Brindes Diversos e dos produtos nas redes sociais.

Recursos: Profissionais de Design, de Marketing Digital e de Desenvolvimento de Softwares.

Prazo: 3 a 4 meses.

Itens de Controle:

- Validação do Design da Loja;
- Validação das Funcionalidades do e-Commerce;
- Validação das Integrações com Market Place;
- Validação das Estratégias de Marketing Digital.

Riscos: A Brindes Diversos precisa começar atuar no comércio eletrônico, essa uma questão de estratégia para a seguridade da continuação do negócio, é fundamental ter presença online. Nesse cenário o principal risco para o projeto são atrasos na entrega da plataforma de e-Commerce, pois isso implica em prejuízos, sendo assim:

- Alterações frequentes do layout da loja virtual. Método de Prevenção: Confeccionar o layout utilizando o software Figma, que permite uma visão clara de como vai ficar o produto e validar com a empresa Brindes Diversos, uma vez validado, não haverá mais alterações;
- Atrasos nas entregas dos designers e desenvolvedores. Método de Prevenção: O gerente de projetos irá utilizar o framework SCRUM para gerenciar essas entregas. O framework SCRUM que tem como pilares: Transparência, Inspeção e Adaptação, permite acompanhar de perto o trabalho que está sendo desenvolvido, mitigando eventuais atrasos.

AGENDA 03 – Dimensões Gerenciais do Projeto

Escopo:

- Fase 1: Registrar domínio da loja virtual;
- Fase 2: Contratar serviço de hospedagem;
- Fase 3: Definir layout;
- Fase 4: Programar funcionalidades da plataforma e-Commerce;
- Fase 5: Implantar SEO (funções de otimização nos buscadores);
- Fase 6: Criar estratégias de promoção/divulgação e impulsionamento.

Stakeholders:

- Proprietários da Brindes Diversos que irão administrar um novo modelo de negócio;
- Novos funcionários da Brindes Diversos que trabalharão exclusivamente com o e-Commerce;
- Clientes da Brindes Diversos que possuirão um novo canal de compras;
- Novos clientes que serão alcançados com a plataforma de e-Commerce.

Tempo:

- Fase 1 e 2: 1 Semana;
- Fase 3: 1 Semana;
- Fase 4: 6 Semanas;
- Fase 5: 1 Semana;
- Fase 6: contínua.

Integração: As atividades são sequenciais, a cada encerramento de uma fase inicia a subsequente.

Comunicação: Sempre via e-Mails para deixar tudo documentado.

Riscos: Atrasos nas entregas dos desenvolvedores. Minimizar esses riscos aplicando o framework SCRUM no controle do desenvolvimento.

Custos:

- Custo com registro do domínio da loja virtual;
- Custo com hospedagem da loja virtual;
- Custo com os profissionais que irão desenvolver o e-Commerce;
- Custo com marketing digital para promoção, divulgação e impulsionamento da loja virtual.

Qualidade:

- Loja virtual seja intuitiva para navegação, compras e finalização das vendas;

- Estável e rápida no carregamento.

Recursos Humanos:

- Fase 1, 2 e 4: Profissional Desenvolvedor Fullstack de Aplicações Web;
- Fase 3: Profissional de Design;
- Fase 5 e 6: Profissional de Marketing Digital.

A aplicação do framework SCRUM é um fator para o engajamento dos desenvolvedores pois permite que os obstáculos que surgem sejam removidos logo que apareça pois é da primícia da metodologia: Transparência, Inspeção e Adaptação.

AGENDA 04 – Integrando os Processos de um Projeto

Lista sequenciada das atividades do projeto:

1. Reunião entre os proprietários da Brindes Diversos, profissional de marketing digital e design para definição do nome da loja virtual, quais os produtos que serão comercializados e o público alvo que será atingido;
2. Definido o nome da loja virtual, o profissional desenvolvedor fullstack irá fazer os pagamentos de registro do domínio (nome da loja virtual) e hospedagem;
3. Após a reunião com os proprietários e em mente o público alvo que será atingido o profissional de design irá fazer 02 layouts funcionais da plataforma e-Commerce para escolha dos proprietários;

(Atividades 2 e 3 são paralelas)

