

## INDICE

1. **ESCOPO**
  - 1.1. BRIFING
  - 1.2. PESQUISAS
  - 1.3. PROPOSTA
  - 1.4. O QUE NÃO ESTA INCLUIDO
  - 1.5. O QUE PODE SER INCLUIDO
  - 1.6. PAGAMENTO
  - 1.7. ALTERAÇÃO DO ESCOPO E SUAS CONSEQUÊNCIAS
  - 1.8. PAUSE
  - 1.9. PROPRIEDADE E LICENCIAMENTO
  - 1.10. EM QUAL TECNOLOGIA MEU PROJETO SERÁ DESENVOLVIDO? E A MANUTENÇÃO?
  - 1.11. CANCELAMENTO DO PROJETO
  
2. **MODELAGEM E DESIGN**
  - 2.1. REVISÃO DO ESCOPO
  - 2.2. GERENCIAMENTO DO PROJETO
  - 2.3. LEVANTAMENTO E ADEQUAÇÃO DO CONTEÚDO
  - 2.4. MODELAGEM DOS DADOS
  - 2.5. ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO
  - 2.6. PROTOTIPAGEM E TESTES DE INTERFACE
  - 2.7. LOOK & FEEL
  
3. **DESENVOLVIMENTO**
  - 3.1. PRODUÇÃO DA INTERFACE
  - 3.2. DESENVOLVIMENTO
  - 3.3. TESTES
  - 3.4. QUALIDADE
  
4. **QUALIDADE**
5. **TREINAMENTO**

### *Dica:*

Relaxe enquanto lê este manual, as informações aqui apresentadas são muito importantes para a realização bem sucedida de seus projetos.



## 1. Escopo

### 1.1. BRIFING

O trabalho começa com uma pesquisa sobre o projeto e suas necessidades.

Ela pode ser feita em grande parte por você, através do documento disponibilizado no nosso site, de uma reunião presencial ou mesmo via Skype ou Google Talk.

Esta é a elaboração do briefing. Nele estarão incluídos todos os objetivos, as funcionalidades em um nível macro, a definição de público, concorrência, etc.

Com uma definição clara das metas que precisamos cumprir, já é possível estimar uma faixa de orçamento para a execução de alguns projetos.

### 1.2. PESQUISAS

Em muitos casos, antes de uma definição exata do escopo é preciso ter em mãos diversas informações sobre a concorrência, sobre as tecnologias que poderão ser empregadas, sobre o perfil dos usuários, as possíveis estratégias nas redes sociais, etc.

Esses dados poderão ser vitais para o sucesso do projeto ou mesmo para a minimização dos custos.

A **ACTVIX** se propõe a realizar o levantamento e a comparação de muitas destas informações, através de pesquisas de mercado, benchmarking, etc.

### *Dica:*

Quanto mais informações nós tivermos, mais exata será a proposta. Contenos todos os detalhes, apresente-nos as pessoas responsáveis por tudo. A opinião de todos é muito importante.

### *Nós:*

Pergunta, pesquisa, entende, contribui, discute.

### *Você:*

Traz o problema, oferece informações, responde, explica.



## 1.3. PROPOSTA

Com todos esses dados em mãos, a **ACTVIX** elabora uma proposta, que nada mais é do que um ou mais documentos delimitando exatamente qual será o trabalho, o orçamento e o prazo estimado de execução:

### O Termo de Abertura:

- Descreve sucintamente o objetivo do projeto.
- Apresenta as etapas de desenvolvimento e design.
- Define as tecnologias que serão empregadas, as necessidades de servidor e os requisitos mínimos para administrador e usuário final.
- Expõe como será a gestão do projeto e os testes de qualidade.

- Enumera as limitações do projeto: fatores críticos, requisitos, restrições.

- Se compromete com o acompanhamento pós-entrega.

- Apresenta o orçamento, as formas de pagamento e o prazo de execução de cada uma das etapas.

### Lista de Funcionalidades:

Anexo "1", comum ao Termo de Abertura, é uma lista expandida de todo o escopo do projeto, detalhando o que será executado.

### Outros documentos:

Seu projeto pode necessitar ainda de um contrato de manutenção, uma licença, alguns diagramas ou quaisquer outros documentos.

## *Dica:*

Sinta-se livre para tirar todas as suas dúvidas. É inevitável que a proposta contenha termos técnicos, mas você tem o direito de entender do que se trata.



