

GP Agenda 01 - Conceitos Gerais da Gerência de Projetos » Apresentação » Introdução ao Fichário » Fichário

1. Construa um glossário contendo os principais termos da gerência de projetos que você identificou na agenda 1.

1. **Tempo:** Refere-se à gestão do cronograma do projeto, incluindo o planejamento, acompanhamento e controle das atividades ao longo do tempo.
2. **Escopo:** Envolve a definição clara dos objetivos, entregas e limites do projeto, garantindo que todos estejam alinhados quanto ao que será realizado.
3. **Custo:** Trata do gerenciamento dos recursos financeiros do projeto, incluindo orçamento, estimativas e controle de gastos.
4. **Comunicação:** Diz respeito à troca de informações entre as partes interessadas no projeto, garantindo uma comunicação eficaz.
5. **Integração:** Refere-se à coordenação de todas as partes do projeto para garantir que ele funcione como um todo coeso.
6. **Qualidade:** Envolve o planejamento e controle da qualidade das entregas do projeto, garantindo que atendam aos padrões estabelecidos.
7. **Riscos:** Trata da identificação, avaliação e mitigação dos riscos que podem afetar o projeto.
8. **Recursos Humanos:** Envolve a gestão das pessoas envolvidas no projeto, incluindo seleção, treinamento e motivação da equipe.
9. **Stakeholders:** São as partes interessadas no projeto, como clientes, patrocinadores, equipe e fornecedores.
10. **Aquisições:** Refere-se ao processo de aquisição de produtos ou serviços necessários para o projeto.

2. Escolha um projeto para trabalhar durante todo o curso.

Situação 1 - Comércio Eletrônico.

GP Agenda 02 - O ciclo de vida de um projeto » Apresentação » Introdução ao Fichário » Fichário

a) Qual é o projeto?

Comércio Eletrônico: o projeto consiste em criar uma plataforma online para vendas de produtos ou serviços, permitindo que os clientes realizem compras pela internet.

b) Quais são os objetivos de seu projeto?

- Desenvolver uma plataforma de e-commerce funcional e amigável para os usuários.
- Aumentar as vendas e a visibilidade da empresa no mercado online.
- Oferecer uma experiência positiva aos clientes durante todo o processo de compra.

c) Que pessoas ou organizações serão afetadas pelos resultados do seu projeto?

- Clientes que utilizarão a plataforma para fazer compras.
- A empresa que deseja expandir seus negócios online.
- Fornecedores e parceiros envolvidos na logística e entrega dos produtos.

d) Quais recursos serão necessários (financeiros, humanos e materiais)? Obs. Aqui ainda não é necessário quantificar os recursos, basta elenca-los.

- Financeiros: Orçamento para desenvolvimento da plataforma, marketing e operação.
- Humanos: Equipe de desenvolvedores, designers, gerentes de projeto, atendimento ao cliente, etc.
- Materiais: Servidores, software, licenças, equipamentos de escritório, etc.

e) Quanto tempo será necessário para sua execução?

O tempo necessário dependerá do escopo detalhado, mas geralmente projetos de e-commerce levam de 6 meses a 1 ano para serem concluídos.

f) Quais serão os itens de controle, ou seja, naquilo que você está idealizando, o que precisará ser controlado no desenvolvimento do projeto (qualidade dos processos, custos, desempenho da equipe etc.)?

- Qualidade dos Processos: Garantir que o desenvolvimento siga boas práticas e padrões de qualidade.
- Custos: Monitorar os gastos para evitar estouro do orçamento.
- Desempenho da Equipe: Avaliar a produtividade e a colaboração da equipe.
- Satisfação do Cliente: Coletar feedback dos usuários para melhorias contínuas.

g) Quais são os riscos de algo dar errado? Que ocorrências podem ameaçar o sucesso do projeto e como preveni-las?

- Problemas Técnicos: Falhas na plataforma, bugs, lentidão.
- Concorrência: Outras empresas podem lançar produtos similares.
- Segurança: Risco de ataques cibernéticos e vazamento de dados.
- Logística e Entrega: Atrasos na entrega dos produtos.
- Aceitação do Mercado: O público pode não adotar a plataforma conforme o esperado.
- Prevenção:
- Realizar testes rigorosos antes do lançamento.
- Investir em segurança cibernética.
- Monitorar a concorrência e adaptar estratégias.
- Ter planos de contingência para problemas logísticos.

