

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS  
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO CONTINUADA  
MBA EM GESTÃO DE PROJETOS

FELIPE JULIANO TODESCHINI

**PROJETO STARTUP: IMPLANTAÇÃO DE UMA EMPRESA DIGITAL NA ÁREA  
DE DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS MÓVEIS**

São Leopoldo

2013

Felipe Juliano Todeschini

**PROJETO STARTUP: IMPLANTAÇÃO DE UMA EMPRESA DIGITAL NA ÁREA  
DE DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS MÓVEIS**

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

Orientador: Prof. Dra. Livia D'Avila

São Leopoldo  
2013

*Dedico este trabalho a minha noiva Dozoline, aos meus pais Mário e Sonia, a minha irmã Sabrina que sempre me fizeram acreditar que este dia chegaria.*

## **AGRADECIMENTOS**

*A quem ajudou a sonhar, criar, construir e realizar esse trabalho.*

*A minha Noiva Dozoline pelo seu incentivo amor e compreensão, soube entender cada momento de ausência enquanto estive envolvido com este trabalho.*

*A minha orientadora e professora Dra. Livia, que me ajudou a conduzir este trabalho com a clareza necessária. Sem a sua ajuda, este trabalho não teria atingido o resultado desejado. Fico eternamente agradecido por todo apoio no trabalho.*

*Ao professor Ms. Ivan Brasil pela dedicação em como conduziu este curso MBA e as oficinas do TCC.*

*Aos meus pais. Este trabalho também é de vocês.*

## RESUMO

Atualmente está cada vez mais em desuso o desktop ou computador pessoal. A crise de empresas como Dell, HP e Microsoft mostram que o mercado de computador pessoal está em declínio e sendo substituído por equipamentos mais simples, leves e fáceis de utilizar como tablets e smartphones. Estes dispositivos móveis estão cada vez mais presente em nosso cotidiano e o seu mercado está com tendência a forte de crescimento ao longo dos próximos anos. O objetivo deste trabalho é formatar um Projeto que permita a criação de uma Startup Digital focada na área de desenvolvimento de aplicações móveis. Este projeto irá contemplar etapas para a criação de uma empresa nova, até o início do desenvolvimento de seu primeiro produto.

**Palavras-Chave:** Startup, Digital, Empresas, Projeto, PMBOK, Gestão de Projetos, Produto, Cronograma, Business Model Canvas.

## **ABSTRACT**

Currently is increasingly in disuse the desktop or personal computer. The crisis of companies Dell, HP and Microsoft show that the personal computer market is declining and being replaced by simpler equipment, light and easy to use as tablets and smartphones. These mobile devices are increasingly present in our daily and its market is poised for strong growth over the coming years. The objective of this work is to format a project that allows the creation of a Digital Startup focused in the area of mobile application development. This project will include steps for creating a new company, until the beginning of the development of its first product.

**Keywords:** Startup, Digital, Business, Project, PMBOK, Project Management, Product, Schedule, Business Model Canvas.

## LISTA DE FIGURAS / TABELAS

Figura 1 – Estrutura Analítica do Projeto - EAP.....	17
Figura 2 – Cronograma do Projeto – Parte 1 .....	23
Figura 3 – Cronograma do Projeto – Parte 2.....	24
Figura 4 – Estimativa de custos do projeto.....	28
Figura 5 – Árvore de Orçamento.....	30
Figura 6 – Relatório de Fluxo de Caixa – Curva S.....	31
Figura 7 – Avaliação de Desempenho do Projeto .....	33
Figura 8 – Avaliação de Desempenho do Produto .....	34
Figura 9 – Matriz de Responsabilidade de Recursos Humanos .....	39
Figura 10 – Lista da Equipe do Projeto .....	41
Figura 11 – Organograma do Projeto .....	42
Figura 12 – Estrutura Analítica dos Riscos .....	50
Figura 13 – Lista de Riscos do Projeto.....	51
Figura 14 – Escala de Impacto dos Riscos .....	52
Figura 15 – Escala de Probabilidade dos Riscos .....	53
Figura 16 – Análise Qualitativa dos Riscos .....	54
Figura 17 – Análise Quantitativa dos Riscos.....	55
Figura 18 – Plano de Resposta aos Riscos .....	56
Figura 19 – Mapa de Aquisições .....	58
Figura 20 – Investimento Inicial.....	64
Figura 21 – Faturamento Previsto .....	64
Figura 22 – Retorno ao investidor .....	65

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO – CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 PLANO DE GERENCIAMENTO DA INTEGRAÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2.1 Termo de Abertura do Projeto.....</b>	<b>11</b>
2.1.1 Título do Projeto.....	11
2.1.2 Justificativa.....	11
2.1.3 Descrição do Produto do Projeto .....	11
2.1.4 Designação do Gerente do Projeto .....	12
2.1.5 Estimativas de Custos do Projeto .....	12
2.1.6 Cronograma Básico do Projeto.....	12
2.1.7 Principais Partes Interessadas .....	12
<b>3 GERENCIAMENTO DO ESCOPO DO PROJETO .....</b>	<b>14</b>
<b>3.1 Declaração de Escopo.....</b>	<b>14</b>
3.1.1 Gerente do Projeto .....	15
3.1.2 Objetivos do Projeto .....	15
3.1.3 Descrição do Produto do Projeto .....	15
3.1.4 Estrutura Analítica do Projeto – EAP .....	16
<b>3.2 Dicionário da EAP.....</b>	<b>18</b>
<b>3.3 Entregas do Projeto .....</b>	<b>19</b>
<b>4 GERENCIAMENTO DO TEMPO DO PROJETO .....</b>	<b>21</b>
<b>4.1 Descrição dos Processos de Gerenciamento de Tempo .....</b>	<b>21</b>
<b>4.2 Priorização das Mudanças do Prazo.....</b>	<b>21</b>
<b>4.3 Sistema de Mudanças de Prazos .....</b>	<b>21</b>
<b>4.4 Administração do Plano de Gerenciamento do Tempo .....</b>	<b>21</b>
<b>4.5 Cronograma do Projeto .....</b>	<b>22</b>
<b>5 GERENCIAMENTO DE CUSTOS DO PROJETO .....</b>	<b>26</b>
<b>5.1 Plano de Gerenciamento de Custos.....</b>	<b>26</b>
<b>5.2 Estimativa de Custos .....</b>	<b>28</b>
<b>5.3 Orçamento .....</b>	<b>30</b>
<b>5.4 Custo Acumulado .....</b>	<b>31</b>
<b>6 GERENCIAMENTO DA QUALIDADE DO PROJETO .....</b>	<b>32</b>
<b>6.1 Políticas de Qualidade do Projeto .....</b>	<b>32</b>
<b>6.2 Fatores Ambientais.....</b>	<b>32</b>
<b>6.3 Métricas da Qualidade .....</b>	<b>33</b>
6.3.1 Desempenho do Projeto.....	33
6.3.2 Desempenho do Produto.....	34
<b>6.4 Controle de Qualidade .....</b>	<b>34</b>
<b>6.5 Garantia de Qualidade.....</b>	<b>35</b>
<b>6.6 Relatórios.....</b>	<b>35</b>
<b>7 GERENCIAMENTO DO RECURSOS HUMANOS DO PROJETO.....</b>	<b>39</b>
<b>7.1 Matriz de Responsabilidades.....</b>	<b>39</b>
<b>7.2 Equipe do Projeto .....</b>	<b>41</b>
<b>7.3 Organograma do Projeto .....</b>	<b>42</b>
<b>7.4 Administração do Plano de Gerenciamento de Recursos Humanos.....</b>	<b>42</b>
7.4.1 Responsável pelo Plano .....	42



7.5	Frequências de Atualização do Plano de Gerenciamento de RH.....	42
<b>8</b>	<b>GERENCIAMENTO DAS COMUNICAÇÕES DO PROJETO.....</b>	<b>43</b>
8.1	Processos de Gerenciamento das Comunicações .....	43
8.2	Relação das Partes Interessadas.....	43
8.3	Eventos de Comunicação .....	43
8.3.1	Reuniões de Acompanhamento .....	44
8.3.2	Reuniões de Marcos do Projeto .....	44
8.4	Reuniões.....	46
8.5	Relatórios de Desempenho.....	47
8.6	Administração do Plano de Gerenciamento das Comunicações .....	47
8.6.1	Responsável pelo Plano de Gerenciamento das Comunicações .....	47
8.6.2	Frequência de Atualização.....	48
<b>9</b>	<b>GERENCIAMENTO DOS RISCOS DO PROJETO .....</b>	<b>49</b>
9.1	Metodologia de Gerenciamento de Riscos.....	49
9.2	Responsabilidades.....	49
9.3	Identificação dos Riscos .....	50
9.4	Análise Qualitativa dos Riscos .....	51
9.5	Análise Quantitativa dos Riscos .....	55
9.6	Plano de Respostas aos Riscos .....	56
9.7	Reservas Gerenciais.....	57
<b>10</b>	<b>GERENCIAMENTO DAS AQUISIÇÕES DO PROJETO .....</b>	<b>58</b>
10.1	Descrição dos Processos de Gerenciamento das Aquisições .....	58
10.2	Análise Fazer ou Comprar .....	58
10.3	Aquisições .....	58
10.4	Seleção de Fornecedores .....	59
10.5	CrITÉrios de Seleção das Propostas .....	59
10.5.1	Macbook 13' .....	59
10.5.2	Licenças Office 2013.....	59
10.5.3	Licenças Microsoft 2013 .....	59
10.5.4	Sala de Reuniões.....	59
10.5.5	Plotagem de Material.....	60
10.5.6	Serviço de Hospedagem de Sites.....	60
10.5.7	Licença desenvolvedor Apple .....	61
10.5.8	Licença desenvolvedor Google .....	61
10.5.9	Licença desenvolvedor Microsoft .....	61
10.5.10	Anúncio Facebook.....	61
10.5.11	Anúncio Google.....	61
10.6	Mudanças nos Contratos .....	61
10.7	Acompanhamento dos Contratos.....	62
10.8	Encerramento dos Contratos.....	62
10.9	Administração do Plano de Gerenciamento de Aquisições .....	63
<b>11</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>64</b>

## 1 INTRODUÇÃO – CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO

Atualmente está cada vez mais em desuso o desktop ou computador pessoal. A crise de empresas como DELL, HP e Microsoft mostram que o mercado de computador pessoal está em declínio e sendo substituído por equipamentos mais simples, leves e fáceis de utilizar como tablets e smartphones. Estes estão cada vez mais presente em nosso cotidiano. Conforme observado nas publicações de diversas revistas especializadas existe hoje a tendência de utilização destes equipamentos juntamente com aplicativos móveis. Em 26 de janeiro de 2012 a Revista InfoExame divulga que o número de usuários de Internet móvel no país chegou a dobrar sobre o ano anterior, tendo um acréscimo de 99,8% de novos assinantes por meio de celulares, tablets e modem 3G, ou seja, um adicional de mais de 40 milhões de novos usuários plugados a web através de diversos dispositivos móveis.

Somente o acesso a Internet através de conexão por telefonia fixa representa mais de 16 milhões de pessoas. Com este aumento de acessos o Gartner Group<sup>1</sup>, acredita que as App Stores<sup>2</sup> devem ter um aumento de 1000% nos próximos anos (2010-2014).

A revista InfoExame de Fevereiro 2012 relata que os sistemas iOS<sup>3</sup> e Android<sup>4</sup> disparam na preferência dos usuários tanto na utilização dos Smartphones como através de outros dispositivos móveis pelo mundo. A maior parte de produtos consumidos pelos usuários finais nas app stores, correspondem a jogos e aplicativos de entretenimento. Mas não somente de diversão vive o crescimento do mercado móvel, aproveitando toda a mobilidade as empresas desenvolvem cada vez mais aplicativos corporativos para atender suas necessidades.

O acesso remoto a aplicações empresariais - ERPs e outras aplicações que necessitam de acesso em tempo real através dos dispositivos móveis pode representar ganhos e aumento de lucratividade, mas por outra percepção também cria novos mercados, como proteger e garantir informações sigilosas pelos dispositivos móveis. Toda nova utilização de tecnologia cria mudanças positivas e negativas aos seus consumidores, porém, somente através do tempo se pode avaliar os reais ganhos ou perdas para as empresa ou aos seus utilizadores.

---

<sup>1</sup> Gartner Group é uma empresa de consultoria. A companhia consiste em pesquisa, execução de programas, consultoria e eventos.

<sup>2</sup> Loja de Aplicativos móveis

<sup>3</sup> iOS é o sistema operacional da Apple utilizado nos celulares com a marca iPhone

<sup>4</sup> Android é o sistema operacional do Google utilizado em celulares de diversas marcas.

Foi pensando exatamente neste mercado potencial com forte tendência de crescimento ao longo dos próximos anos que este projeto é para a criação de uma Startup<sup>5</sup> Digital focada na área de desenvolvimento de aplicações móveis. Este projeto irá contemplar etapas para a criação de uma empresa nova, até o início do desenvolvimento de seu primeiro produto.

---

<sup>5</sup> Startup é uma empresa nova com grande perspectiva de crescimento e escalabilidade

## **2 PLANO DE GERENCIAMENTO DA INTEGRAÇÃO**

### **2.1 Termo de Abertura do Projeto**

#### 2.1.1 Título do Projeto

Projeto Startup: Implantação de uma Empresa Digital na Área de Desenvolvimento de Aplicativos Móveis.

#### 2.1.2 Justificativa

Com a venda de mais de 15 milhões de smartphones em 2012 apenas no Brasil, e com a perspectiva deste número aumentar em 76% em 2013, percebe-se que o país está entrando em uma era de mobilidade em que o número de aparelhos móveis cresce em um número nunca antes visto. Já é possível informar que possuímos mais linhas de celulares habilitadas do que pessoas no Brasil. Baseado nestas perspectivas e com o aumento constante do número de usuários, constata-se que o mercado de aplicativos móveis está demandando as mais diversas aplicações, desde as mais simples, as mais complexas. Existe portanto uma necessidade urgente das empresas em atender seus clientes através destas tecnologias. Ainda é possível verificar que existem poucas empresas no Brasil com o foco para atender o mercado. Conclui-se então que este é um mercado ainda pouco explorado por empresas de software no que tange ao desenvolvimento de aplicações móveis e abre a oportunidade de criar uma Startup Digital na área de desenvolvimento de software mobile.