4. Os proprietários da Brindes Diversos deverão aprovar um layout;
5. Encerrar o contrato com o profissional de design;
6. Uma vez aprovado o layout da plataforma e-Commerce o gerente de projetos fará uma reunião com os proprietários para definir as ordens de prioridades dos módulos de entregas das funções da plataforma. A ideia proposta é colocar a Brindes Diversos no cenário de vendas online o mais breve possível com a loja virtual operando com o mínimo necessário, e na medida que o projeto vai caminhando novas funcionalidades (de acordo com as demandas listadas) serão implementadas;
7. Definido layout e lista de prioridades de funções e utilizando a metodologia SCRUM o gerente de projetos irá coordenar o trabalho do profissional de desenvolvimento fullstack que começara a construção da plataforma de e-Commerce;
8. Entregue o conjunto mínimo de funções para a operação da loja virtual o profissional de marketing digital começara o trabalho de impulsionamento e promoção das vendas (será esse um trabalho continuo para garantir um fluxo constante de vendas);

9. Entregue todas as funcionalidades acordadas da plataforma e-Commerce projeto finalizado;
10. Encerrar contrato com profissional desenvolvedor fullstack;
11. Encerramento do projeto.

Gerenciamento de Mudanças: Uma vez que se esteja em desenvolvimento uma funcionalidade só iremos mudar e começar a criação de uma nova função após a conclusão da que estiver em curso. As prioridades de implantações de funções podem ser alteradas (mas só após a conclusão do que estiver sendo feito).

Funcionalidades:

- Conjunto mínimo de função para a operação: administração dos produtos (cadastros, inserção de fotos, descrição), vendas (faturamento, frete), integração com serviços de entregas;
- Emissão de NF-es;
- Relatórios de desempenho de vendas;
- Integrações com Market Place.

Iremos implementar o conjunto mínimo de funções para a Brindes Diversos já começar a operação no comércio eletrônico, as demais funções conforme alinhadas pelos proprietários serão:

- Relatórios de desempenho de vendas;
- Integrações com Market Place;
- Emissão de NF-es.

Lista de Materiais:

- Computador;
- Software para o desenvolvimento de layout;
- Software para o desenvolvimento da plataforma e-Commerce.

Custos:

- Registro do Domínio;
- Hospedagem;
- Horas trabalhadas dos profissionais de Design, Desenvolvimento e Marketing.

AGENDA 05 – Escopo do Projeto

Lista das atividades Pais e Filhas e na sequência a Estrutura Analítica do Projeto.

Hospedagem do e-Commerce:

- Registro do Domínio;
- Contratar Servidor.

Layout do e-Commerce:

- Definição de paleta de cores;
- Definição das disposições dos menus de navegação/interação com o consumidor;
- Definição de galeria/visualização dos produtos;
- Definição dos banners rotativos/promocionais;
- Confecção de dois layouts conforme definições para escolha dos proprietários da Brindes Diversos.

Desenvolvimento do e-Commerce: ocorrerá em duas etapas o frontend é a parte visível do e-Commerce, é onde tem a interação dos clientes/usuários, conforme layout definido e o backend é a parte das funcionalidades do e-Commerce.

Frontend:

- Desenvolvimento da página inicial;
- Desenvolvimento dos menus de navegação;
- Desenvolvimento dos banners;
- Desenvolvimento da galeria/visualização dos produtos.