GP Agenda 03 - As dimensões gerenciais de um projeto. » Apresentação » Introdução ao Fichário » Fichário

Escopo

- Desenvolvimento da plataforma de e-commerce
- Testes de funcionalidade e usabilidade
- Criação de conteúdo (descrições de produtos, imagens, etc.)
- Estratégias de marketing digital (SEO, redes sociais, e-mail marketing)
- Implementação de métodos de pagamento
- Logística e entrega

Stakeholders

- Clientes
- Fornecedores
- Colaboradores (equipe de desenvolvimento, marketing, atendimento ao cliente)

- Parceiros logísticos

Tempo

- Desenvolvimento da plataforma: 3 meses
- Testes: 1 mês
- Criação de conteúdo: 2 meses
- Marketing digital: contínuo, iniciado 1 mês antes do lançamento
- Implementação de métodos de pagamento: 1 mês
- Logística e entrega: 2 semanas antes do lançamento

Integração

- O desenvolvimento da plataforma deve ser concluído antes dos testes.
- A criação de conteúdo pode ocorrer em paralelo com o desenvolvimento.
- As estratégias de marketing devem começar antes do lançamento e continuar após.
- A implementação de métodos de pagamento deve ser integrada ao desenvolvimento da plataforma.
- A logística deve estar pronta antes do lançamento para garantir entregas rápidas.

Comunicação

- Reuniões semanais com a equipe de desenvolvimento e marketing.
- Relatórios mensais para stakeholders principais.
- Plataforma de comunicação interna (como Slack ou Microsoft Teams) para atualizações diárias.
- Feedback contínuo dos clientes através de pesquisas e análises de dados.

Riscos

- Atrasos no desenvolvimento: Mitigação com planejamento detalhado e monitoramento constante.
- Problemas técnicos: Testes rigorosos e equipe de suporte técnico disponível.
- Falhas na logística: Parcerias com múltiplos fornecedores logísticos.
- Baixa adesão dos clientes: Estratégias de marketing eficazes e análise de feedback.

Aquisições

- Servidores e hospedagem: Fornecedores como AWS ou Azure.
- Ferramentas de marketing: Plataformas como Google Ads, Facebook Ads.
- Software de pagamento: PayPal, Stripe.
- Equipamentos de logística: Embalagens, etiquetas, etc.

Custo

- Desenvolvimento da plataforma: R\$ 50.000
- Testes: R\$ 10.000
- Criação de conteúdo: R\$ 20.000
- Marketing digital: R\$ 30.000
- Implementação de métodos de pagamento: R\$ 5.000
- Logística e entrega: R\$ 15.000
- Total: R\$ 130.000

Qualidade

- Testes de usabilidade para garantir uma experiência do usuário intuitiva.
- Conteúdo de alta qualidade (imagens e descrições precisas).
- Entregas rápidas e seguras.
- Atendimento ao cliente eficiente e amigável.

Recursos Humanos

- Desenvolvedores (3)
- Especialistas em marketing (2)
- Criadores de conteúdo (2)
- Equipe de suporte ao cliente (3)
- Equipe de logística (2)
- Manter a motivação: Reuniões de feedback, incentivos, ambiente de trabalho positivo.

GP Agenda 04 - Integrando os diversos processos de um projeto. » Apresentação » Introdução ao Fichário » Fichário

Processos e Atividades

1. Desenvolvimento da Plataforma

○ Atividades:

- Definição de requisitos
- Design da interface
- Programação front-end e back-end
- Testes de integração

○ Recursos Materiais:

- Computadores
- Software de desenvolvimento (IDE, ferramentas de design)
- Servidores para hospedagem

2. Criação de Conteúdo

○ Atividades:

- Fotografia de produtos
- Redação de descrições
- Edição de imagens

○ Recursos Materiais:

- Câmeras fotográficas
- Software de edição de imagens (Photoshop)
- Estúdio fotográfico

3. Marketing Digital

○ Atividades:

