

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
MBA EM GESTÃO DE PROJETOS

Gabriel Farias Rodrigues

PLANO DE PROJETO:
REDESIGN DE INTERFACE DE APLICAÇÃO WEB

PORTO ALEGRE
2016

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
MBA EM GESTÃO DE PROJETOS

Gabriel Farias Rodrigues

PLANO DE PROJETO:
REDESIGN DE INTERFACE DE APLICAÇÃO WEB

Trabalho de Conclusão de Especialização em
Gestão de Projetos apresentado como requisito
parcial para a obtenção do título de Especialista
pelo MBA em Gestão de Projetos da Universidade
do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Orientador: Prof. Ivan Brasil

PORTO ALEGRE
2016

PLANO DE PROJETO: REDESIGN DE INTERFACE DE APLICAÇÃO WEB

Trabalho de Conclusão de Especialização em
Gestão de Projetos apresentado como requisito
parcial para a obtenção do título de Especialista
pelo MBA em Gestão de Projetos da Universidade
do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Orientador: Prof. Ivan Brasil

Aprovado em: __/__/__

Nota final: _____

Banca Examinadora

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que apoiaram para que este plano de projeto fosse desenvolvido.

RESUMO

O presente estudo apresenta um plano de projeto para o Desenvolvimento da Nova Interface para a Aplicação Web do Playspot. Utilizando as ferramentas e métodos apresentados do Corpo de Conhecimento em Gerenciamento de Projetos (Guia PMBOK) aliado ao processo de iterações por fases, muito usado por startups e projetos ágeis. Com intuito de desenvolver e melhorar gradativamente a interface em seis fases, neste projeto chamadas de Rodadas de Design.

Palavras-chave: Aplicação Web. Fases. Iteração. Projeto.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS DO PROJETO.....	13
3 PLANO DE GERENCIAMENTO DA INTEGRAÇÃO.....	14
TERMO DE ABERTURA.....	14
Propósito ou justificativa do projeto	14
Descrição do projeto em alto nível	14
Objetivos específicos mensuráveis do projeto	14
Riscos de alto nível.....	14
Requisitos para aprovação do projeto	15
Partes Interessadas.....	15
Orçamento	15
Cronograma.....	15
Designação do Gerente de Projeto.....	15
RESPONSABILIDADES E FUNÇÕES.....	16
4 GERENCIAMENTO DO ESCOPO.....	17
PLANO DE GERENCIAMENTO DE ESCOPO	17
Descrição dos processos de gerenciamento de escopo.....	17
Descrição do projeto em alto nível	17
DECLARAÇÃO DE ESCOPO.....	18
Escopo do produto/serviço/melhoria de processo e critérios de aceitação	18
Entregas do projeto (o que será feito)	18
Exclusões do projeto (fora do escopo, o que não será atendido pelo projeto)	19
Restrições (Limitações impostas ao projeto: orçamento, prazo, tecnologia, etc.).....	19
Premissas (Fatores assumidos como verdadeiros, suposições, hipóteses).....	19
ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO - EAP.....	20
ANÁLISE DE REQUISITOS.....	22
5 GERENCIAMENTO DO TEMPO.....	24
PLANO DE GERENCIAMENTO DO TEMPO.....	24
Descrição dos processos de gerenciamento do tempo.....	24
Buffer de tempo	24
Frequência de avaliação dos prazos do projeto	24
PROCESSO DE CONTROLE DE MUDANÇAS.....	25
Controle de mudanças	25
Priorização das mudanças nos prazos	25
CRONOGRAMA DO PROJETO.....	26
GRÁFICO DE GANTT.....	33
6 GERENCIAMENTO DE CUSTOS	36
Descrição dos processos de gerenciamento de custos	36

Frequência de avaliação do orçamento do projeto e das reserva.....	36
Reservas gerenciais.....	37
Reservas contingencial.....	37
Alocação financeira das mudanças de orçamento	38
Administração do Plano de Gerenciamento de Custos.....	38
Outros assuntos relacionados ao gerenciamento de custos não previstos nesse plano	38
ORÇAMENTO POR COMPONENTE DA EAP	39
ESTIMATIVA DE RECURSOS	40
CURVA S	41
7 GERENCIAMENTO DA QUALIDADE	42
PLANO DE GERENCIAMENTO DA QUALIDADE	42
Política de qualidade do projeto.....	42
Fatores ambientais.....	42
Desempenho do projeto.....	42
Desempenho do produto	43
Controle da qualidade.....	44
Garantia da qualidade	44
8 GERENCIAMENTO DE RECURSOS HUMANOS.....	45
PLANO DE GERENCIAMENTO DE RECURSOS HUMANOS.....	45
Tabela de abordagem para influência.....	45
Organograma do projeto.....	47
Diretório do time do projeto	47
Matriz de responsabilidade RACI.....	48
Novos recurso, realocação e substituição de membros do time.....	49
Treinamento	49
Avaliação de resultados do time do projeto	49
Bonificação	49
Frequência de avaliação consolidada dos resultados do time	49
Alocação financeira para o gerenciamento de RH.....	50
Administração do plano de gerenciamento de recursos humano	50
Responsável pelo plano.....	50
Frequência de atualização do plano de gerenciamento de RH	50
Outros assuntos relacionados ao gerenciamento de RH do projeto não previstos neste plano	50
9 GERENCIAMENTO DAS COMUNICAÇÕES	51
PLANO DE GERENCIAMENTO DA COMUNICAÇÃO	51
Informações gerais.....	51
Glossário de terminologia	52
Identificação das partes interessadas	52
Diretório de contato das partes interessadas	53
Identificação dos requisitos e estratégias de comunicação.....	54
Ferramentas de comunicação.....	57
Ações e eventos de comunicação interna	57
Ações e eventos de comunicação externa.....	58
Plano de escalonamento das questões e problemas	59

10 GERENCIAMENTO DE RISCOS.....	60
PLANO DE GERENCIAMENTO DE RISCOS.....	60
Descrição dos processos de gerenciamento de riscos	60
RBS – Risk Breakdown Structure para a identificação dos riscos	61
Riscos identificados	62
Riscos identificados	63
Matriz de probabilidade x impacto.....	63
Avaliação qualitativa dos riscos.....	64
Avaliação quantitativa dos riscos.....	65
11 GERENCIAMENTO DAS AQUISIÇÕES	66
PLANO DE AQUISIÇÕES.....	66
Estrutura de suprimentos	66
Análise Fazer ou Comprar	66
Mapa de Aquisições.....	67
Critérios Técnicos Eliminatórios	68
12 GERENCIAMENTO DAS PARTES INTERESSADAS	69
PLANO DE GERENCIAMENTO DE PARTES INTERESSADAS	69
Identificação das partes interessadas	69
Diretório de contato das partes interessadas	70
Matriz Interesse x Poder	71
Priorização das partes interessadas	71
Requisitos e expectativas	72
Engajamento atual e desejado	74
Estratégia de engajamento de partes interessadas	75
ANÁLISE DAS PARTES INTERESSADAS	76
13 CONSIDERAÇÕES FINAIS	78
 1 INTRODUÇÃO	 12
2 OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS DO PROJETO.....	13
3 PLANO DE GERENCIAMENTO DA INTEGRAÇÃO.....	14
TERMO DE ABERTURA.....	14
Propósito ou justificativa do projeto	14
Descrição do projeto em alto nível	14
Objetivos específicos mensuráveis do projeto	14
Riscos de alto nível.....	14
Requisitos para aprovação do projeto	15
Partes Interessadas.....	15
Orçamento	15
Cronograma.....	15
Designação do Gerente de Projeto.....	15
RESPONSABILIDADES E FUNÇÕES	16
4 GERENCIAMENTO DO ESCOPO.....	17
PLANO DE GERENCIAMENTO DE ESCOPO	17

Descrição dos processos de gerenciamento de escopo.....	17
Descrição do projeto em alto nível	17
DECLARAÇÃO DE ESCOPO.....	18
Escopo do produto/serviço/melhoria de processo e critérios de aceitação	18
Entregas do projeto (o que será feito)	18
Exclusões do projeto (fora do escopo, o que não será atendido pelo projeto)	19
Restrições (Limitações impostas ao projeto: orçamento, prazo, tecnologia, etc.).....	19
Premissas (Fatores assumidos como verdadeiros, suposições, hipóteses).....	19
ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO - EAP	20
ANÁLISE DE REQUISITOS	22
5 GERENCIAMENTO DO TEMPO.....	24
PLANO DE GERENCIAMENTO DO TEMPO.....	24
Descrição dos processos de gerenciamento do tempo.....	24
Buffer de tempo	24
Frequência de avaliação dos prazos do projeto	24
PROCESSO DE CONTROLE DE MUDANÇAS	25
Controle de mudanças	25
Priorização das mudanças nos prazos	25
CRONOGRAMA DO PROJETO.....	26
GRÁFICO DE GANTT	33
6 GERENCIAMENTO DE CUSTOS	36
Descrição dos processos de gerenciamento de custos	36
Frequência de avaliação do orçamento do projeto e das reserva.....	36
Reservas gerenciais.....	37
Reservas contingencial	37
Alocação financeira das mudanças de orçamento	38
Administração do Plano de Gerenciamento de Custos.....	38
Outros assuntos relacionados ao gerenciamento de custos não previstos nesse plano	38
ORÇAMENTO POR COMPONENTE DA EAP	39
ESTIMATIVA DE RECURSOS	40
CURVA S	41
7 GERENCIAMENTO DA QUALIDADE	42
PLANO DE GERENCIAMENTO DA QUALIDADE	42
Política de qualidade do projeto	42
Fatores ambientais	42
Desempenho do projeto	42
Desempenho do produto	43
Controle da qualidade	44
Garantia da qualidade	44
8 GERENCIAMENTO DE RECURSOS HUMANOS	45
PLANO DE GERENCIAMENTO DE RECURSOS HUMANOS.....	45
Tabela de abordagem para influência	45
Organograma do projeto.....	47
Diretório do time do projeto	47
Matriz de responsabilidade RACI.....	48

Novos recurso, realocação e substituição de membros do time.....	49
Treinamento	49
Avaliação de resultados do time do projeto	49
Bonificação	49
Frequência de avaliação consolidada dos resultados do time	49
Alocação financeira para o gerenciamento de RH.....	50
Administração do plano de gerenciamento de recursos humano	50
Responsável pelo plano.....	50
Frequência de atualização do plano de gerenciamento de RH	50
Outros assuntos relacionados ao gerenciamento de RH do projeto não previstos neste plano	50
9 GERENCIAMENTO DAS COMUNICAÇÕES	51
PLANO DE GERENCIAMENTO DA COMUNICAÇÃO	51
Informações gerais.....	51
Glossário de terminologia	52
Identificação das partes interessadas	52
Diretório de contato das partes interessadas	53
Identificação dos requisitos e estratégias de comunicação.....	54
Ferramentas de comunicação.....	57
Ações e eventos de comunicação interna	57
Ações e eventos de comunicação externa.....	58
Plano de escalonamento das questões e problemas	59
10 GERENCIAMENTO DE RISCOS.....	60
PLANO DE GERENCIAMENTO DE RISCOS.....	60
Descrição dos processos de gerenciamento de riscos	60
RBS – Risk Breakdown Structure para a identificação dos riscos	61
Riscos identificados	62
Riscos identificados	63
Matriz de probabilidade x impacto.....	63
Avaliação qualitativa dos riscos.....	64
Avaliação quantitativa dos riscos.....	65
11 GERENCIAMENTO DAS AQUISIÇÕES	66
PLANO DE AQUISIÇÕES.....	66
Estrutura de suprimentos	66
Análise Fazer ou Comprar	66
Mapa de Aquisições.....	67
Critérios Técnicos Eliminatórios	68
12 GERENCIAMENTO DAS PARTES INTERESSADAS	69
PLANO DE GERENCIAMENTO DE PARTES INTERESSADAS	69
Identificação das partes interessadas	69
Diretório de contato das partes interessadas	70
Matriz Interesse x Poder	71
Priorização das partes interessadas	71
Requisitos e expectativas	72
Engajamento atual e desejado	74

Estratégia de engajamento de partes interessadas	75
ANÁLISE DAS PARTES INTERESSADAS	76
13 CONSIDERAÇÕES FINAIS	78

1 INTRODUÇÃO

Neste trabalho de conclusão está presente o Plano de Projeto de Redesign da Interface Web do aplicativo Playspot. Entendendo que trata-se de uma empresa criada e mantida no ambiente digital, muito acostumada com gerenciamento ágil de projetos, busca-se aqui uma visão apropriada dos métodos e ferramentas do PMBOK aliados ao conceito de desenvolvimento por fases e iterações, com etapas bem definidas de testes, coleta de dados e melhoramento ao longo do processo. O escopo do projeto é definido em seu método, não estando fechado quanto ao resultado do produto final.

O objetivo aqui é o reprojeto da interface da aplicação web da ferramenta de *streaming* de música da empresa. Remodelar o design visual, arquitetura de informação, programação *front* e *back-end*, avaliar, remodelar ou eliminar as *features* atuais, assim como criar e desenvolver novas interações se necessário.

2 OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS DO PROJETO

O Objetivo Geral deste projeto é a atualização da interface web do aplicativo, mantendo a liderança do Playspot perante os demais aplicativos de *streaming* de música.

Os Objetivos Específicos são:

- Fazer uma pesquisa de introdução e atualização dos perfis de usuários da aplicação;
- Analisar as *features* existentes;
- Melhorar ou cortar *features* existentes;
- Criar novas *features* se necessário;
- Validar as modificações gradativamente com usuários;
- Implementar a nova interface;

3 PLANO DE GERENCIAMENTO DA INTEGRAÇÃO

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DE APLICAÇÃO WEB	
TERMO DE ABERTURA	
Preparado por	Johan Löff
Versão	1 - 15/11/2015

Propósito ou justificativa do projeto

A ferramenta Playspot está no mercado há 8 anos, possui uma parcela significativa do mercado de consumo de música e áudio *streaming* e hoje é conhecida como o principal *player* de musica web e *mobile*. Contudo, precisa atualizar sua interface de forma geral e colocar a ferramenta em um próximo nível de usabilidade, encontrando modos de melhorar a experiência de escutar sua música favorita.

Descrição do projeto em alto nível

Fazer pesquisas com usuários e aplicar métodos e ferramentas de design centrado no usuário. Remodelar por completo a interface de *player* web, abrindo caminho para a remodelagem dos aplicativos *mobile* no futuro. O redesign deve concentrar-se na interface interna do *player*, interface da musica, álbum, *playlist*, página do artista, busca, perfil, etc.

Objetivos específicos mensuráveis do projeto

O projeto deverá ser desenvolvido dentro do prazo máximo de 10 meses de execução, incluindo etapas de pesquisa e imersão, design, prototipação, testes e implementação. Os testes deverão ser executados em 3 níveis (Testes Internos, Usuários-chave e Usuários Externos). A equipe alocada no projeto disponibilizará apenas meio período para execução das atividades deste projeto, estando estes alocados também em outros projetos simultaneamente.

Riscos de alto nível

- Não atingir a plenitude da interface almejada por nossos usuários teste
- Necessitar de mais prazo para a aprovação dos usuários
- Necessitar mais rodadas de design do que o planejado

Requisitos para aprovação do projeto

- A nova interface deve passar com 70% de aprovação na última fase de teste com usuário.

Partes Interessadas

- *Product Owner*
- Gerente de Projetos
- *UX Designer*
- *Product Designer*
- *Developer I*
- *Developer II*
- *Software Engineer*
- *User Research*
- *Internal Group*
- *Key Users*
- *External Group*

Orçamento

Máximo: R\$70.000,00

Cronograma

A execução dos trabalhos terá início em Setembro de 2016 e deve durar no máximo 11 meses (30 de Agosto de 2017).

Designação do Gerente de Projeto

O Gerente de Projetos deverá reportar-se diretamente ao *Product Owner*, que deverá assinar qualquer decisão tomada pela equipe ou Gerente de Projeto.

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DE APLICAÇÃO WEB

RESPONSABILIDADES E FUNÇÕES

Preparado por	Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto
Versão	1 - 15/11/2015

Equipe de projeto	• Solicitar alterações • Avaliar impacto das alterações
Gerente de projeto	• Avaliar as solicitações de alterações junto ao <i>Project Owner</i> • Organizar e armazenar o histórico de alterações • Alterar e controlar o cronograma
<i>Project Owner</i>	• Avaliar as solicitações de alterações junto ao Gerente de Projetos • Aprovar as solicitações de alteração • Encaminhar à diretoria se preciso
Diretoria	• Aprovar alterações

4 GERENCIAMENTO DO ESCOPO

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB	
PLANO DE GERENCIAMENTO DE ESCOPO	
Preparado por	Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto
Versão	1 - 15/11/2015

Descrição dos processos de gerenciamento de escopo

O gerenciamento do escopo do projeto será realizado com base nos documentos a seguir:

- Declaração de escopo – Este documento define o escopo geral do projeto.
- Estrutura Analítica do Projeto (EAP) – Este documento define o escopo geral das atividades a serem realizadas pelo projeto a nível de pacotes, sendo as atividades contidas nela definidos na Lista de Atividades por Pacotes. □

Todas as mudanças no escopo inicialmente previsto para o projeto devem ser avaliadas e classificadas dentro do sistema de controle de mudanças de escopo (*Scope Change Control System*). □

Serão consideradas mudanças de escopo apenas as medidas corretivas. Inovações e novas características do produto/projeto não serão consideradas pelo gerenciamento de escopo. □

Todas as solicitações de mudança no escopo devem ser feitas por e-mail, conforme descrito no plano de comunicações do projeto.

