

XEPA SOCIAL

Plano de Projeto

22453007 — João Victor Carneiro Garcia
Brasília, 2026

1. Identificação do Projeto

Nome do Projeto	Xepa Social
Aluno	João Victor Carneiro Garcia
Matrícula	22453007
Curso	Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS)
Disciplina	Projeto Integrador I
Professora	Kadidja Valéria Reginaldo de Oliveira
Semestre	2026/1
Período	Fevereiro a Julho de 2026
Repositório	GitHub — link a ser inserido
Metodologia	Design Thinking + Agile/Scrum (ABP — Aprendizagem Baseada em Projetos)

2. Descrição do Projeto

O Xepa Social é uma plataforma online que conecta proprietários de negócios alimentícios restaurantes, padarias e supermercados a consumidores interessados em adquirir alimentos próximos do vencimento com desconto. O projeto busca combater o desperdício alimentar por meio da tecnologia, promovendo sustentabilidade, economia e segurança alimentar.

3. Objetivo do Projeto

3.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma plataforma web funcional que conecte vendedores de alimentos próximos do vencimento a compradores conscientes, contribuindo para a redução do desperdício alimentar e a promoção da segurança alimentar.

3.2 Objetivos Específicos

- Aplicar a metodologia Design Thinking para entender profundamente os usuários da plataforma;
- Estruturar os requisitos funcionais e não funcionais por meio de técnicas ágeis (HMW, Backlog);
- Desenvolver um protótipo funcional utilizando metodologia Scrum com sprints quinzenais;
- Validar a solução com testes de usabilidade e feedback de usuários reais;

- Entregar o software com documentação técnica completa e deploy na nuvem.

4. Escopo do Projeto

4.1 Dentro do Escopo

- Cadastro e autenticação de usuários (compradores, vendedores e administradores);
- Publicação de produtos com foto do rótulo e validação de validade;
- Pesquisa e filtros por localização, categoria e data de validade;
- Mapa de retirada interativo integrado ao Google Maps;
- Sistema de pagamento integrado;
- Chat entre comprador e vendedor;
- Sistema de avaliações e gamificação;
- Painel de impacto pessoal e contador coletivo sustentável;
- Documentação técnica completa e deploy na nuvem.

4.2 Fora do Escopo

- Entrega física de produtos — o sistema não contempla logística de entrega;
- Produção, fabricação ou análise nutricional dos alimentos;
- Suporte a múltiplos idiomas na versão MVP.

5. Roadmap do Semestre

Conforme definido pela Profa. Kadidja, o projeto segue 4 fases ao longo do semestre 2025/1:

Fev/Mar	Abril	Maio	Junho
Fase 1 Ideação e Escopo(Unidades 1 e 2)	Fase 2 Estruturação do Backlog(Unidade 3)	Fase 3 Sprints e Mão na Massa(Unidade 4)	Fase 4 Entrega, Pitch e Retrospectiva (Unidades 5 e 6)

6. Cronograma Detalhado de Atividades

Sprint	Tarefa	Entregável	Status	Responsável
FASE 1 — Ideação e Escopo Fev/Mar · Unidades 1 e 2				
Aula 01–02	Kickoff do projeto e formação da equipe	Termo de Abertura do Projeto	FEITO	João Victor
Aula 03–04	Mapa da Empatia e criação de Persona	Mapa da Empatia — Juliana, 36 anos	FEITO	João Victor
Aula 05	Ideação com técnica How Might We (HMW)	Template HMW preenchido (4 perguntas)	FEITO	João Victor
Aula 06	Brainstorm de soluções — Arsenal criativo	12 soluções organizadas por HMW	FEITO	João Victor
Aula 07	Documento de Visão e MVP Canvas	Documento de Visão + MVP Canvas	FEITO	João Victor
Aula 08	Plano de Projeto e configuração GitHub	Plano de Projeto + README + Kanban	FEITO	João Victor
FASE 2 — Estruturação do Backlog Abril · Unidade 3				
Sprint	Setup Azure DevOps / GitHub Projects	Kanban configurado com backlog priorizado	FEITO	João Victor
Sprint	Levantamento e priorização do Product Backlog	Backlog com histórias de usuário (User Stories)	FEITO	João Victor
Sprint	Modelagem do sistema — Diagrama de Classes	Diagrama de Classes (draw.io / Astah)	FEITO	João Victor
Sprint	Diagrama de Casos de Uso	Diagrama UML de Casos de Uso	FEITO	João Victor