## 1.4. O QUE NÃO ESTÁ INCLUÍDO

Na maioria dos casos, não estarão incluídas as produções de fotos e textos do seu projeto.

No desenvolvimento de sistemas, também não é nossa responsabilidade o cadastro os primeiros dados reais – como todos os produtos em estoque ou todos os seus clientes.

No entanto, podemos incluir no escopo do projeto uma ferramenta que importe os dados de uma planilha ou de um banco de dados já existente.

## 1.5. O QUE PODE SER INCLUÍDO

Caso seja do seu interesse, oferecemos o serviço de hospedagem para o seu projeto.

Podemos ainda estudar a viabilidade de uma ferramenta de integração com outras bases de dados e sistemas já em operação ou talvez remodelar um sistema existente.

## 1.6. PAGAMENTO

Junto ao orçamento a Actvix sugere algumas formas de pagamento, que ainda poderão ser negociadas. Entre as formas mais comuns estão o recebimento ao longo de cada aprovação e entrega, o parcelamento do total em alguns meses e o fee mensal.

## *Dica:*

Em caso de concorrência, você pode solicitar uma forma de pagamento semelhante às outras empresas para que possa comparar melhor os preços, prazos e qualidade de de serviço.



Para darmos início ao projeto contamos com o depósito da primeira parcela, que varia de acordo com a forma de pagamento acordada.

Você poderá acompanhar o andamento do projeto pelo nosso gerenciador de projeto ou por e-mail, através dos relatórios que serão enviados periodicamente.

## 1.7. ALTERAÇÕES DO ESCOPO E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Caso você precise alterar um escopo já aprovado, a Actvix fará a avaliação das alterações e poderá propor dois caminhos:

- a) Alterar o escopo, o orçamento e o prazo da versão em desenvolvimento, incorporando as alterações.
- b) Tratar como um novo projeto, que será executado após o fechamento da versão em desenvolvimento.

Isto dependerá da complexidade das alterações e do quanto o projeto já estiver sido desenvolvido.

## 1.8. PAUSE

Se houver um atraso por parte do cliente a entrega de um conteúdo, uma aprovação ou um pagamento que exceda dez dias úteis, o projeto será colocado em “pause”. Assim que a pendência for resolvida, reativaremos o projeto e remarcaremos todos os prazos anteriores de acordo com o volume de trabalho da equipe.

## *Dica:*

Sinta-se livre para tirar todas as suas dúvidas. É inevitável que a proposta contenha termos técnicos, mas você tem o direito de entender do que se trata.

## 1.9. PROPRIEDADE E LICENCIAMENTO

Você será o dono de todo o trabalho (incluindo o código fonte e os originais de layout) que a Actvix desenvolver para você assim que nós recebermos por ele. Isto poderá acontecer por partes ou de uma só vez, dependendo de como for acertada a forma de pagamento.

## 1.10. EM QUAL TECNOLOGIA MEU PROJETO SERÁ DESENVOLVIDO? E A MANUTENÇÃO?

Nós amamos Ruby on Rails, mas nem por isso seu projeto será desenvolvido nessa tecnologia. Qual o motivo? Cada projeto tem suas próprias necessidades e nem sempre

Rails é a ferramenta mais adequada para desenvolvê-lo ou mantê-lo.

Seu projeto pode ser bem pequeno e PHP pode ser a melhor linguagem para o desenvolvimento e para as manutenções posteriores. Gerenciadores de conteúdo como o Drupal (PHP) ou mesmo o Wordpress (que é primordialmente uma ferramenta de blog) darão conta de um volume de conteúdo específico; ou ainda um framework como o Django (Python) se dará melhor no desenvolvimento de um outro sistema. Estes são apenas alguns casos. A Actvix não se amarra à uma única tecnologia e saberá definir o melhor para o projeto.

### *Dica:*

Avisar-nos caso o projeto necessite rodar em um servidor ou serviço de hospedagem já definido por você. Isto poderá ser o limitador na escolha da tecnologia usada.

### *Actvix:*

Pode explicar o motivo da escolha da tecnologia, suas vantagens e desvantagens.

### *Você:*

Pode aceitar ou solicitar uma proposta em outra tecnologia.

## 1.11. CANCELAMENTO DO PROJETO

Se por algum motivo o projeto for cancelado, nós entregaremos tudo o que foi produzido e pago. Não cobramos multas ou quaisquer outras obrigações contratuais. Justo, né?! :)

## 2. Modelagem e Design

Seu projeto já está fechado e será executado.