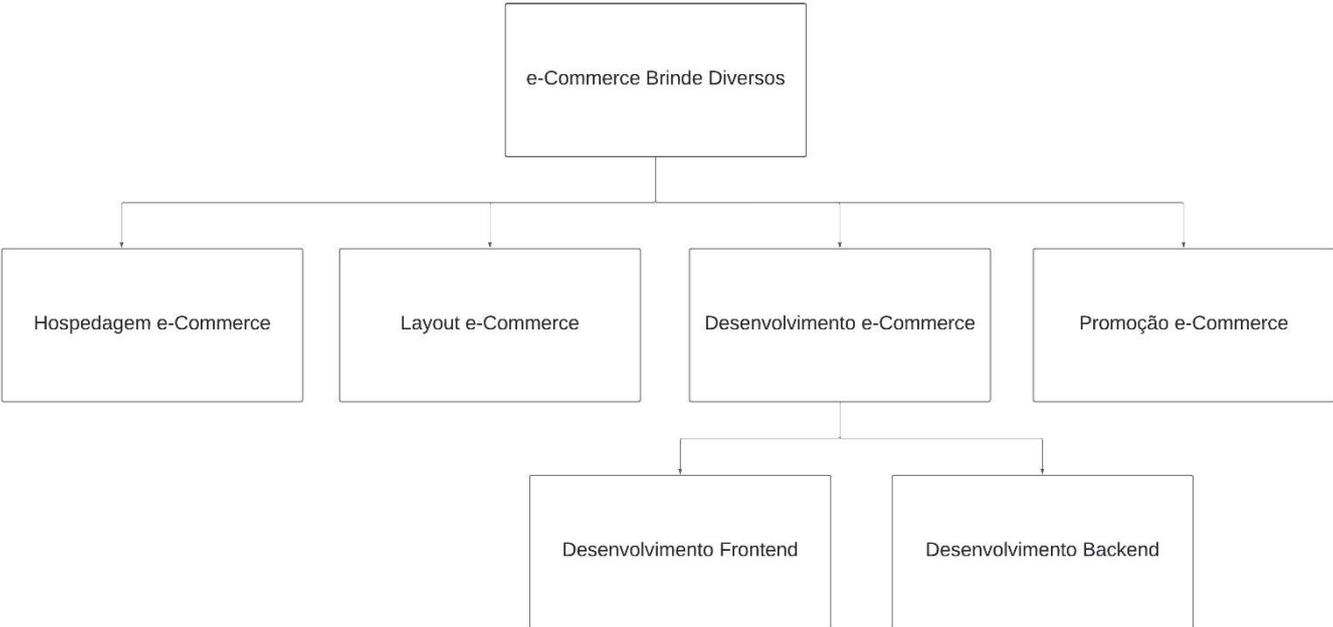
Backend:

- Desenvolvimento da administração dos produtos;
- Desenvolvimento das vendas, fretes, entregas;
- Desenvolvimento das emissões de NF-es;
- Desenvolvimento dos relatórios gerencias;
- Desenvolvimento das integrações com Market Place.

Promoção do e-Commerce:

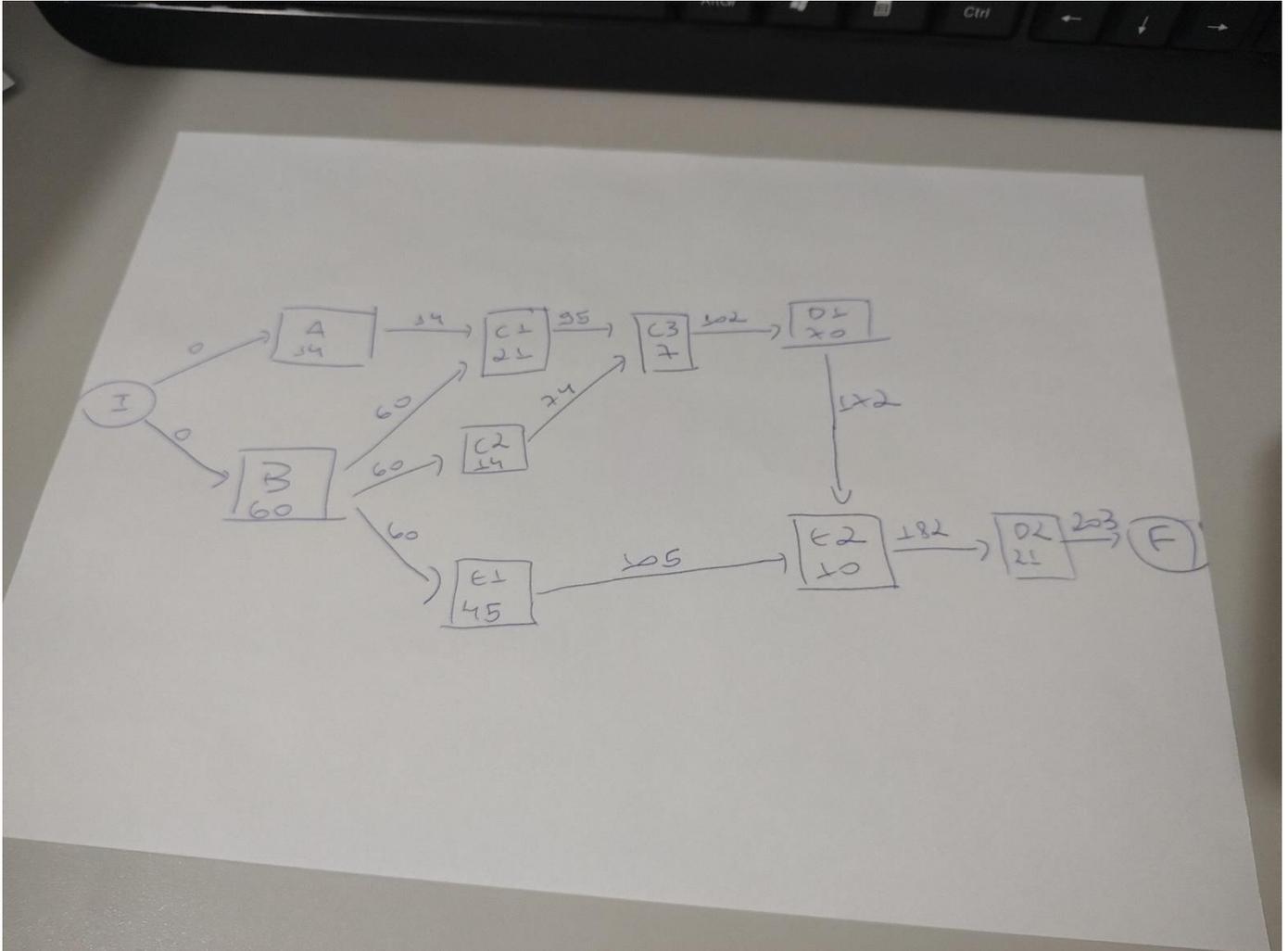
- Implantação no e-Commerce dos otimizadores de busca (SEO);
- Campanhas de impulsionamento nas Redes Sociais.