- Pesquisa de palavras-chave
- Criação de campanhas publicitárias
- Gestão de redes sociais

○ Recursos Materiais:

- Ferramentas de SEO
- Plataformas de anúncios (Google Ads, Facebook Ads)
- Computadores

4. Implementação de Métodos de Pagamento

○ Atividades:

- Integração com gateways de pagamento
- Testes de transações

○ Recursos Materiais:

- Software de pagamento (PayPal, Stripe)
- Computadores

5. Logística e Entrega

○ Atividades:

- Seleção de parceiros logísticos
- Configuração de sistemas de rastreamento

○ Recursos Materiais:

- Veículos de transporte
- Software de gestão logística

Descrição das Atividades

1. Desenvolvimento da Plataforma

○ Como Fazer:

- Reunir a equipe de desenvolvimento para definir os requisitos do projeto.
- Criar wireframes e protótipos da interface.
- Programar as funcionalidades necessárias e realizar testes de integração.

- **Conhecimentos e Habilidades:**
 - Programação (HTML, CSS, JavaScript, etc.)
 - Design de interface
 - Testes de software

2. Criação de Conteúdo

- **Como Fazer:**
 - Fotografar os produtos em um estúdio com iluminação adequada.
 - Redigir descrições detalhadas e atraentes.
 - Editar as imagens para garantir alta qualidade.
- **Conhecimentos e Habilidades:**
 - Fotografia
 - Redação
 - Edição de imagens

3. Marketing Digital

- **Como Fazer:**
 - Realizar pesquisa de palavras-chave para otimização de SEO.
 - Criar e gerenciar campanhas publicitárias nas plataformas escolhidas.
 - Monitorar e ajustar as campanhas conforme necessário.
- **Conhecimentos e Habilidades:**
 - SEO
 - Publicidade digital
 - Gestão de redes sociais

4. Implementação de Métodos de Pagamento

- **Como Fazer:**
 - Integrar os gateways de pagamento com a plataforma de e-commerce.
 - Realizar testes de transações para garantir a funcionalidade.
- **Conhecimentos e Habilidades:**
 - Integração de APIs
 - Testes de software

5. Logística e Entrega

- **Como Fazer:**
 - Selecionar parceiros logísticos confiáveis.
 - Configurar sistemas de rastreamento para monitorar as entregas.
- **Conhecimentos e Habilidades:**
 - Gestão logística
 - Configuração de sistemas de rastreamento

Controle de Mudanças

- **Documentação de Mudanças:**
 - Qualquer modificação no projeto deve ser registrada em um documento de controle de mudanças.
 - O documento deve incluir a descrição da mudança, a justificativa, o impacto no projeto e a aprovação dos stakeholders.
 - Utilizar uma ferramenta de gestão de projetos (como Trello ou Asana) para acompanhar e documentar as mudanças.

GP Agenda 05 - Escopo de um Projeto - do início ao controle de mudanças. » Apresentação » Introdução ao Fichário » Fichário

Estrutura Analítica do Projeto (EAP)

1. **Desenvolvimento da Plataforma (Atividade Pai)**
 - 1.1 Definição de Requisitos (Atividade Filha)
 - 1.2 Design da Interface (Atividade Filha)
 - 1.3 Programação Front-end (Atividade Filha)
 - 1.4 Programação Back-end (Atividade Filha)
 - 1.5 Testes de Integração (Atividade Filha)
2. **Criação de Conteúdo (Atividade Pai)**
 - 2.1 Fotografia de Produtos (Atividade Filha)
 - 2.2 Redação de Descrições (Atividade Filha)
 - 2.3 Edição de Imagens (Atividade Filha)
3. **Marketing Digital (Atividade Pai)**
 - 3.1 Pesquisa de Palavras-chave (Atividade Filha)
 - 3.2 Criação de Campanhas Publicitárias (Atividade Filha)
 - 3.3 Gestão de Redes Sociais (Atividade Filha)
4. **Implementação de Métodos de Pagamento (Atividade Pai)**
 - 4.1 Integração com Gateways de Pagamento (Atividade Filha)
 - 4.2 Testes de Transações (Atividade Filha)
5. **Logística e Entrega (Atividade Pai)**
 - 5.1 Seleção de Parceiros Logísticos (Atividade Filha)
 - 5.2 Configuração de Sistemas de Rastreamento (Atividade Filha)

