

SoftFit

Visão do Produto e Projeto

Grupo Alfa

Luan Vasco Cavalcante - 190111836 •
Victor Hugo Oliveira Leão - 200028367 •
Arthur Heleno do Couto Silva - 180116746 •
Felipe Alef Pereira Rodrigues - 190042532 •
Marcos Well Neres Silva Pereira - 202045849 •

Sumário

1. Visão Geral do Produto

- ▶ Declaração do Problema
- ▶ Declaração da Posição do Produto
- ▶ Objetivos do Produto

2. Abordagem de Desenvolvimento de Software

- ▶ Metodologia
- ▶ Processo
- ▶ Procedimentos

3. Lições Aprendidas

- ▶ Unidade 1

4. Referências Bibliográficas

1. Visão Geral do Produto

1.1 Declaração do Problema

O problema	É a falta de uma solução digital e consolidada para o gerenciamento das questões humanas da academia. A partir disso, foi identificada a oportunidade de desenvolvimento de um software para o nicho de academias.
Afeta	O administrador, os alunos e os profissionais (professores/Personal Trainers).

1. Visão Geral do Produto

1.1 Declaração do Problema **cont.**

Cujo impacto é

Para o administrador: a falta de concentração dos dados financeiros e de controle de frequência de seus alunos matriculados em uma única plataforma; a dificuldade de comunicação imediata e automática de avisos para com os alunos. Para os alunos: terem suas avaliações e treinos registrados em fichas físicas, que podem ser facilmente perdidas ou danificadas; a necessidade de se dirigir a uma unidade física da academia para resolver problemas financeiros ou solucionar dúvidas ou consultas simples. Para os profissionais: não possuírem sua rotina e ferramentas de gerenciamento e auxílio de alunos em um único lugar.

1. Visão Geral do Produto

1.1 Declaração do Problema **cont.**

Uma solução de sucesso seria

Um software em que os alunos pudessem administrar seus treinos e avaliações, resolver questões que envolvam seu estado financeiro e entrar em contato com a academia. Para o administrador, uma solução de sucesso seria aquela em que os principais dados dos alunos e professores estivessem concentrados e que o possibilitaria com poucos cliques enviar avisos para os alunos por e-mail. Já para os professores, ter sua rotina em uma única tela juntamente com a possibilidade de auxiliar os alunos de forma on-line.

1. Visão Geral do Produto

1.2 Declaração de Posição do Produto

Para	Academias
Que	Buscam uma solução em que possam realizar o gerenciamento de questões humanas e entregarem uma experiência digital aos alunos e professores
O SoftFit	É uma aplicação Web responsiva
Que	Entrega soluções digitais para as 3 partes: administrador, aluno e professor.

1. Visão Geral do Produto

1.2 Declaração de Posição do Produto

Ao contrário

Das academias tradicionais em que:

1. Os dados, treinos e avaliações do aluno são disponíveis de forma física;
2. Os alunos precisam se locomover até uma unidade física para solucionar problemas financeiros e tirarem dúvidas;
3. Os professores só conseguem criar e administrar treinos se estiverem com os alunos ao seu lado;
4. Os administradores não tem os principais dados dos alunos concentrados e com a disponibilidade de entrarem em contato de forma imediata e automática acerca de avisos significativos.

1. Visão Geral do Produto

1.2 Declaração de Posição do Produto

Nosso produto

Possui as seguintes funções:

1. Para o administrador, há a disposição dos dados, tanto pessoais e financeiros, quanto de frequência de seus alunos matriculados. Além disso, o administrador também consegue enviar avisos importantes e entrar em contato por e-mail com os frequentadores da academia.
2. Para os alunos, haverá seus treinos e avaliações (medidas) em uma única página (com a possibilidade de vídeos demonstrativos), também é possível entrar em contato com a academia por e-mail e chats para poderem tirar suas dúvidas e controlarem seu estado financeiro.
3. Para os professores, terão sua rotina disposta em uma única tela, juntamente com ferramentas de criação e administração de treinos a partir dos dados dos alunos.

1. Visão Geral do Produto

1.3 Objetivos do Produto

- ▶ O principal objetivo do produto é proporcionar uma experiência digital intuitiva e consolidada para os alunos, professores e administrador da academia.

2. Abordagem de Desenvolvimento de Software

2.1 Metodologia

- ▶ Para o estabelecimento da metodologia de desenvolvimento de software, algumas questões foram previamente respondidas:
- **Questões Técnicas:**
 1. **Qual é o tamanho do sistema que está sendo desenvolvido?** Relativamente extenso, uma vez que envolve funções para o aluno, o professor e o administrador da academia.
 2. **Que tipo de sistema está sendo desenvolvido?** Aplicação Web responsiva.
 3. **Qual a vida útil prevista para o sistema?** 4 meses (tempo da disciplina).
 4. **O sistema está sujeito a controle externo?** Sim, o dono/administrador da academia adquiriria o software, logo o produto não estaria somente sob influência dos desenvolvedores.