#### 2.1.3 Descrição do Produto do Projeto

O produto deste projeto será a elaboração de um plano de projeto para a criação uma empresa digital focada na área de desenvolvimento de aplicativos para serem utilizados em dispositivos móveis. Esta empresa deverá nascer utilizando metodologias modernas para startups como a Bussines Model Canvas afim de garantir seu crescimento e ter uma escalabilidade rápida.

#### 2.1.4 Designação do Gerente do Projeto

Felipe Juliano Todeschini será o gerente do projeto. Ele será responsável pelo bom andamento do projeto e deve trabalhar de modo que as expectativas e objetivos do projeto sejam atingidos.

O gerente de projeto será responsável por montar a equipe que irá trabalhar no projeto. Como faz parte do projeto constituir uma empresa, inicialmente ele não poderá contar com o auxílio de outros colaboradores. À medida que pessoas começarem a integrar a equipe ele passará a contar com o apoio destas pessoas.

#### 2.1.5 Estimativas de Custos do Projeto

Para a execução deste projeto, existe a previsão de orçamento de R\$ 80.589,33. Existe também a previsão de mais 10% deste orçamento a título de reserva gerencial.

#### 2.1.6 Cronograma Básico do Projeto

A previsão de duração deste projeto é de aproximadamente 3 (três) meses. Iniciando dia 07/10/2013 e finalizando dia 09/01/2014.

#### 2.1.7 Principais Partes Interessadas

De acordo com o Guia PMBOK publicado pelo PMI, os stakeholders são pessoas ou organizações ativamente envolvidas no projeto. Que tenham interesses e que possam ou são afetados positiva ou negativamente a execução ou término do projeto. Elas também podem exercer influência sobre o projeto, suas entregas e sobre os membros da equipe do projeto. Para este projeto são considerados os seguintes stakeholders:

Como principais colaboradores:

Felipe Juliano Todeschini, sócio administrador da empresa foi designado Gerente de Projetos deste projeto;

Dozoline Bressiani, sócia administradora da empresa;

Anjos from AmericaS, será a empresa investidora do projeto (patrocinador). É composto por diversos investidores anjos do estado do Rio Grande do Sul;

Diretoria: Formada por Felipe, Dozoline e um representante da Anjos from AmericaS;

Desenvolvedor Sites 01, deverá ser definido após a aprovação do plano do projeto. Deve ser especializado em sites HTML, CSS e possuir conhecimento em C# .NET;

Desenvolvedor App 01, deverá estar definido após a aprovação do plano do projeto. Deve ser especializado na tecnologia iOS e Android.

Como principais fornecedores:

Nóscoworking / Porto Alegre: Será utilizado para locação de sala de reuniões para cada reunião necessária e definida no cronograma do projeto;

Cia da Cópia/Porto Alegre: Será utilizada para plotagem de material para auxiliar o Gerente de Projetos no acompanhamento do projeto;

LocaWeb: Como serviço de hospedagem virtual de sites para o site da empresa e produtos.

Apple: Para aquisições da licença para o desenvolvimento dos aplicativos e aquisição de Hardware necessário para o projeto.

Google: Para aquisições da licença para o desenvolvimento dos aplicativos e aquisição de anúncios pagos do projeto.

Microsoft: Na aquisição de licença de desenvolvedor, aquisição do MS Office 2013 e do MS Project 2013

Facebook: Para aquisição de anúncios pagos do projeto.

Clientes: A serem definidos.

### 3 GERENCIAMENTO DO ESCOPO DO PROJETO

#### 3.1 Declaração de Escopo

Startup Digital	
<b>Nome do Projeto: Criação de Startup Digital</b>	
<b>Declaração do Escopo do Projeto</b>	
Gerente do Projeto: Felipe J. Todeschini	Data de Início: 07/10/2013
Patrocinador: Anjos from AmericaS	Data de Término: 09/01/2014
Aprovado por: Diretoria	Data da Aprovação:

#### Levantamento das Necessidades

-
---

#### Conteúdo do Projeto

<p>Verificar a viabilidade da criação uma empresa digital focada na área de desenvolvimento de aplicativos para serem utilizados em dispositivos móveis ou celulares. Esta empresa deverá nascer utilizando metodologias modernas como a Bussines Model Canvas.</p>
---

#### Resultados do Projeto / Objetivos Quantificáveis

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verificar a viabilidade do modelo de negócios</li> <li>- Calcular o resultado obtido com cada tecnologia móvel</li> </ul>
--

#### O que fica fora do projeto

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formalização da Empresa junto a Junta Comercial e Receita Federal</li> <li>- Aluguel de Sala Comercial</li> <li>- Gastos com Contador</li> <li>- Gastos com sistemas ERP</li> </ul>
--

Autorização,

---

Autorizo a execução deste

(Assinatura do Cliente ou Patrocinador)

### 3.1.1 Gerente do Projeto

Felipe Juliano Todeschini será o gerente do projeto e será responsável pelo bom andamento do projeto. Ele será responsável por garantir o cumprimento do orçamento, do cronograma e por garantir a satisfação de todas as expectativas do projeto.

O gerente de projeto será responsável por montar a equipe que irá trabalhar no projeto. Como faz parte do projeto constituir a empresa, inicialmente ele não poderá contar com o auxílio de alguns colaboradores. À medida que pessoas começarem a integrar a equipe ele passará a contar com o apoio destas pessoas.

Ele poderá realizar modificações no escopo do projeto desde que estas não aumentem em mais do que 5% o custo total do projeto. Para modificações que impactem em aumentos maiores do que isto, elas devem ser autorizadas pelo patrocinador do projeto.

### 3.1.2 Objetivos do Projeto

O objetivo deste projeto é implantar uma empresa digital na área de desenvolvimento de aplicativos móveis. Esta empresa ao final do projeto estará apta a criar aplicativos móveis nas tecnologias Android e iOS.

Este projeto deverá ser executado dentro do custo, do tempo e da qualidade planejados.

### 3.1.3 Descrição do Produto do Projeto

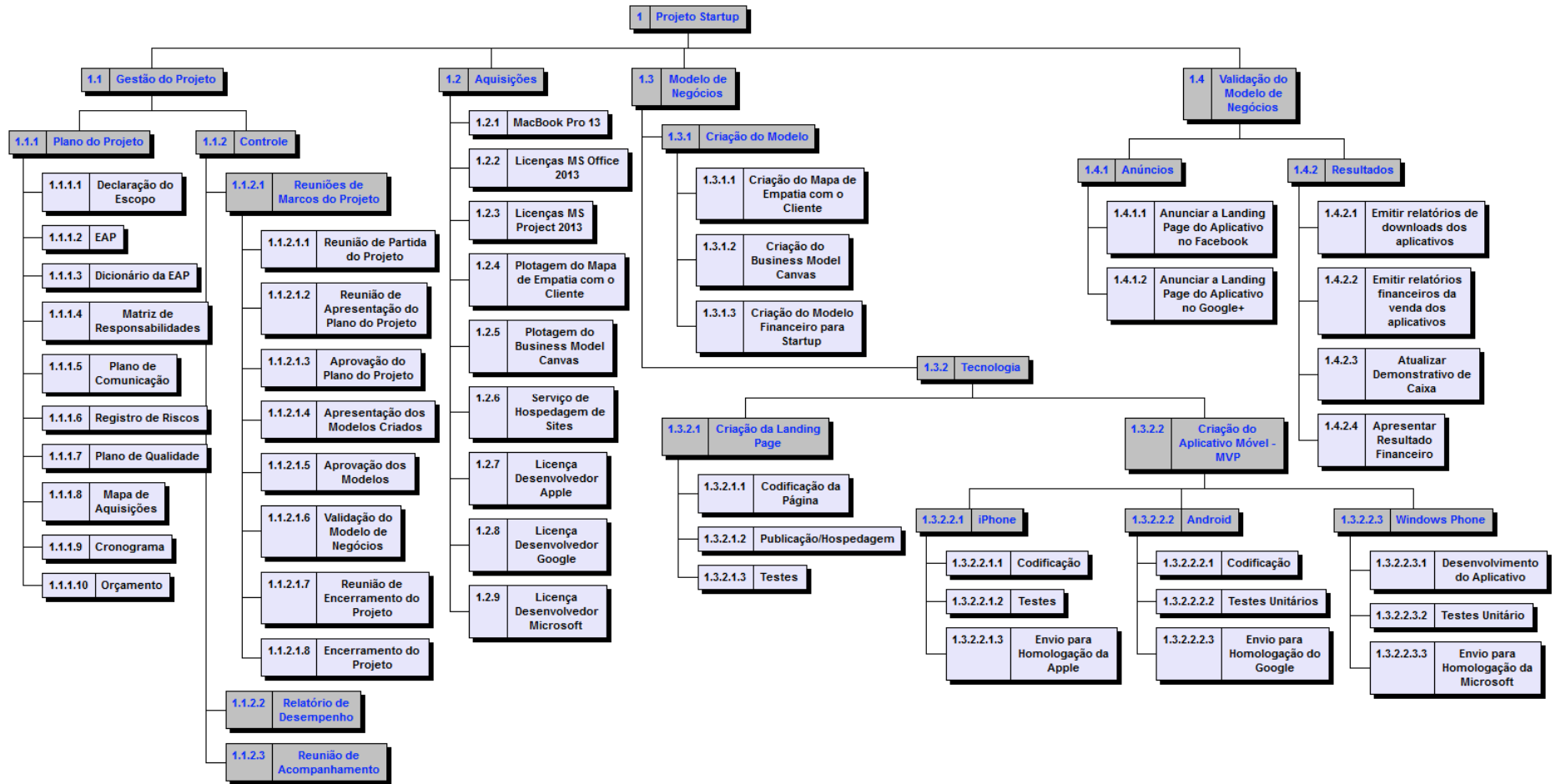
O produto deste projeto será a criação de um projeto para criação uma empresa digital focada na área de desenvolvimento de aplicativos para serem utilizados em dispositivos móveis ou celulares.



### 3.1.4 Estrutura Analítica do Projeto – EAP

A Figura 1 na página a seguir mostra a estrutura analítica do projeto.

Figura 1 – Estrutura Analítica do Projeto - EAP



### 3.2 Dicionário da EAP

<b>Sequencia</b>	<b>Tarefa</b>	<b>Atividade</b>
1	Projeto Startup	Implantação de uma Empresa Digital na Área de Desenvolvimento de Aplicativos Móveis
1.1	Gestão do Projeto	Fase que agrupa atividades da Gestão do Projeto
1.1.1	Plano do Projeto	Desenvolver o plano de projeto que é composto por: Declaração do escopo EAP e Dicionário, Matriz de Responsabilidades, plano de comunicação, Registro de Riscos, Plano de Qualidade, Mapa de aquisições, Cronograma, Orçamento e Apresentação do Plano
1.1.2	Controle	Agrupamento de atividades de reuniões e atividades de desempenho
1.1.2.1	Reuniões de Marcos do Projeto	Composta por atividades de reuniões de abertura, acompanhamento, marcos e encerramento do projeto
1.1.2.2	Relatório de Desempenho	Composta por atividades para criação dos relatórios de desempenho para serem utilizados em reuniões de acompanhamento
1.1.2.3	Reunião de Acompanhamento	Composta por atividades de reuniões semanais para acompanhamento do projeto
1.2	Aquisições	Fase que agrupa atividades de aquisições para o projeto
1.3	Modelo de Negócios	Agrupamento das atividades para criação do modelo de negócios a empresa
1.3.1	Criação do Modelo	Criação do modelo de negócios
1.3.2	Tecnologia	Agrupamento das atividades para criação de

		páginas e aplicativos
1.3.2.1	Criação da Landing Page	Atividades de criação das Landing Pages para os aplicativos
1.3.2.2	Criação do Aplicativo Móvel - MVP	Criação do mínimo produto viável
1.3.2.2.1	iPhone	Codificação, Testes e Homologação para dispositivos com tecnologia da Apple (iPhone).
1.3.2.2.2	Android	Codificação, Testes e Homologação para dispositivos com tecnologia do Google.
1.3.2.2.3	Windows Phone	Codificação, Testes e Homologação para dispositivos móveis com tecnologia da Microsoft
1.4	Validação do Modelo de Negócios	Agrupamento de atividades de validação do modelo de negócios
1.4.1	Anúncios	Corresponde a atividades de anuncio das landing pages no facebook e google.
1.4.2	Resultados	Correspondente a atividades de emissão dos relatórios de downloads financeiros dos aplicativos, atualização de demonstrativos financeiros e apresentação do relatório final.

### 3.3 Entregas do Projeto

Item	Entregável	Data
1.1.2.1.1	Reunião de Partida do Projeto	07/10/13
1.1.2.1.2	Reunião de Apresentação do Plano do Projeto	30/10/13
1.1.2.1.3	Aprovação do Plano do Projeto	31/10/13
1.1.2.1.4	Apresentação dos Modelos Criados	23/12/13
1.1.2.1.5	Aprovação dos Modelos	23/12/13
1.1.2.1.6	Validação do Modelo de Negócios	06/01/14

1.1.2.1.7	Reunião de Encerramento do Projeto	07/01/14
1.1.2.1.8	Encerramento do Projeto	09/01/14

<b>PROJETO STARTUP</b>			
<b>GERENCIAMENTO DO ESCOPO DO PROJETO</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
<b>1.0</b>		Felipe J. Todeschini	Primeira versão
<b>Aprovação</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>

## **4 GERENCIAMENTO DO TEMPO DO PROJETO**

### **4.1 Descrição dos Processos de Gerenciamento de Tempo**

As estimativas de tempo das atividades do projeto foram todas realizadas pelo gerente de projeto com base em seu conhecimento e experiência.

Como ferramenta para o gerenciamento do tempo, é utilizado o software Microsoft Project. Através da ferramenta foi estabelecido o cronograma detalhado do projeto que pode ser visto através do gráfico de Gantt.