GP Agenda 06 - A gestão do tempo e as atividades críticas - diagrama de redes. » Apresentação » Introdução ao Fichário » Fichário

Diagrama de Redes:

Atividades e Durações

1. A) Definição de Requisitos - 5 dias
2. B) Design da Interface - 3 dias
3. C) Programação Front-end - 10 dias
4. D) Programação Back-end - 15 dias
5. E) Testes de Integração - 7 dias

Dependências

- A deve ser concluída antes de B e C.
- B deve ser concluída antes de C.
- C e D devem ser concluídas antes de E.

Diagrama de Redes

A (5 dias) -> B (3 dias) -> C (10 dias) -> E (7 dias) -> D (15 dias) -> E (7 dias)

Identificação do Caminho Crítico

Para identificar o caminho crítico, somamos as durações das atividades em cada caminho possível e identificamos o caminho com a maior duração.

Caminhos Possíveis

1. A -> B -> C -> E

- o Duração: 5 + 3 + 10 + 7 = 25 dias

2. A -> D -> E

- o Duração: 5 + 15 + 7 = 27 dias

O caminho crítico é A -> D -> E, com uma duração total de 27 dias.

GP Agenda 07 - A gestão do tempo e as atividades críticas -gráfico de Gantt » Apresentação » Introdução ao Fichário » Fichário

| Atividade | Dia | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| Definição de Requisitos | x | x | x | x | x | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Design de Interface | | | | | | x | x | x | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Programação Front-End | | | | | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | | | | | | | | | |
| Programação Back-End | | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | | | | | | | | |
| Teste de Integração | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | x | x | x | x | x | x |

GP Agenda 08 - Os recursos necessários à execução de um projeto. » Apresentação » Introdução ao Fichário » Fichário

1. Lista de Profissionais Necessários

Lista de Profissionais:

- Gerente de Projeto
- Analista de Requisitos
- Designer de Interface
- Desenvolvedor Front-end
- Desenvolvedor Back-end
- Testador de Software
- Especialista em Marketing Digital

2. Perfil Profissional e Pessoal Desejado

- Gerente de Projeto:
 - o Perfil Profissional: Experiência em gerenciamento de projetos, certificação PMP, habilidades de liderança.
 - o Perfil Pessoal: Boa comunicação, habilidades de resolução de problemas, proatividade.
- Analista de Requisitos:
 - o Perfil Profissional: Experiência em análise de sistemas, conhecimento em metodologias ágeis.
 - o Perfil Pessoal: Detalhista, boa comunicação, habilidades analíticas.
- Designer de Interface:
 - o Perfil Profissional: Experiência em design gráfico, conhecimento em UX/UI.
 - o Perfil Pessoal: Criativo, atento aos detalhes, habilidades de colaboração.

Cadeia de Comando e Organograma:

1. Gerente de Projeto

- o Analista de Requisitos
- o Designer de Interface
- o Desenvolvedor Front-end

- Desenvolvedor Back-end
- Testador de Software
- Especialista em Marketing Digital

| Recurso Material | Descrição | Alocação |
|-------------------------|------------------------------------|--------------|
| Computadores | Equipamentos para desenvolvimento | 5 unidades |
| Software de Design | Ferramentas de design gráfico | 3 licenças |
| Servidores | Hospedagem e banco de dados | 2 servidores |
| Ferramentas de Teste | Software para testes automatizados | 2 licenças |
| Materiais de Escritório | Papel, canetas, etc. | Uso diário |

GP Agenda 09 - O custo de um projeto e sua adequação ao cronograma financeiro. » Apresentação » Introdução ao Fichário » Fichário

1. Identificação dos Custos

Custos por Atividade:

- Definição de Requisitos:
 - Mão de obra: R\$ 5.000
 - Materiais: R\$ 500
 - Total: R\$ 5.500
- Design da Interface:
 - Mão de obra: R\$ 3.000
 - Software de design: R\$ 1.000
 - Total: R\$ 4.000
- Programação Front-end:
 - Mão de obra: R\$ 10.000
 - Ferramentas de desenvolvimento: R\$ 1.500
 - Total: R\$ 11.500
- Programação Back-end:
 - Mão de obra: R\$ 15.000
 - Servidores: R\$ 3.000
 - Total: R\$ 18.000
- Testes de Integração:
 - Mão de obra: R\$ 7.000
 - Ferramentas de teste: R\$ 1.000
 - Total: R\$ 8.000