Estrutura Analítica do Projeto (EAP):



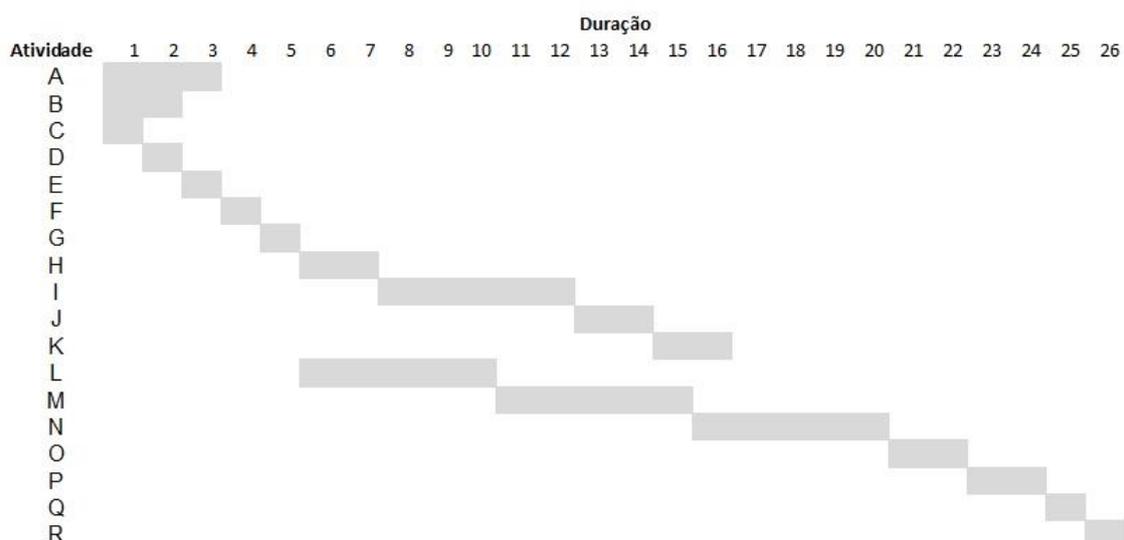
AGENDA 06 – Exercício

Dentro do cenário proposto pelo o exercício o caminho critico identificado foi: B, C1, C3, D1, E2, D2 total de dias para o Caminho Critico será de 189 dias e serão necessários 203 dias para a conclusão do projeto, abaixo segue o Diagrama de Redes desenhado a mão (segundo orientação de não usar softwares) que me permitiu chegar no caminho critico apresentado.