Descrição do projeto em alto nível

Fazer pesquisas com usuários e aplicar métodos e ferramentas de design centrado no usuário para a criação e desenvolvimento da nova interface do aplicativo *streaming* de música da Playspot.

DECLARAÇÃO DE ESCOPO

Preparado por Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto

Versão 1 - 15/11/2015

Escopo do produto/serviço/melhoria de processo e critérios de aceitação

O projeto visa criar e desenvolver uma nova interface para a aplicação web do Playspot, serviço de *streaming* de música. Atualizar, modernizar ou cortar *features* atuais e criar outras novas, se necessário. Seguindo a metodologia de fases por iteração, passando por avaliações internas, externas e de usuários-chave. Tendo como base 7 fases de desenvolvimento, sendo elas: Imersão, Rodada de Design 1, 2, 3, 4, 5 e 6.

Entregas do projeto (o que será feito)

Imersão:

- Pesquisa com usuário;

1ª Rodada de Design:

- Criação de *Wireframes* e fluxos de interações;
- *Floor Test*;

2ª Rodada de Design:

- Criação e iteração de *Wireframes* e fluxos de interações;
- Criação do Design Visual
- Desenvolvimento *Front-end/Back-end* de 3 a 4 áreas de interação;
- Testes internos

3ª Rodada de Design:

- Criação e iteração de *Wireframes* e fluxos de interações;
- Criação e iteração do Design Visual
- Refinamento *Front-end/Back-end* da rodada anterior;
- Desenvolvimento *Front-end/Back-end* de novas áreas de interação;
- Testes internos

4ª Rodada de Design:

- Criação e iteração de *Wireframes* e fluxos de interações;
- Criação e iteração do Design Visual

- Refinamento *Front-end/Back-end* da rodada anterior;
- Desenvolvimento *Front-end/Back-end* de novas áreas de interação;
- Testes *Key-users*

5ª Rodada de Design:

- Criação e iteração de *Wireframes* e fluxos de interações;
- Criação e iteração do Design Visual
- Refinamento *Front-end/Back-end* da rodada anterior;
- Desenvolvimento *Front-end/Back-end* de novas áreas de interação;
- Testes *Key-users*

6ª Rodada de Design:

- Criação e iteração de *Wireframes* e fluxos de interações;
- Criação e iteração do Design Visual
- Refinamento *Front-end/Back-end* da rodada anterior;
- Desenvolvimento *Front-end/Back-end* de novas áreas de interação;
- Testes externos

Encerramento:

- Aluguel e contratação de local, serviços e insumos para festa de aprovação da nova interface

Exclusões do projeto (fora do escopo, o que não será atendido pelo projeto)

- Interface *mobile*;
- Aquisição de ferramentas de teste externas;
- Criação e divulgação de campanha de lançamento da nova interface

Restrições (Limitações impostas ao projeto: orçamento, prazo, tecnologia, etc.)

- O projeto não deverá ultrapassar o prazo de 12 meses após sua abertura;
- O projeto não poderá exceder o orçamento de R\$80.000,00;
- A equipe de projeto estará disponível apenas no período da tarde (4h);

Premissas (Fatores assumidos como verdadeiros, suposições, hipóteses)

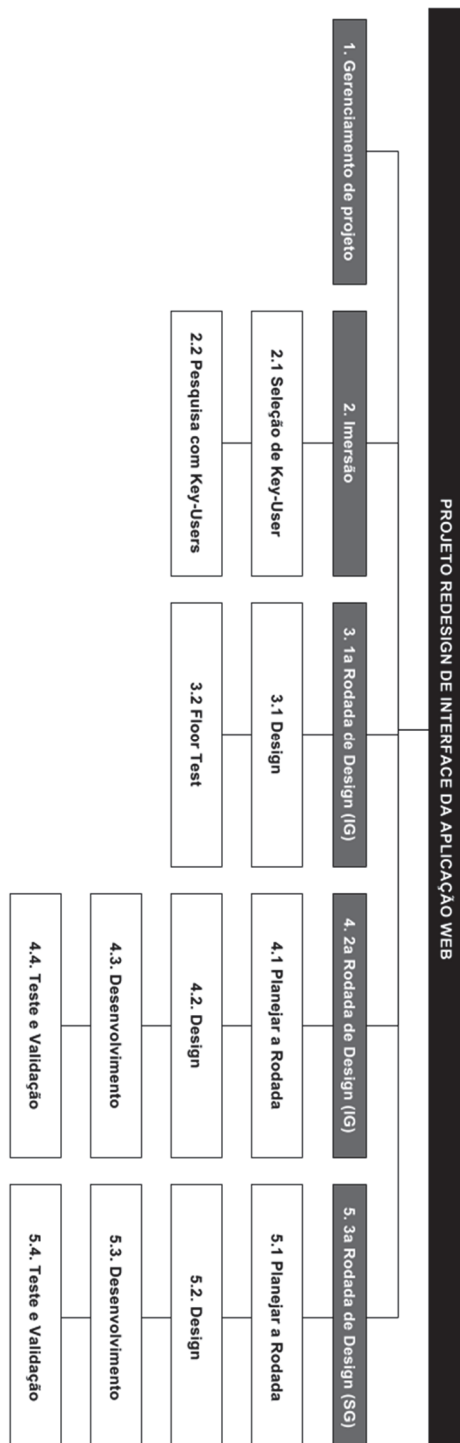
- 6 rodadas são suficientes para desenvolver uma nova interface capaz de ser aprovada por 70% dos usuários testados;
- 4 horas de trabalho diário por pessoa é suficiente para vencer 6 rodadas em 12 meses;

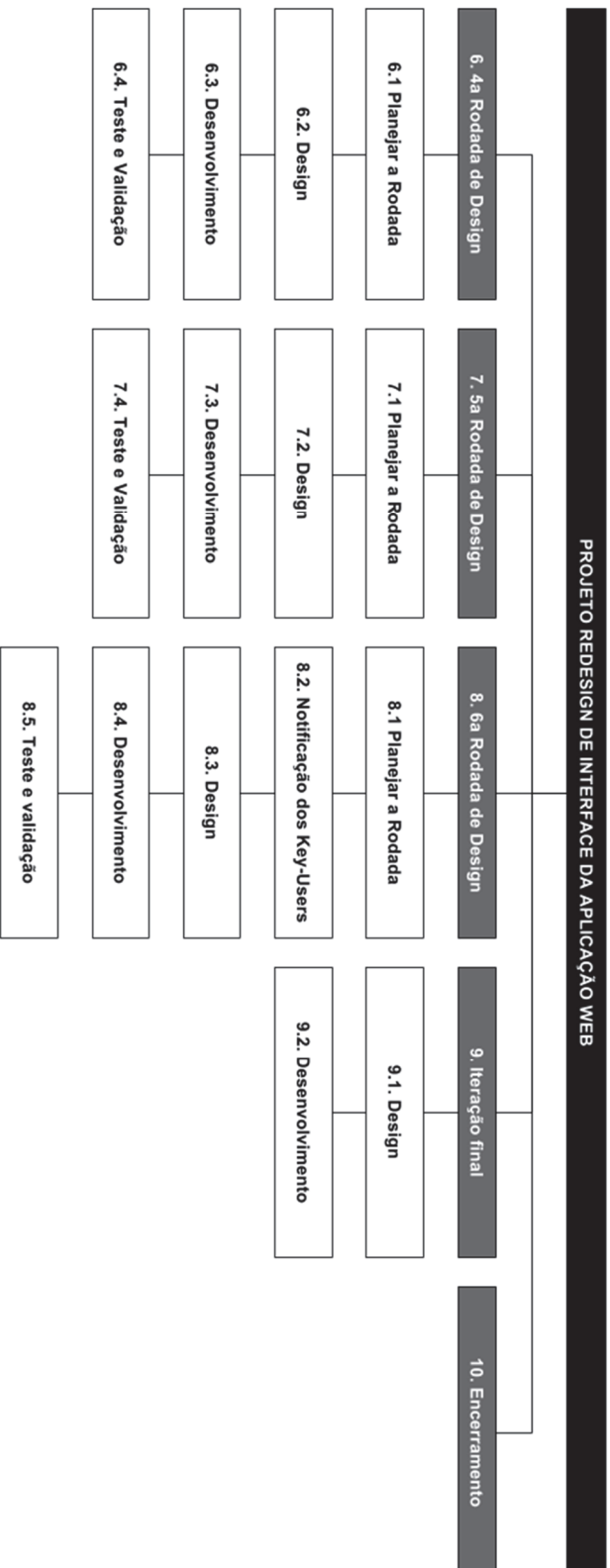
PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB

ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO - EAP

Preparado por Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto

Versão 1 - 15/11/2015





PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB

ANÁLISE DE REQUISITOS

Preparado por Gabriel Rodrigues - Gerente de Projetos

Versão 1 - 15/11/2015

Requisito	EA P	Com plex.	Critério de Aprovação	Aprov ador	Equipe e Responsável	Entrega
Seleção, Convite e Cadastramento de <i>Key-Users</i>	2.1.	3	Ficha cadastral de usuários (Dados e Características)	PO.	• (UR) Responsável • (UX)	?
Realização de Pesquisas Preliminares	2.2.	4	Apresentação de Relatórios de análise de dados relevantes.	PO	• (UR) Responsável • (UX), (D), (EG), (SG)	?
1ª Rodada de Design	3.1.	3	Apresentação de Mapas de Empatia, Personas, <i>Wireframes</i> e Mapas de Interações	PO	• (UX) Responsável • (D)	?
<i>Floor Test</i>	3.2.	3	Reunião de <i>Floor Test</i> com equipes de outros projetos, Coleta de e Análise de Sugestões	PO	• (UR) Responsável • (UX), (D), (DVI), (DVII), (SE), (IG)	?
2ª Rodada de Design	4.2.	4	Apresentação de <i>layouts</i> e protótipo funcional.	PO	• (UX) Responsável • (D), (DVI), (DVII), (SE)	?
Testes Internos de 2ª Rodada	4.4.	2	Aplicação de Testes monitorados e Período de Teste Livre. Entrega de Relatórios	PO	• (UX) Responsável • (UR), (IG)	?
3ª Rodada de Design	5.2.	4	Apresentação de Layouts e protótipo funcional.	PO	• (UX) Responsável • (D), (DVI), (DVII), (SE)	?
Testes Internos de 3ª Rodada	5.4.	2	Aplicação de Testes monitorados e Período de Teste Livre. Entrega de Relatórios	PO	• (UX) Responsável • (UR), (IG)	?

4ª Rodada de Design	6.2.	5	Apresentação de <i>layouts</i> e protótipo funcional.	PO	• (UX) Responsável • (D), (DVI), (DVII), (SE)	?
Testes com <i>Key-Users</i> de 4ª Rodada	6.4.	3	Aplicação de Testes monitorados e Período de Teste Livre. Entrega de Relatórios	PO	• (UX) Responsável • (UR), (SG)	?
5ª Rodada de Design	7.2.	5	Apresentação de <i>layouts</i> e Aplicação Alpha.	PO	• (UX) Responsável • (D), (DVI), (DVII), (SE)	?
Testes com <i>Key-Users</i> de 5ª Rodada	7.4	3	Aplicação de Testes monitorados e Período de Teste Livre. Entrega de Relatórios	PO	• (UX) Responsável • (UR), (SG)	?
6ª Rodada de Design	8.3.	3	Apresentação de <i>layouts</i> e Aplicação Alpha.	PO	• (UX) Responsável • (D), (DVI), (DVII), (SE)	?
Testes Externos de 6ª Rodada	8.5.	5	Aplicação de Testes AB e monitoramento de <i>reports</i> . Entrega de Relatórios	PO	• (UX) Responsável • (UR), (EG)	?
Encerramento	10.	3	<i>Party time</i>	GP	• (GP) Responsável • (D)	?

5 GERENCIAMENTO DO TEMPO

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB	
PLANO DE GERENCIAMENTO DO TEMPO	
Preparado por	Gabriel Rodrigues - Gerente de Projetos
Versão	1 - 15/11/2015

Descrição dos processos de gerenciamento do tempo

- O gerenciamento do tempo será realizado a partir da alocação de percentual completo nas atividades do projeto através da utilização do *software* Open Proj.
- A atualização dos prazos do projeto será realizada no *software* de gerenciamento e compartilhada via quadro de tarefas;
- Todas as mudanças no prazo inicialmente previsto para o projeto devem ser avaliadas de acordo com os processos de controle de mudanças;
- A atualização da linha de base do projeto será alterada somente com o acordo do Gerente de Projetos junto ao *Product Owner*, sendo a linha de base anterior arquivada para análise posterior;
- O projeto será gerenciado de acordo com o método de corrente crítica, com o intuito de acelerar o projeto e aumentar a eficiência da equipe;

Buffer de tempo

Os projeto possui um *Buffer* de 20 dias. Com base em projetos anteriores com média de margem de segurança de 20% determinado pela equipe sendo essa aplicada ao total de 198 dias dividida por dois.

 $198 \cdot 0,2 = 39,6$

$40 \text{ dias} / 2 = 20 \text{ dias de Buffer}$

Frequência de avaliação dos prazos do projeto

Os prazos do projeto deverão ser avaliados diariamente pelo gerente de projeto, sendo os resultados atualizado no quadro de tarefas.

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB	
PROCESSO DE CONTROLE DE MUDANÇAS	
Preparado por	Gabriel Rodrigues - Gerente de Projetos
Versão	1 - 15/11/2015

Controle de mudanças

Os processos de controle de mudanças visam estabelecer uma lógica concreta de solicitações de mudanças durante a implementação do projeto. Evitando que alterações sejam feitas de forma irresponsável acarretando no não cumprimento do prazo, custo e escopo.

Devido ao caráter ágil da empresa e do projeto, neste processo serão eliminados formulários e repetidas etapas de avaliação e aprovação de mudanças. Neste caso alterações vindas da equipe de desenvolvimento ou da diretoria deverão ser solicitadas por *e-mail* ao gerente do projeto com o título <Solicitação de Alteração: Título da Alteração>, sendo então avaliada e encaminhada ao *Project Owner*, avaliando seu impacto em conjunto com o Gerente de Projetos no escopo, prazo e custos gerais do projeto.

Caso a alteração impacte significativamente na tríade essa é levada em reunião presencial ou via vídeo conferência à diretoria para aprovação.

Priorização das mudanças nos prazos

Prioridade 0 - Mudanças relativamente pequenas com pouca ou nenhuma expressividade no prazo do caminho crítico. As medidas de solução ou alteração são tomadas pelo próprio Gerente do Projeto.

Prioridade 1 - Mudanças com alguma expressão no prazo do caminho crítico. As medidas de solução ou alteração são tomadas em conjunto entre o Gerente do Projeto e o *Product Owner*.

Prioridade 2 - Mudanças significativas no prazo do caminho crítico podendo estourar o *buffer*. As medidas de solução ou alteração devem ser levadas a direção da companhia.