2. Distribuição dos Custos no Cronograma

| Atividade | Início | Fim | Custo Total | Custo Mensal |
|-------------------------|--------|--------|-------------|--------------|
| Definição de Requisitos | Dia 1 | Dia 5 | R\$ 5.500 | R\$ 5.500 |
| Design da Interface | Dia 6 | Dia 8 | R\$ 4.000 | R\$ 4.000 |
| Programação Front-end | Dia 9 | Dia 18 | R\$ 11.500 | R\$ 11.500 |
| Programação Back-end | Dia 6 | Dia 20 | R\$ 18.000 | R\$ 18.000 |
| Testes de Integração | Dia 21 | Dia 27 | R\$ 8.000 | R\$ 8.000 |

3. Ajustes e Revisões:

- Revisar os custos estimados: Certifique-se de que todos os custos foram considerados e que as estimativas são realistas.
- Adicionar contingências: Inclua uma margem de segurança para imprevistos, geralmente entre 5% e 10% do custo total.
- Alinhar com o fluxo de caixa: Distribua os custos ao longo do cronograma para garantir que o fluxo de caixa do projeto seja sustentável.

GP Agenda 10 - Controlando a qualidade nos processos de um projeto » Apresentação » Introdução ao Fichário » Fichário

1. Planejamento da Qualidade

Subproduto: Módulo de Autenticação de Usuário

Expectativas e Características:

- Segurança: O módulo deve garantir a proteção dos dados dos usuários contra acessos não autorizados.
- Confiabilidade: O sistema deve funcionar corretamente em pelo menos 99.9% do tempo.
- Usabilidade: A interface de login deve ser intuitiva e fácil de usar.
- Performance: O tempo de resposta para autenticação deve ser inferior a 2 segundos.

Especificações Técnicas:

- Segurança: Implementação de autenticação multifator (MFA), criptografia de dados sensíveis (AES-256).
- Confiabilidade: Testes de carga para garantir a estabilidade sob diferentes condições de uso.
- Usabilidade: Design responsivo, suporte a diferentes dispositivos e navegadores.
- Performance: Otimização de consultas ao banco de dados, uso de cache para dados frequentemente acessados.

2. Planejamento do Controle

Ferramentas da Qualidade:

- Carta de Controle: Para monitorar a performance do módulo de autenticação ao longo do tempo e identificar variações fora do padrão aceitável.
- Gráfico de Pareto: Para identificar as principais causas de falhas ou problemas de segurança no módulo.
- Histograma: Para visualizar a distribuição dos tempos de resposta do sistema e garantir que a maioria das autenticações ocorra dentro do tempo esperado.

Implementação do Controle:

- Segurança: Realizar auditorias regulares de segurança e testes de penetração.
- Confiabilidade: Monitoramento contínuo do uptime do sistema e alertas automáticos para falhas.
- Usabilidade: Coleta de feedback dos usuários e realização de testes de usabilidade.
- Performance: Monitoramento em tempo real dos tempos de resposta e ajustes conforme necessário.

GP Agenda 11 - O compartilhamento de informações na gerência de projetos » Apresentação » Introdução ao Fichário » Fichário

1. Lista de Stakeholders

- Clientes

- Empresa
- Fornecedores
- Equipe de Desenvolvimento
- Equipe de Marketing
- Equipe de Atendimento ao Cliente
- Parceiros Logísticos

2. Conjunto de Atividades da EAP e Informações Relevantes

1. Planejamento do Projeto

- **Informações Relevantes:** Escopo do projeto, cronograma, recursos necessários, orçamento.

2. Desenvolvimento do Back-end

- **Informações Relevantes:** Arquitetura do sistema, tecnologias utilizadas, progresso do desenvolvimento, problemas técnicos.