Sprint	Diagrama Entidade-Relacionamento (ER)	Diagrama ER do banco de dados	FEITO	João Victor
Sprint	Protótipos de tela — Wireframes no Figma	Wireframes das principais telas	FEITO	João Victor
Sprint	Definição da stack tecnológica	Documento de Arquitetura atualizado	FEITO	João Victor
FASE 3 — Sprints e Mão na Massa Maio · Unidade 4				
Sprint 1	Configuração do ambiente de desenvolvimento	Repositório estruturado e ambiente rodando	A INICIAR	João Victor
Sprint 1	Desenvolvimento: Autenticação e cadastro (RF01–02)	Módulo de login e registro funcional	A INICIAR	João Victor
Sprint 1	Desenvolvimento: Publicação de produtos (RF03–04)	CRUD de produtos com validação de foto	A INICIAR	João Victor
Sprint 1	Desenvolvimento: Pesquisa e filtros (RF05)	Tela de busca com filtros funcionais	A INICIAR	João Victor
Sprint 2	Desenvolvimento: Mapa de retirada (RF06)	Mapa integrado ao Google Maps	A INICIAR	João Victor
Sprint 2	Desenvolvimento: Pagamento e pedidos (RF07)	Fluxo de compra e pedido funcional	A INICIAR	João Victor
Sprint 2	Desenvolvimento: Chat e avaliações (RF08–09)	Chat por produto e sistema de avaliação	A INICIAR	João Victor
Sprint 2	Desenvolvimento: Gamificação e impacto (RF10–13)	Painel de impacto e badges	A INICIAR	João Victor
Sprint 2	Testes unitários e de integração	Relatório de testes (Jest + Postman)	A INICIAR	João Victor
FASE 4 — Entrega, Pitch e Retrospectiva Junho · Unidades 5 e 6				
Final	Deploy da aplicação na nuvem	Link da aplicação em produção	A INICIAR	João Victor
Final	Documentação técnica final (README + Swagger)	Documentação completa no repositório	A INICIAR	João Victor
Final	Manual do usuário	Guia de uso da plataforma	A INICIAR	João Victor
Final	Relatório de Extensão (ACE)	Relatório reflexivo de impacto comunitário	A INICIAR	João Victor
Final	Preparação do Pitch e Storytelling	Apresentação final do projeto	A INICIAR	João Victor
Final	Apresentação final para a professora	Pitch + demo da aplicação	A INICIAR	João Victor
Final	Retrospectiva (Start / Stop / Continue)	Documento de retrospectiva da sprint	A INICIAR	João Victor

7. Papéis e Responsabilidades

Por se tratar de um projeto individual, João Victor acumula os três papéis do framework Scrum:

Papel	Responsabilidade	Responsável
Product Owner (PO)	Maximizar o valor do produto e garantir que os requisitos do usuário sejam atendidos	João Victor Carneiro Garcia
Scrum Master (SM)	Garantir a aplicação correta do Scrum, remover impedimentos e facilitar as cerimônias	João Victor Carneiro Garcia
Developer	Projetar, codificar, testar e entregar os incrementos funcionais do software	João Victor Carneiro Garcia

8. Ferramentas e Stack de Trabalho

Categoria	Ferramenta	Finalidade
Ideação e Design	Figma / Miro	Wireframes, protótipos e canvas colaborativos
Gestão Ágil	GitHub Projects / Azure	Kanban, backlog e gestão de sprints
Código e Deploy	GitHub	Versionamento e CI/CD
Front-end	React.js ou Vue.js (a definir)	Interface do usuário responsiva
Back-end	Node.js ou Django (a definir)	API REST e regras de negócio
Banco de Dados	PostgreSQL ou MySQL (a definir)	Persistência de dados
Testes	Jest + Postman + Cypress	Testes unitários, API e end-to-end
Hospedagem	Vercel / Railway (a definir)	Deploy da aplicação em produção
Comunicação	Teams / Slack	Comunicação com a professora e registro de progresso

9. Critérios de Avaliação

Conforme definido pela Profa. Kadidja, a avaliação é dividida em 3 Menções:

Menção	Critério	Descrição
Menção 1	O Produto e a Equipe	50% Desempenho (cerimônias ágeis, colaboração, auto-organização) + 50% Produtos Entregues (qualidade técnica do protótipo, Backlog e documentação)
Menção 2	Postura e Relatórios	50% Pontualidade e participação nas aulas + 50% Entrega de relatórios (postura ética e colaborativa)
Menção 3	Impacto Comunitário	100% focado nas Atividades Curriculares de Extensão (ACE): participação em workshops, hackathons, seminários e entrega de relatórios reflexivos

10. Riscos e Plano de Mitigação

Risco	Probabilidade	Mitigação
Dificuldade na definição da stack tecnológica	Alta	Pesquisar e definir a stack até o final de Abril, priorizando tecnologias já conhecidas
Atraso no desenvolvimento por ser projeto individual	Alta	Priorizar as funcionalidades essenciais no backlog (MVP) e não tentar entregar tudo de uma vez
Problemas com integração da API do Google Maps	Média	Testar a integração com Maps no Sprint 1 e ter um plano alternativo com input de endereço manual
Deploy com falhas no ambiente de produção	Média	Realizar o deploy antecipadamente no início da Fase 4, deixando tempo para ajustes
Dificuldade em identificar parceiro comunitário para ACE	Baixa	Entrar em contato com ONGs e cooperativas locais ainda em Abril, conforme orientação da professora

11. Atividade de Extensão (ACE)

Conforme exigência da disciplina, o Xepa Social deve ser desenvolvido em parceria com um público-alvo comunitário real, que pode ser:

- ONG de segurança alimentar ou banco de alimentos;
- Cooperativa de pequenos produtores ou comerciantes;
- Escola pública ou instituição social;
- Órgão público ligado ao meio ambiente ou assistência social.

O parceiro comunitário será identificado e formalizado até o final de Abril/2025. O projeto realizará:

- Mapeamento AS-IS — como funciona hoje o descarte de alimentos no parceiro;
- Proposição TO-BE — como o Xepa Social melhora essa realidade com inovação tecnológica;
- Relatório reflexivo de impacto comunitário (entrega na Fase 4).

12. Considerações Finais

Este Plano de Projeto consolida o caminho do Xepa Social do problema real ao software funcional, seguindo a jornada proposta pela disciplina de Projeto Integrador I: da Teoria e Ideia ao Software no Mundo Real.

O plano será revisado e atualizado ao longo do semestre conforme o progresso das sprints e o feedback da professora. Todas as atualizações serão refletidas no repositório GitHub e no quadro Kanban do projeto.