AGENDA 07 – Gráfico de Gantt

Legenda	Atividade	Duração (em dias)
A	Registo de dominio	3
B	Contratar servidor	2
C	Definição de paleta de cores	1
D	Definição das disposições dos menus de navegação/interação com o consumidor	1
E	Definição de galeria/visualização dos produtos	1
F	Definição dos banners rotativos/promocionais	1
G	Confecção de dois layouts conforme definições para escolha dos proprietários da Brindes Diversos	1
H	Desenvolvimento da página inicial	2
I	Desenvolvimento dos menus de navegação	5
J	Desenvolvimento dos banners	2
K	Desenvolvimento da galeria/visualização dos produtos	2
L	Desenvolvimento da administração dos produtos	5
M	Desenvolvimento das vendas, fretes, entregas	5
N	Desenvolvimento das emissões de NF-es	5
O	Desenvolvimento dos relatórios gerencias	2
P	Desenvolvimento das integrações com Market Place	2
Q	Implantação no e-Commerce dos otimizadores de busca (SEO)	1
R	Campanhas de impulsionamento nas Redes Sociais	1



AGENDA 08 – Os Recursos Necessários à Execução do Projeto

Para o desenvolvimento do projeto de e-Commerce Brindes Diversos serão necessários:

- 1 Profissional de Design;
- 2 Profissionais de Desenvolvimento Fullstack;
- 1 Profissional de Marketing Digital;

Seguindo os itens estabelecidos na EAP:

- **Hospedagem e-Commerce**, atribuição dos profissionais de desenvolvimento fullstack;
- **Layout e-Commerce**, atribuição do profissional de design;
- **Desenvolvimento e-Commerce**, atribuição dos profissionais de desenvolvimento fullstack;
- **Promoção e-Commerce**, atribuição do profissional de marketing digital.

Para todos os profissionais é desejado como comportamentos pessoais: Organização;

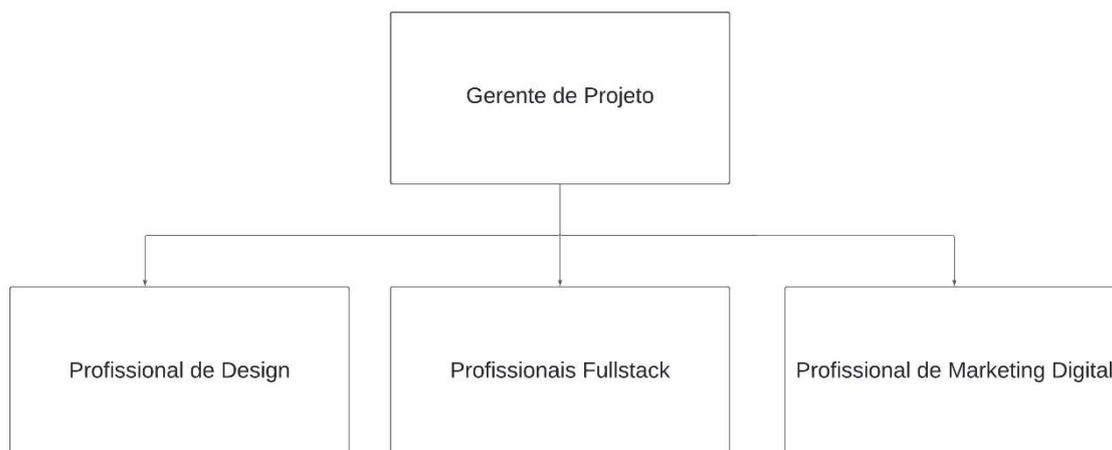
- Criatividade,
- Transparência;
- Adaptabilidade;
- Proatividade;
- Boa comunicação interpessoal.

O perfil profissional esperado, por especificidade:

- **Profissional de Design:** domínio em técnicas de composição, cor, tipografia, branding e domínio no editor gráfico Figma;
- **Profissional de Desenvolvimento Fullstack:** domínio na linguagem de programação JavaScript e nos frameworks React e Node.js, no banco de dados MySQL, construção de API e em administração de servidor;
- **Profissional de Marketing Digital:** domínio em técnicas de SEO, Google ADS, e-Mail Marketing, Gestão de Redes Sociais para engajamento, divulgação, promoção.

Os recursos financeiros empregados serão para pagamento do registro e hospedagem do e-Commerce, pagamento dos profissionais para a realização do projeto, os materiais necessários serão computadores (de uso dos próprios profissionais) e os softwares de licença livre (exceto o Figma, que utilizaremos o plano gratuito).