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB	
CRONOGRAMA DO PROJETO	
Preparado por	Gabriel Rodrigues - Gerente de Projetos
Versão	1 - 15/11/2015

Tarefa	Duração	Início	Término	Predecessora
Gerenciament o de Proj.	218 dias	15/09/16 08:00	17/07/17 17:00	-
Abertura do Proj.	0,5 dias	15/09/16 08:00	15/09/16 15:00	-
Validação do Escopo	9 dias	21/09/16 15:00	25/05/17 12:00	3TI+4 dias
Garantia de Qualidade	8,75 dias	27/09/16 15:00	24/05/17 12:00	3TI+8 dias
Controle do Escopo	8,5 dias	03/10/16 15:00	23/05/17 12:00	3TI+12 dias
Encerramento do projeto	1 dia	14/07/17 13:00	14/07/17 17:00	9
Termino do Proj.	1 dia	17/07/17 13:00	17/07/17 17:00	7
Reserva de Tempo	20 dias	16/06/17 13:00	13/07/17 17:00	114
Imersão	13,5 dias	16/09/16 15:00	05/10/16 17:00	
Seleção de Key-Users	3,5 dias	16/09/16 15:00	21/09/16 17:00	
Pesquisar e Selecionar de Usuários	2 dias	16/09/16 15:00	20/09/16 15:00	3TI+1 dia
Envio de convites	0,5 dias	20/09/16 15:00	20/09/16 17:00	12
Cadastrar	1 dia	21/09/16 13:00	21/09/16 17:00	13
Pesquisa com Key-Users	10 dias	22/09/16 13:00	05/10/16 17:00	
Planejar a pesquisa	2 dias	22/09/16 13:00	23/09/16 17:00	14

Marcar as atividades	2 dias	26/09/16 13:00	27/09/16 17:00	16
Aplicar atividades	1 dia	03/10/16 13:00	03/10/16 17:00	17TI+3 dias
Compilar dados	2 dias	04/10/16 13:00	05/10/16 17:00	18
1a Rodada de Design (IG)	24 dias	06/10/16 13:00	08/11/16 17:00	
Design	20 dias	06/10/16 13:00	02/11/16 17:00	
Apresentar resultados de pesquisa	1 dia	06/10/16 13:00	06/10/16 17:00	19
Construir Mapa de Empatia e Personas	3 dias	07/10/16 13:00	11/10/16 17:00	22
Criar <i>Wireframes</i>	10 dias	12/10/16 13:00	25/10/16 17:00	23
Criar Flux. de Interação	5 dias	26/10/16 13:00	01/11/16 17:00	24
Apresentar Resultados	1 dia	02/11/16 13:00	02/11/16 17:00	25
Floor test	20 dias	12/10/16 13:00	08/11/16 17:00	
Selecionar e convidar os participantes	1 dia	12/10/16 13:00	12/10/16 17:00	23
Apresentar os resultados + debate	1 dia	07/11/16 13:00	07/11/16 17:00	26TI+2 dias
Compilar sugestões relevantes	1 dia	08/11/16 13:00	08/11/16 17:00	29
2a Rodada de Design (IG)	42 dias	09/11/16 13:00	05/01/17 17:00	
Planejar a Rodada	1 dia	09/11/16 13:00	09/11/16 17:00	30
Design	16 dias	10/11/16 13:00	01/12/16 17:00	
Análise de Sugestões	1 dia	10/11/16 13:00	10/11/16 17:00	32
Alterar os <i>Wireframes</i> e Fluxos	5 dias	11/11/16 13:00	17/11/16 17:00	34
Criar <i>Layout</i>	10 dias	18/11/16 13:00	01/12/16 17:00	35

Visual				
Desenvolvimento	26 dias	11/11/16 13:00	16/12/16 17:00	
Desenvolver a Interface	15 dias	11/11/16 13:00	01/12/16 17:00	34
Analisar aproveitamento do sistema atual	5 dias	11/11/16 13:00	17/11/16 17:00	34
Desenvolver e Integrar sistema	20 dias	18/11/16 13:00	15/12/16 17:00	39
Apresentar o Protótipo Funcional	1 dia	16/12/16 13:00	16/12/16 17:00	40
Testes e Validação	14 dias	19/12/16 13:00	05/01/17 17:00	
Selecionar e convidar os participantes	2 dias	19/12/16 13:00	20/12/16 17:00	41
Criar os acessos ao protótipo	2 dias	21/12/16 13:00	22/12/16 17:00	43
Aplicar teste fechado	1 dia	27/12/16 13:00	27/12/16 17:00	44TI+2 dias
Monitorar dados de teste livre	5 dias	28/12/16 13:00	03/01/17 17:00	45
Compilar sugestões relevantes	2 dias	04/01/17 13:00	05/01/17 17:00	46
3a Rodada de Design (IG)	26 dias	06/01/17 13:00	10/02/17 17:00	
Planejar a Rodada	1 dia	06/01/17 13:00	06/01/17 17:00	47
Design	14 dias	09/01/17 13:00	26/01/17 17:00	
Análise de Sugestões	1 dia	09/01/17 13:00	09/01/17 17:00	49
Alterar os <i>Wireframes</i> e Fluxos	5 dias	10/01/17 13:00	16/01/17 17:00	51
Alterar <i>Layout</i> Visual	8 dias	17/01/17 13:00	26/01/17 17:00	52
Desenvolvimento	11 dias	17/01/17 13:00	31/01/17 17:00	

Desenvolver a Interface	10 dias	17/01/17 13:00	30/01/17 17:00	52
Desenvolver e Integrar sistema	10 dias	17/01/17 13:00	30/01/17 17:00	52
Apresentar o Protótipo Funcional	1 dia	31/01/17 13:00	31/01/17 17:00	56
Testes e Validação	8 dias	01/02/17 13:00	10/02/17 17:00	
Aplicar teste fechado	1 dia	01/02/17 13:00	01/02/17 17:00	57
Monitorar dados de teste livre	5 dias	02/02/17 13:00	08/02/17 17:00	59
Compilar sugestões relevantes	2 dias	09/02/17 13:00	10/02/17 17:00	60
4a Rodada de Design (SG)	29 dias	13/02/17 13:00	23/03/17 17:00	
Planejar a Rodada	1 dia	13/02/17 13:00	13/02/17 17:00	61
Design	11 dias	14/02/17 13:00	28/02/17 17:00	
Análise de Sugestões	1 dia	14/02/17 13:00	14/02/17 17:00	63
Alterar os <i>Wireframes</i> e Fluxos	5 dias	15/02/17 13:00	21/02/17 17:00	65
Alterar <i>Layout</i> Visual	5 dias	22/02/17 13:00	28/02/17 17:00	66
Desenvolvimento	11 dias	22/02/17 13:00	08/03/17 17:00	
Desenvolver a Interface	10 dias	22/02/17 13:00	07/03/17 17:00	66
Desenvolver e Integrar sistema	10 dias	22/02/17 13:00	07/03/17 17:00	66
Apresentar o Protótipo Funcional	1 dia	08/03/17 13:00	08/03/17 17:00	70
Testes e Validação	11 dias	09/03/17 13:00	23/03/17 17:00	
Notificar <i>Key-users</i>	1 dia	09/03/17 13:00	09/03/17 17:00	71

Criar os acessos ao protótipo	2 dias	10/03/17 13:00	13/03/17 17:00	73
Enviar convite para <i>Key-Users</i>	1 dia	14/03/17 13:00	14/03/17 17:00	74
Monitorar dados de teste livre	5 dias	15/03/17 13:00	21/03/17 17:00	75
Compilar sugestões relevantes	2 dias	22/03/17 13:00	23/03/17 17:00	76
5a Rodada de Design (SG)	21 dias	24/03/17 13:00	21/04/17 17:00	
Planejar a Rodada	1 dia	24/03/17 13:00	24/03/17 17:00	77
Design	9 dias	27/03/17 13:00	06/04/17 17:00	
Análise de Sugestões	1 dia	27/03/17 13:00	27/03/17 17:00	79
Alterar os <i>Wireframes</i> e Fluxos	3 dias	28/03/17 13:00	30/03/17 17:00	81
Alterar <i>Layout</i> Visual	5 dias	31/03/17 13:00	06/04/17 17:00	82
Desenvolvimento	8 dias	31/03/17 13:00	11/04/17 17:00	
Desenvolver a Interface	5 dias	31/03/17 13:00	06/04/17 17:00	82
Desenvolver e Integrar sistema	7 dias	31/03/17 13:00	10/04/17 17:00	82
Apresentar o Protótipo Funcional	1 dia	11/04/17 13:00	11/04/17 17:00	86
Testes e Validação	8 dias	12/04/17 13:00	21/04/17 17:00	
Notificar usuários sobre mudanças	1 dia	12/04/17 13:00	12/04/17 17:00	87
Monitorar dados de teste livre	5 dias	13/04/17 13:00	19/04/17 17:00	89
Compilar sugestões relevantes	2 dias	20/04/17 13:00	21/04/17 17:00	90
6a Rodada de	34 dias	20/04/17 13:00	06/06/17 17:00	

Design (EG)				
Notificar os <i>Key-users</i> término da fase	1 dia	20/04/17 13:00	20/04/17 17:00	90
Planejar a Rodada	1 dia	21/04/17 13:00	21/04/17 17:00	93
Design	9 dias	24/04/17 13:00	04/05/17 17:00	
Análise de Sugestões	1 dia	24/04/17 13:00	24/04/17 17:00	94
Alterar os <i>Wireframes</i> e Fluxos	3 dias	25/04/17 13:00	27/04/17 17:00	96
Alterar <i>Layout</i> Visual	5 dias	28/04/17 13:00	04/05/17 17:00	97
Desenvolvimen- to	8 dias	28/04/17 13:00	09/05/17 17:00	
Desenvolver a Interface	5 dias	28/04/17 13:00	04/05/17 17:00	97
Desenvolver e Integrar sistema	7 dias	28/04/17 13:00	08/05/17 17:00	97
Apresentar o Protótipo Funcional	1 dia	09/05/17 13:00	09/05/17 17:00	101
Testes e Validação	20 dias	10/05/17 13:00	06/06/17 17:00	
Selecionar usuários	3 dias	10/05/17 13:00	12/05/17 17:00	102
Aplicar Opção de teste	3 dias	15/05/17 13:00	17/05/17 17:00	104
Monitorar dados de teste livre	10 dias	18/05/17 13:00	31/05/17 17:00	105
Aplicar avaliação da interface	2 dias	01/06/17 13:00	02/06/17 17:00	106
Compilar dados de avaliação	2 dias	05/06/17 13:00	06/06/17 17:00	107
Iteração final	7 dias	07/06/17 13:00	15/06/17 17:00	
Design	1 dia	07/06/17 13:00	07/06/17 17:00	
Alterar <i>Layout</i> Visual	1 dia	07/06/17 13:00	07/06/17 17:00	108

Desenvolvimen- to	6 dias	08/06/17 13:00	15/06/17 17:00	
Desenvolver a Interface	3 dias	08/06/17 13:00	12/06/17 17:00	111
Desenvolver e Integrar sistema	3 dias	13/06/17 13:00	15/06/17 17:00	113
Encerramento	3 dias	07/06/17 13:00	09/06/17 17:00	
Procurar local para festa	1 dia	07/06/17 13:00	07/06/17 17:00	108
Alugar local	0,5 dias	08/06/17 13:00	08/06/17 15:00	116
Contratar Serviços Gerais	0,5 dias	08/06/17 15:00	08/06/17 17:00	117
Contratar Decoração, Som Bebidas	0,5 dias	09/06/17 13:00	09/06/17 15:00	118
Criar convite	1 dia	08/06/17 13:00	08/06/17 17:00	111
Enviar convite	0,5 dias	09/06/17 13:00	09/06/17 15:00	120
Encerrar Projeto	0,5 dias	09/06/17 15:00	09/06/17 17:00	121

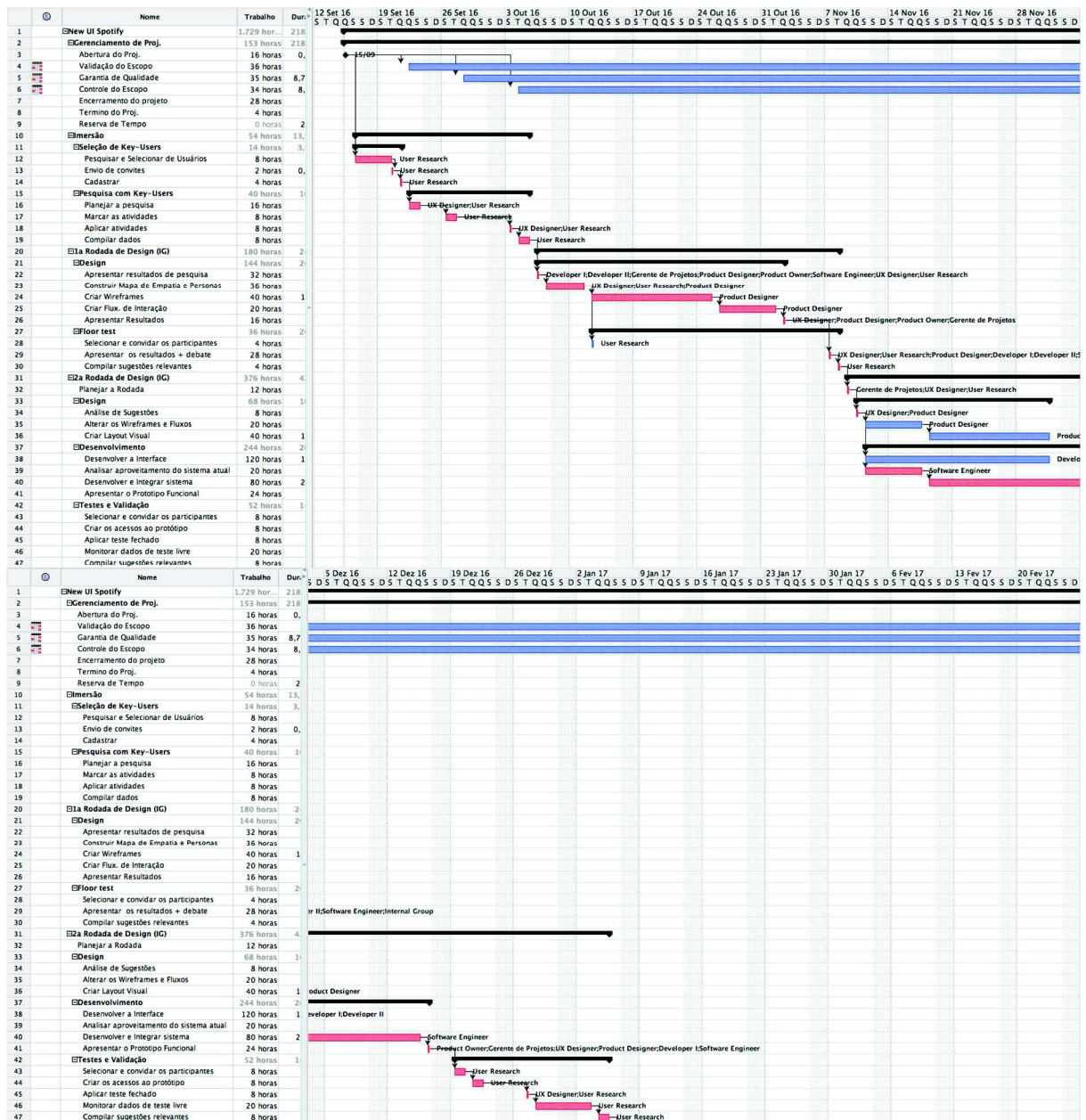
PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB

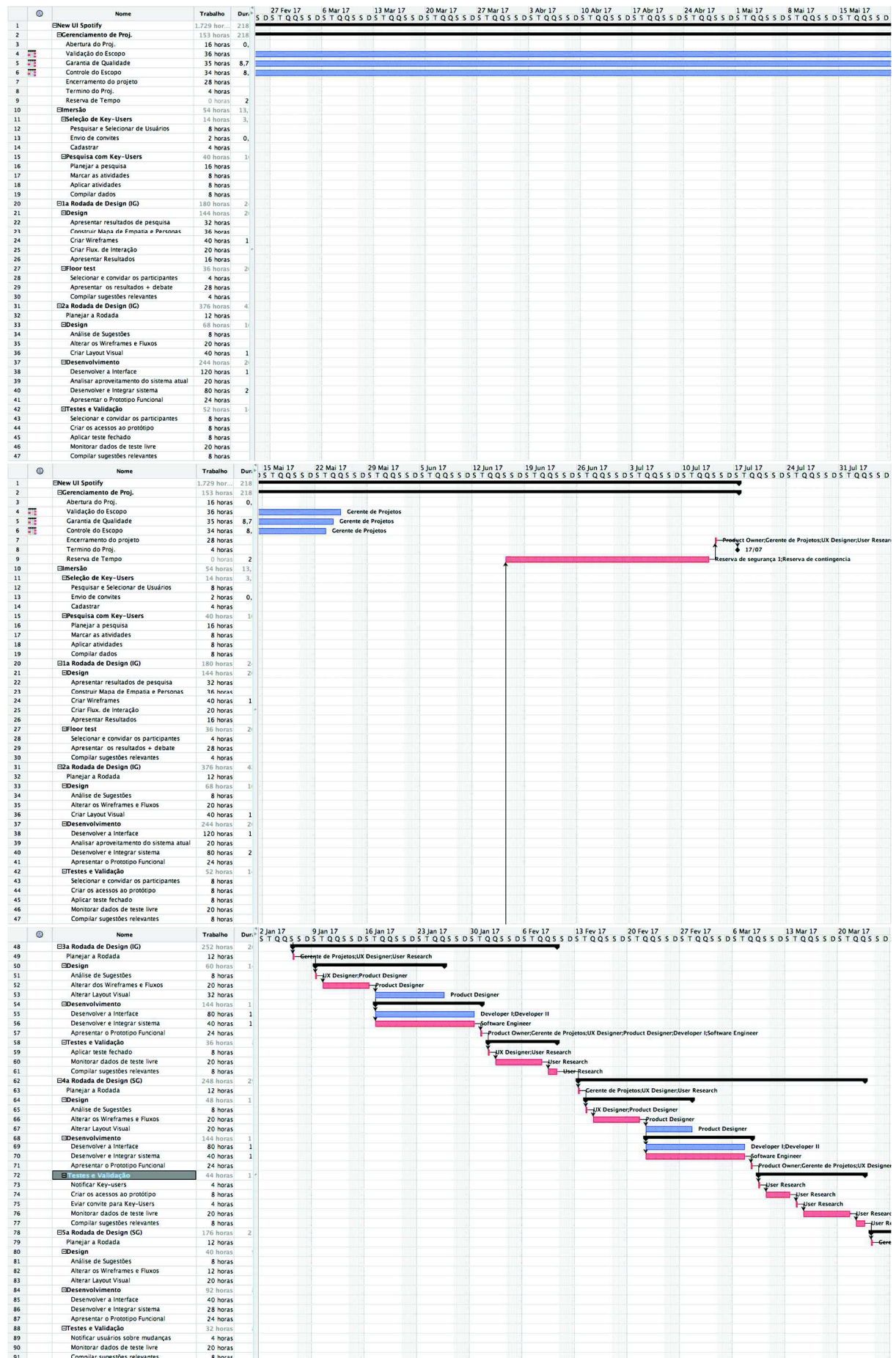
GRÁFICO DE GANTT

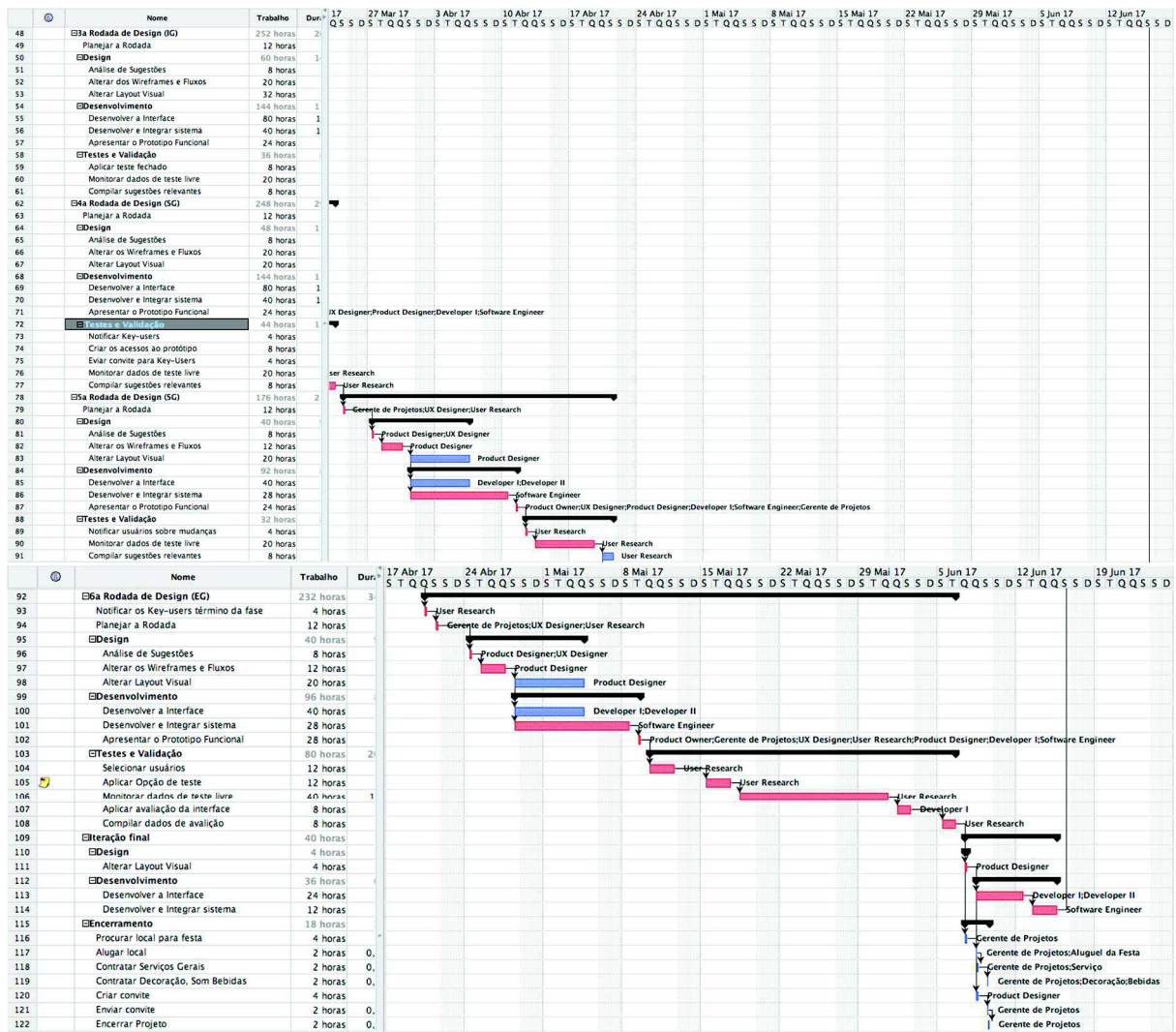
Preparado por Gabriel Rodrigues - Gerente de Projetos

Versão 1 - 15/11/2015

O caminho crítico do projeto representa as atividades que devem ser concluídas nas datas programadas para que, assim, não afete a data de entrega do projeto. Assim, o Gerente do Projeto deve estar atento principalmente a estas atividades.







6 GERENCIAMENTO DE CUSTOS

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB	
PLANO DE GERENCIAMENTO DE CUSTOS	
Preparado por	Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto
Versão	1 - 20/01/2015

Descrição dos processos de gerenciamento de custos

A atualização do orçamento do projeto será realizada no OpenProj, e o acompanhamento do orçamento será apresentado em reuniões com o PRODUCT OWNER nas reuniões de apresentação de resultados de cada fase. A avaliação de desempenho do projeto será realizada através da Análise de Valor Agregado (*Earned Value*), onde o custo e o prazo do projeto são analisados nas reuniões com o PRODUCT OWNER.

O gerenciamento de custos do projeto será realizado com base no orçamento previsto para o projeto (subdividido por tarefas e por recursos), bem como através do fluxo de caixa do projeto. Somente serão contempladas pelo plano de gerenciamento de custos as despesas adicionais provenientes de compras e contratações externas. Os custos relativos ao pessoal e aos recursos internos não serão contabilizados no projeto. Questões de caráter inflacionário e cambial serão desconsideradas dentro do período de tempo do projeto.

Todas as mudanças no orçamento inicialmente previstas para o projeto devem ser avaliadas e classificadas dentro do sistema de controle de mudanças de orçamento (*Cost Change Control System*). Serão consideradas mudanças orçamentárias apenas as medidas corretivas. Inovações e novas características do produto/projeto não serão abordadas pelo gerenciamento de custos e serão ignoradas. Todas as solicitações de verbas devem ser feitas através de *e-mail*, conforme descrito no plano de comunicações do projeto.

Frequência de avaliação do orçamento do projeto e das reservas

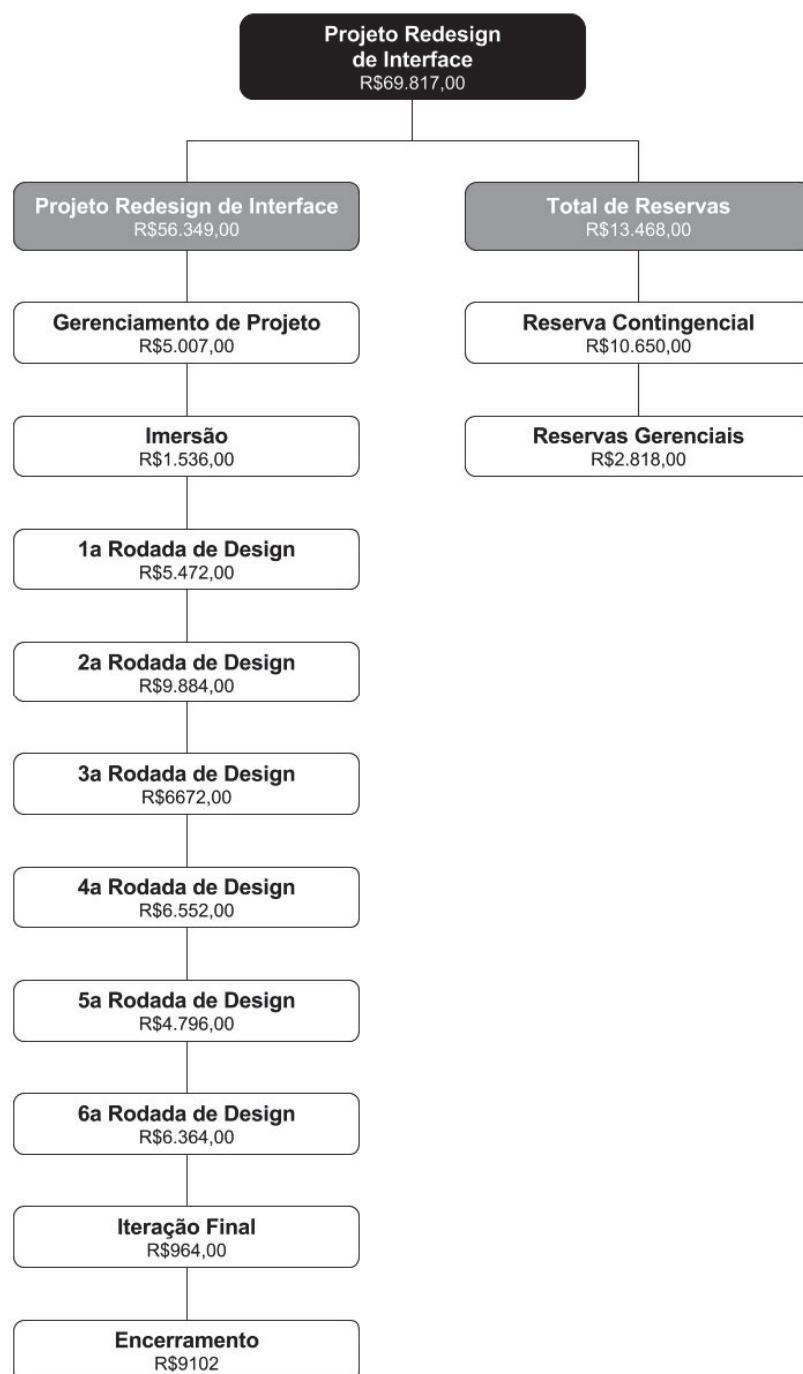
O orçamento do projeto, assim como as reservas devem ser atualizados e avaliados semanalmente nos horários do gerente de projeto reservados para controle do projeto, sendo os resultados demonstrados nas reuniões de fechamento de fase com o PRODUCT OWNER.

Reservas gerenciais

Foi aprovada pelo patrocinador uma reserva gerencial total de R\$ 2.818,00.

Reservas contingencial

Foi aprovada pelo patrocinador uma reserva gerencial total de R\$ 10.650,00.



Reserva de Contingência - São reservas destinadas exclusivamente ao processo de gerenciamento de riscos, conforme descrito no plano de gerenciamento de riscos.

Reservas Gerenciais - São todas as reservas destinadas a outros eventos que não são contemplados como riscos do projeto.

Alocação financeira das mudanças de orçamento

As mudanças de caráter corretivo podem ser alocadas dentro das reservas gerenciais do projeto, na categoria *Outras reservas*, desde que dentro da alçada do gerente de projeto.

Para mudanças corretivas prioritárias que estejam fora da alçada do gerente de projeto ou quando não existe mais reserva gerencial disponível, deverá ser acionado o PRODUCT OWNER, uma vez que o gerente de projeto não tem autonomia necessária para solicitar à diretoria da empresa um aumento nas reservas gerenciais.

Administração do Plano de Gerenciamento de Custos

O Gerente do Projeto é o responsável pelo monitoramento e atualização do Plano de Gerenciamento de Custos.

Outros assuntos relacionados ao gerenciamento de custos não previstos nesse plano

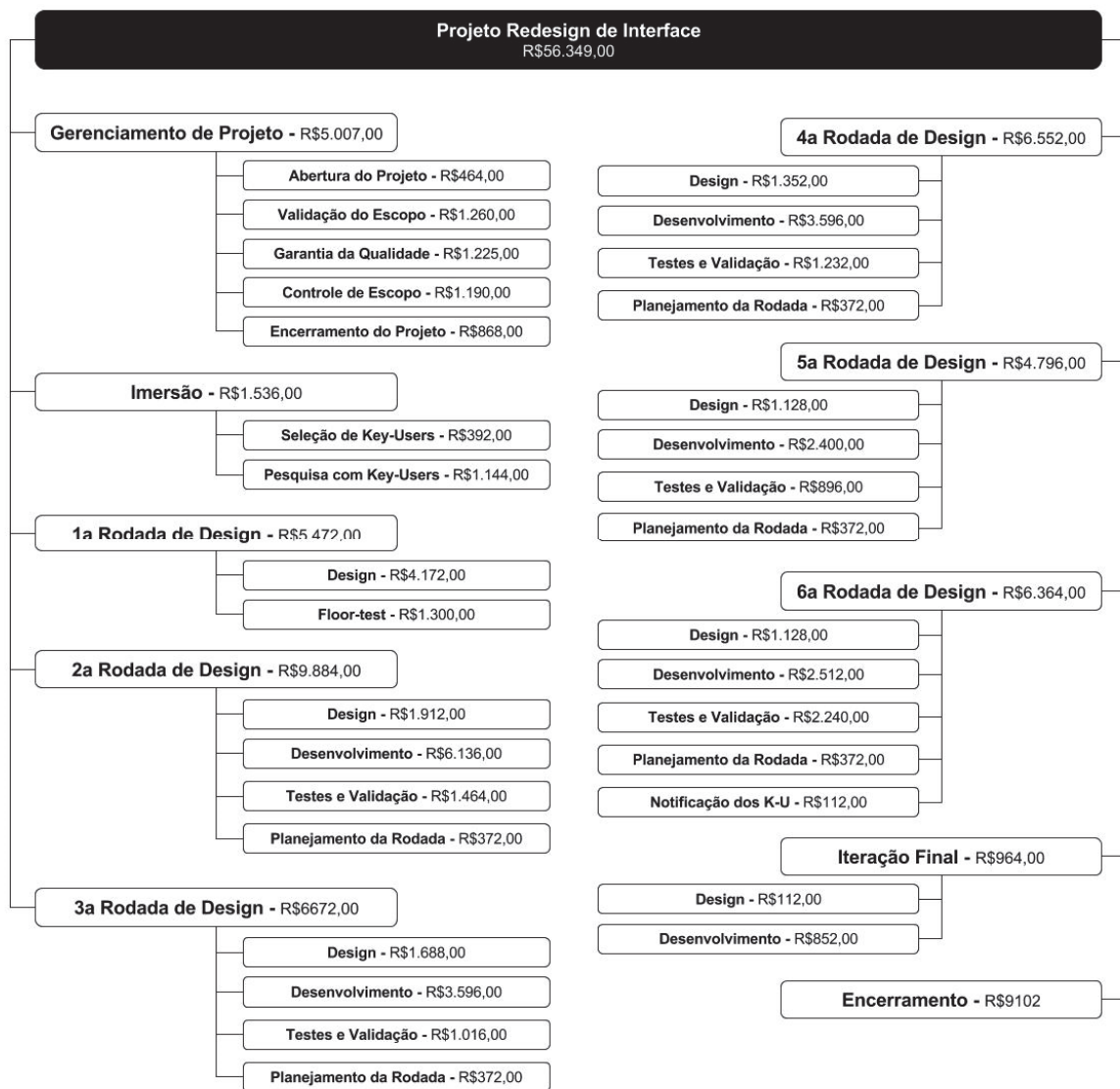
Todas as solicitações não previstas neste plano deverão ser submetidas para aprovação em reuniões com o PRODUCT OWNER para aprovação. Imediatamente após sua aprovação, deverá ser atualizado o plano de gerenciamento de custos com o devido registro das alterações efetivadas.