### **4.2 Priorização das Mudanças do Prazo**

As mudanças nos prazos serão totalmente geridas pelo gerente do projeto. As atividades que estejam no caminho crítico terão prioridade maior sobre as atividades que estejam fora do caminho crítico. Se duas atividades dentro do caminho crítico deverão ter seus prazos alterados a atividade que mais impacta no cronograma será priorizada.

### **4.3 Sistema de Mudanças de Prazos**

Todas as alterações de cronograma somente poderão ser realizadas pelo gerente do projeto. Para mudanças que acarretem em um atraso na entrega final do projeto devem ser autorizadas pelo patrocinador do projeto. Todas as modificações devem ser registradas. Os registros devem conter os motivos das modificações, os impactos no cronograma, as tarefas afetadas e a autorização formal dos responsáveis.

As versões anteriores do cronograma deverão ser sempre mantidas para que se tenha uma rastreabilidade das mudanças. Isto permitirá que seja feita uma análise da gestão do tempo ao final do projeto. Deverá ser obrigatoriamente a linha de base.

### **4.4 Administração do Plano de Gerenciamento do Tempo**

O gerente do projeto fará uma atualização e readequação do plano de gerenciamento do tempo do projeto semanalmente.

#### **4.5 Cronograma do Projeto**

Na figura 2 e 3 abaixo, pode ser visualizado o cronograma do projeto.

Figura 2 – Cronograma do Projeto – Parte 1

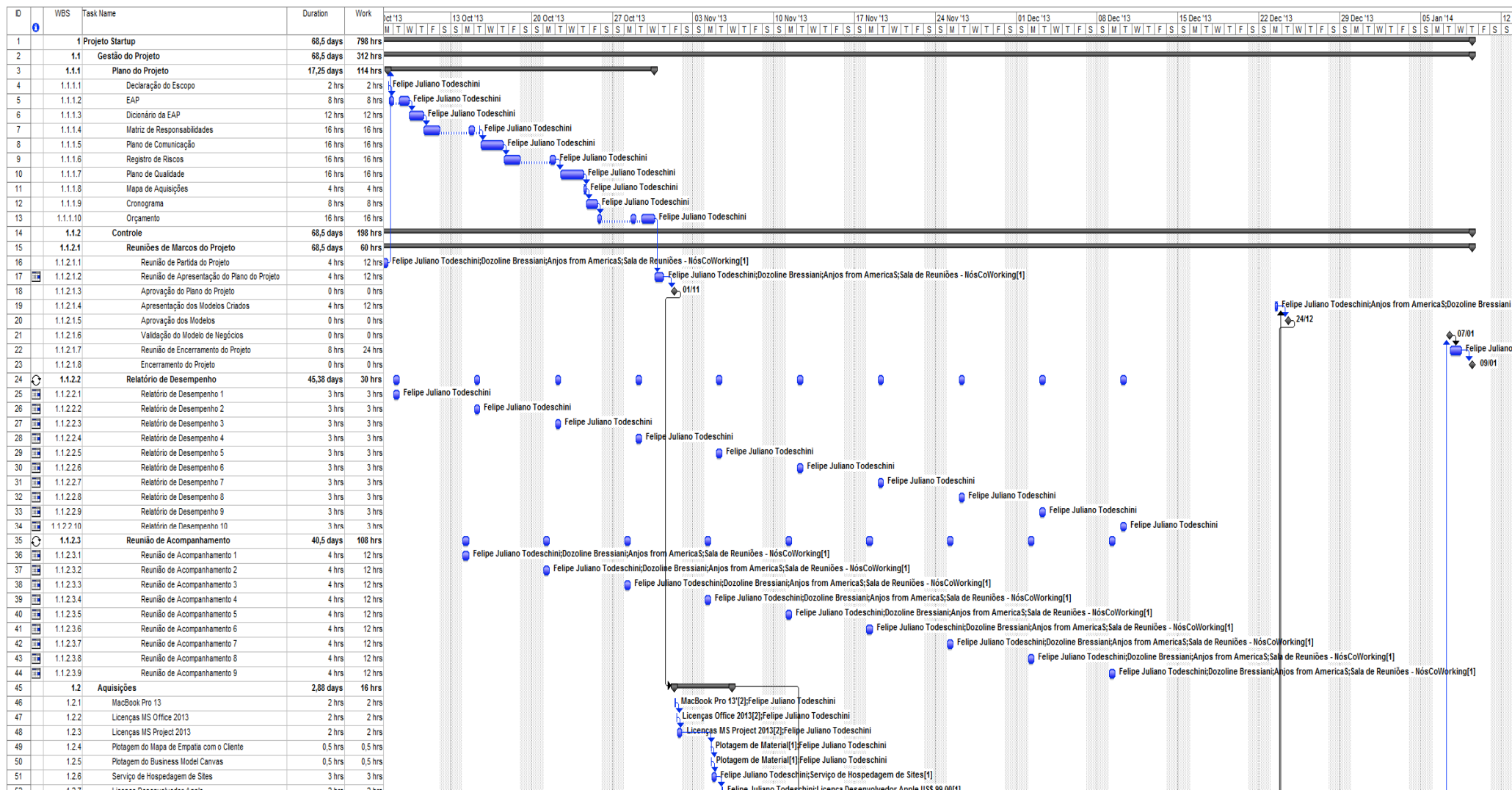
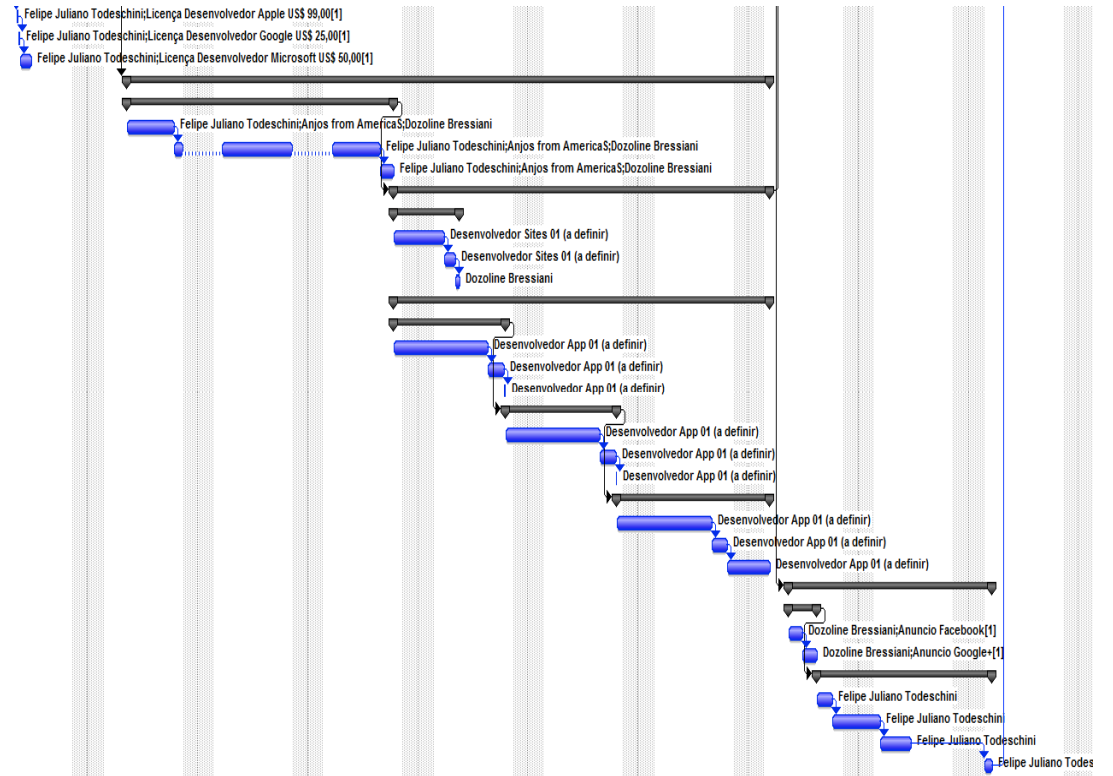




Figura 3 – Cronograma do Projeto – Parte 2

52		1.2.7	Licença Desenvolvedor Apple	2 hrs	2 hrs
53		1.2.8	Licença Desenvolvedor Google	2 hrs	2 hrs
54		1.2.9	Licença Desenvolvedor Microsoft	2 hrs	2 hrs
55		1.3	Modelo de Negócios	28,67 days	414 hrs
56		1.3.1	Criação do Modelo	12,92 days	268 hrs
57		1.3.1.1	Criação do Mapa de Empatia com o Cliente	24 hrs	72 hrs
58		1.3.1.2	Criação do Business Model Canvas	66 hrs	180 hrs
59		1.3.1.3	Criação do Modelo Financeiro para Startup	5,33 hrs	16 hrs
60		1.3.2	Tecnologia	15,75 days	146 hrs
61		1.3.2.1	Criação da Landing Page	2,5 days	20 hrs
62		1.3.2.1.1	Codificação da Página	12 hrs	12 hrs
63		1.3.2.1.2	Publicação/Hospedagem	2 hrs	2 hrs
64		1.3.2.1.3	Testes	6 hrs	6 hrs
65		1.3.2.2	Criação do Aplicativo Móvel - MVP	15,75 days	126 hrs
66		1.3.2.2.1	iPhone	5,25 days	42 hrs
67		1.3.2.2.1.1	Codificação	32 hrs	32 hrs
68		1.3.2.2.1.2	Testes	8 hrs	8 hrs
69		1.3.2.2.1.3	Envio para Homologação da Apple	2 hrs	2 hrs
70		1.3.2.2.2	Android	5,25 days	42 hrs
71		1.3.2.2.2.1	Codificação	32 hrs	32 hrs
72		1.3.2.2.2.2	Testes Unitários	8 hrs	8 hrs
73		1.3.2.2.2.3	Envio para Homologação do Google	2 hrs	2 hrs
74		1.3.2.2.3	Windows Phone	5,25 days	42 hrs
75		1.3.2.2.3.1	Desenvolvimento do Aplicativo	32 hrs	32 hrs
76		1.3.2.2.3.2	Testes Unitário	8 hrs	8 hrs
77		1.3.2.2.3.3	Envio para Homologação da Microsoft	2 hrs	2 hrs
78		1.4	Validação do Modelo de Negócios	8,96 days	56 hrs
79		1.4.1	Anúncios	1,5 days	12 hrs
80		1.4.1.1	Anunciar a Landing Page do Aplicativo no Facebook	6 hrs	6 hrs
81		1.4.1.2	Anunciar a Landing Page do Aplicativo no Google+	6 hrs	6 hrs
82		1.4.2	Resultados	7,46 days	44 hrs
83		1.4.2.1	Emitir relatórios de downloads dos aplicativos	8 hrs	8 hrs
84		1.4.2.2	Emitir relatórios financeiros da venda dos aplicativos	8 hrs	8 hrs
85		1.4.2.3	Atualizar Demonstrativo de Caixa	16 hrs	16 hrs
86		1.4.2.4	Apresentar Resultado Financeiro	4 hrs	12 hrs



<b>PROJETO STARTUP</b>			
<b>GERENCIAMENTO DO TEMPO DO PROJETO</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
<b>1.0</b>		Felipe J. Todeschini	Primeira versão
<b>Aprovação</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>

## **5 GERENCIAMENTO DE CUSTOS DO PROJETO**

### **5.1 Plano de Gerenciamento de Custos**

Os custos do projeto foram estimados pelo gerente de projeto, utilizando seu conhecimento prévio sobre o assunto envolvido. O orçamento foi elaborado pelo gerente do projeto com base nas estimativas de custo do projeto. E serão agrupados por pacotes de trabalho. Cada pacote de trabalho terá seu orçamento e será controlado no nível dos pacotes de trabalho. Serão aceitas variações de 10% para menos e 5% para mais. Alterações maiores que 5% para mais deverão ser comunicadas ao investidor e do projeto.

O projeto contará com uma reserva gerencial de 10% do valor total do projeto que é apresentada no capítulo de gerenciamento de riscos do projeto. Para a utilização da reserva o gerente necessitará de autorização do patrocinador do projeto. O projeto adotará como padrão a emissão de um relatório de controle de custos para cada reunião semanal de acompanhamento do projeto.

O modelo deste relatório é mostrado a seguir.