3. Desenvolvimento do Front-end

- **Informações Relevantes:** Design da interface, funcionalidades implementadas, compatibilidade com diferentes dispositivos, feedback dos testes de **usabilidade**.

4. Integração com Sistemas de Pagamento

- **Informações Relevantes:** Provedores de pagamento integrados, segurança das transações, testes de integração, conformidade com regulamentações.

5. Testes e Qualidade

- **Informações Relevantes:** Planos de teste, resultados dos testes, bugs encontrados e corrigidos, desempenho do sistema.

6. Lançamento e Implantação

- **Informações Relevantes:** Data de lançamento, plano de implantação, treinamento da equipe, suporte pós-lançamento.

3. Funções e Cargos para Compartilhamento

- Gerente de Projeto
- Desenvolvedores
- Analista de Requisitos
- Designer de Interface
- Testadores de Software
- Equipe de Marketing
- Equipe de Atendimento ao Cliente

4. Formato de Compartilhamento

- **Relatórios Semanais:** Detalhando o progresso e problemas encontrados.
- **Reuniões Semanais:** Para discutir o andamento e resolver problemas.
- **Memorandos:** Para atualizações rápidas e importantes.
- **Plataforma de Comunicação Interna (ex: Slack, Microsoft Teams):** Para comunicação contínua e rápida.

5. Consequências da Falta de Informações

- **Atrasos no Projeto:** Sem informações claras, as tarefas podem não ser concluídas a tempo.
- **Problemas Técnicos Não Resolvidos:** Falta de comunicação pode levar a problemas técnicos não identificados e não resolvidos.
- **Desalinhamento entre Equipes:** As equipes podem trabalhar em direções diferentes, causando confusão e retrabalho.
- **Decisões Mal Informadas:** Sem informações precisas, as decisões podem ser baseadas em suposições incorretas.
- **Insatisfação dos Stakeholders:** A falta de transparência pode levar à insatisfação dos clientes e outras partes interessadas.

AGENDA 12

1. Identificação dos Riscos

Riscos Internos:

- Limitações da equipe (falta de habilidades específicas, baixa produtividade).
- Limitação de recursos financeiros (orçamento insuficiente).
- Problemas técnicos (falhas de software, bugs).

Riscos Externos:

- Alta do dólar (impacto nos custos de importação).
- Escassez de insumos (dificuldade em obter materiais necessários).
- Mudanças regulatórias (novas leis ou regulamentações que afetam o projeto).

2. Quantificação dos Riscos

Levantamento de Valor Monetário:

- Estime o impacto financeiro de cada risco. Por exemplo, se a alta do dólar aumentar os custos de importação em 10%, calcule esse valor.

Simulação:

- Utilize ferramentas de simulação (como o software Monte Carlo) para prever o impacto dos riscos no cronograma e orçamento do projeto.

Árvore de Decisão:

- Crie uma árvore de decisão para visualizar as possíveis consequências de cada risco e as opções de resposta.

Avaliação Especializada:

- Consulte especialistas para obter uma avaliação detalhada dos riscos e suas implicações.

3. Desenvolvimento das Respostas aos Riscos

Evitar ou Transferir:

- Evite o risco mudando o plano do projeto ou transfira-o contratando um seguro.

Mitigar:

- Tome medidas para reduzir a probabilidade ou o impacto do risco. Por exemplo, treine a equipe para melhorar suas habilidades ou diversifique os fornecedores para evitar a escassez de insumos.

Aceitar:

- Aceite o risco se seus efeitos forem mínimos e não justificarem o uso de recursos para mitigação.

4. Controle das Respostas aos Riscos

Monitoramento:

- Acompanhe os resultados das ações tomadas para mitigar os riscos e compare-os com o que foi planejado. Utilize indicadores de desempenho para avaliar a eficácia das respostas.

AGENDA 13

Materiais a serem adquiridos:

- **Computadores e Equipamentos de Escritório:**
 - 10 computadores de alta performance para a equipe de desenvolvimento.
 - 5 impressoras multifuncionais.
 - Mobiliário de escritório (mesas, cadeiras ergonômicas).
- **Software de Desenvolvimento e Design:**
 - Licenças para software de desenvolvimento (IDE, ferramentas de design gráfico).
 - Ferramentas de colaboração (Microsoft Teams, Slack).
- **Servidores e Hospedagem:**
 - Contratação de servidores na nuvem (AWS, Azure).
 - Serviços de hospedagem para o site.