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB

ORÇAMENTO POR COMPONENTE DA EAP

Preparado por Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto

Versão 1 - 20/01/2015



PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB

ESTIMATIVA DE RECURSOS

Preparado por Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto

Versão 1 - 20/01/2015

Recurso	Trabalho Estimado	Custo Estimado
<i>Product Owner</i>	34h	\$1,360.00
Gerente de Projetos	173h	\$6,055.00
<i>UX Designer</i>	110h	\$3,300.00
<i>User Research</i>	332h	\$9,296.00
<i>Product Designer</i>	354h	\$9,912.00
<i>Developer I</i>	234h	\$6,552.00
<i>Developer II</i>	202h	\$3,030.00
<i>Software Engineer</i>	282h	\$7,896.00
<i>Internal Group</i>	4h	\$448.00
		Total
		\$47,849.00
Recurso	Quantidade	Custo Estimado
Aluguel do Local	1	\$1,000.00
Bebidas	1	\$3,000.00
Serviço	1	\$3,000.00
Decoração	1	\$1,500.00
		Total
		\$8,500.00
Reservas	Quantidade	Custo Estimado
Reserva de segurança	1	\$2,818.00
Reserva de contingência	1	\$10,650.00
		Total
		\$13,468.00

Total do Projeto

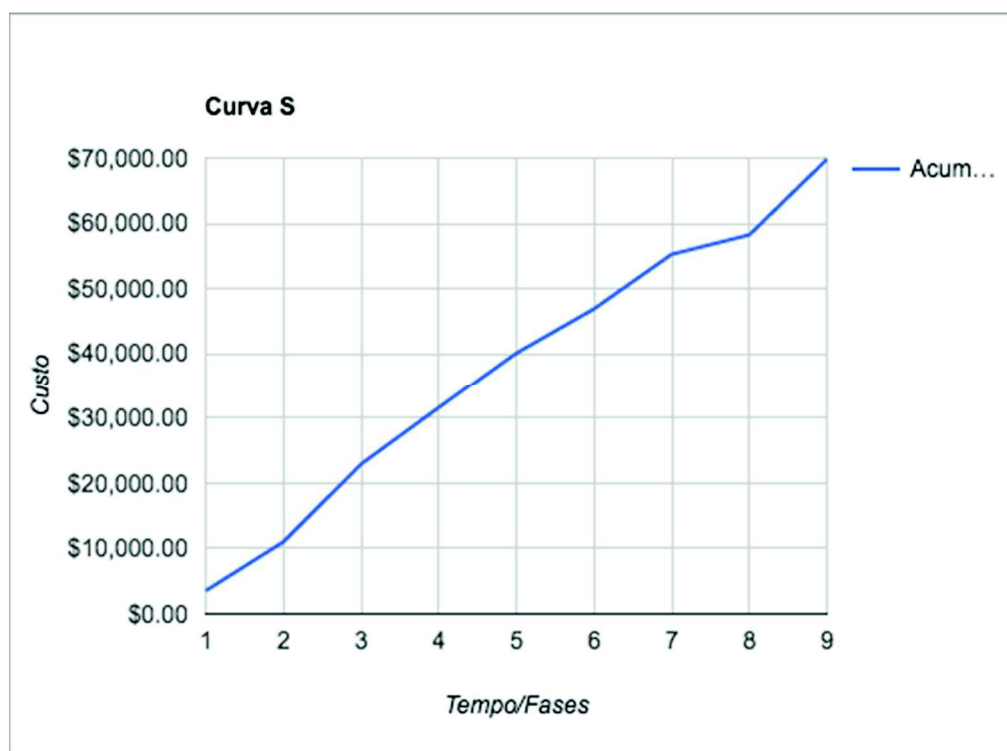
\$69,817.00

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB

CURVA S

Preparado por Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto

Versão 1 - 20/06/2015



	Fase								
Custos	1 - Imersão	2 - Rodada 1	3 - Rodada 2	4 - Rodada 3	5 - Rodada 4	6 - Rodada 5	7 - Rodada 6	8 - Iteração final	9 - Encerramento
Gerais	\$1,536.00	\$5,472.00	\$9,884.00	\$6,672.00	\$6,552.00	\$4,796.00	\$6,364.00	\$964.00	\$9,102.00
Gerenciamento	\$2,000.00	\$2,000.00	\$2,000.00	\$2,000.00	\$2,000.00	\$2,000.00	\$2,000.00	\$2,000.00	\$2,475.00
Total	\$3,536.00	\$7,472.00	\$11,884.00	\$8,672.00	\$8,552.00	\$6,796.00	\$8,364.00	\$2,964.00	\$11,577.00
Acumulado	\$3,536.00	\$11,008.00	\$22,892.00	\$31,564.00	\$40,116.00	\$46,912.00	\$55,276.00	\$58,240.00	\$69,817.00

7 GERENCIAMENTO DA QUALIDADE

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB	
PLANO DE GERENCIAMENTO DA QUALIDADE	
Preparado por	Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto
Versão	1 - 21/12/2015

Política de qualidade do projeto

Para manter a qualidade do projeto é imprescindível seguir o plano de fases centradas no usuário. A homologação da interface pelos usuários é o que irá garantir o sucesso do projeto e da empresa. Os testes e validações com a equipe interna, seguida do *Selected Group* e do *External group* devem garantir o encaminhamento do projeto para a qualidade esperada pela empresa e sua direção. A cada fase e avaliação de um grupo de usuários devem ser aplicados testes monitorados e interações para coleta de dados qualitativos.

Fatores ambientais

Deve-se manter as políticas de direitos autorais do conteúdo disponível no aplicativo. A Política de Direitos Autorais está disponível no servidor da empresa, contendo toda as informações necessárias para a disponibilização de conteúdo autoral via *streaming* ou *offline*.

Devem ser analisadas as legislações para internet nos países que a nova ferramenta entrará em funcionamento, a exemplo do Marco Civil da Internet no Brasil, mantendo a qualidade e a legalizada da ferramenta.

Desempenho do projeto

Item	Descrição	Critérios de aceitação	Método de verificação	Periodicidade	Responsável
Seleção de <i>Key-Users</i>	Lista de usuários selecionados para a pesquisa preliminar e aplicação de testes com <i>Key-users</i>	A lista de usuários deverá conter nome, profissão e características gerais. A base levantada deve conter perfis variados, com usuários avançados e usuários menos acostumados com a ferramenta atual.	Análise e Aprovação da lista de usuários usuários pelo PO, GP e UX.	Uma vez na primeira fase geral do projeto	UR

Resultados da Pesquisa com usuários	Dados registrados pós a realização da pesquisa com usuários, tem o objetivo de guiar inicialmente as fases de design	Apresentação em <i>powerpoint</i> com respostas relevantes nas entrevistas, dados e gráficos de uso.	Reunião de apresentação com PO, GP, UR, UX, D, SE, DV1 e DV2	Uma vez no início da segunda fase de design	UR
Apresentações de <i>layout</i>	Apresentação e aprovações de tomadas de decisão de interfaces e interações na ferramenta	Serão apresentados <i>wireframes</i> , layouts visuais, apresentação das interações do usuário, <i>hover</i> , animações, links, etc.	Reunião com PO, GP, UX, D, SE, DV1 e DV2.	No final da segunda fase de design	UX
Apresentação de Protótipos	Apresentação e aprovações de tomadas de decisão de interfaces e interações na ferramenta em nível de maior fidelidade	Serão apresentados protótipos funcionais já em funcionamento e utilizando parcialmente o banco de dados.	Reunião com PO, GP, UX, D, SE, DV1.	Ao final de todas as fase a partir da terceira fase	UX
Verificações de cronograma e desempenho de projeto	Análise de progressão do projeto. Custo x Tempo x Escopo	Relatório de resultados do projeto. Custo x Tempo x Escopo	Reunião com PO	Todas as quartas-feiras das 11h as 12h	GP

Desempenho do produto

Item	Descrição	Critérios de aceitação	Método de verificação	Periodicidade	Responsável
<i>Floor test</i>	Atividade de debate e primeira prova com usuários internos	Serão apresentados <i>wireframes</i> , <i>layouts</i> visuais, apresentação das interações do usuário, <i>hover</i> , animações, links, etc. Rodada de debate e <i>brainstorm</i> para	Reunião de apresentação com PO, GP, UR, UX, D, SE, DV1, DV2 e IG	Uma vez no final da segunda fase	UX

		gerar sugestões inteligentes pelo grupo interno.			
Teste e Validação	Testes monitorados com usuários selecionados , grupo interno e externo junto com enquete de validação	Os testes devem apresentar resultados positivos progressivos de aprovação do usuários.	Análise da ferramenta de monitoração de interface e apresentação de relatório	Todo final de fase a partir da terceira fase	UR

Controle da qualidade

As atividades de análise de resultados aliados aos testes com usuários são as atividades de controle da qualidade do produto. O produto não estando de acordo com as necessidades do usuário, deve-se retornar para a atividade de design, reprojutando a ferramenta na *feature* ou requisito que não estiver em conformidade. A organização do projeto em fases, já previstas para essa iteração constante prevê esse tipo de caso, assim diminuindo a probabilidade de estourar o prazo planejado.

As tarefas de compilação de dados, monitoramento e ações de controle de qualidade, que tem como responsável o gerente do projeto, acontecerão uma vez por semana, na terça-feira, das 11h as 12h.

Garantia da qualidade

Não há o processo de garantia de qualidade auditada por externos ou internos da empresa.

As atividades de monitoramento das tarefas em execução, reuniões e conversas diárias de progresso e manutenção do cronograma tem como objetivo manter a garantia de qualidade dos processos do projeto.

As tarefas de compilação de dados, monitoramento e ações de correção da garantia da qualidade acontecerão uma vez por semana, na quarta-feira, das 11h as 12h e são de responsabilidade do *Product Owner* junto ao Gerente de Projeto.

8 GERENCIAMENTO DE RECURSOS HUMANOS

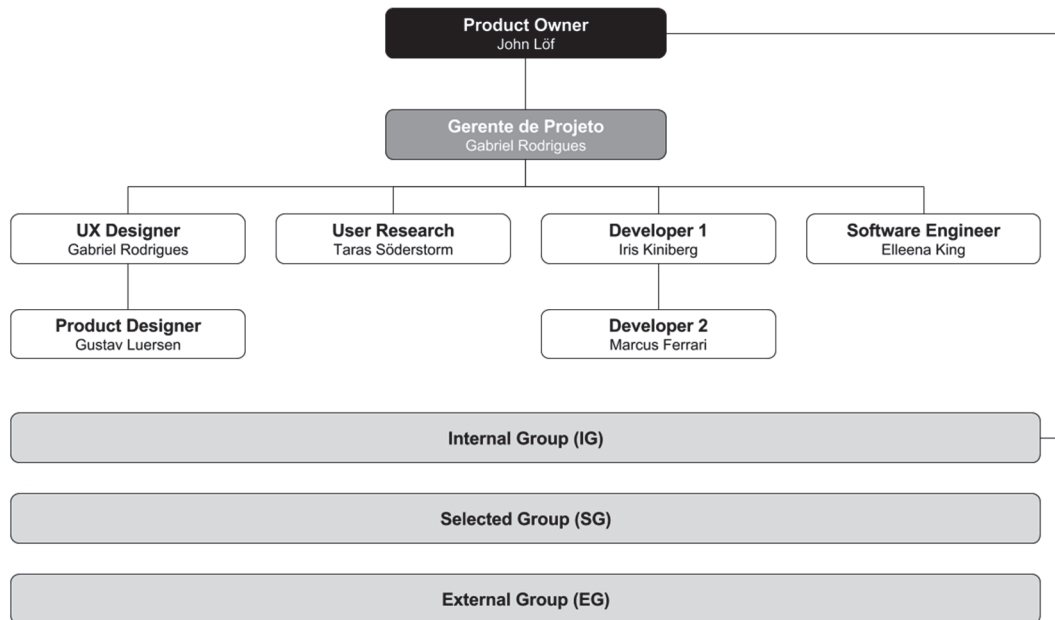
PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB	
PLANO DE GERENCIAMENTO DE RECURSOS HUMANOS	
Preparado por	Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto
Versão	1 - 5/12/2015

Tabela de abordagem para influência

Sig	Stakeholder	Papel	Interesse	Trabalho e Exigência	Estratégias para ganhar Suporte
	John Löf	<i>Product Owner</i>	Quer que este projeto seja o seu suporte para subir para um cargo mais alto.	Trabalho Ótimo Alto nível de exigência	Mantê-lo atualizado e próximo as atividades de planejamento e <i>brain</i> .
	Robert McCarthy	<i>UX Designer</i>	Está confortável em sua posição e deseja manter-se assim.	Trabalho Ótimo Alto nível de exigência	Apoiar externamente suas decisões perante o <i>Product Owner</i> . Mantê-lo informado sobre as exigências e feedbacks do <i>Product Owner</i>
	Taras Söderström	<i>User Research</i>	Iniciante na área, está em período de testes veio do <i>marketing</i> . Quer se estabelecer na área de produto.	Trabalho Regular Bom nível de exigência	Mantê-lo informado sobre as exigências e feedbacks do <i>Product Owner</i> . Facilitar seu contato com outros <i>User Research</i> para melhoria profissional
	Gustav Luersen	<i>Product Designer</i>	Era estagiário e foi efetivado há pouco tempo. Quer se estabelecer na área.	Trabalho Bom Bom nível de Exigência	Levá-lo para as reuniões de aprovação com <i>Product Owner</i>
	Iris Kiniberg	<i>Developer 1 (Senior)</i>	Ocupa a bastante tempo o cargo, gosta de tarefas	Trabalho Bom Baixo nível de exigência	Ficar de olho no trabalho Colocar a <i>Software Engineer</i>

			rotineiras. Pouco interesse no projeto		para supervisionar o trabalho.
	Marcus Ferrari	<i>Developer 2</i> (Estagiário)	Pouca experiência, mas possui muito interesse no projeto, buscando efetivação futura	Trabalho Ruim Baixo nível de exigência	Conseguir alguém de fora do projeto que apoie o desenvolvimento deste funcionário pois o sênior delegado para esse projeto não o fará. Colocar a <i>Software Engineer</i> para supervisionar o trabalho.
	Elleena King	<i>Software Engineer</i>	Funcionária de longa data, normalmente encabeça liderança nos projetos	Trabalho Ótimo Alto nível de exigência	Colocá-la em uma posição de liderança e mentoria.
	<i>Internal Group</i>	Primeira fase de testes	Faz parte da empresa, tem total interesse no desenvolvimento de uma ótima interface.	Alto nível de exigência	-
	<i>Key-Users</i>	Segunda fase de testes	Naturalmente menos exigentes e com menos conhecimentos de usabilidade para estabelecer críticas objetivas.		Incentivar ao máximo a utilização do protótipo para que se possa retirar dados inteligentes do monitoramento, em vez de utilizar apenas suas críticas e sugestões.
	<i>External Group</i>	Terceira fase de testes	Significativamente exigentes e resistentes a mudanças.		Escolher a dedo os usuários com perfil <i>heavy-user</i> e <i>early adopters</i> . Estes influenciarão os demais na aceitação da nova interface.

Organograma do projeto



Diretório do time do projeto

No	Nome	Papel	email	Telefone
01	John Löf	<i>Product owner</i>	john.po@spotify.com	99 9966 78
02	Robert McCarthy	<i>UX Designer</i>	robert.ux@spotify.com	99 9965 77
03	Taras Söderstorm	<i>User Research</i>	taras.ur@spotify.com	99 9866 66
04	Gustav Luersen	<i>Product Designer</i>	gustav.d@spotify.com	99 9854 09
05	Iris Kiniberg	<i>Developer 1</i>	iris.dev@spotify.com	99 9577 00
06	Marcus Ferrari	<i>Developer 2</i>	marcus.dev@spotify.com	99 9945 45
07	Elleena King	<i>Software Engineer</i>	elleena.se@spotify.com	99 9960 65

Matriz de responsabilidade RACI

EAP		Recursos do Projeto										
		PO	GP	UX	UR	D	DV1	DV2	SE	IG	SG	EG
		Jhon	Gabriel	Robert	Taras	Gustav	Iris	Marcus	Elleena	-	-	-
	Gerenciamento de Projeto	A	R									
	Seleção de K-U	I		A	C							
	Design 1	A		R		C						
	Floor Test	A	C	C	C	C	C	C	C	C		
	Design 2	A		R		C						
	Desenvolvimento 2	A					C	C	R,C			
	Teste e Validação 2	A			R,C							
	Design 3	A		R		C						
	Desenvolvimento 3	A					C	C	R,C			
	Teste e Validação 3	A			R,C					C		
	Design 4	A		R		C						
	Desenvolvimento 4	A					C	C	R,C			
	Teste e Validação 4	A			R,C						C	
	Design 5	A		R		C						
	Desenvolvimento 5	A					C	C	R,C			
	Teste e Validação 5	A			R,C						C	
	Design 6	A		R		C						
	Desenvolvimento 6	A					C	C	R,C			
	Teste e Validação 6	A			R,C							C
	Design Final	A		R		C						
	Desenvolvimento Final	A					C	C	R,C			
	Encerramento	A	R			C						

Novos recursos, realocação e substituição de membros do time

O gerente de projeto deve empenhar-se pessoalmente na permanência e motivação de todos os integrantes da equipe durante o projeto e por isso será o coordenador deste plano de recursos humanos.

No caso de realocação do profissional integrante do projeto, caberá ao gerente de projeto, juntamente com o *PRODUCT OWNER*, a identificação do substituto em comum acordo com as diretrizes do projeto e as funções a serem exercidas, cabendo a palavra final ao *PRODUCT OWNER*.

Novos recursos solicitados para o time devem ser previamente autorizados pelo *PRODUCT OWNER* em acordo com os demais departamentos e projetos da empresa. Os recursos serão arcados integralmente pelas reservas gerenciais do projeto, mesmo sendo esses recursos internos da empresa. Caso haja alteração de orçamento do projeto devido à alteração de escopo, esta deverá ser aprovada pelo *PRODUCT OWNER* junto ao conselho geral da empresa.

Treinamento

Não estão previstos treinamentos para a equipe de projeto além dos treinamentos descritos no seu escopo. Qualquer necessidade extraordinária de treinamento deve ser aprovada previamente pelo gerente de projeto junto com o *PRODUCT OWNER*, tendo seus custos alocados nas reservas gerenciais.