<b>Startup Digital</b>	
<b>Nome do Projeto: Criação de Startup Digital</b>	
<b>Relatório de Controle de Custos</b>	
Gerente do Projeto: Felipe J. Todeschini	Data:
Tarefa:	Índice EAP:
	Custo planejado para a data:
	Custo real para a data:
	% Executado na Data:

Motivos da Diferença entre o planejado e o real:

--

Observações Gerais:

--

---

Responsável pelo Relatório

---

Responsável pelo Projeto

## 5.2 Estimativa de Custos

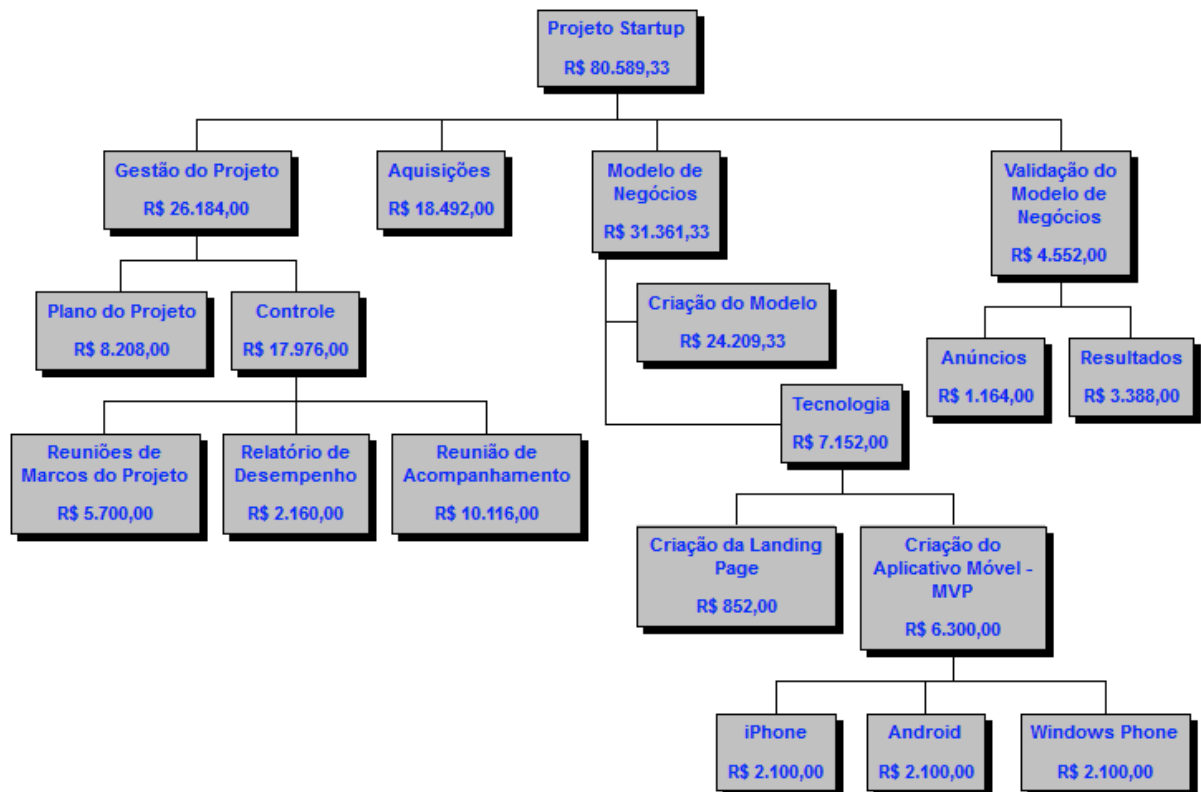
Figura 4 – Estimativa de custos do projeto

ID	WBS	Task Name	Duration	Work	Cost
1	<b>1</b>	<b>Projeto Startup</b>	<b>68,5 days</b>	<b>798 hrs</b>	<b>R\$ 80.589,33</b>
2	<b>1.1</b>	<b>Gestão do Projeto</b>	<b>68,5 days</b>	<b>312 hrs</b>	<b>R\$ 26.184,00</b>
3	<b>1.1.1</b>	<b>Plano do Projeto</b>	<b>17,25 days</b>	<b>114 hrs</b>	<b>R\$ 8.208,00</b>
4	1.1.1.1	Declaração do Escopo	2 hrs	2 hrs	R\$ 144,00
5	1.1.1.2	EAP	8 hrs	8 hrs	R\$ 576,00
6	1.1.1.3	Dicionário da EAP	12 hrs	12 hrs	R\$ 864,00
7	1.1.1.4	Matriz de Responsabilidades	16 hrs	16 hrs	R\$ 1.152,00
8	1.1.1.5	Plano de Comunicação	16 hrs	16 hrs	R\$ 1.152,00
9	1.1.1.6	Registro de Riscos	16 hrs	16 hrs	R\$ 1.152,00
10	1.1.1.7	Plano de Qualidade	16 hrs	16 hrs	R\$ 1.152,00
11	1.1.1.8	Mapa de Aquisições	4 hrs	4 hrs	R\$ 288,00
12	1.1.1.9	Cronograma	8 hrs	8 hrs	R\$ 576,00
13	1.1.1.10	Orçamento	16 hrs	16 hrs	R\$ 1.152,00
14	<b>1.1.2</b>	<b>Controle</b>	<b>68,5 days</b>	<b>198 hrs</b>	<b>R\$ 17.976,00</b>
15	<b>1.1.2.1</b>	<b>Reuniões de Marcos do Projeto</b>	<b>68,5 days</b>	<b>60 hrs</b>	<b>R\$ 5.700,00</b>
16	1.1.2.1.1	Reunião de Partida do Projeto	4 hrs	12 hrs	R\$ 1.124,00
17	1.1.2.1.2	Reunião de Apresentação do Plano do Projeto	4 hrs	12 hrs	R\$ 1.124,00
18	1.1.2.1.3	Aprovação do Plano do Projeto	0 hrs	0 hrs	R\$ 40,00
19	1.1.2.1.4	Apresentação dos Modelos Criados	4 hrs	12 hrs	R\$ 1.084,00
20	1.1.2.1.5	Aprovação dos Modelos	0 hrs	0 hrs	R\$ 40,00
21	1.1.2.1.6	Validação do Modelo de Negócios	0 hrs	0 hrs	R\$ 40,00
22	1.1.2.1.7	Reunião de Encerramento do Projeto	8 hrs	24 hrs	R\$ 2.208,00
23	1.1.2.1.8	Encerramento do Projeto	0 hrs	0 hrs	R\$ 40,00
24	<b>1.1.2.2</b>	<b>Relatório de Desempenho</b>	<b>45,38 days</b>	<b>30 hrs</b>	<b>R\$ 2.160,00</b>
25	1.1.2.2.1	Relatório de Desempenho 1	3 hrs	3 hrs	R\$ 216,00
26	1.1.2.2.2	Relatório de Desempenho 2	3 hrs	3 hrs	R\$ 216,00
27	1.1.2.2.3	Relatório de Desempenho 3	3 hrs	3 hrs	R\$ 216,00
28	1.1.2.2.4	Relatório de Desempenho 4	3 hrs	3 hrs	R\$ 216,00
29	1.1.2.2.5	Relatório de Desempenho 5	3 hrs	3 hrs	R\$ 216,00
30	1.1.2.2.6	Relatório de Desempenho 6	3 hrs	3 hrs	R\$ 216,00
31	1.1.2.2.7	Relatório de Desempenho 7	3 hrs	3 hrs	R\$ 216,00
32	1.1.2.2.8	Relatório de Desempenho 8	3 hrs	3 hrs	R\$ 216,00
33	1.1.2.2.9	Relatório de Desempenho 9	3 hrs	3 hrs	R\$ 216,00
34	1.1.2.2.10	Relatório de Desempenho 10	3 hrs	3 hrs	R\$ 216,00
35	<b>1.1.2.3</b>	<b>Reunião de Acompanhamento</b>	<b>40,5 days</b>	<b>108 hrs</b>	<b>R\$ 10.116,00</b>
36	1.1.2.3.1	Reunião de Acompanhamento 1	4 hrs	12 hrs	R\$ 1.124,00
37	1.1.2.3.2	Reunião de Acompanhamento 2	4 hrs	12 hrs	R\$ 1.124,00
38	1.1.2.3.3	Reunião de Acompanhamento 3	4 hrs	12 hrs	R\$ 1.124,00
39	1.1.2.3.4	Reunião de Acompanhamento 4	4 hrs	12 hrs	R\$ 1.124,00
40	1.1.2.3.5	Reunião de Acompanhamento 5	4 hrs	12 hrs	R\$ 1.124,00
41	1.1.2.3.6	Reunião de Acompanhamento 6	4 hrs	12 hrs	R\$ 1.124,00
42	1.1.2.3.7	Reunião de Acompanhamento 7	4 hrs	12 hrs	R\$ 1.124,00
43	1.1.2.3.8	Reunião de Acompanhamento 8	4 hrs	12 hrs	R\$ 1.124,00
44	1.1.2.3.9	Reunião de Acompanhamento 9	4 hrs	12 hrs	R\$ 1.124,00
45	<b>1.2</b>	<b>Aquisições</b>	<b>2,88 days</b>	<b>16 hrs</b>	<b>R\$ 18.492,00</b>
46	1.2.1	MacBook Pro 13	2 hrs	2 hrs	R\$ 13.144,00
47	1.2.2	Licenças MS Office 2013	2 hrs	2 hrs	R\$ 1.344,00
48	1.2.3	Licenças MS Project 2013	2 hrs	2 hrs	R\$ 2.624,00
49	1.2.4	Plotagem do Mapa de Empatia com o Cliente	0,5 hrs	0,5 hrs	R\$ 61,00
50	1.2.5	Plotagem do Business Model Canvas	0,5 hrs	0,5 hrs	R\$ 61,00
51	1.2.6	Serviço de Hospedagem de Sites	3 hrs	3 hrs	R\$ 476,00
52	1.2.7	Licença Desenvolvedor Apple	2 hrs	2 hrs	R\$ 344,00
53	1.2.8	Licença Desenvolvedor Google	2 hrs	2 hrs	R\$ 194,00
54	1.2.9	Licença Desenvolvedor Microsoft	2 hrs	2 hrs	R\$ 244,00

55		<b>1.3</b>	<b>Modelo de Negócios</b>	<b>28,67 days</b>	<b>414 hrs</b>	<b>R\$ 31.361,33</b>
56		<b>1.3.1</b>	<b>Criação do Modelo</b>	<b>12,92 days</b>	<b>268 hrs</b>	<b>R\$ 24.209,33</b>
57		1.3.1.1	Criação do Mapa de Empatia com o Cliente	24 hrs	72 hrs	R\$ 6.504,00
58		1.3.1.2	Criação do Business Model Canvas	66 hrs	180 hrs	R\$ 16.260,00
59		1.3.1.3	Criação do Modelo Financeiro para Startup	5,33 hrs	16 hrs	R\$ 1.445,33
60		<b>1.3.2</b>	<b>Tecnologia</b>	<b>15,75 days</b>	<b>146 hrs</b>	<b>R\$ 7.152,00</b>
61		<b>1.3.2.1</b>	<b>Criação da Landing Page</b>	<b>2,5 days</b>	<b>20 hrs</b>	<b>R\$ 852,00</b>
62		1.3.2.1.1	Codificação da Página	12 hrs	12 hrs	R\$ 360,00
63		1.3.2.1.2	Publicação/Hospedagem	2 hrs	2 hrs	R\$ 60,00
64		1.3.2.1.3	Testes	6 hrs	6 hrs	R\$ 432,00
65		<b>1.3.2.2</b>	<b>Criação do Aplicativo Móvel - MVP</b>	<b>15,75 days</b>	<b>126 hrs</b>	<b>R\$ 6.300,00</b>
66		<b>1.3.2.2.1</b>	<b>iPhone</b>	<b>5,25 days</b>	<b>42 hrs</b>	<b>R\$ 2.100,00</b>
67		1.3.2.2.1.1	Codificação	32 hrs	32 hrs	R\$ 1.600,00
68		1.3.2.2.1.2	Testes	8 hrs	8 hrs	R\$ 400,00
69		1.3.2.2.1.3	Envio para Homologação da Apple	2 hrs	2 hrs	R\$ 100,00
70		<b>1.3.2.2.2</b>	<b>Android</b>	<b>5,25 days</b>	<b>42 hrs</b>	<b>R\$ 2.100,00</b>
71		1.3.2.2.2.1	Codificação	32 hrs	32 hrs	R\$ 1.600,00
72		1.3.2.2.2.2	Testes Unitários	8 hrs	8 hrs	R\$ 400,00
73		1.3.2.2.2.3	Envio para Homologação do Google	2 hrs	2 hrs	R\$ 100,00
74		<b>1.3.2.2.3</b>	<b>Windows Phone</b>	<b>5,25 days</b>	<b>42 hrs</b>	<b>R\$ 2.100,00</b>
75		1.3.2.2.3.1	Desenvolvimento do Aplicativo	32 hrs	32 hrs	R\$ 1.600,00
76		1.3.2.2.3.2	Testes Unitário	8 hrs	8 hrs	R\$ 400,00
77		1.3.2.2.3.3	Envio para Homologação da Microsoft	2 hrs	2 hrs	R\$ 100,00
78		<b>1.4</b>	<b>Validação do Modelo de Negócios</b>	<b>8,96 days</b>	<b>56 hrs</b>	<b>R\$ 4.552,00</b>
79		<b>1.4.1</b>	<b>Anúncios</b>	<b>1,5 days</b>	<b>12 hrs</b>	<b>R\$ 1.164,00</b>
80		1.4.1.1	Anunciar a Landing Page do Aplicativo no Facebook	6 hrs	6 hrs	R\$ 582,00
81		1.4.1.2	Anunciar a Landing Page do Aplicativo no Google+	6 hrs	6 hrs	R\$ 582,00
82		<b>1.4.2</b>	<b>Resultados</b>	<b>7,46 days</b>	<b>44 hrs</b>	<b>R\$ 3.388,00</b>
83		1.4.2.1	Emitir relatórios de downloads dos aplicativos	8 hrs	8 hrs	R\$ 576,00
84		1.4.2.2	Emitir relatórios financeiros da venda dos aplicativos	8 hrs	8 hrs	R\$ 576,00
85		1.4.2.3	Atualizar Demonstrativo de Caixa	16 hrs	16 hrs	R\$ 1.152,00
86		1.4.2.4	Apresentar Resultado Financeiro	4 hrs	12 hrs	R\$ 1.084,00