Todos os profissionais respondem diretamente ao Gerente de Projetos, segue o organograma para exemplificação da cadeia de comando.



AGENDA 09 – Custo do Projeto e Cronograma Financeiro

O custo do projeto e-Commerce Brinde Diversos está estipulado em sua totalidade no valor de R\$ 30.240,00.

O custo dos profissionais de Design, Fullstack e Marketing Digital foi estipulado respectivamente R\$ 55,00/Hora, R\$ 85,00/Hora e R\$ 50,00/Hora.

O custo do profissional Gerente de Projeto foi acordado em R\$ 6000,00.

Os custos com Registro e Hospedagem, totalizarão R\$ 840,00.

Foram estipuladas 4 datas para os pagamentos (o profissional Gerente de Projetos receberá em 2 parcelas, sendo na primeira e última semana)

Para melhor visualização segue uma tabela dos custos:

Legenda	Atividades	Duração (em dias)	Custo (R\$)
A	Registro do domínio (via Registro.Br)	3	R\$ 40,00
B	Contratar servidor (via Hostinger)	2	R\$ 800,00
C	Definição de paleta de cores	1	R\$ 440,00
D	Definição das disposições dos menus de navegação/interação com o consumidor	1	R\$ 440,00
E	Definição de galeria/visualização dos produtos	1	R\$ 440,00
F	Definição dos banners rotativos/promocionais	1	R\$ 440,00
G	Desenvolvimento de dois layouts conforme definições para escolha dos proprietários da Brindes Diversos	1	R\$ 440,00
H	Desenvolvimento da página inicial	2	R\$ 1.360,00
I	Desenvolvimento dos menus de navegação	5	R\$ 3.400,00
J	Desenvolvimento dos banners	2	R\$ 1.360,00
K	Desenvolvimento da galeria/visualização dos produtos	2	R\$ 1.360,00
L	Desenvolvimento da administração dos produtos	5	R\$ 3.400,00
M	Desenvolvimento das vendas, fretes, entregas	5	R\$ 3.400,00
N	Desenvolvimento das emissões de NF-es	5	R\$ 3.400,00
O	Desenvolvimento dos relatório gerenciais	2	R\$ 1.360,00
P	Desenvolvimento das integrações com Market Place	2	R\$ 1.360,00
Q	Implantação no e-Commerce dos otimizadores de busca (SEO)	1	R\$ 400,00
R	Campanhas de impulsionamento nas Redes Sociais	1	R\$ 400,00
	Custo do Profissional Gerente de Projetos		R\$ 6.000,00
			R\$ 30.240,00

os pilares Transparência e Inspeção que ocorre diariamente chamada Daily Scrum que é uma reunião entre o Gerente de Projeto e o Desenvolvedor Fullstack Backend, nessas reuniões visando o controle de qualidade será utilizado a ferramenta PDCA.

O PDCA como ferramenta de controle de qualidade norteia o planejamento, a execução, a checagem e a ação (para corrigir os desvios)

Primeiro dia da atividade Desenvolvimento da administração dos produtos, na Daily Scrum o Gerente de Projetos e o Desenvolvedor Fullstack Backend irão planejar as atividades que serão feitas, e quais as checagens para essas atividades. Nas reuniões posteriores, será primeiro validado dentro dos critérios de checagem as atividades que foram executadas no dia anterior e se elas atentem os requisitos planejados, **se sim**, segue para o planejamento das atividades do dia, **senão**, plano de ação para corrigir os desvios, e dentro do prazo estipulado entregar o subproduto que atenda as especificações supracitadas.

Cronograma das Atividades

12/10/2024 Planejamento: Desenvolvimento dos mecanismos para cadastrar as informações textuais e numéricas do produto. Checagem: os campos textuais e numéricos aceitam as informações imputadas.

13/10/2024 Planejamento: Desenvolvimento dos mecanismos para inserção das imagens. Checagem: inserção apenas de imagens (não aceitar outros formatos de arquivos), e não ultrapassar a limitação estipulada de 4 imagens.

14/10/2024 Planejamento: Desenvolvimento dos mecanismos para alteração das informações textuais e numéricas do produto. Checagem: as informações textuais e numéricas alteram na página do e-Commerce.

15/10/2024 Planejamento: Desenvolvimento dos mecanismos para alteração das imagens. Checagem: a alteração das imagens ocorre de fato na página do e-Commerce, a validação de não aceitar outros formatos de arquivos persiste, assim com a limitação de 4 imagens.