Avaliação de resultados do time do projeto

O resultado do trabalho da equipe será avaliado a cada final de fase pelo gerente de projeto em reunião individual com cada membro do time do projeto, no período da manhã, fora do horário de execução do projeto.

Ao final do projeto será realizada uma reunião geral de avaliação e documentação de lições aprendidas de time e projeto de forma geral. Também será passado um questionário individual para que possam se expressar mais livremente.

Bonificação

A empresa não realiza bonificações monetárias. Sendo realizada ao fim de cada grande projeto uma pequena cerimônia de "honra aos méritos" seguida de uma festa para todo o "QG", realizada na primeira sexta-feira após a entrega final.

Frequência de avaliação consolidada dos resultados do time

Os resultados das avaliações realizadas ao final de cada fase serão compiladas junto a avaliação final do projeto para discussão em reunião com o conselho geral nas reuniões de planejamento semestrais.

Alocação financeira para o gerenciamento de RH

Todas as medidas de gerenciamento de recursos humanos do projeto que requerirem gasto adicional ou não previstos deverão ser alocadas dentro das reservas de segurança do projeto, na categoria *Outras reservas*, desde que dentro da alçada do gerente de projeto.

Para medidas prioritárias ou urgentes que dizem respeito ao gerenciamento do time e que estejam fora da alçada do gerente de projeto, ou quando não existir mais reserva gerencial disponível, deverá ser acionado o *PRODUCT OWNER*, uma vez que o gerente de projeto não tem autonomia para decidir utilizar a reserva de contingência de riscos no gerenciamento do time, ou deverá ser solicitado à diretoria da empresa um aumento das reservas gerenciais.

Administração do plano de gerenciamento de recursos humano

Responsável pelo plano

- Gabriel Rodrigues, gerente do projeto, será o responsável direto pelo plano de gerenciamento de RH.

Frequência de atualização do plano de gerenciamento de RH

O Plano de gerenciamento de RH será reavaliado junto aos demais planos a cada fase do projeto completada. Alterações de RH que possam alterar os planos de escopo e ou custos deveram ser reportadas e aprovadas pelo *PRODUCT OWNER*.

Outros assuntos relacionados ao gerenciamento de RH do projeto não previstos neste plano

Alterações de RH que possam alterar os planos de escopo e ou custos deveram ser reportadas e aprovadas pelo *PRODUCT OWNER*.

9 GERENCIAMENTO DAS COMUNICAÇÕES

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DE APLICAÇÃO WEB	
PLANO DE GERENCIAMENTO DA COMUNICAÇÃO	
Preparado por	Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto
Versão	1 - 15/12/2015

Informações gerais

Total de Stakeholders do projeto	Projeto: 7 Internal group: 5 Selected group: 9 External group: não decidido (300 a 500)
Total de Stakeholders internos	7 pessoas diretamente desenvolvendo o projeto e 5 participantes da empresa para testar e avaliar nas primeiras fases.
Duração do projeto	Total de 10 meses partindo de 15/09/2016 até o máximo de 10/07/2017
Ambiente do projeto	O projeto será realizado somente nas dependências da empresa em sua sede em Estocolmo na Suécia. Dispondo de mesas próximas para a equipe de projeto e gerência.
Responsável pelo plano de comunicação	Gabriel Farias Rodrigues, Gerente de Projeto.
Frequência e método de revisão do plano	As necessidades do projetos serão analisadas a cada termino de fase. Existindo necessidade de alteração no plano de gerenciamento de Comunicação, será realizada e posta em pratica no inicio da próxima fase.
Equipe de comunicação	Gabriel Rodrigues (Gerente de projeto): Responsável por comunicar-se com a equipe interna e manter o plano do projeto. Taras Söderstorm (<i>User Research</i>): Responsável por comunicar-se com os grupos de teste.
Premissas de comunicação	- O gerente de projeto deve encarregar-se de comunicar todos os inicios e terminos de fases, resultados, cronogramas e alterações em qualquer instancia. - A equipe fica responsável por informar ao gerente de projeto sobre o inicio, termino e resultado das atividades, assim como qualquer outra necessidade. - O <i>User Research</i> deverá utilizar <i>e-mails</i>, telefonemas e conversas pessoais para garantir o

Restrições de comunicação, políticas e regras de comunicações da empresa, leis e demais normas Repositório	apoio dos grupos de teste Todas informações oficiais terminos, inícios, sugestões, reclamações e também atas de reunião deveram ser formalizadas por <i>e-mail</i>.
	É proibida a distribuição ou encaminhamento de informações do projetos para pessoas não envolvidas diretamente, sem a autorização do <i>Product Owner</i>.
	Todas informações necessárias, <i>briefing</i> , relatórios, atas e outros deverão estar na pasta do projeto localizada na pasta Projetos na raiz do servidor.

Glossário de terminologia

No	Termo	Significado
01	<i>Key-Users</i>	Usuário selecionados para a segunda fase de testes, são usuários com algum conhecimento de interfaces ou com bom manejo de ferramentas web, externos a empresa
02	<i>Selected Group</i>	Grupo de <i>Key-Users</i>
03	<i>Internal Group</i>	Grupo de usuários selecionados dentro da empresa mas fora do desenvolvimento do projeto
04	<i>External Group</i>	Usuários selecionados 1 para 3. Uma parte selecionada diretamente como pessoas influentes ou conhecidos <i>early adopters</i> e três partes para usuários sorteados aleatoriamente
05	<i>Floor test</i>	Reunião de apresentação do primeiro resultado de design, ainda em <i>wireframes</i> e poucas telas em design visual, para criticas e sugestões.
06	Protótipo Alpha	Protótipo com cerca de 80% das funcionalidades e sem correções de <i>bugs</i>
07	Protótipo Beta	Protótipo com cerca de 100% das funcionalidades e com correções de <i>bugs</i>

Identificação das partes interessadas

Stakeholder	Papel	Atribuições e responsabilidades
John Löf	<i>Product Owner</i>	Responsável geral da ferramenta Web, aprovando todas as modificações e necessidades dos projetos que envolvem a ferramenta Web, funcionalidades, estratégias, etc.
Robert McCarthy	UX Designer	Responsável por projetar e guiar a experiência do usuário e aprovar em primeira instancia os materiais

		desenvolvidos pelo <i>Product Designer</i>
Taras Söderstorm	<i>User Research</i>	Responsável por agregar usuários internos e externos para testes e outras atividades que envolvam pesquisas com usuários. Responsável também por compilar os dados obtidos e repassar aos interessados.
Gustav Luersen	<i>Product Designer</i>	Responsável por desenvolver fluxos, <i>wireframes</i> e designs visuais. Reportando-se diretamente ao <i>UX Designer</i> .
Iris Kiniberg	<i>Developer 1 (Senior)</i>	Responsável por codificar o <i>Front-end</i> da interface e dar apoio ao aprendizado do desenvolvedor 2 (estagiário).
Marcus Ferrari	<i>Developer 2 (Estagiário)</i>	Responsável por codificar o <i>Front-end</i> da interface
Elleena King	<i>Software Engineer</i>	Responsável pela integração da interface com bancos de dados e programação <i>Back-end</i> em geral. Devido sua experiência e confiabilidade é responsável também por monitorar a equipe de desenvolvimento.
Internal Group	Primeira fase de testes	Grupo de usuários escolhidos dentro da empresa para fazer os primeiros testes da ferramenta.
Key-Users	Segunda fase de testes	Grupo de usuários escolhidos dentro da empresa para fazer os primeiros testes da ferramenta.
External Group	Terceira fase de testes	Grupo de usuários escolhidos dentro da empresa para fazer os primeiros testes da ferramenta.

Diretório de contato das partes interessadas

No	Nome	Papel	email	Telefone
01	John Löf	<i>Product owner</i>	john.po@spotify.com	99 9966 78
02	Robert McCarthy	<i>UX Designer</i>	robert.ux@spotify.com	99 9965 77
03	Taras Söderstorm	<i>User Research</i>	taras.ur@spotify.com	99 9866 66
04	Gustav Luersen	<i>Product Designer</i>	gustav.d@spotify.com	99 9854 09
05	Iris Kiniberg	<i>Developer 1</i>	iris.dev@spotify.com	99 9577 00
06	Marcus Ferrari	<i>Developer 2</i>	marcus.dev@spotify.com	99 9945 45
07	Elleena King	<i>Software Engineer</i>	elleena.se@spotify.com	99 9960 65
Internal Group				
08	Selecionar			
09	Selecionar			

10	Selecionar			
11	Selecionar			
12	Selecionar			
Selected Group				
13	Selecionar			
14	Selecionar			
15	Selecionar			
16	Selecionar			
17	Selecionar			
18	Selecionar			
19	Selecionar			
20	Selecionar			
21	Selecionar			

Identificação dos requisitos e estratégias de comunicação

No	Nome	Requisitos de informação	Estratégia, abordagem ou método	Frequência	Urgência
01	John Löf	Report do andamento do projeto e necessidades de aprovação final	Apresentação de relatório, reuniões particulares e em grupo	Report Uma vez por semana. Report de necessidades, sempre que necessários	5
02	Robert McCarthy	Informações da pesquisa com usuário Cronograma e suas alterações com relação a área de design	Apresentação dos resultados de pesquisa, Aviso e notificação do cronograma	Sempre que necessários	4
03	Taras Söderstorm	Necessidades da equipe de design	Reunião com equipe, Aviso e notificação do cronograma	Sempre que necessários	3
04	Gustav Luersen	Cronograma de tarefas, informações da pesquisa com o usuário	Apresentação dos resultados de pesquisa, Aviso e notificação do cronograma	Sempre que necessários	3

05	Iris Kiniberg	Informações da pesquisa com usuário Cronograma e suas alterações com relação a área de desenvolvimento	Reunião com equipe, Aviso e notificação do cronograma	Sempre que necessários	3
06	Marcus Ferrari	Informações da pesquisa com usuário Cronograma e suas alterações com relação a área de desenvolvimento	Reunião com equipe, Aviso e notificação do cronograma	Sempre que necessários	2
07	Elleena King	Informações da pesquisa com usuário Cronograma e suas alterações com relação a área de desenvolvimento	Reunião com equipe, Aviso e notificação do cronograma	Sempre que necessários	3
Internal Group					
08	Selecionar	Notificação de convocação para fazer parte dos testes	Conversa pessoal, e-mail e reuniões	Na primeira fase do projeto	2
09	Selecionar	Notificação de convocação para fazer parte dos testes	Conversa pessoal, e-mail e reuniões	Na primeira fase do projeto	2
10	Selecionar	Notificação de convocação para fazer parte dos testes	Conversa pessoal, e-mail e reuniões	Na primeira fase do projeto	2
11	Selecionar	Notificação de convocação para fazer parte dos testes	Conversa pessoal, e-mail e reuniões	Na primeira fase do projeto	2
12	Selecionar	Notificação de convocação para fazer parte dos testes	Conversa pessoal, e-mail e reuniões	Na primeira fase do projeto	2
Selected Group					
13	Selecionar	E-mail de convocação e explicação, envio dos dados de acesso, notificação de alterações e notificação de término	E-mail, testes monitorados e chamadas por <i>skype</i>	Na terceira fase do projeto	2
14	Selecionar	E-mail de convocação e explicação, envio dos dados de acesso, notificação de alterações e notificação de termino	E-mail, testes monitorados e chamadas por <i>skype</i>	Na terceira fase do projeto	2

15	Selecionar	E-mail de convocação e explicação, envio dos dados de acesso, notificação de alterações e notificação de termino	E-mail, testes monitorados e chamadas por <i>skype</i>	Na terceira fase do projeto	2
16	Selecionar	E-mail de convocação e explicação, envio dos dados de acesso, notificação de alterações e notificação de termino	E-mail, testes monitorados e chamadas por <i>skype</i>	Na terceira fase do projeto	2
17	Selecionar	E-mail de convocação e explicação, envio dos dados de acesso, notificação de alterações e notificação de termino	E-mail, testes monitorados e chamadas por <i>skype</i>	Na terceira fase do projeto	2
18	Selecionar	E-mail de convocação e explicação, envio dos dados de acesso, notificação de alterações e notificação de termino	E-mail, testes monitorados e chamadas por <i>skype</i>	Na terceira fase do projeto	2
19	Selecionar	E-mail de convocação e explicação, envio dos dados de acesso, notificação de alterações e notificação de termino	E-mail, testes monitorados e chamadas por <i>skype</i>	Na terceira fase do projeto	2
20	Selecionar	Email de convocação e explicação, envio dos dados de acesso, notificação de alterações e notificação de termino	Email, testes monitorados e chamadas por <i>skype</i>	Na terceira fase do projeto	2
21	Selecionar	E-mail de convocação e explicação, envio dos dados de acesso, notificação de alterações e notificação de termino	E-mail, testes monitorados e chamadas por <i>skype</i>	Na terceira fase do projeto	2

Ferramentas de comunicação

No	Ferramenta	Local	Objetivo	Quando será usado
01	E-mail profissional	-	Trocar informações que devem ser formalizadas	Sempre que houver a necessidade de Solicitações, avisos, e outras trocas de informações que devem ser formalizadas
02	Quadro de tarefas	-	Notificar tarefas futuras e em andamento, outras informações pertinentes as atividades em curso	Sempre que houver uma nova tarefa, alteração ou troca de status de uma tarefa em curso

Ações e eventos de comunicação interna

N o	Ação/Evento	Stakeholders	Método ou ferramenta	Informações	Responsável	Frequência
01	Reunião de abertura	Toda equipe do projeto	Reunião	-	GP	No início do projeto
02	Apresentação dos resultados de pesquisa	UX, D, GP, UR PO, DV1, SE	Reunião	-	UR	No final da fase de pesquisa
03	Apresentações de resultado de design	UX, D, GP, PO, DV1, SE	Reunião	-	UX	No final de cada fase
04	Reunião de fechamento	Toda equipe de desenvolvimento do projeto	Reunião	-	GP	No dia de lançamento
05	Festa de fechamento	Todos os funcionários da sede	Festa	-	GP	Alguns dias após o lançamento

Ações e eventos de comunicação externa

Nº	Ação/Evento	Stakeholders	Método ou ferramenta	Informações	Responsável	Frequência
01	Envio de convites para pesquisa e teste com usuários selecionado	Usuários selecionados	E-mail direto	-	UR	Após a seleção de usuários
02	Notificações de alteração da ferramenta	Usuários selecionados	E-mail direto	-	UR	No final da fase de teste com usuários selecionados
03	Notificação de encerramento de testes com usuários selecionados	Usuários selecionados	E-mail direto	-	UR	No final dos testes com o grupo de usuários selecionados
04	Notificação aos usuários externos sobre a possibilidade de testar a nova ferramenta	Usuários externos	Pop-up no início da sessão na aplicação web	-	UR	No início da fase de testes com usuários externos

Plano de escalonamento das questões e problemas

Nível de escalonamento	Envolvidos	Quem acionar	Quando acionar	Responsável por acionar
Design Alto	UX, D	GP	Quando houver problemas que afetem a estrutura de negócio ou não haja acordo entre a equipe.	UX
Design Baixo	D	UX	Quando houver problemas de interação ou de tecnologia.	D
Desenvolvimento Alto	DV1, DV2, SE	GP	Quando houver problemas q afetem a estrutura de negócio ou não haja acordo entre a equipe	SE
Desenvolvimento Baixo	DV1, DV2, SE	SE	Quando houver problemas de interação ou de tecnologia.	DV1