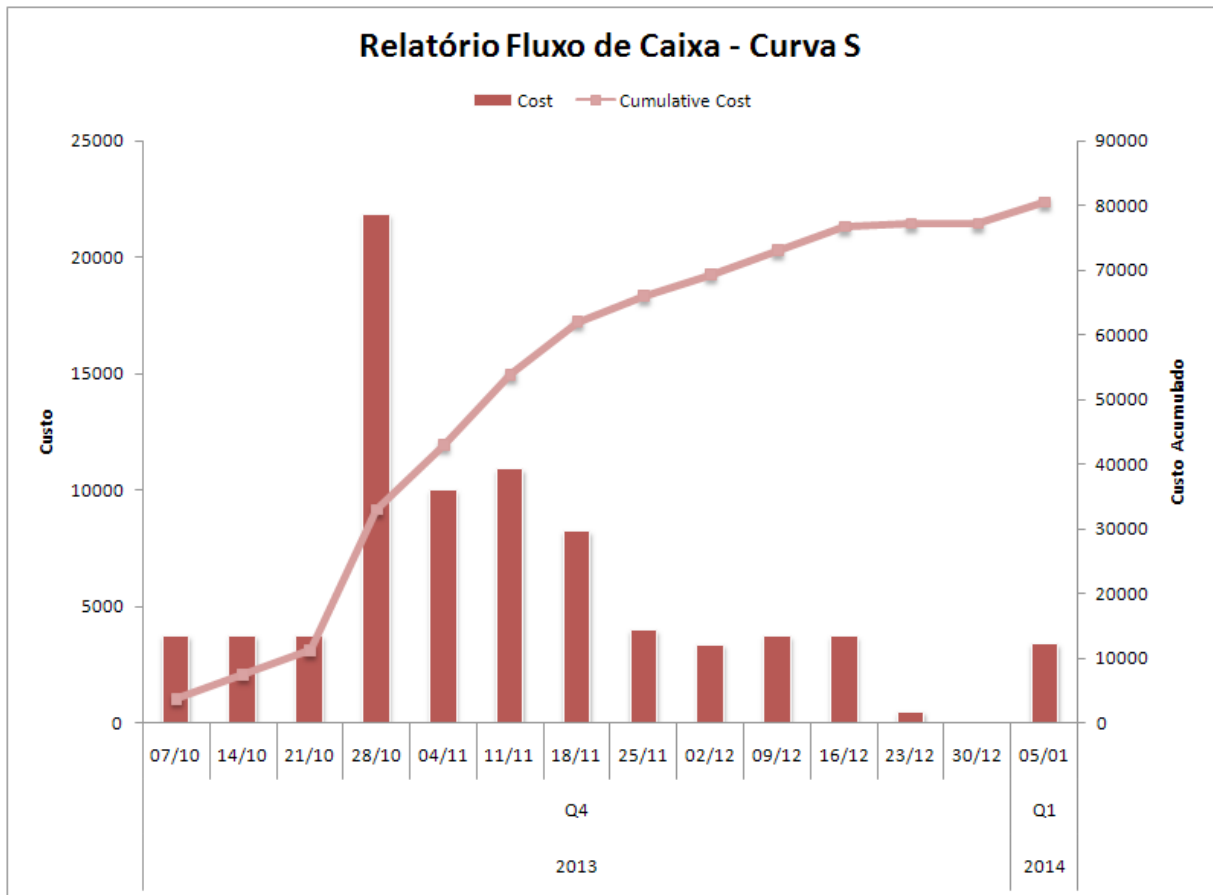
### 5.3 Orçamento

Figura 5 – Árvore de Orçamento



## 5.4 Custo Acumulado

Figura 6 – Relatório de Fluxo de Caixa – Curva S



<b>PROJETO STARTUP</b>			
<b>GERENCIAMENTO DE CUSTOS DO PROJETO</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
1.0		Felipe J. Todeschini	Primeira versão
<b>Aprovação</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
1.0			



## **6 GERENCIAMENTO DA QUALIDADE DO PROJETO**

### **6.1 Políticas de Qualidade do Projeto**

Este projeto tem como objetivo criar uma Startup Digital focada no desenvolvimento de aplicativos e soluções móveis. A empresa deve referenciar o uso de metodologias de ponta para Startups e que possua um alto nível na qualidade nos seus processos e produtos, de modo a construir uma marca de excelência reconhecida pelo seu público. Nossa Política da Qualidade define diretrizes para monitorar e promover a melhoria contínua necessária ao desenvolvimento do negócio.

Com sua aplicação, a empresa busca superar positivamente as expectativas dos seus clientes - consumidores, fornecedores, colaboradores, e governo.

Para isso, a empresa compromete-se com:

- O cumprimento da legislação aplicável à organização, bem como à seus produtos, processos e serviços;
- Uso frequente de metodologias de ponta voltada ao desenvolvimento de startups, para assim garantir o crescimento e escalabilidade;
- A adoção de princípios, para a tomada de decisões nas questões de qualidade, que pautem pela pró-atividade, inovação e criatividade;
- Foco constante na prevenção de problemas;
- A busca permanente do aperfeiçoamento em todas as suas atividades, garantindo a qualidade de produtos, processos e serviços, aumentando a produtividade e competitividade; promovendo a satisfação de nossos consumidores, fornecedores e clientes.

### **6.2 Fatores Ambientais**

Dentre os fatores ambientais que influenciarão no projeto, estão as normas do investidor que fará algumas exigências de métodos e processos a serem utilizados.

A empresa deverá seguir a legislação federal, estadual e municipal. Deverá também seguir normas de clientes quando necessário.

## 6.3 Métricas da Qualidade

### 6.3.1 Desempenho do Projeto

Figura 7 – Avaliação de Desempenho do Projeto

Item	Descrição	Critérios de aceitação	Métodos de verificação e controle	Periodicidade	Responsável
1	Cronograma	O cronograma deve ser cumprido com uma variação máxima de +/-10% em sua duração.	A evolução do cronograma deve ser acompanhada pelo Gerente de Projetos no local do projeto	Uma vez por semana	Gerente do projeto
2	Custos	A meta é cumprir o fluxo de caixa planejado do projeto. Serão consideradas variações normais do projeto, +/- 5% de diferença entre fluxo real e planejado. Acima disso, deverão ser tomadas medidas corretivas.	Os custos do projeto devem ser comparados com plano de custos do projeto.	Uma vez por semana	Gerente do projeto
3	Escopo	Todos os itens previstos no escopo do projeto devem ser cumpridos à risca.	Declaração de Escopo do projeto.	Uma vez por semana	Gerente do projeto
4	Modelo de Negócios	A criação do modelo de negócios (teórico e prático) deve ser executada conforme planejamento.	O gerente de projetos deve fiscalizar em conjunto com o investidor a entrega dos pacotes de trabalho do modelo de negócios	Uma vez por semana durante a execução do pacote de trabalho	Gerente do projeto / Diretoria / Investidores
5	Validação do Modelo de Negócios	O modelo de negócios agora deve ser validado junto ao mercado. Seus resultados devem ser aferidos	O gerente de projetos deve fiscalizar em conjunto com o investidor a entrega dos pacotes de trabalho da validação do modelo de negócios	Uma vez por semana durante a execução do pacote de trabalho	Gerente do projeto / Diretoria / Investidores

### 6.3.2 Desempenho do Produto

Figura 8 – Avaliação de Desempenho do Produto

Item	Descrição	Critérios de aceitação	Métodos de verificação e controle	Periodicidade	Responsável
1	Criação do Modelo de Negócios	Modelo de Negócios aprovado pelo Investidor	Acompanhar a criação do modelo e aprovação durante as reuniões semanais	Uma vez por semana até a aprovação do modelo	Gerente de Projetos / Investidor
2	Aplicativo publicado na Apple Store	Aprovação do código fonte do aplicativo móvel pela Apple	Acompanhar processo de aprovação no site do parceiro	Duas vezes por semana até o aplicativo ser aprovado	Gerente de Projetos
3	Aplicativo publicado na Google Play	Aprovação do código fonte do aplicativo móvel pelo Google	Acompanhar processo de aprovação no site do parceiro	Duas vezes por semana até o aplicativo ser aprovado	Gerente de Projetos
4	Aplicativo publicado na Microsoft Store	Aprovação do código fonte do aplicativo móvel pela Microsoft	Acompanhar processo de aprovação no site do parceiro	Duas vezes por semana até o aplicativo ser aprovado	Gerente de Projetos

### 6.4 Controle de Qualidade

O controle de qualidade do produto será feito através da análise das etapas para a criação da empresa. Esta análise será dividida em três etapas. Durante a primeira etapa será avaliado o modelo de negócios propostos para a empresa. Em uma segunda etapa serão avaliados a qualidade do código a ser criado. Na terceira etapa serão avaliados os resultados financeiros obtidos com a venda dos produtos nas *app stores*.

Afim de detalhar o processo, na primeira etapa o modelo de negócios será discutido com outros empresários que compõem a empresa investidora para avaliar se o modelo de negócios como um todo está correto, detectando falhas em sua criação ou solicitando adaptações para atender ao mercado. Estes empresários possuirão alto conhecimento na metodologia Business Model Canvas.

Na segunda etapa o investidor irá enviar um analista de qualidade de software que irá fazer uma validação do código escrito nos aplicativos, e se estes estão dentro das normas mais modernas existentes. O parâmetros comparativos de resultado será comparado com as principais metodologias de mercado solicitadas pelas empresas como Google, Microsoft e Apple para publicar seus aplicativos. Já na terceira etapa, serão analisados os resultados

financeiros obtidos com as vendas de aplicativos. Esta análise será feita em conjunto com a Diretoria, Gerente de Projetos e Investidor.

### **6.5 Garantia de Qualidade**

Para garantir a qualidade do projeto, serão realizadas auditorias periódicas sem aviso prévio. Estas auditorias serão realizadas pelo patrocinador ou por um representante seu.

Para garantir os processos de controle da qualidade do produto serão realizadas auditorias anuais para certificar que os processos estejam sendo seguidos à risca. Estas auditorias serão realizadas por outras empresas e tem como objetivo verificar se os processos internos estão sendo seguidos corretamente e o controle da qualidade está sendo realizado de forma adequada tomando como base os requisitos de qualidade para cada processo.

Também será realizada mensalmente uma análise estatística do controle de qualidade. Esta análise visa identificar os erros, defeitos e acertos realizados no processo produtivo. Através desta análise serão tomadas decisões sobre processo e sobre o produto.

### **6.6 Relatórios**

A seguir são apresentados alguns modelos de documento utilizados para o controle da qualidade do projeto e do produto.

<b>Startup Digital</b>	
<b>Nome do Projeto: Criação de Startup Digital</b>	
<b>Relatório de Progresso de Atividade</b>	
Gerente do Projeto: Felipe J. Todeschini	Data:
	Índice EAP:
Data Planejada de Início:	Data Planejada de Fim:
Data Real de Início:	Data Real de Fim:
Duração Prevista:	Duração Real:
Data do Relatório:	% Executado na Data:

Motivos da Diferença entre o planejado e o real:

--

Observações Gerais:

--

---

Responsável pelo Relatório

---

Responsável pelo Projeto

<b>Startup Digital</b>	
<b>Nome do Projeto: Criação de Startup Digital</b>	
<b>Relatório de Progresso de Atividade</b>	
Gerente do Projeto: Felipe J. Todeschini	Data:
	Índice EAP:
Custo Planejado para a Data:	Custo Real na Data:
Data do Relatório:	% Executado na Data:

Motivos da Diferença entre o planejado e o real:

Observações Gerais:

---

Responsável pelo Relatório

---

Responsável pelo Projeto

<b>PROJETO STARTUP</b>			
<b>GERENCIAMENTO DA QUALIDADE DO PROJETO</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
<b>1.0</b>		Felipe J. Todeschini	Primeira versão
<b>Aprovação</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
<b>1.0</b>			

## 7 GERENCIAMENTO DO RECURSOS HUMANOS DO PROJETO

### 7.1 Matriz de Responsabilidades

Figura 9 – Matriz de Responsabilidade de Recursos Humanos

EAP	Tarefa	Recursos do Projeto				
		Gerente do Projeto	Sócio(a)	Patrocina-dor	Desenvolve-dor 1	Desenvolve-dor 2
		Felipe J. Todeschini	Dozoline Bressiani	Anjos From AmericaS	A definir	A definir
1	Projeto Startup					
1.1	Gestão do Projeto					
1.1.1	Plano do Projeto					
1.1.1.1	Declaração do Escopo	R	A	R/A	C/I	C/I
1.1.1.2	EAP	R	A	R/A		
1.1.1.3	Dicionário da EAP	R	A	R/A		
1.1.1.4	Matriz de Responsabilidades	R	A	R/A	C/I	C/I
1.1.1.5	Plano de Comunicação	R	A	R/A	C/I	C/I
1.1.1.6	Registro de Riscos	R	A	R/A	C/I	C/I
1.1.1.7	Plano de Qualidade	R	A	R/A	C/I	C/I
1.1.1.8	Mapa de Aquisições	R	A	R/A	C/I	C/I
1.1.1.9	Cronograma	R	A	R/A	C/I	C/I
1.1.1.10	Orçamento	R	A	R/A		
1.1.2	Controle					
1.1.2.1	Reuniões de Marcos do Projeto					
1.1.2.1.1	Reunião de Partida do Projeto	A	A	A	I	I
1.1.2.1.2	Reunião de Apresentação do Plano do Projeto	A	A	A	I	I
1.1.2.1.3	Aprovação do Plano do Projeto	A	A	A	I	I
1.1.2.1.4	Apresentação dos Modelos Criados	A	A	A	I	I
1.1.2.1.5	Aprovação dos Modelos	A	A	A	I	I
1.1.2.1.6	Validação do Modelo de Negócios	A	A	A	I	I
1.1.2.1.7	Reunião de Encerramento do Projeto	A	A	A	I	I
1.1.2.1.8	Encerramento do Projeto	A	A	A	I	I
1.1.2.2	Relatório de Desempenho					
1.1.2.2.1	Relatório de Desemp 1	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.2.2	Relatório de Desemp 2	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.2.3	Relatório de Desemp 3	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.2.4	Relatório de Desemp 4	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.2.5	Relatório de Desemp. 5	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.2.6	Relatório de Desemp. 6	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.2.7	Relatório de Desemp. 7	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.2.8	Relatório de Desemp. 8	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.2.9	Relatório de Desemp. 9	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.2.10	Relatório de Desemp. 10	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.3	Reunião de Acompanhamento					
1.1.2.3.1	Reunião de Acompanhamento 1	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.3.2	Reunião de Acompanhamento 2	R/A	A	A	C/I	C/I