Serviços a serem contratados:

- **Desenvolvimento de Software:**
 - Contratação de uma empresa especializada para desenvolver módulos específicos do projeto.
- **Design Gráfico e UX/UI:**
 - Contratação de freelancers ou uma agência para criar o design da interface do usuário.
- **Marketing Digital:**
 - Serviços de uma agência de marketing para campanhas de SEO, Google Ads e redes sociais.
- **Logística e Entrega:**
 - Parcerias com empresas de logística para a entrega dos produtos.

2. Planejamento das Aquisições

a) Atividades e Recursos Financeiros Disponíveis:

- **Atividades:**
 - Desenvolvimento de software, design gráfico, marketing digital, logística.
- **Recursos Financeiros:**
 - Orçamento total de R\$ 500.000,00.

b) Condições de Mercado, Restrições e Premissas:

- **Condições de Mercado:**
 - Alta demanda por serviços de TI e marketing digital.
- **Restrições:**
 - Limitação de fornecedores locais para alguns materiais.
- **Premissas:**
 - Expectativa de crescimento do mercado de e-commerce.

c) Cronograma e Estimativa de Custos:

- **Cronograma:**
 - Desenvolvimento de software: 6 meses.
 - Design gráfico: 3 meses.
 - Marketing digital: contínuo.
 - Logística: 1 mês antes do lançamento.
- **Estimativa de Custos:**
 - Desenvolvimento de software: R\$ 200.000,00.
 - Design gráfico: R\$ 50.000,00.
 - Marketing digital: R\$ 100.000,00.
 - Logística: R\$ 50.000,00.

d) Make or Buy:

- **Make:**
 - Desenvolvimento de software interno para funcionalidades básicas.
- **Buy:**

- Contratação de serviços especializados para design gráfico e marketing digital.

e) Avaliação Especializada:

- Contratação de consultores para avaliação de segurança e performance do software.

f) Tipo de Contrato:

- **Desenvolvimento de Software:**
 - Contrato por escopo fechado.
- **Design Gráfico:**
 - Contrato por hora.
- **Marketing Digital:**
 - Contrato mensal com metas de desempenho.

g) Gerenciamento da Compra:

- **Responsável:**
 - Gerente de Projetos será responsável por gerenciar todas as aquisições.

h) Documentos/Autorizações Necessários:

- **Documentos:**
 - Propostas de fornecedores, contratos, autorizações de compra.

i) Especificação do Trabalho para Fornecedores:

- **Desenvolvimento de Software:**
 - Especificações técnicas detalhadas, prazos e critérios de aceitação.
- **Design Gráfico:**
 - Briefing com requisitos de design, prazos e entregáveis.

AGENDA 14

- **Identificação dos Stakeholders:**
- **Clientes:** Utilizarão a plataforma para fazer compras.
- **Empresa:** Deseja expandir seus negócios online.
- **Fornecedores e Parceiros Logísticos:** Envolvidos na logística e entrega dos

produtos.

- **Equipe de Desenvolvimento:** Responsável pela criação e manutenção da plataforma.
- **Equipe de Marketing:** Trabalha para aumentar a visibilidade e atrair clientes.
- **Equipe de Atendimento ao Cliente:** Garante a satisfação dos clientes.
- **Impacto dos Stakeholders no Projeto:**
- **Clientes:** Suas necessidades e feedback influenciam o design e funcionalidades da plataforma.
- **Empresa:** Define os objetivos e recursos do projeto, além de tomar decisões estratégicas.
- **Fornecedores e Parceiros Logísticos:** A eficiência deles afeta a entrega e satisfação do cliente.
- **Equipe de Desenvolvimento:** A qualidade do trabalho deles determina o sucesso técnico do projeto.
- **Equipe de Marketing:** Suas estratégias impactam a adoção e popularidade da plataforma.
- **Equipe de Atendimento ao Cliente:** A qualidade do suporte oferecido pode afetar a reputação e retenção de clientes.
- **Impacto do Projeto nos Stakeholders:**
- **Clientes:** Beneficiam-se de uma plataforma de compras eficiente e amigável.
- **Empresa:** Pode aumentar suas vendas e presença no mercado online.
- **Fornecedores e Parceiros Logísticos:** Podem ter aumento na demanda e precisam se adaptar.
- **Equipe de Desenvolvimento:** Ganha experiência e pode enfrentar desafios técnicos.
- **Equipe de Marketing:** Tem a oportunidade de criar campanhas inovadoras.
- **Equipe de Atendimento ao Cliente:** Pode precisar lidar com um volume maior de consultas e suporte.