10 GERENCIAMENTO DE RISCOS

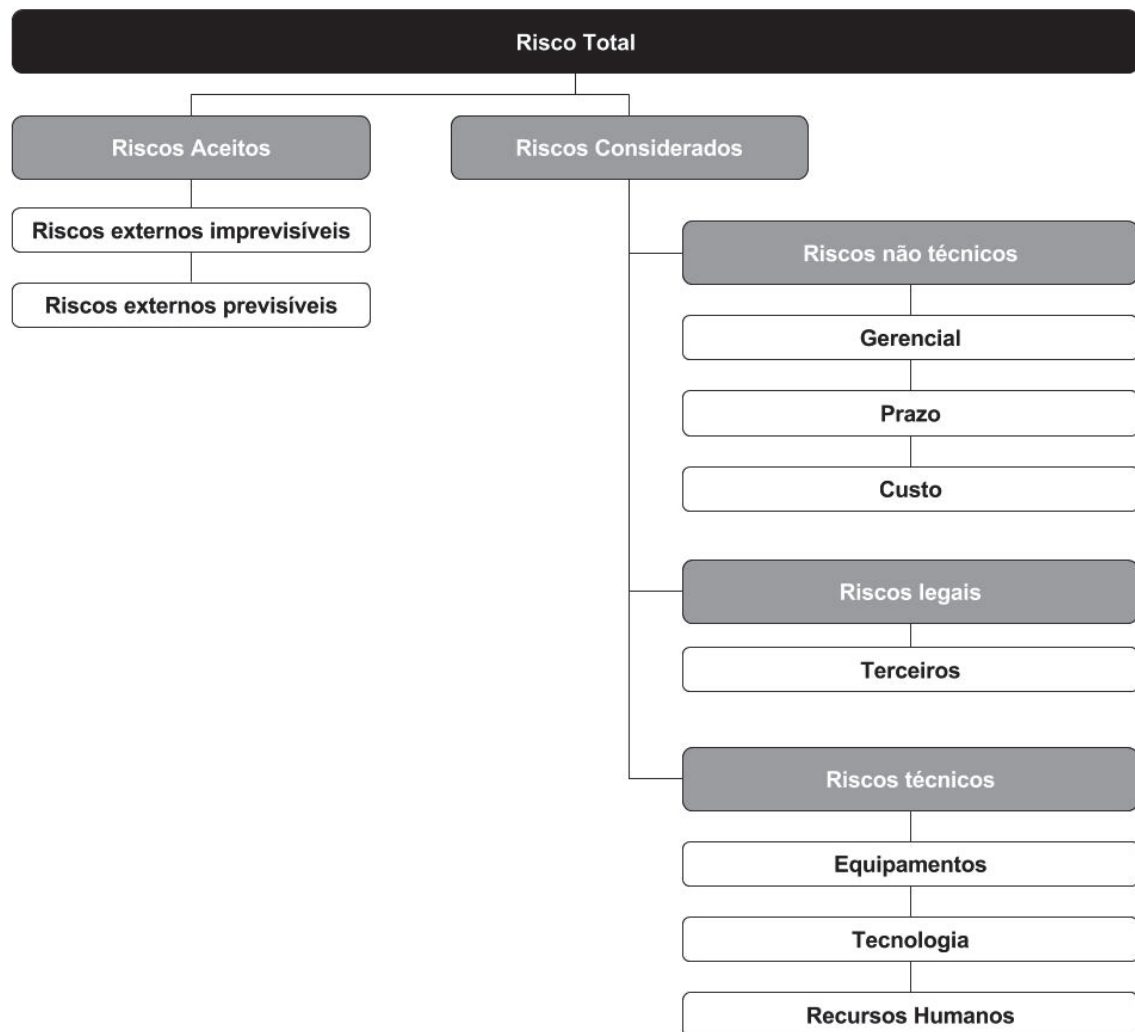
PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DE APLICAÇÃO WEB	
PLANO DE GERENCIAMENTO DE RISCOS	
Preparado por	Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto
Versão	1 - 15/12/2015

Descrição dos processos de gerenciamento de riscos

- O gerenciamento de riscos do projeto será realizado com base nos riscos previamente identificados, bem como no monitoramento e no controle de novos riscos que podem não ter sido identificados oportunamente.
- Todos os riscos não previstos no plano devem ser incorporados ao projeto dentro do sistema de controle de mudanças de riscos (*Risk Change Control System*).
- Os riscos identificados são apenas aqueles internos ao projeto e os provenientes de flutuações monetárias. Riscos relacionados ao mercado, ao ambiente macro da empresa ou à sociedade serão automaticamente aceitos sem análise e sem uma resposta prevista (aceitação passiva)
- As respostas possíveis aos riscos identificados pelo projeto serão as aceitações passiva e ativa (através de contingências), a atenuação e a transferência através de seguro. Não será aceito como uma possível resposta ao risco o ato de evitá-lo (*avoidance*), uma vez que não serão aceitas alterações no escopo que não sejam de caráter corretivo no produto final do projeto.
- A identificação, a avaliação e o monitoramento de riscos devem ser feitos através de e-mail, conforme descrito no plano de comunicações do projeto.

RBS – Risk Breakdown Structure para a identificação dos riscos

O modelo de estrutura de riscos a ser utilizado pelo projeto será o proposto por Wideman, porém abordando apenas os Riscos internos não técnicos, os Riscos legais e os Riscos técnicos. Riscos externos não serão considerados, conforme já apresentado anteriormente. O modelo a seguir foi utilizado como base para a identificação dos riscos do projeto.



Riscos identificados

Os riscos identificados no projeto, segundo a RBS anteriormente apresentada estão listados na estrutura a seguir.

Riscos não técnicos:

Gerenciais

- Perda de informações a cerca do projeto;
- Necessidade de burocratização do processo devido a pouca maturidade de parte da equipe;
- Necessidade de mais horas de monitoramento dos prazos e atividades

Prazo

- Estimativa errada dos prazos para mais ou para menos;

Custo

- Estimativa errada das reservas;
- Estimativa errada dos custos das aquisições de encerramento;

Riscos legais:

Terceiros

- Quebra de contrato com fornecedores;
- Criação de novas *features* que violem os acordos e direitos autorais dos artistas e gravadoras;

Riscos técnicos:

Equipamentos

- Falha ou extravio dos equipamentos de integrantes da equipe de projeto;
- Expiração dos softwares utilizados pela equipe de projeto;

Tecnologia

- Escolha ou alteração da tecnologia utilizada atualmente por outra que não suprirá as necessidades do sistema;
- Incapacidade tecnológica dos servidores internos para rodar os testes;

Recursos Humanos

- Brigas e desacordos entre a equipe;
- Incapacidade técnica da equipe escalada para desenvolvimento do projeto;

Riscos identificados

Objetivos do projeto	Condições definidas para escalas de impacto de um risco em objetivos importantes do projeto (Somente impactos negativos)				
	1. Muito Baixo	2. Baixo	3. Moderado	4. Alto	5. Muito Alto
Custo	Aumento de custo não significativo	Aumento de custo < 5%	Aumento de custo de 5 a 10%	Aumento de custo de 10 a 40%	Aumento de custo > 40%
Tempo	Aumento de tempo não significativo	Aumento de tempo < 10 %	Aumento de tempo de 10 a 20%	Aumento de tempo de 20 a 30%	Aumento de tempo > 30%
Escopo	Diminuição quase imperceptível do escopo	Áreas de pouca importância no escopo são afetadas	Áreas importantes do escopo são afetadas	Redução do escopo inaceitável para o patrocinador	Item final do projeto sem nenhuma utilidade
Qualidade	Degradação quase imperceptível da qualidade	Somente as aplicações mais críticas são afetadas	Redução da qual. requer aprovação da Direção	Redução da qualidade inaceitável para o usuário	Item final do projeto sem nenhuma utilidade

Matriz de probabilidade x impacto

Probabilidade		Impacto				
		0.10	0.20	0.30	0.50	0.80
		MB	B	M	A	MA
0.90	MA	0.090	0.180	0.270	0.450	0.720
0.70	A	0.070	0.140	0.210	0.350	0.560
0.50	M	0.050	0.100	0.150	0.250	0.400
0.30	B	0.030	0.060	0.090	0.150	0.240
0.10	MB	0.010	0.020	0.030	0.050	0.080

- o Zona Verde: Baixa: Pontuação de 0.01 a 0.09
- o Zona Amarela: Média: Pontuação de 0.1 a 0.24
- o Zona Vermelha: Alta: Pontuação de 0.25 a 0.72

Avaliação qualitativa dos riscos

Identificação do Risco		Avaliação Qualitativo do Risco							
Risco	Descrição do Risco	Impacto					Probabilidade	Impacto x Probabilidade	Sinaleira
		Custo	Cronograma	Escopo	Qualidade	Geral			
1	Perda de informações a cerca do projeto	0.10	0.20	0.30	0.30	0.30	0.30	0.09	
2	Necessidade de Burocratização do processo devido a pouca maturidade de parte da equipe	0.50	0.50	0.10	0.10	0.50	0.10	0.05	
3	Necessidade de mais horas de monitoramento dos prazos e atividades	0.50	0.30	0.10	0.10	0.30	0.50	0.15	
4	Estimativa errada dos prazos para mais ou para menos	0.50	0.50	0.10	0.10	0.50	0.30	0.15	
5	Estimativa errada das reservas	0.50	0.50	0.20	0.50	0.50	0.30	0.15	
6	Estimativa errada dos custos das aquisições de encerramento	0.50	0.10	0.10	0.20	0.50	0.50	0.25	
7	Quebra de contrato com fornecedores	0.20	0.10	0.10	0.20	0.20	0.30	0.06	
8	Criação de novas features que violem os acordos e direitos autorais dos artistas e gravadoras	0.50	0.20	0.20	0.30	0.50	0.30	0.15	
9	Falha ou extravio dos equipamentos de integrantes da equipe de projeto	0.30	0.50	0.10	0.10	0.50	0.50	0.25	
10	Expiração dos softwares utilizados pela equipe de projeto	0.20	0.20	0.10	0.10	0.20	0.30	0.06	
11	Escolha ou alteração da tecnologia utilizada atualmente por outra que não suprirá as necessidades do sistema	0.30	0.50	0.50	0.50	0.50	0.30	0.15	
12	Incapacidade tecnológica dos servidores internos para rodar os testes	0.30	0.10	0.10	0.20	0.30	0.10	0.03	
13	Brgas e desacordos entre a equipe	0.30	0.50	0.30	0.30	0.50	0.50	0.25	
14	Incapacidade técnica da equipe escalada para desenvolvimento do projeto	0.80	0.80	0.50	0.50	0.80	0.30	0.24	
							Soma	2.03	
							Risco Geral	14.50%	

Avaliação quantitativa dos riscos

ANÁLISE QUANTITATIVA DE RISCOS														
Identificação do Risco			Avaliação Quantitativa do Risco											
Risco	Descrição do Risco	Probabilidade	Impacto (\$)			P x Impacto (\$) VME			Média	Desvio Padrão	Limite Inferior (68,26%)	Limite Superior (68,26%)	Limite Inferior (95,4%)	Limite Superior (95,4%)
			Otimista	Realista	Pessimista	Otimista	Realista	Pessimista						
1	Perda de informações a cerca do projeto	0.30	\$102.80	\$308.40	\$719.60	\$30.84	\$92.52	\$215.88	\$102.80	\$30.84	\$71.96	\$133.64	\$41.12	\$164.48
2	Necessidade de burocratização do processo devido a pouca maturidade de parte da equipe	0.10	\$1,542.00	\$2.570.00	\$5,140.00	\$154.20	\$257.00	\$514.00	\$282.70	\$59.97	\$222.73	\$342.67	\$162.77	\$402.63
3	Necessidade de mais horas de monitoramento dos prazos e atividades	0.50	\$514.00	\$1.644.80	\$3,084.00	\$257.00	\$822.40	\$1,542.00	\$848.10	\$214.17	\$633.93	\$1,062.27	\$419.77	\$1,276.43
4	Estimativa errada dos prazos para mais ou para menos	0.30	\$1,028.00	\$2.570.00	\$5,140.00	\$308.40	\$771.00	\$1,542.00	\$822.40	\$205.60	\$616.80	\$1,028.00	\$411.20	\$1,233.60
5	Estimativa errada das reservas	0.30	\$2,570.00	\$4,626.00	\$10,280.00	\$771.00	\$1,387.80	\$3,084.00	\$1,567.70	\$385.50	\$1,182.20	\$1,953.20	\$796.70	\$2,338.70
6	Estimativa errada dos custos das aquisições de encerramento	0.50	\$514.00	\$1,542.00	\$3,598.00	\$257.00	\$771.00	\$1,799.00	\$856.67	\$257.00	\$599.67	\$1,113.67	\$342.67	\$1,370.67
7	Quebra de contrato com fornecedores	0.30	\$102.80	\$308.40	\$616.80	\$30.84	\$92.52	\$185.04	\$97.66	\$25.70	\$71.96	\$123.36	\$46.26	\$149.06
8	Criação de novas features que violem os acordos e direitos autorais dos artistas e gravadoras	0.30	\$2,056.00	\$5,140.00	\$12,336.00	\$616.80	\$1,542.00	\$3,700.80	\$1,747.60	\$514.00	\$1,233.60	\$2,261.60	\$719.60	\$2,775.60
9	Falha ou extravio dos equipamentos de integrantes da equipe de projeto	0.50	\$1,028.00	\$3,084.00	\$7,196.00	\$514.00	\$1,542.00	\$3,598.00	\$1,713.33	\$514.00	\$1,189.33	\$2,227.33	\$685.33	\$2,741.33
10	Expiração dos softwares utilizados pela equipe de projeto	0.30	\$411.20	\$1,028.00	\$2,056.00	\$123.36	\$308.40	\$616.80	\$328.96	\$82.24	\$246.72	\$411.20	\$164.48	\$493.44
11	Escolha ou alteração da tecnologia utilizada atualmente por outra que não suprirá as necessidades do sistema	0.30	\$2,467.20	\$4,112.00	\$7,196.00	\$740.16	\$1,233.60	\$2,158.80	\$1,305.56	\$236.44	\$1,089.12	\$1,542.00	\$832.68	\$1,778.44
12	Incapacidade tecnológica dos servidores internos para rodar os testes	0.10	\$822.40	\$1,850.40	\$2,878.40	\$82.24	\$185.04	\$287.84	\$185.04	\$34.27	\$150.77	\$219.31	\$116.51	\$253.57
13	Brigas e desacordos entre a equipe	0.50	\$719.60	\$1,439.20	\$2,364.40	\$359.80	\$719.60	\$1,182.20	\$736.73	\$137.07	\$599.67	\$873.80	\$462.60	\$1,010.87
14	Incapacidade técnica da equipe escalada para desenvolvimento do projeto	0.30	\$1,542.00	\$3,084.00	\$5,654.00	\$462.60	\$925.20	\$1,696.20	\$976.60	\$205.60	\$771.00	\$1,182.20	\$565.40	\$1,387.80
VME			\$4,708.24	\$10,650.08	\$22,122.56						\$8,669.47	\$14,474.24	\$5,767.08	\$17,376.63

11 GERENCIAMENTO DAS AQUISIÇÕES

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB	
PLANO DE AQUISIÇÕES	
Preparado por	Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto
Versão	1 - 13/03/2015

Estrutura de suprimentos

Para o desenvolvimento do projeto serão designados 8 funcionários internos, já incluindo o Gerente de Projeto e o *Product Owner*. O fechamento do projeto, que consta em um evento de reconhecimento da equipe e uma festa de confraternização, necessitará de aquisições externas como aluguel do local, som, luz e imagem, compra de suprimentos, entre outros.

É designado o Gerente de Projeto como responsável pela catação e fechamento dos contratos referentes as aquisições do Projeto.

Análise Fazer ou Comprar

Devido o projeto ser relacionado estritamente a própria tecnologia da empresa e seu próprio negócio, toda a base de conhecimento necessária à conclusão do projeto é interna à empresa, ficando responsável pelo desenvolvimento do projeto uma equipe interna especialmente designada para este fim. Contudo, como é de tradição da empresa na conclusão de projetos grandes ou de muito importância estratégica, é feito um evento de fechamento, com o reconhecimento da equipe e seu esforço e uma confraternização com os demais funcionários da empresa.