16/10/2024 Planejamento: Desenvolvimento dos mecanismos para exclusão do produto. Checagem: a exclusão do produto ocorre de fato da página do e-Commerce.

Utilizando a ferramenta PDCA, planejamos as atividades, temos tempo para execução, checamos o que foi realizado (dentro dos critérios previamente estabelecidos) agimos se necessários caso aja identificação de desvios. Essa ferramenta sendo executada dia-a-dia dentro da Daily SCRUM permitindo assim atingir a qualidade desejada na entrega.

AGENDA 11 – O Compartilhamento de Informações na Gerência de Projetos

Dentro da Estrutura Analítica do Projeto, o processo escolhido para demonstrar como será a tratativa em relação as Comunicações e Gestão das Informações é o Layout do e-Commerce, os Stakeholders envolvidos nesse processo são:

- Os proprietários da Brindes Diversos;
- A carteira de clientes da Brindes Diversos;
- Os clientes que serão captados pelas campanhas de Marketing para a plataforma do e-Commerce da Brinde Diversos;
- Profissionais envolvidos no desenvolvimento do projeto (de Design, de Marketing Digital e de Desenvolvimento);
- Gerente de Projetos.

As atividades que constituem o processo Layout do e-Commerce são:

- Definição de paleta de cores;
- Definição das disposições dos menus de navegação/interação com o consumidor;
- Definição de galeria/visualização dos produtos;
- Definição dos banners rotativos/promocionais;

As comunicações irão acontecer no formato presencial, em uma reunião, agendada e conduzida pelo Gerente de Projetos que empregará a técnica Brainstorm (que consiste em ouvir ideias dos participantes para chegar em um determinado consenso/objetivo) onde buscará as definições de cores, disposições de menus, galerias e banners.

Participarão das reuniões: os Proprietários da Brindes Diversos, o Profissional de Design e o Gerente de Projetos.

Esse processo dispõe de um prazo de 4 dias para sua finalização, as reuniões acontecerão nos 3 primeiros dias, o quarto dia destina-se a confecção final do Layout e aprovação.

A cada reunião, o Gerente de Projetos confeccionará uma ATA e disponibilizará por e-Mail a todos os participantes (isso permite que a informação fique registrada e mantida para futuras consultadas) além de resguardar o teor das definições da reunião respaldando o trabalho que deverá ser executado dentro daquilo que foi comunicado na reunião.

A falta ou falha de comunicação nesse processo trará como consequência a construção de um Layout em desacordo as expectativas dos Proprietários da Brindes Diversos isso resultará em retrabalho, aumentando assim o custo do projeto e prazo de entrega. Por isso nesse processo estipula-se 3 dias de reuniões entre os stakeholders para acompanhar de perto as informações sobre a construção do Layout, garantindo assim a aprovação dentro do cronograma estabelecido.

AGENDA 12 – A Identificação e Minimização dos Efeitos dos Riscos

O projeto plataforma e-Commerce Brinde Diversos tem como principal risco o atraso para sua conclusão.

É um risco de caráter Interno, pois é um projeto que demanda quase que exclusivamente da produção/entrega/desenvolvimento dos profissionais envolvidos.

Nesse contexto a política de mitigação dos riscos consiste em preservar o valor/custo de cada atividade através de sua entrega/conclusão e não pelas horas efetivamente gastas (as horas foram utilizadas para precificação das atividades)

O cerne do projeto é o desenvolvimento frontend e desenvolvimento backend, contratou-se 2 profissionais fullstack (ambos capazes de desenvolver tarefas frontend e/ou backend) para otimizar a entrega do projeto as tarefas entre os dois profissionais foram divididas entre frontend e backend, porém, na ausência de um profissional, o outro será capaz de assumir as tarefas, o impacto será no atraso (e não na qualidade/custo efetivamente)

Para além do risco de atraso inerente a entrega dos profissionais, outro risco identificado é o comprometimento/falha do computador (principal ferramenta de trabalho) ou perda dos dados (códigos desenvolvidos, que são a construção da plataforma).

As formas de mitigar esses dois riscos é instalar no computador do Gerente de Projeto as ferramentas que os profissionais de design, marketing e de desenvolvimento fullstack irão utilizar, por que numa eventualidade até o conserto do computador que apresentou defeito, o profissional conseguirá executar suas atividades.