1.1.2.3.3	Reunião de Acompanhamento 3	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.3.4	Reunião de Acompanhamento 4	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.3.5	Reunião de Acompanhamento 5	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.3.6	Reunião de Acompanhamento 6	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.3.7	Reunião de Acompanhamento 7	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.3.8	Reunião de Acompanhamento 8	R/A	A	A	C/I	C/I
1.1.2.3.9	Reunião de Acompanhamento 9	R/A	A	A	C/I	C/I
1.2	Aquisições					
1.2.1	MacBook Pro 13	R/A	I	I		
1.2.2	Licenças MS Office 2013	R/A	I	I		
1.2.3	Licenças MS Project 2013	R/A	I	I		
1.2.4	Plotagem do Mapa de Empatia com o Cliente	R/A	I	I		
1.2.5	Plotagem do Business Model Canvas	R/A	I	I		
1.2.6	Serviço de Hospedagem de Sites	R/A	I	I		
1.2.7	Licença Desenvolvedor Apple	R/A	I	I		
1.2.8	Licença Desenvolvedor Google	R/A	I	I		
1.2.9	Licença Desenvolvedor Microsoft	R/A	I	I		
1.3	Modelo de Negócios					
1.3.1	Criação do Modelo					
1.3.1.1	Criação do Mapa de Empatia com o Cliente	R/A	R/A	R/A		
1.3.1.2	Criação do Business Model Canvas	R/A	R/A	R/A		
1.3.1.3	Criação do Modelo Financeiro para Startup	R/A	R/A	R/A		
1.3.2	Tecnologia					
1.3.2.1	Criação da Landing Page					
1.3.2.1.1	Codificação da Página	A	I	I	R	R
1.3.2.1.2	Publicação/Hospedagem	A	I	I	R	R
1.3.2.1.3	Testes	A	I	I	R	R
1.3.2.2	Criação do Aplicativo Móvel - MVP	A	I	I	R	R
1.3.2.2.1	iPhone					
1.3.2.2.1.1	Codificação	A	I	I	R	R
1.3.2.2.1.2	Testes	A	I	I	R	R
1.3.2.2.1.3	Envio para Homologação da Apple	A	I	I	R	R
1.3.2.2.2	Android					
1.3.2.2.2.1	Codificação	A	I	I	R	R
1.3.2.2.2.2	Testes Unitários	A	I	I	R	R
1.3.2.2.2.3	Envio para Homologação do Google	A	I	I	R	R
1.3.2.2.3	Windows Phone					
1.3.2.2.3.1	Desenvolvimento do Aplicativo	A	I	I	R	R
1.3.2.2.3.2	Testes Unitário	A	I	I	R	R
1.3.2.2.3.3	Envio para Homologação da Microsoft	A	I	I	R	R
1.4	Validação do Modelo de Negócios					
1.4.1	Anúncios					
1.4.1.1	Anunciar a Landing Page	A	R	I	R	R

	do Aplicativo no Facebook					
1.4.1.2	Anunciar a Landing Page do Aplicativo no Google+	A	R	I	R	R
1.4.2	Resultados					
1.4.2.1	Emitir relatórios de downloads dos aplicativos	R/A	R/A	I		
1.4.2.2	Emitir relatórios financeiros da venda dos aplicativos	R/A	R/A	I		
1.4.2.3	Atualizar Demonstrativo de Caixa	R/A	R/A	I		
1.4.2.4	Apresentar Resultado Financeiro	R/A	R/A	I		

Legenda	
R	Responsável pela execução
A	Responsável pela aprovação
C	Consultado
I	Informado

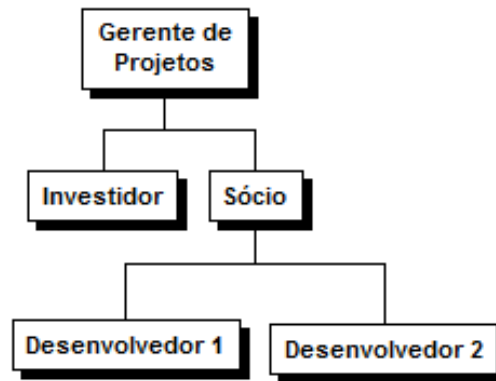
## 7.2 Equipe do Projeto

Figura 10 – Lista da Equipe do Projeto

Núm.	Nome	Área	Telefone	E-mail
1	Felipe Juliano Todeschini	Sócio(a)	(51) 9850-3535	<a href="mailto:felipe@felipetodeschini.com.br">felipe@felipetodeschini.com.br</a>
2	Dozoline Bressiani	Sócio(a)	(54) 9941-6166	<a href="mailto:linebressiani@gmail.com">linebressiani@gmail.com</a>
3	Anjos from AmericaS	Investidor	(11) 2101-1300	<a href="mailto:investimento@afa.org">investimento@afa.org</a>
4	Desenvolvedor Sites 01	A definir		
5	Desenvolvedor App 01	A definir		

### 7.3 Organograma do Projeto

Figura 11 – Organograma do Projeto



### 7.4 Administração do Plano de Gerenciamento de Recursos Humanos

#### 7.4.1 Responsável pelo Plano

Felipe Juliano Todeschini, Gerente de Projetos, responsável pelo plano de gerenciamento de RH.

### 7.5 Frequências de Atualização do Plano de Gerenciamento de RH

O plano de gerenciamento de RH será revisto na reunião de abertura do projeto e nas reuniões semanais de acompanhamento do projeto.

<b>PROJETO STARTUP</b>			
<b>GERENCIAMENTO DE RECURSOS HUMANOS DO PROJETO</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
<b>1.0</b>		Felipe J. Todeschini	Primeira versão
<b>Aprovação</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
<b>1.0</b>			

## 8 GERENCIAMENTO DAS COMUNICAÇÕES DO PROJETO

### 8.1 Processos de Gerenciamento das Comunicações

O gerente do projeto é o principal responsável por garantir que a comunicação entre os membros seja a mais clara possível e que haja o mínimo de ruído nos canais de comunicação. A comunicação no projeto será feita através de troca de e-mails, documentos formais, reuniões semanais de acompanhamento do projeto, reuniões com os fornecedores e ligações telefônicas. Como parte da equipe do projeto será formada no decorrer do projeto, em um primeiro momento, as comunicações serão somente entre o gerente do projeto e o investidor.

Um canal de comunicação bastante importante será com o investidor do projeto. Esta comunicação será feita através de relatórios formais padrão da empresa que irão informar a ele sobre o andamento do projeto. Este relatório irá conter o que já foi feito do projeto e o que falta fazer. Ele irá informar também quais são os itens críticos que ainda possam existir no projeto.

### 8.2 Relação das Partes Interessadas

<b>RELAÇÃO DE PARTES INTERESSADAS</b>				
<b>PORTE INTERESSADA</b>	<b>FUNÇÃO</b>	<b>RESPONSABILIDADE</b>	<b>INTERESSE</b>	<b>IMPACTO</b>
Anjos From AmericaS	Patrocinador	Patrocinar o Projeto	MUITO ALTO	MUITO ALTO
Felipe J Todeschini	Gerente de Projeto	Gerenciar o Projeto	MUITO ALTO	MUITO ALTO
Dozoline Bressiani	Sócia	Administrativo / Financeiro	MUITO ALTO	MUITO ALTO
Desenvolvedor 1	Desenvolvimento de App Móvel	Codificar Aplicativo	ALTO	ALTO
Desenvolvedor 2	Desenvolvimento de Sites	Codificar Site	ALTO	ALTO
NÓSCOWORKING	Fornecedor	Locação de Sala de Reuniões	BAIXO	ALTO
CIA DA COPIA	Fornecedor	Plotagem e Impressão de Materiais	BAIXO	MÉDIO
LOCAWEB	Fornecedor	Hospedagem Virtual de Sites e Arquivos	MÉDIO	ALTO
APPLE	Fornecedor	Venda de Licenças / Produtos / Distribuição	MUITO ALTO	MUITO ALTO
GOOGLE	Fornecedor	Venda de Licenças / Produtos / Distribuição	MUITO ALTO	MUITO ALTO
MICROSOFT	Fornecedor	Venda de Licenças / Produtos / Distribuição	MUITO ALTO	MUITO ALTO
FACEBOOK	Fornecedor	Hospedagem e Anúncios	MUITO ALTO	MUITO ALTO
CLIENTES	Clientes	Compra de Aplicativos	MUITO ALTO	MUITO ALTO

### 8.3 Eventos de Comunicação

### 8.3.1 Reuniões de Acompanhamento

TIPO DE ENVENTO: Reunião de Acompanhamento

FREQUÊNCIA: Semanal

RESPONSÁVEL: Gerente do Projeto

OBJETIVOS/PAUTA: Acompanhar a evolução do projeto, deliberar sobre ações a serem tomadas, verificar e tratar riscos, contratar profissionais, identificar focos de conflito, acompanhar evolução de custos, acompanhar evolução de cronograma e divulgar informações do relatório de andamento do projeto.

PARTICIPANTES:

- Gerente do Projeto;
- Sócio(a);
- Patrocinador / Investidor.

LOCAL: Sala de Reuniões NÓSCOWORKING – PORTO ALEGRE

### 8.3.2 Reuniões de Marcos do Projeto

#### Reunião de Partida do Projeto

TIPO DE ENVENTO: Reunião

FREQUÊNCIA: Única Vez

RESPONSÁVEL: Gerente do Projeto

OBJETIVOS/PAUTA: Considerar como iniciado formalmente o projeto

PARTICIPANTES:

- Gerente do Projeto;
- Sócio(a);
- Patrocinador / Investidor.

LOCAL: Sala de Reuniões NÓSCOWORKING – PORTO ALEGRE

#### Reunião de Apresentação do Plano do Projeto

TIPO DE ENVENTO: Reunião

FREQUÊNCIA: Única Vez

RESPONSÁVEL: Gerente do Projeto

OBJETIVOS/PAUTA: Reunião para apresentar o Plano do Projeto

PARTICIPANTES:

- Gerente do Projeto;
- Sócio(a);
- Patrocinador / Investidor.

LOCAL: Sala de Reuniões NÓSCOWORKING – PORTO ALEGRE

Reunião para Aprovação do Plano do Projeto

TIPO DE ENVENTO: Reunião

FREQUÊNCIA: Única Vez

RESPONSÁVEL: Gerente do Projeto

OBJETIVOS/PAUTA: Considerar aprovado o plano de gerenciamento do projeto

PARTICIPANTES:

- Gerente do Projeto;
- Sócio(a);
- Patrocinador / Investidor.

LOCAL: Sala de Reuniões NÓSCOWORKING – PORTO ALEGRE

Reunião para Apresentação dos Modelos Criados

TIPO DE ENVENTO: Reunião

FREQUÊNCIA: Única Vez

RESPONSÁVEL: Gerente do Projeto

OBJETIVOS/PAUTA: Reunião para apresentar os modelos de negócios criados

PARTICIPANTES:

- Gerente do Projeto;
- Sócio(a);
- Patrocinador / Investidor.

LOCAL: Sala de Reuniões NÓSCOWORKING – PORTO ALEGRE

Reunião para Aprovação dos Modelos

TIPO DE ENVENTO: Reunião

FREQUÊNCIA: Única Vez

RESPONSÁVEL: Gerente do Projeto

OBJETIVOS/PAUTA: Reunião para aprovar os modelos de negócios apresentados

PARTICIPANTES:

- Gerente do Projeto;
- Sócio(a);
- Patrocinador / Investidor.

LOCAL: Sala de Reuniões NÓSCOWORKING – PORTO ALEGRE

Reunião para Validação do Modelo de Negócios

TIPO DE ENVENTO: Reunião

FREQUÊNCIA: Única Vez

RESPONSÁVEL: Gerente do Projeto

OBJETIVOS/PAUTA: Reunião para validar o modelo de negócios elaborado

PARTICIPANTES:

- Gerente do Projeto;
- Sócio(a);
- Patrocinador / Investidor.

LOCAL: Sala de Reuniões NÓSCOWORKING – PORTO ALEGRE

Reunião de Encerramento do Projeto

TIPO DE ENVENTO: Reunião

FREQUÊNCIA: Única Vez

RESPONSÁVEL: Gerente do Projeto

OBJETIVOS/PAUTA: Considerar como encerrado formalmente o projeto

PARTICIPANTES:

- Gerente do Projeto;
- Sócio(a);
- Patrocinador / Investidor.

LOCAL: Sala de Reuniões NÓSCOWORKING – PORTO ALEGRE

#### **8.4 Reuniões**

As reuniões deverão seguir as seguintes premissas:

- Todas as reuniões serão registradas em atas;
- As atas serão redigidas pelo gerente do projeto e deverão conter no mínimo o

seguinte conteúdo:

- Nome de todos os participantes;

- Assuntos abordados na reunião;
- Decisões tomadas;<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>
- Pendências;
- Itens críticos;
- As atas serão assinadas pelos participantes e serão arquivadas junto com o resto da documentação do projeto.

## **8.5 Relatórios de Desempenho**

O gerente de projeto deverá realizar semanalmente um relatório detalhado sobre o andamento do projeto. Nestes relatórios deverão constar as seguintes informações:

- Andamento do cronograma do projeto;
- Motivos das diferenças entre o cronograma planejado e o real, caso houver;
- Possíveis medidas para colocar o cronograma em dia;
- Andamento do custo do projeto;<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>
- Motivos das diferenças entre o custo previsto e o real, caso houver.

## **8.6 Administração do Plano de Gerenciamento das Comunicações**

### **8.6.1 Responsável pelo Plano de Gerenciamento das Comunicações**

A responsabilidade do gerenciamento é do gerente do projeto, o Sr. Felipe Juliano Todeschini. Ele é responsável por realizar todas as atualizações do plano de gerenciamento das comunicações.



### 8.6.2 Frequência de Atualização

Não existe uma frequência de atualização pré-definida para o plano de gerenciamento das comunicações. Ela será atualizada sempre que o gerente de projeto julgar necessário.

<b>PROJETO STARTUP</b>			
<b>GERENCIAMENTO DAS COMUNICAÇÕES DO PROJETO</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
<b>1.0</b>		Felipe J. Todeschini	Primeira versão
<b>Aprovação</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
<b>1.0</b>			

## **9 GERENCIAMENTO DOS RISCOS DO PROJETO**

### **9.1 Metodologia de Gerenciamento de Riscos**

O gerenciamento de riscos é parte fundamental do plano de gerenciamento do projeto. Este capítulo descreve como os riscos serão gerenciados ao longo da vida do projeto. Estabelece um orçamento para a os riscos que possam vir a existir. Para tanto foi necessário definir estratégias e planejar a forma de gerenciá-los. Para o gerenciamento dos riscos, foram levadas em consideração as boas práticas de gerenciamento descritas no pelo PMBOK.

Primeiramente foi feito o levantamento dos riscos pelo gerente do projeto. Após, foi realizada uma análise quantitativa e qualitativa dos riscos para que fossem avaliadas as probabilidades e os impactos ao projeto causados pela ocorrência dos riscos. Posteriormente foi definido um método de controle e monitoramento dos riscos levantados, bem como um plano de resposta aos riscos. Para que na ocorrência dos riscos, seja tomada uma rápida atitude em relação a eles.