Mapa de Aquisições

Item	Descrição	Tipo de Contrato	Critérios de Seleção	Orçamento Estimado	Fornecedores qualificados
Aluguel da Festa	Salão ou local onde ocorrerá a festa de encerramento	Preço fixo	Preço	R\$1.000,00	• DasHaus • Lotus Festas • Star Star
Bebidas	5 cxs de cerveja 10 garrafas de vodka 15 garrafas de energético. (Consumo escedente será pago pelos funcionário, na hora)	Preço fixo	Preço	R\$3.000,00	• Gelei • Tele Trago
Serviço	Portaria, Som e Imagem, Atendimento	Preço fixo	Preço	R\$3.000,00	• DasHaus • Quality Eventos • Suprema Eventos
Decoração	Luz e Ambiente	Preço fixo	Preço	R\$1.500,00	• DasHaus • Quality Eventos • Suprema Eventos

Critérios Técnicos Eliminatórios

Item	Critérios
Aluguel da Festa	• Pista ou espaço para dança • Palco • Mesas com cadeiras para 70 pessoas • Espaço total para no mínimo 150 pessoas • Bar com freezers ou geladeiras • Fornecimento de bebida extra (após o termino das bebidas compradas pela empresa) • Internet banda larga
Bebidas	• Entrega 1 dia antes do evento
Serviço	• 1 porteiro • 1 serviços gerais • 1 Projetor • Caixas amplificadas, mesa de distribuição
Decoração	• 2 spots de luz para o palco • 2 globos de luz • Estruturas de apoio • Decoração

12 GERENCIAMENTO DAS PARTES INTERESSADAS

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB	
PLANO DE GERENCIAMENTO DE PARTES INTERESSADAS	
Preparado por	Gabriel Rodrigues - Gerente de Projeto
Versão	1 - 15/12/2015

Identificação das partes interessadas

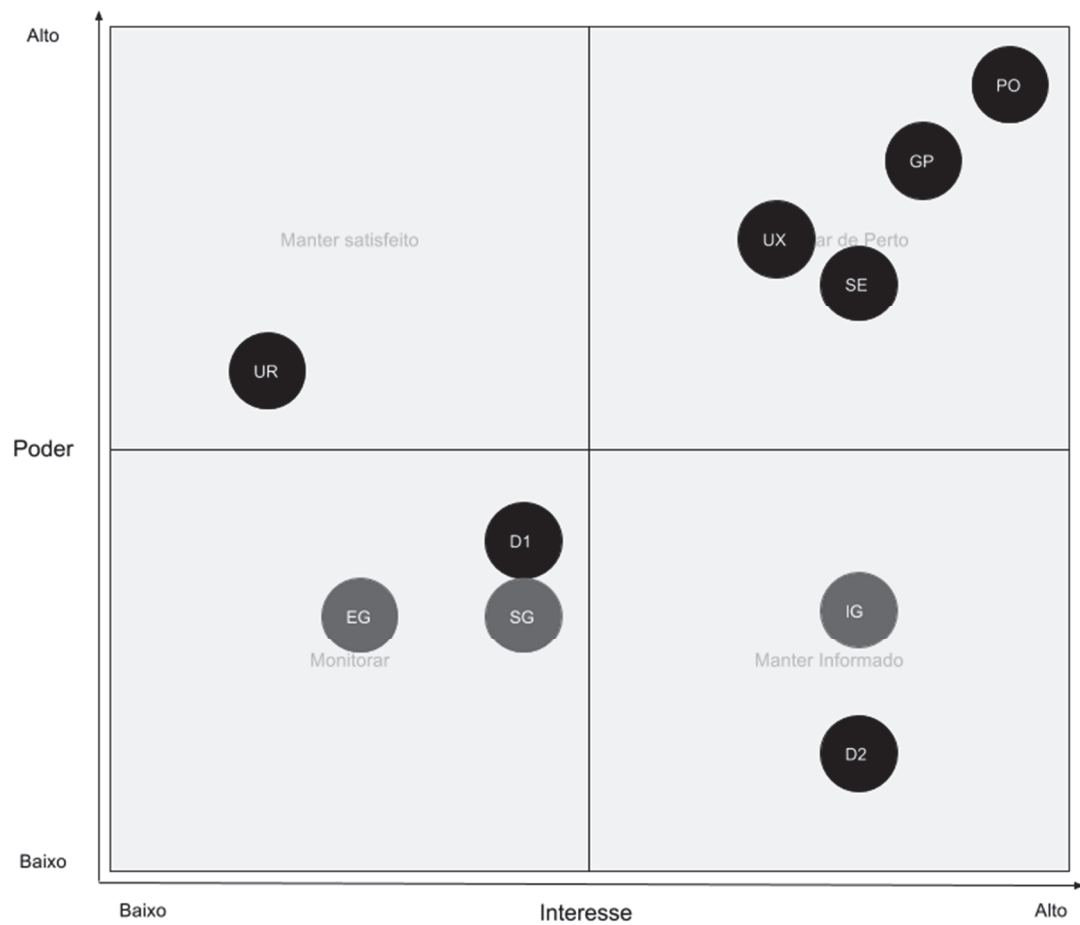
Stakeholder	Papel	Atribuições e responsabilidades
John Löf	<i>Product Owner</i>	Responsável geral da ferramenta Web, aprovando todas as modificações e necessidades dos projetos que envolvem a ferramenta Web, funcionalidades, estratégias, etc.
Robert McCarthy	<i>UX Designer</i>	Responsável por projetar e guiar a experiência do usuário e aprovar em primeira instancia os materiais desenvolvidos pelo <i>Product Designer</i>
Taras Söderstorm	<i>User Research</i>	Responsável por agregar usuários internos e externos para testes e outras atividades que envolvam pesquisas com usuários. responsável também por compilar os dados obtidos e repassar aos interessados.
Gustav Luersen	<i>Product Designer</i>	Responsável por desenvolver fluxos, <i>wireframes</i> e designs visuais. Reportando-se diretamente ao UX Designer.
Iris Kiniberg	<i>Developer 1 (Senior)</i>	Responsável por codificar o <i>Front-end</i> da interface e dar apoio ao aprendizado do desenvolvedor 2 (estagiário).
Marcus Ferrari	<i>Developer 2 (Estagiário)</i>	Responsável por codificar o <i>Front-end</i> da interface
Elleena King	<i>Software Engineer</i>	Responsável pela integração da interface com bancos de dados e programação <i>Back-end</i> em geral. Devido sua experiência e confiabilidade é responsável também por monitorar a equipe de desenvolvimento.
<i>Internal Group</i>	Primeira fase de testes	Grupo de usuários escolhidos dentro da empresa para fazer os primeiros testes da ferramenta.
<i>Key-Users</i>	Segunda fase de testes	Grupo de usuários escolhidos dentro da empresa para fazer os primeiros testes da ferramenta.

<i>External Group</i>	Terceira fase de testes	Grupo de usuários escolhidos dentro da empresa para fazer os primeiros testes da ferramenta.
-----------------------	-------------------------	--

Diretório de contato das partes interessadas

No	Nome	Papel	email	Telefone
01	John Löf	<i>Product owner</i>	john.po@spotfy.com	99 9966 78
02	Robert McCarthy	<i>UX Designer</i>	robert.ux@spotfy.com	99 9965 77
03	Taras Söderstorm	<i>User Research</i>	taras.ur@spotfy.com	99 9866 66
04	Gustav Luersen	<i>Product Designer</i>	gustav.d@spotfy.com	99 9854 09
05	Iris Kiniberg	<i>Developer 1</i>	iris.dev@spotfy.com	99 9577 00
06	Marcus Ferrari	<i>Developer 2</i>	marcus.dev@spotfy.com	99 9945 45
07	Elleena King	<i>Software Engineer</i>	elleena.se@spotfy.com	99 9960 65
Internal Group				
08	Selecionar			
09	Selecionar			
10	Selecionar			
11	Selecionar			
12	Selecionar			
Selected Group				
13	Selecionar			
14	Selecionar			
15	Selecionar			
16	Selecionar			
17	Selecionar			
18	Selecionar			
19	Selecionar			
20	Selecionar			
21	Selecionar			

Matriz Interesse x Poder



Priorização das partes interessadas

No	Nome	Papel	Poder	Interesse	Impacto	Enquadramento
01	John Löf	<i>Product owner</i>	5	5	5	Gerenciar de Perto
02	Robert McCarthy	<i>UX Designer</i>	4	4	5	Gerenciar de Perto
03	Taras Söderstorm	<i>User Research</i>	3	5	4	Manter Satisfeito
04	Gustav Luersen	<i>Product Designer</i>	3	4	4	Manter Satisfeito
05	Iris Kiniberg	<i>Developer 1</i>	3	2	4	Monitorar
06	Marcus Ferrari	<i>Developer 2</i>	1	5	3	Manter Informado
07	Elleena King	<i>Software Engineer</i>	4	4	4	Gerenciar de Perto

08	<i>Internal Group</i>	-	2	5	4	Manter Informado
09	<i>Selected Group</i>	-	2	3	4	Monitorar
10	<i>External Group</i>	-	2	2	4	Monitorar

Requisitos e expectativas

Requisito	Parte Interessada	Expectativa	Estratégia de gerenciamento de expectativas
Seleção, Convite e Cadastramento de <i>Key-Users</i>	• (PO) Aprovador • (UR) Responsável • (UX)	Selecionar usuários de perfis variados, capazes de serem críticos e assertivos	Apoiar o (UR) com documentos de projetos anteriores e facilitar seu contato com outros (UR) mais experientes
Realização de Pesquisas Preliminares	• (PO) Aprovador • (UR) Responsável • (UX), (D), (EG), (SG)	Coletar uma amostragem de dados que muna os designers e desenvolvedores com dados inteligentes nas fases seguintes	Participar das pesquisas e instruir o (UX) na especificação do que são bons dados a serem compilados.
1ª Rodada de Design	• (PO) Aprovador • (UX) Responsável • (D)	Apresentar uma visão geral da ferramenta e a maioria das áreas principais em forma de <i>wireframes</i> e fluxos de navegação	Monitorar o andamento das atividades e manter o (PO) ciente do andamento da aplicação "real-time". Manter os desenvolvedores perto do processo de criação da base de interações estimulando opiniões construtivas.
<i>Floor Test</i>	• (PO) Aprovador • (UR) Responsável • (UX), (D), (DVI), (DVII), (SE), (IG)	Obter uma boa aceitação do grupo interno e angariar boas sugestões para a próxima fase	Realizar os dois requisitos anteriores de forma eficiente. Estimular o pensamento crítico sobre o resultado apresentado.
2ª Rodada de Design	• (PO) Aprovador • (UX) Responsável • (D), (DVI), (DVII), (SE)	Apresentar um modelo de pelo menos duas seções da aplicação em pleno funcionamento e um esboço das demais. Já considerando as sugestões da fase anterior.	Monitorar o andamento das atividades e manter o (PO) e desenvolvedores cientes do andamento da aplicação "real-time"

Testes Internos de 2ª Rodada	• (PO) Aprovador • (UX) Responsável • (UR), (IG)	Obter uma boa aprovação com a equipe interna e arrecadar boas sugestões	Realizar os dois requisitos anteriores de forma eficiente. Estimular o pensamento crítico sobre o resultado apresentado.
3ª Rodada de Design	• (PO) Aprovador • (UX) Responsável • (D), (DVI), (DVII), (SE)	Apresentar um modelo de pelo menos mais uma seção da aplicação em pleno funcionamento e o melhoramento das anteriores e das demais. Já considerando as sugestões da fase anterior.	Monitorar o andamento das atividades e manter o (PO) e desenvolvedores cientes do andamento da aplicação "real-time"
Testes Internos de 3ª Rodada	• (PO) Aprovador • (UX) Responsável • (UR), (IG)	Obter uma boa aprovação com a equipe interna e arrecadar boas sugestões	Realizar os dois requisitos anteriores de forma eficiente. Estimular o pensamento crítico sobre o resultado apresentado.
4ª Rodada de Design	• (PO) Aprovador • (UX) Responsável • (D), (DVI), (DVII), (SE)	Apresentar um modelo de pelo menos mais uma seção da aplicação em pleno funcionamento e o melhoramento das anteriores e das demais. Já considerando as sugestões da fase anterior.	Monitorar o andamento das atividades e manter o (PO) e desenvolvedores cientes do andamento da aplicação "real-time"
Testes com <i>Key-Users</i> de 4ª Rodada	• (PO) Aprovador • (UX) Responsável • (UR), (SG)	Obter uma boa aprovação com o <i>selected group</i> e arrecadar boas sugestões	Realizar os dois requisitos anteriores de forma eficiente.
5ª Rodada de Design	• (PO) Aprovador • (UX) Responsável • (D), (DVI), (DVII), (SE)	Estarmos no estágio de aplicação alpha ou muito próximo disto, para poder testar ao máximo na fase seguinte	Monitorar o andamento das atividades e manter o (PO) e desenvolvedores cientes do andamento da aplicação "real-time"
Testes com <i>Key-Users</i> de 5ª Rodada	• (PO) Aprovador • (UX) Responsável • (UR), (SG)	Obter uma boa aprovação com o <i>selected group</i> e arrecadar boas sugestões	Realizar os dois requisitos anteriores de forma eficiente.
6ª Rodada de Design	• (PO) Aprovador • (UX)	Estarmos no estágio de aplicação beta ou	Monitorar o andamento das atividades e manter o

	Responsável • (D), (DVI), (DVII), (SE)	muito próximo disto, para poder testes AB na fase seguinte	(PO) e desenvolvedores cientes do andamento da aplicação "real-time"
Testes Externos de 6ª Rodada	• (PO) Aprovador • (UX) Responsável • (UR), (EG)	Obter uma boa aprovação com o <i>external group</i> com Testes AB	Realizar os dois requisitos anteriores de forma eficiente.
Encerramento	• (PO) Aprovador • (GP) Responsável • (D)	<i>Party time</i>	Agradecer, revelar dados e atitudes positivas que aconteceram durante o projeto. Realizar reuniões individuais para aconselhamento e feedback. Realizar uma boa festa de fechamento.

Engajamento atual e desejado

No	Nome	Papel	Não informado	Resistente	Interessado	Dá Apoio	Lidera
01	John Löf	(PO)	-	-	C,D	-	-
02	Robert McCarthy	(UX)	-	-	-	-	C,D
03	Taras Söderstorm	(UR)	-	-	-	C,D	-
04	Gustav Luersen	(D)	-	-	-	C,D	-
05	Iris Kiniberg	(DV1)	-	C	D	-	-
06	Marcus Ferrari	(DV2)	-	-	C,D	-	-
07	Elleena King	(SE)	-	-	-	-	C,D
08	Internal Group	-	-	-	-	C,D	-
09	Selected Group	-	-	-	C	D	-
10	External Group	-	C	-	-	D	-

C= Corrente D= Desejado

Estratégia de engajamento de partes interessadas

No	Nome	Papel	Estratégia e abordagem para engajamento de partes interessadas (Corrente para Desejado)
05	Iris Kiniberg	(DV1)	Utilizar a liderança de Elleena para que Iris mantenha-se produtiva, onde mesmo que não seja um apoiador, não se transforme em um sabotador do projeto.
09	<i>Selected Group</i>	-	O grupo de usuários selecionados para testar e julgar a ferramenta, são selecionados por seu interesse nisso e seu conhecimento ou não da ferramenta. Mantê-los informados e ativos é uma forma de aumentar sua empolgação com relação ao projeto.
10	<i>External Group</i>	-	Usuários não são naturalmente receptivos a mudança. Uma forma de mudar sua recepção às mudanças é achar <i>early adopters</i> que promovam as mudanças de forma positiva. Este já podem ser usuários selecionados na fase anterior, porém é necessário achar mais para a fase externa.

PROJETO REDESIGN DE INTERFACE DA APLICAÇÃO WEB

ANÁLISE DAS PARTES INTERESSADAS

Preparado por Gabriel Rodrigues - Gerente de Projetos

Versão 1 - 15/11/2015

S i g	Stakeholder	Papel	Interesse	Trabalho e Exigência	Estratégias para ganhar Suporte
	John Löf	<i>Product Owner</i>	Quer que este projeto seja o seu suporte para subir para um cargo mais alto.	Trabalho Ótimo Alto nível de exigência	Mantê-lo atualizado e próximo as atividades de planejamento e <i>brain</i> .
	Robert McCarthy	<i>UX Designer</i>	Está confortável em sua posição e deseja manter-se assim.	Trabalho Ótimo Alto nível de exigência	Apoiar externamente suas decisões perante o <i>Product Owner</i> . Mantê-lo informado sobre as exigências e feedbacks do <i>Product Owner</i>
	Taras Söderström	<i>User Research</i>	Iniciante na área, está em período de testes veio do marketing. Quer se estabelecer na área de produto.	Trabalho Regular Bom nível de exigência	Mantê-lo informado sobre as exigências e feedbacks do <i>Product Owner</i> . Facilitar seu contato com outros <i>User Research</i> para melhoria profissional
	Gustav Luersen	<i>Product Designer</i>	Era estagiário e foi efetivado a pouco tempo. Quer se estabelecer na área.	Trabalho Bom Bom nível de Exigência	Levá-lo para as reuniões de aprovação com <i>Product Owner</i>
	Iris Kiniberg	<i>Developer 1 (Senior)</i>	Ocupa a bastante tempo o cargo, gosta de tarefas rotineiras. Pouco interesse no projeto	Trabalho Bom Baixo nível de exigência	Ficar de olho no trabalho Colocar a <i>Software Engineer</i> para supervisionar o trabalho.
	Marcus Ferrari	<i>Developer 2 (Estagiário)</i>	Pouca experiência, mas possui muito interesse no projeto, buscando efetivação futura	Trabalho Ruim Baixo nível de exigência	Conseguir alguém de fora do projeto que apoie o desenvolvimento deste funcionário pois

					o sênior delegado para esse projeto não o fará. Colocar a <i>Software Engineer</i> para supervisionar o trabalho.
	Elleena King	<i>Software Engineer</i>	Funcionária de longa data, normalmente encabeça liderança nos projetos	Trabalho Ótimo Alto nível de exigência	Colocá-la em uma posição de liderança e mentoria.
	<i>Internal Group</i>	Primeira fase de testes	Faz parte da empresa, tem total interesse no desenvolvimento de uma ótima interface.	Alto nível de exigência	-
	<i>Key-Users</i>	Segunda fase de testes	Naturalmente menos exigentes e com menos conhecimentos de usabilidade para estabelecer críticas objetivas.		Incentivar ao máximo a utilização do protótipo para que se possa retirar dados inteligentes do monitoramento, em vez de utilizar apenas suas críticas e sugestões.
	<i>External Group</i>	Terceira fase de testes	Significativamente exigentes e resistentes a mudanças.		Escolher a dedo os usuários com perfil <i>heavy-user</i> e <i>early adopters</i> . Estes influenciarão os demais na aceitação da nova interface.

13 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O plano mostrou-se importante para prever riscos, prazos e custos mais reais, possibilitando uma assertividade maior nestes itens ao final do projeto. Mesmo sendo um projeto voltado ao desenvolvimento digital, categoria predominantemente dominada por metodologias ágeis de gerenciamento de projeto, a utilização das diretrizes do PMBOK mostraram-se úteis ao bom desenvolvimento de projetos desse tipo, contudo a eliminação de burocracias e documentação são necessárias à boa performance de tempo e custo aos projetos digitais.