Cabe agora à Actvix entender profundamente o seu projeto e solucionar este problema projetual da melhor maneira possível.

## 2.1. REVISÃO DO ESCOPO

Todo o escopo é revisado internamente. Surgem novas questões e novos problemas, que serão levadas até você. A posse de todo o conteúdo é conferida e, se for o caso, os manuais de branding e aplicação da marca são estudados.

## 2.2. GERENCIADOR DO PROJETO

É criada uma nova instância do gerenciador de projetos (Trac, Basecamp, Redmine, etc.) e todas as partes do trabalho serão cadastradas.

Uma senha segura será enviada para que você possa acompanhar de perto o andamento de todo o projeto.

### *Dica:*

O gerenciador de projeto também é nossa ferramenta de orientação interna e nossa maneira de inserí-lo totalmente no nosso trabalho. Use-o e terá o melhor feedback

### *Actvix:*

Envia todas as dúvidas e problemas encontrados. Quando tudo estiver resolvido e discutido, você receberá a senha do gerenciador de projeto.

## 2.3. LEVANTAMENTO E ADEQUAÇÃO DO CONTEÚDO

O conteúdo é revisado e as alterações necessárias serão listadas. Um texto pode não estar adequado para a Web, uma imagem pode estar em resolução ruim, a necessidade de mais algum texto pode ter sido detectada, etc.

## 2.4. MODELAGEM DOS DADOS

É definida a estrutura do banco de dados e são estabelecidas as regras de negócio.

## 2.5. ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO

A informação é estruturada, do macro ao micro. As informações ganham o foco merecido e a

fluidez no uso final é assegurada. Ferramentas importantes são os diagramas e os wireframes.

## 2.6. PROTOTIPAGEM E TESTES DE INTERFACE

São feitos os esboços da interface (em meio digital, no papel ou mesmo no quadro branco), que vão ganhando complexidade na medida em que a eficiência vai sendo testada e os elementos vão sendo arranjados.

## 2.7. LOOK & FEEL

Com a estrutura da interface definida, chega a hora de definir todos os aspectos visuais e o comportamento, de acordo com os objetivos do projeto. Os layouts são enviados para aprovação.

## *Dica:*

Documentação também é projeto e você estará pagando por ela. Por isso, todos os diagramas, wireframes e protótipos também serão entregues a você, bem como os originais do layout.

Nós precisamos saber o que você acha e sente ao ver o layout final. No entanto, tenha sempre em mente o foco do projeto: o usuário final.

## 3. Desenvolvimento

### 3.1 PRODUÇÃO DA INTERFACE

Com a aprovação do layout, a próxima etapa é a transcrição dos simples arquivos de imagem para:



### 3.2. DESENVOLVIMENTO

Nesta etapa, é feita toda a programação e a Integração com a interface produzida.

### 3.3. TESTES

A Actvix trabalha com a técnica de desenvolvimento orientado a testes, em que unidades de testes são criadas durante todo o desenvolvimento, reduzindo em muito o surgimento de bugs.

### 3.4. QUALIDADE

Testes, testes, testes. Testes de interface, testes em todos os navegadores, testes de stress, testes de uso, testes feitos pelo cliente.

## *Actvix:*

Desenvolverá o sistema seguindo todos os padrões internacionais e as melhores práticas de desenvolvimento. Em websites, também fazemos uso de técnicas de otimização para buscadores.

## *Cliente:*

Deve fazer os testes que achar necessário antes de dar o projeto como entregue, a fim de eliminar bugs, descobrir alguma falha de usabilidade em uso real, etc.

## 4. SUPORTE

Após a entrega do projeto, a Actvix prestará suporte por e-mail e telefone por 90 dias.

## 5. Treinamento

São poucos os casos em que um projeto necessitará de um treinamento in loco. Mesmo nestes casos, o treinamento costuma ser surpreendentemente curto, uma vez que os sistemas são desenvolvidos justamente para que sejam intuitivos e a curva de aprendizado seja a menor possível. Nestes casos, o custo do treinamento estará definido e incluído desde a proposta inicial.

# FALE CONOSCO

- E-MAIL -  
[contato@actvix.com.br](mailto:contato@actvix.com.br)

- URL -  
[www.actvix.com.br](http://www.actvix.com.br)

- TEL -  
+ 55 27 30623459

Vila Velha - ES - Brasil