Com base na análise realizada foi feito uma estimativa e um provisionamento de recursos financeiros para o caso de ocorrência destes riscos. A seguir apresenta-se com maiores detalhes o plano de gerenciamento dos riscos do projeto.

### **9.2 Responsabilidades**

O gerente do projeto é responsável por toda a elaboração do planejamento de riscos. Sendo assim, são de sua responsabilidade também as seguintes tarefas:

- Identificação dos riscos;
- Análise quantitativa dos riscos;
- Análise qualitativa dos riscos;
- Análise de probabilidade e impacto dos riscos no projeto;
- Elaboração do plano de resposta aos riscos;
- Elaboração da estimativa de provisionamento de recursos financeiros.

### 9.3 Identificação dos Riscos

A identificação dos riscos teve como foco principal os objetivos do projeto. Escopo, qualidade, tempo e custo foram as dimensões essenciais e balizaram a identificação dos riscos.

O processo de identificação consistiu em descobrir, definir e documentar as oportunidades que maximizam os resultados do projeto e que são e buscadas. Bem como os fatores que afetam negativamente os objetivos do projeto e que devem ser evitados ao máximo, para que os resultados sejam os melhores possíveis. Como primeira etapa do levantamento dos riscos, foi elaborada uma Estrutura Analítica dos Riscos (EAR) para mostrar as possíveis fontes e a natureza dos riscos ao projeto.

Figura 12 – Estrutura Analítica dos Riscos

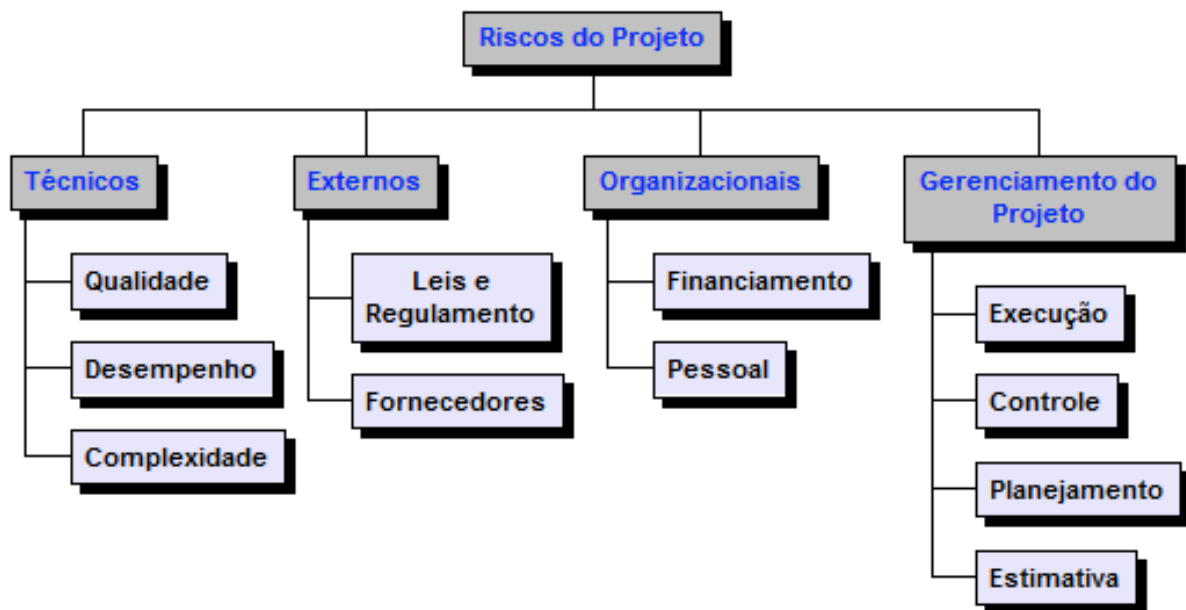


Figura 13 – Lista de Riscos do Projeto

ID	Categoria	Risco	Impacto no projeto
1	Organizacional	Atraso na contratação dos desenvolvedores	Tempo
2	Externo	Atraso na entrega dos equipamentos	Tempo
3	Técnicos	Erro na especificação dos aplicativos	Tempo / Custo
4	Externo	Demora na aprovação dos aplicativos no prazo pelo fornecedor	Tempo
5	Externo	Página da empresa for a do ar	Tempo / Custo
6	Externo	Ausência de Energia Elétrica	Tempo / Custo
7	Organizacional	Falta de apoio da alta direção	Tempo / Custo
8	Organizacional	Desconhecimento de tecnologia pelo colaborador	Tempo / Custo
9	Organizacional	Perda do patrocinador	Tempo / Custo
10	Gerenciamento	Falha no orçamento	Tempo / Custo
11	Organizacional	Instabilidade financeira do patrocinador	Tempo / Custo
12	Organizacional	Ausência do Gerente de Projetos por motivos médicos	Tempo / Custo
13	Organizacional	Ausência de um desenvolvedor por motivos médicos	Tempo / Custo
14	Externo	Ausência de Licenças de Software Necessárias	Tempo / Custo
15	Externo	Ausência de Infraestrutura (Wifi, Internet, outros)	Tempo / Custo

#### 9.4 Análise Qualitativa dos Riscos

A análise qualitativa tem por objetivo diminuir a subjetividade do gerenciamento dos riscos. Para tanto é necessário compreender, analisar, estimar e avaliar as dimensões de cada risco individualmente e seu peso no projeto como um todo.

Esta análise consiste em avaliar o impacto e a probabilidade de ocorrerem os riscos anteriormente identificados. Para realizá-la, é necessária a criação de uma categorização dos riscos que permita uma avaliação dos impactos potenciais sobre os objetivos do projeto.

Os riscos foram categorizados dentro de uma escala que possui as seguintes categorias: “Muito Baixo(MB), Baixo(B), Moderado(M), Alto(A) e Muito Alto(MA)”. Estas categorias são descritas na figura a seguir.

Figura 14 – Escala de Impacto dos Riscos

Definição de escalas de impacto para quatro objetivos do projeto					
Objetivos do Projeto	Condições definidas para escalas de impacto de um risco em objetivos importantes do projeto ( <i>somente impactos negativos</i> )				
	Muito Baixo < 0,1	Baixo 0,1 a 0,4	Moderado 0,4 a 0,6	Alto 0,6 a 0,8	Muito Alto > 0,8
<b>Custo</b>	Aumento de custo não significativo	Aumento de custo < 10%	Aumento de custo entre 10% e 25%	Aumento de custo entre 25% e 35%	Aumento de custo entre 35% e 45%
<b>Tempo</b>	Aumento de Tempo não significativo	Aumento de tempo < 5%	Aumento de tempo entre 5% e 10%	Aumento de tempo entre 10% e 15%	Aumento de tempo entre 15% e 20%
<b>Escopo</b>	Aumento de escopo não significativo	Alteração do escopo afeta em até 5% do tempo ou custo	Alteração do escopo afeta em até 10% do tempo ou custo	Alteração do escopo afeta em até 15% do tempo ou custo	Alteração do escopo afeta mais de 15% tempo ou custo
<b>Qualidade</b>	Redução quase imperceptível da qualidade	Afeta itens menos críticos e não necessita aprovação do Cliente	Afeta itens críticos e necessita aprovação do cliente	Afeta a qualidade. Inaceitável pelo cliente	Inutiliza o projeto

Figura 15 – Escala de Probabilidade dos Riscos

<b>Classificação</b>	<b>Probabilidade</b>	<b>Descrição da probabilidade</b>
Muito Baixa	0,10	Chance remota deste evento ocorrer
Baixa	0,30	Pouco provável que ocorrera
Moderada	0,60	Existem boas chances de ocorrer
Alta	0,75	Pouco provável que não ocorrerá
Muito Alta	0,90	Chance remota deste evento não ocorrer

Com base na análise qualitativa dos riscos, podemos identificar quais riscos deverão ser submetidos à análise e gerenciamento adicionais e também quais riscos requerem uma resposta imediata ao momento de sua ocorrência. Para realizar a análise qualitativa dos riscos, devemos atribuir primeiramente uma probabilidade de acontecimento para cada risco identificado no projeto. A probabilidade de acontecimento irá variar de 10% a 90%. Riscos com probabilidade de acontecimento inferior a 10% não serão considerados no plano de gerenciamento de riscos. Riscos com probabilidade maior do que 90% serão considerados como certeza de acontecimento e serão incluídos no escopo do projeto e não como risco.

Depois de atribuída uma probabilidade de acontecimento para cada risco, devemos atribuir um impacto a este risco após realizamos a multiplicação do risco pelo impacto conforme mostrado na figura na página a seguir.

Figura 16 – Análise Qualitativa dos Riscos

Análise de Riscos											
Identificação do Risco		Avaliação Qualitativa do risco									
Risco	Descrição do risco	Impacto					Probabilidade	Impacto x Probabilidade	Prioridade do Risco		
		Custo	Cronograma	Escopo	Qualidade	Geral			Alta	Media	Baixa
1	Atraso na contratação dos desenvolvedores	0,2	0,5	0,1	0,3	0,5	0,30	0,2			
2	Atraso na entrega dos equipamentos	0,2	0,5	0,1	0,1	0,5	0,50	0,3			
3	Erro na especificação dos aplicativos	0,7	0,5	0,3	0,7	0,7	0,70	0,5			
4	Demora na aprovação dos aplicativos no prazo pelo fornecedor	0,4	0,2	0,1	0,2	0,4	0,20	0,1			
5	Página da empresa fora do ar	0,8	0,2	0,1	0,2	0,8	0,50	0,4			
6	Ausência de Energia Elétrica	0,2	0,5	0,1	0,1	0,5	0,50	0,3			
7	Falta de apoio da alta direção	0,2	0,5	0,5	0,2	0,5	0,20	0,1			
8	Desconhecimento de tecnologia pelo colaborador	0,6	0,3	0,1	0,7	0,7	0,50	0,4			
9	Perda do patrocinador	0,9	0,7	0,7	0,7	0,9	0,10	0,1			
10	Falha no orçamento	0,8	0,2	0,1	0,5	0,8	0,30	0,2			
11	Instabilidade financeira do patrocinador	0,9	0,2	0,1	0,1	0,9	0,10	0,1			
12	Ausência do Gerente de Projetos por motivos médicos	0,6	0,6	0,3	0,5	0,6	0,50	0,3			
13	Ausência de um desenvolvedor por motivos médicos	0,6	0,8	0,1	0,3	0,8	0,50	0,4			
14	Ausência de Licenças de Software Necessárias	0,2	0,4	0,1	0,3	0,4	0,30	0,1			
15	Ausência de Infraestrutura (Wifi, Internet, outros)	0,2	0,4	0,1	0,3	0,4	0,30	0,1			
							<b>Risco Geral</b>	<b>23%</b>			

## 9.5 Análise Quantitativa dos Riscos

A análise quantitativa dos riscos é feita para podermos quantificar o impacto dos riscos no projeto. Nesta análise, o que interessa é o impacto financeiro dos riscos no projeto. Através dela, podemos realizar projeções numéricas e estabelecer o valor monetário esperado do projeto. O valor monetário esperado ajuda a mensurar os riscos. Ele é obtido através da multiplicação de sua probabilidade de ocorrência pelo impacto financeiro por ele causado ao projeto. A tabela a seguir mostra a análise quantitativa dos riscos identificados no projeto, bem como o valor monetário esperado dos riscos do projeto. Abaixo pode ser visualizado a figura contendo a tabela da análise quantitativa dos riscos.

O valor calculado a partir do Valor Monetário Esperado estará guardado além do orçamento de custos do projeto a título de reserva gerencial.

Figura 17 – Análise Quantitativa dos Riscos

<b>Avaliação Quantitativa do risco</b>				
<b>Risco</b>	<b>Descrição do risco</b>	<b>Probabilidade</b>	<b>Impacto Financeiro</b>	<b>Valor Monetário Esperado</b>
1	Atraso na contratação dos desenvolvedores	0,30	R\$ 1.000,00	R\$ 300,00
2	Atraso na entrega dos equipamentos	0,50	R\$ 1.000,00	R\$ 500,00
3	Erro na especificação dos aplicativos	0,70	R\$ 400,00	R\$ 280,00
4	Demora na aprovação dos aplicativos no prazo pelo fornecedor	0,20	R\$ 200,00	R\$ 40,00
5	Página da empresa fora do ar	0,50	R\$ 600,00	R\$ 300,00
6	Ausência de Energia Elétrica	0,50	R\$ 1.500,00	R\$ 750,00
7	Falta de apoio da alta direção	0,20	R\$ 500,00	R\$ 100,00
8	Desconhecimento de tecnologia pelo colaborador	0,50	R\$ 800,00	R\$ 400,00
9	Perda do patrocinador	0,10	R\$ 8.000,00	R\$ 800,00
10	Falha no orçamento	0,30	R\$ 1.000,00	R\$ 300,00
11	Instabilidade financeira do patrocinador	0,10	R\$ 8.000,00	R\$ 800,00
12	Ausência do Gerente de Projetos por motivos médicos	0,50	R\$ 3.000,00	R\$ 1.500,00
13	Ausência de um desenvolvedor por motivos médicos	0,50	R\$ 1.500,00	R\$ 750,00
14	Ausência de Licenças de Software Necessárias	0,30	R\$ 1.000,00	R\$ 300,00
15	Ausência de Infraestrutura (Wifi, Internet, outros)	0,30	R\$ 3.000,00	R\$ 900,00
<b>Total</b>				<b>R\$8.020,00</b>



## 9.6 Plano de Respostas aos Riscos

Para o bom funcionamento do plano de gerenciamento dos riscos, é necessário que exista uma estratégia adequada. Seu êxito também passa pelo desenvolvimento de um bom plano de resposta aos riscos identificados nas fases anteriores do plano de gerenciamento de riscos. Existem três estratégias para lidar com os riscos do projeto. São elas:

- Prevenir;
- Transferir;
- Mitigar.

Neste projeto foram priorizadas as estratégias de prevenir e de mitigar os riscos identificados. Com base nestas premissas foi elaborado o plano de resposta aos riscos mostrado na próxima figura.