Em relação a eventual perda de dados, iremos trabalhar com ferramentas que permitem o backup online (permitindo sua recuperação de qualquer outro computador), a exemplo:

- As atas das reuniões, serão mantidas nos e-Mails;
- Os documentos do projeto serão gerados a partir dos serviços do Google Drive;
- Os layouts serão desenvolvidos no Figma;
- E os códigos estarão no repositório GitHub.

Vale citar para finalizar o risco que os proprietários da Brinde Diversos poderão enfrentar em relação as expectativas financeiras quanto a performance de vendas e lucros que a plataforma de e-Commerce retornará, para mitigar esse risco é necessário empregar o profissional de Marketing é ele que promoverá

campanhas que resultaram em um crescente de vendas, além da aderência aos Marketplace.

AGENDA 13 – A Gerência de Aquisições

A realização do projeto plataforma e-Commerce Brinde Diversos, não demanda de uma Gerencia de Aquisições criteriosa, por que o projeto não dispense de aquisições de materiais e serviços para ser concluído, é um projeto que demanda da criação, do desenvolvimento dos profissionais contratados para a execução do projeto.

Para o desenvolvimento da plataforma e-Commerce será utilizado softwares de **Licença Livre**.

Serão utilizados os próprios computadores dos profissionais contratos (na **Agenda 09**, já foi detalhado como será a dinâmica, custos).

Na **Agenda 08** está detalhado as características necessárias dos profissionais que precisarão ser contratados. O Gerente de Projetos ficará encarregado de fazer as contratações, regime PJ, através da plataforma **Workana** (é uma página web para busca e contratação de profissionais de tecnologia)

As únicas aquisições para o projeto plataforma e-Commerce Brinde Diversos, são:

- Registro do Domínio da plataforma (é o endereço do e-Commerce na Web);
- Hospedagem (é o espaço de armazenamento do e-Commerce).

É um consenso entre desenvolvedores web utilizar os serviços do **Registro.Br** (para o Domínio do e-Commerce) e a locação dos servidores **Hostinger** (para a hospedagem do e-Commerce), por conta da alta qualidade oferecida com preço competitivo.

AGENDA 14 – Os Stakeholders

Na **Agenda 11** foi listado os stakeholders do projeto e-Commerce Brindes Diversos e definido as estratégias de comunicação entre as partes envolvidas (lideradas, conduzidas e monitoradas pelo Gerente de Projetos).

A seguir, a Matriz de Engajamento entre os stakeholders e as ações pertinentes.

	Desinformado	Apoiador	Resistente	Neutro
Proprietário Brindes Diversos		X		
Clientes Brindes Diversos			X	
Futuros Clientes e-Commerce	X			
Profissionais Envolvidos				X
Gerente de Projetos		X		

O Gerente de Projetos deverá monitorar as ações de Marketing Digital que irão transformar a resistência dos clientes da Brindes Diversos com uma nova plataforma de vendas (é importante ações demonstrativas das vantagens e dos benefícios de fazer compras direto do conforto de casa, de forma segura e rápida)

O Gerente de Projetos monitorará também as ações de Marketing Digital em relação a desinformação dos futuros clientes do e-Commerce Brindes Diversos, para esse público, se faz um necessário um trabalho massivo e consistente para engajar e atrair ao consumo dos produtos na nova plataforma de vendas online.

AGENDA 15 – As Metodologias Ágeis na Gerência de Projetos

A aplicação do framework **SCRUM** na gestão do projeto e-Commerce Brinde Diversos será nas etapas de minimização dos Riscos do Projeto, na gestão dos Recursos Humanos (alinhamento e distribuição das atividades e no engajamento) e na Qualidade, as questões relacionadas a utilização foram tratadas nas **Agendas 02, 03, 04 e 10**.

AGENDA 16 – Utilizando o Monday e o Excel como Ferramentas da Gestão de Projetos

Nas Agendas 07 e 09 utilizei a ferramenta Excel para elaborar o Gráfico de Gantt e para gerenciar os Custos e Cronograma Financeiro do Projeto.

Escolhi utilizar a ferramenta Monday, em detrimento ao Gantt Project por ser uma ferramenta web e por eu já ter familiaridade no uso, como proposto pela agenda fiz a inserção dos dados do meu projeto e abaixo segue uma imagem do Gráfico Gantt gerado pela Monday.