2. Abordagem de Desenvolvimento de Software

2.1 Metodologia cont.

- Questões Humanas:
 1. Qual é o nível de competência dos projetistas e programadores do time de desenvolvimento? A princípio, todos que compõem o time possuem um nível de competência igualmente básico-intermediário.
 2. Como está organizado o time de desenvolvimento? Não há uma divisão concreta além de Product Owner e desenvolvedores.
 3. Quais são as tecnologias disponíveis para apoiar o desenvolvimento do sistema? Trello, Discord, Microsoft Teams, GitHub.

2. Abordagem de Desenvolvimento de Software

2.1 Metodologia cont.

- Questões Organizacionais:
 1. É importante ter uma especificação e um projeto (design) bem detalhados antes de passar para a implementação - talvez por motivos contratuais? De certa forma, não é necessário uma detalhação de especificações e design, apesar de haver um prévio conhecimento do que será construído e algumas funções do projeto.
 2. É realista uma estratégia de entrega incremental, na qual o software é entregue aos clientes ou outros stakeholders e um rápido feedback é obtido? Considerando que teremos um Product Owner, isto é, alguém que trabalharia analisando as entregas do grupo e vendo se está de acordo com o pensado, é sim realista.
 3. Os representantes do cliente estarão disponíveis e dispostos a participar do time de desenvolvimento? Basicamente, a equipe terá um “representante de cliente”, então sim.
 4. Existem questões culturais que possam afetar o desenvolvimento do sistema? Não.

2. Abordagem de Desenvolvimento de Software

2.1 Metodologia cont.

- ▶ A partir das respostas anteriores, considera-se que por não haver uma necessidade da criação de documentos formais sendo feitos dentro das atividades e uma vez que os requisitos e o projeto serão desenvolvidos conjuntamente, uma **abordagem ágil** seja ideal.
- ▶ Sendo assim, a metodologia ágil **Kanban** foi escolhida a partir dos seguintes motivos:
 1. Seguir uma filosofia contínua de desenvolvimento e entrega e, portanto, admitir uma maior flexibilidade e leveza para os desenvolvedores;
 2. Ter uma organização visível clara que possibilita ao grupo, sem a necessidade de reunião constantes, entender os processos e em que etapa o desenvolvimento está como um todo;
 3. Por não ter a necessidade de uma divisão de funções específicas, o grupo pode, como um todo, se auto-organizar e trabalhar com maior autonomia;
 4. A priorização de atividades é bem intuitiva com o quadro e com a limitação de WIP (trabalhos em andamento).

2. Abordagem de Desenvolvimento de Software

2.1 Metodologia cont.

- ▶ Dessa forma, apesar dos horários rígidos que os integrantes do grupo, como alunos, possam ter, com o Kanban, o grupo pode trabalhar de forma ágil, mas sem a necessidade de comprometer diários horários.

2. Abordagem de Desenvolvimento de Software

2.2 Processos

<i>Atividade</i>	<i>Objetivo</i>	<i>Papel</i>
<i>Criar quadro Kanban</i>	<i>Organizar o quadro que a equipe utilizará para se orientar durante o desenvolvimento</i>	<i>Product Owner e Equipe de Desenvolvimento</i>
<i>Estabelecer escopo do produto</i>	<i>Definir as características que devem estar presentes no produto de software</i>	<i>Product Owner e Equipe de Desenvolvimento</i>
<i>Estudar tecnologias (Python e Django)</i>	<i>Adquirir o conhecimento necessário para o desenvolvimento do sistema</i>	<i>Equipe de Desenvolvimento</i>

2. Abordagem de Desenvolvimento de Software

2.3 Procedimentos

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>
<i>Criar quadro Kanban</i>	<i>Requisitos - Em desenvolvimento - Entrega</i>	<i>Trello</i>
<i>Estabelecer escopo do produto</i>	<i>EAP - Estrutura Analítica de Projeto(não definitivo, ainda)</i>	<i>Trello</i>
<i>Estudar tecnologias (Python e Django)</i>	<i>Individual</i>	<i>Materiais Digitais (cursos, vídeos e artigos)</i>

3. Lições Aprendidas

3.1 Unidade 1

- Definições de Software e Engenharia de Software;
- Processo de construção de um projeto de Engenharia;
- Disciplinas de Engenharia de Software e de Suporte (Swebok v3.0);
- Diferentes funções e características de um P.O.;
- SAFe: Scaled Agile Framework;
- Modelos de Processos de Desenvolvimento de Software:
 - Diferenças entre abordagem ágil e abordagem dirigida por plano;
 - As principais metodologias;
 - Questões propostas por Sommerville para decidir entre abordagens.

4. Referências Bibliográficas

1. Sommerville, Ian Engenharia de software/ Ian Sommerville; tradução Luiz Cláudio Queiroz; revisão técnica Fábio Levy Siqueira. -- 10. ed. -- São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2018. Título original: Software engineering ISBN 978-65-5011-048-2 1. Engenharia de software I. Siqueira.