Figura 18 – Plano de Resposta aos Riscos

Identificação do Risco				Resposta ao Risco
Risco	Descrição do risco	Prioridade do Risco	Estratégia	
1	Atraso na contratação dos desenvolvedores	Média	Mitigar	Pré-selecionar sempre um desenvolvedor a mais que o necessário
2	Atraso na entrega dos equipamentos	Média	Transferir	Reunir-se com o fornecedor e solicitar prioridade da entrega do equipamento para fechar o negócio. Também deixar em contrato que o fornecedor irá emprestar equipamento até a chegada do próprio.
3	Erro na especificação dos aplicativos	Alta	Prevenir	Codificar dentro das normas mais avançadas
4	Demora na aprovação dos aplicativos no prazo pelo fornecedor	Baixa	Prevenir	Tentar antecipar em um dia o upload do arquivo
5	Página da empresa fora do ar	Alta	Transferir	Ao fechar contrato solicitar SLA de atendimento ao chamado para 1h
6	Ausência de Energia Elétrica	Média	Prevenir	Acompanhar desligamentos programados da AESSUL
7	Falta de apoio da alta direção	Baixa	Prevenir	A diretoria deve ser engajada a participar de todas as reuniões e ter um canal direto de comunicação com o gerente do projeto
8	Desconhecimento de tecnologia pelo colaborador	Alta	Prevenir	Realizar prova de conhecimentos técnicos na contratação do profissional
9	Perda do patrocinador	Baixa	Transferir	Colocar clausula em contrato com multa rescisória
10	Falha no orçamento	Média	Prevenir	Revisar orçamento com investidor e solicitar avaliação externa
11	Instabilidade financeira do patrocinador	Baixa	Transferir	Colocar clausula em contrato com multa rescisória
12	Ausência do Gerente de Projetos por motivos médicos	Alta	Prevenir	A sócia da empresa Dozoline Bressiani estará apta a substituir Felipe em caso de sua ausência
13	Ausência de um desenvolvedor por motivos médicos	Alta	Mitigar	Contratar outro profissional em caso de previsão de ausência maior que 5 dias

14	Ausência de Licenças de Software Necessárias	Baixa	Prevenir	Comprar antecipadamente as licenças de software necessárias
15	Ausência de Infraestrutura (Wifi, Internet, outros)	Baixa	Prevenir	Comprar antecipadamente as licenças de software necessárias

## 9.7 Reservas Gerenciais

A elaboração de um plano de Reserva Gerencial é uma prática capaz de reduzir significativamente o custo dos riscos em decorrência de sua ocorrência.

Esta reserva é calculada levando em conta em conta os níveis de impacto dos riscos inerentes ao projeto. Neste projeto, o valor monetário esperado servirá de referência e significará a quantidade de recursos financeiros que serão provisionados para o gerenciamento dos eventos de riscos. Neste caso a reserva gerencial será de aproximadamente 10% do orçamento de custo do projeto, ou seja de R\$ 8.058,93, e será gerenciado integralmente pelo gerente do projeto.

<b>PROJETO STARTUP</b>			
<b>GERENCIAMENTO DOS RISCOS DO PROJETO</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
<b>1.0</b>		Felipe J. Todeschini	Primeira versão
<b>Aprovação</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
<b>1.0</b>			

## 10 GERENCIAMENTO DAS AQUISIÇÕES DO PROJETO

### 10.1 Descrição dos Processos de Gerenciamento das Aquisições

O gerenciamento das aquisições do projeto tem por objetivo fazer uma análise para verificar o que será comprado e o que será desenvolvido utilizando recursos da empresa. Ele também irá administrar os contratos que porventura serão redigidos e assinados. O gerente do projeto será responsável pelo gerenciamento das aquisições do projeto.

### 10.2 Análise Fazes ou Comprar

Neste tópico é necessário avaliar viabilidade e necessidade de contratação de colabores para a composição funcional da empresa. Os itens que serão comprados são itens considerados de ponta de mercado.

### 10.3 Aquisições

Figura 19 – Mapa de Aquisições

ID	Descrição	Tipo de Contrato	Critério de Seleção	Orçamento Estimado					Duração Prevista	Forn. Qualificado
				Valor Fixo	Un	Valor / Hora	Horas	Orçamento Estimado		
1	MacBook Pro 13'	Preço fixo	Técnica e Preço	6.500,00	2	-	-	13.000,00	90 dias	Apple / iPlace / Fastshop
2	Licenças Office 2013	Preço fixo	Técnica e Preço	600,00	2	-	-	1.200,00	90 dias	Microsoft
3	Licenças MS Project 2013	Preço fixo	Técnica e Preço	1.240,00	2	-	-	2.480,00	90 dias	Microsoft
4	Sala de Reuniões	Tempo e material	Técnica e Preço	-	0	40,00	16	640,00	90 dias	Nóscoworking / WorkLive
5	Plotagem de Material	Preço fixo	Técnica e Preço	25,00	1	-	-	25,00	90 dias	Cia da Cópia / Cópia Livre
6	Serviço de Hospedagem de Sites	Preço fixo	Técnica e Preço	260,00	1	-	-	260,00	90 dias	LocaWeb / King Host
7	Licença Desenvolvedor Apple	Preço fixo	Técnica e Preço	200,00	1	-	-	200,00	90 dias	Apple
8	Licença Desenvolvedor Google	Preço fixo	Técnica e Preço	50,00	1	-	-	50,00	90 dias	Google
9	Licença Desenvolvedor Microsoft	Preço fixo	Técnica e Preço	100,00	1	-	-	100,00	90 dias	Microsoft
10	Anuncio Facebook	Tempo e material	Técnica e Preço	-	0	150,00	1	150,00	90 dias	Facebook
11	Anuncio Google+	Tempo e material	Técnica e Preço	-	0	150,00	1	150,00	90 dias	Google

## 10.4 Seleção de Fornecedores

Para a seleção dos fornecedores das aquisições a serem efetuadas durante o projeto será realizada uma pesquisa de mercado em duas etapas. A primeira etapa se dará através de um contato via telefone e envio de material sobre os produtos e serviços oferecidos pelo fornecedor em potencial e a segunda etapa consistirá em uma visita para demonstração dos produtos e serviços. Os requisitos para a seleção dos fornecedores para cada item que será adquirido é mostrado na seção 10.5.

Depois de selecionado o fornecedor, será realizada uma reunião com os representantes técnico e comercial da empresa selecionada e com o gerente do projeto para realizar um acordo técnico-financeiro do contrato de prestação do serviço ou fornecimento do produto.

## 10.5 Critérios de Seleção das Propostas

### 10.5.1 Macbook 13'

<b>Critério Eliminatorio</b>	<b>Atende?</b>	<b>Critério Classificatório</b>	<b>Peso%</b>
Sistema operacional	S/N	Sistema OSX	50%
Garantia do produto	S/N	Prazo de entrega	25%
Prazo de Entrega	S/N	Preço	25%

### 10.5.2 Licenças Office 2013

<b>Critério Eliminatorio</b>	<b>Atende?</b>	<b>Critério Classificatório</b>	<b>Peso%</b>
Garantia do produto	S/N	Prazo de entrega	50%
Prazo de Entrega	S/N	Preço	50%

### 10.5.3 Licenças Microsoft 2013

<b>Critério Eliminatorio</b>	<b>Atende?</b>	<b>Critério Classificatório</b>	<b>Peso%</b>
Garantia do produto	S/N	Prazo de entrega	50%
Prazo de Entrega	S/N	Preço	50%

### 10.5.4 Sala de Reuniões

<b>Critério Eliminatorio</b>	<b>Atende?</b>	<b>Critério Classificatório</b>	<b>Peso%</b>
Disponibilidade	S/N	Preço	100%

## 10.5.5 Plotagem de Material

<b>Critério Eliminatorio</b>	<b>Atende?</b>	<b>Critério Classificatório</b>	<b>Peso%</b>
Disponibilidade	S/N	Preço	100%

## 10.5.6 Serviço de Hospedagem de Sites

<b>Critério Eliminatorio</b>	<b>Atende?</b>	<b>Critério Classificatório</b>	<b>Peso%</b>
Garantia do produto	S/N	Prazo de entrega	50%
Prazo de Entrega	S/N	Preço	50%

## 10.5.7 Licença desenvolvedor Apple

<b>Critério Eliminatório</b>	<b>Atende?</b>	<b>Critério Classificatório</b>	<b>Peso%</b>
Disponibilidade	S/N	Preço	100%

## 10.5.8 Licença desenvolvedor Google

<b>Critério Eliminatório</b>	<b>Atende?</b>	<b>Critério Classificatório</b>	<b>Peso%</b>
Disponibilidade	S/N	Preço	100%

## 10.5.9 Licença desenvolvedor Microsoft

<b>Critério Eliminatório</b>	<b>Atende?</b>	<b>Critério Classificatório</b>	<b>Peso%</b>
Disponibilidade	S/N	Preço	100%

## 10.5.10 Anúncio Facebook

<b>Critério Eliminatório</b>	<b>Atende?</b>	<b>Critério Classificatório</b>	<b>Peso%</b>
Disponibilidade	S/N	Preço	100%

## 10.5.11 Anúncio Google

<b>Critério Eliminatório</b>	<b>Atende?</b>	<b>Critério Classificatório</b>	<b>Peso%</b>
Disponibilidade	S/N	Preço	100%

## 10.6 Mudanças nos Contratos

Sempre que for necessário realizar uma mudança nos contratos já realizados, elas deverão ser realizadas mediante um aditivo no contrato. Para tanto, deverá ser realizada uma reunião para realização de um novo contrato ou um adendo do contrato, dependendo da modificação. Ambas as partes deverão entrar em acordo. Não havendo acordo entre as partes e havendo impossibilidade de prosseguimento do contrato, serão tomadas medidas judiciais para resolver o imbróglio.

### **10.7 Acompanhamento dos Contratos**

Haverá também um controle dos contratos por parte do gerente do projeto. Além do acompanhamento periódico do contrato, o gerente de projetos deverá realizar uma inspeção de recebimento e gerar um relatório de entrega do objeto do contrato. Após o recebimento, se o gerente do projeto considerar que a empresa contratada atendeu o contrato deverá ser gerado um termo de aceite assinado por ambas as partes. Se o gerente do projeto julgar insatisfatório o desempenho da empresa contratada, será marcada uma reunião para apresentar o relatório de recebimento e esclarecer os motivos da não aceitação da entrega e mostrar os itens de ação que necessitam ser feitos. Nesta reunião deve se buscar um acordo entre as duas partes.

### **10.8 Encerramento dos Contratos**

Havendo a aceitação do contrato, deverá ser realizado o acerto financeiro, deverá ser formalizado o encerramento do contrato. Para o encerramento do contrato deverão ser realizados os seguintes itens:

- Acerto financeiro;<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>
- Assinar o relatório de recebimento;<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>
- Assinar o termo de aceite do objeto do contrato;
- Assinar termo de garantia;<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub> - Assinar rescisão do contrato;
- Realizar a análise do processo de contratação e elaborar um documento de lições aprendidas citando os pontos positivos e negativos do processo.

Após o encerramento formal do contrato todos os documentos referentes a esta etapa deverão ser arquivados para posterior consulta ou auditoria.

### 10.9 Administração do Plano de Gerenciamento de Aquisições

A responsabilidade do plano de gerenciamento de aquisições é do gerente de projetos. Este plano será atualizado sempre que houver mudanças neste e esta atualização fica a cargo do gerente do projeto.

<b>PROJETO STARTUP</b>			
<b>GERENCIAMENTO DAS AQUISIÇÕES DO PROJETO</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
<b>1.0</b>		Felipe J. Todeschini	Primeira versão
<b>Aprovação</b>			
<b>Versão</b>	<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Alterações</b>
<b>1.0</b>			



## 11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que haverá um investimento inicial de R\$ 88.648,26 por parte do investidor é possível demonstrar que este projeto é viável. Uma pesquisa da Anbima (Associação das Entidades dos Mercados Financeiro e de Capital) mostrou que grande parte das pessoas que começa a investir em Startups procura uma rentabilidade de cerca de 20% ao ano. Abaixo é possível ver uma projeção do investimento que deverá ser realizado no projeto.

Figura 20 – Investimento Inicial

	Ano 0	Ano 1	Ano 2	Ano 3	Ano 4
Investimento Inicial	R\$80.589,33	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00
10% Reserva Gerencial	R\$8.058,93	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00
<b>Total</b>	<b>R\$88.648,26</b>	<b>R\$ 0,00</b>	<b>R\$ 0,00</b>	<b>R\$ 0,00</b>	<b>R\$ 0,00</b>

Realizando uma projeção de negócios necessários, e analisando o mercado, constata-se que o preço médio de cada projeto de um aplicativo móvel custa cerca de R\$ 30.000,00 considerou-se que será vendido no ano 1 (segundo ano) um projeto por mês se tem uma receita de R\$ 360.000,00 nesse ano. Esse mesmo cálculo se aplica aos demais sempre acrescentando cinco negócios novos ao ano. No ano 2 (terceiro ano) prevê-se 17 negócios novos no valor de R\$ 30.000,00, totalizando R\$ 510.000,00. No ano 3 (quarto ano) está previsto 22 novos negócios no valor de R\$ 30.000,00, totalizando R\$ 660.000,00. No ano 4 (quinto ano) está sendo previsto 27 novos negócios no valor de R\$ 30.000,00, totalizando 810.000,00. Abaixo é possível ver o gráfico com este faturamento.

Figura 21 – Faturamento Previsto



Então teremos um faturamento em cinco anos de R\$2.340.000,00. Se projetarmos um retorno de 20% ao ano teremos um retorno total de R\$ 468.000,00, ou seja, 528% do investimento inicial. Abaixo é possível ver os dados em tabela e gráfico.

	Ano 0	Ano 1	Ano 2	Ano 3	Ano 4	Total
Faturamento Previsto	R\$ 0,00	R\$ 360.000,00	R\$ 510.000,00	R\$ 660.000,00	R\$ 810.000,00	<b>R\$ 2.340.000,00</b>
Retorno ao Investidor	R\$ 0,00	R\$ 72.000,00	R\$ 102.000,00	R\$ 132.000,00	R\$ 162.000,00	<b>R\$ 468.000,00</b>

Figura 22 – Retorno ao investidor