AGENDA 15

1. Desenvolvimento da Plataforma

Técnica Ágil: Scrum **Contexto:** Utilizar sprints para planejar, desenvolver e testar

incrementos da plataforma. Cada sprint pode focar em funcionalidades específicas, como a criação do carrinho de compras, integração de métodos de pagamento, etc. As reuniões diárias (daily stand-ups) ajudam a manter a equipe alinhada e a identificar obstáculos rapidamente.

2. Criação de Conteúdo

Técnica Ágil: Kanban **Contexto:** Implementar um quadro Kanban para gerenciar o fluxo de trabalho da criação de conteúdo, como fotografias de produtos, redação de descrições e edição de imagens. Isso permite visualizar o progresso das tarefas e identificar gargalos no processo.

3. Marketing Digital

Técnica Ágil: Lean Startup **Contexto:** Aplicar o ciclo de construção-mensuração-aprendizagem para testar e validar estratégias de marketing digital. Por exemplo, lançar campanhas de anúncios em pequena escala, medir os resultados e ajustar as estratégias com base no feedback e nos dados coletados.

4. Implementação de Métodos de Pagamento

Técnica Ágil: Extreme Programming (XP) **Contexto:** Utilizar práticas de XP, como programação em par e integração contínua, para garantir que a implementação dos métodos de pagamento seja feita de forma eficiente e com alta qualidade. Testes automatizados podem ser usados para validar as transações.

5. Logística e Entrega

Técnica Ágil: Agile Project Management (APM) **Contexto:** Aplicar princípios de APM para gerenciar a seleção de parceiros logísticos e a configuração de sistemas de rastreamento. Isso inclui a adaptação rápida a mudanças e a colaboração estreita com os fornecedores para garantir entregas rápidas e seguras.

6. Testes e Qualidade

Técnica Ágil: Test-Driven Development (TDD) **Contexto:** Implementar TDD para garantir que cada funcionalidade da plataforma seja testada antes de ser desenvolvida. Isso ajuda a identificar e corrigir problemas antecipadamente, garantindo uma alta qualidade do software.

7. Feedback e Melhoria Contínua

Técnica Ágil: Retrospectivas **Contexto:** Realizar reuniões de retrospectiva ao final de cada sprint ou ciclo de trabalho para discutir o que funcionou bem, o que pode ser melhorado e como implementar essas melhorias no próximo ciclo. Isso promove a melhoria contínua e a adaptação do projeto às necessidades emergentes.

AGENDA 16

| Atividade | Início | Fim | Duração | Custo Total |
|-----------|--------|-----|---------|-------------|
|-----------|--------|-----|---------|-------------|

| | | | (dias) | (R\$) |
|----------------------------|------------|------------|--------|---------|
| Definição de Requisitos | 01/01/2024 | 31/01/2024 | 31 | 55.000 |
| Design de Interface | 01/02/2024 | 29/02/2024 | 29 | 40.000 |
| Programação Front-End | 01/03/2024 | 30/06/2024 | 122 | 115.000 |
| Programação Back-End | 01/03/2024 | 31/08/2024 | 184 | 180.000 |
| Testes de Integração | 01/09/2024 | 30/09/2024 | 30 | 80.000 |
| Criação de Conteúdo | 01/10/2024 | 31/12/2024 | 92 | 100.000 |
| Marketing Digital | 01/11/2024 | 31/12/2024 | 61 | 120.000 |
| Implementação de Pagamento | 01/10/2024 | 31/10/2024 | 31 | 50.000 |
| Logística e Entrega | 01/11/2024 | 31/12/2024 | 61 | 7.000 |