

E-vacina

VISÃO DO PROJETO

Versão [1.07]

Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
12/02/2021	1.01	Início do projeto.	Bianca Sofia/ Guilherme Brito
14/02/2021	1.02	Levantamento de riscos.	Antônio Aldísio
16/02/2021	1.03	Término do planejamento da visão.	Bianca, Antônio, Matheus, Guilherme
17/02/2021	1.04	Formatação do documento	Antônio Aldísio
19/02/2021	1.05	Atualização do documento	Bianca Sofia/ Guilherme Brito/ Matheus e Antônio
04/03/2021	1.06	Revisão antes de enviar para o monitor	Antônio Aldísio
09/03/2021	1.07	Atualização do MVP	Bianca Sofia/ Guilherme Brito/ Matheus e Antônio

Sumário

1	INTRODUÇÃO	4
1.1	Declaração do Problema	4
1.2	Objetivos do Projeto	4
2	STAKEHOLDERS	4
3	VISÃO GERAL DO PRODUTO	4
3.1	Declaração de Posição do Produto	4
3.2	Mínimo Produto Viável (MVP)	5
4	VISÃO GERAL DO PROJETO	5
4.1	Organização do Projeto	5
5	FERRAMENTAS, AMBIENTE E INFRA-ESTRUTURA	6
5.1	Hardware.....	6
5.2	Software.....	6
6	PROCESSO DE GERÊNCIA DE PROJETO	6
6.1	Planejamento das Fases e Iterações do Projeto	6
6.2	Processo de Desenvolvimento e Mensuração	7
6.4	Matriz de Comunicação	8
6.5	Escalabilidade do Projeto	8
6.6	Gerenciamento de Riscos	8
6.7	Critérios de Replanejamento	9
7	LIÇÕES APRENDIDAS	10
8	REFERÊNCIAS.....	10

VISÃO DO PROJETO

1 INTRODUÇÃO

1.1 Declaração do Problema

Tabela 01: Problematização do projeto

O problema	As pessoas perderem os prazos de vacinas e seu respectivo cartão de vacina, além da necessidade de facilitar o gerenciamento de documentos.
Afeta	Os moradores do DF.
Cujo impacto é	O possível aumento dos casos de doenças devido ao esquecimento da tomada de vacinas.
Uma solução de sucesso seria	Uma aplicação Android dos cartões de vacina, além dos avisos de quando cada vacina deve ser tomada.

1.2 Objetivos do Projeto

O principal objetivo é a troca dos cartões de vacina de papel para um cartão de vacina online, para o melhor manejo e administração dessas medicações.

2 STAKEHOLDERS

Tabela 02: Stakeholders

Nome	Descrição	Responsabilidades
Secretaria de Saúde do Distrito federal	Profissionais (como enfermeiros) que agora poderão administrar melhor os cartões.	Garante que haverá uma demanda de mercado para as características do produto. Garante que o sistema será sustentável.
População, principalmente gestantes e crianças.	Público que toma maiores quantidades de vacinas.	Garante que irá seguir as recomendações do sistema. Garante que não irá adulterar as informações das vacinas tomadas.

3 VISÃO GERAL DO PRODUTO

3.1 Declaração de Posição do Produto

Para	Facilitar a tomada de vacinas através de um cartão de vacina virtual e informar períodos de vacinação.
O (nome do produto)	E-vacina.
Que	Facilita a melhor administração do usuário a respeito das vacinas.
Ao contrário	Do cartão de papel existente que facilmente é perdido.
Nosso produto	Busca inovar e facilitar ao usuário ter conhecimento das vacinas que devem ser tomadas e seus períodos.

3.2 Mínimo Produto Viável (MVP)

Criar um aplicativo para Android com interface de usuário e administrador com os seguintes requisitos:

Visão do usuário:

- Cadastro/login no aplicativo;
- Visualização de vacinas tomadas;
- Exportar cartão de vacina em formato PDF;
- Mostrar vacinas que faltam;
- Mostrar detalhes das vacinas tomadas;

Visão do administrador:

- Cadastro/login no aplicativo;
- Cadastro de vacinação em conta do usuário;
- Opção de mostrar vacinas tomadas pelo profissional de saúde também;

4 VISÃO GERAL DO PROJETO

4.1 Organização do Projeto

Tabela 03: Tabela de organização

Papel	Atribuições	Responsável	Participantes
Product Owner	<ul style="list-style-type: none">• Desenvolver e comunicar explicitamente a meta do produto;• Criar e comunicar claramente os itens do <i>Product Backlog</i>;• Ordenar os itens do <i>Product Backlog</i>; e,• Garantir que o <i>Product Backlog</i> seja transparente, visível e compreensível.	Grupo GAMS	Matheus Salim, Antônio Aldísio, Bianca Sofia e Guilherme Brito
Scrum Master	<ul style="list-style-type: none">• Treinar os membros do time em autogerenciamento e cross-funcionalidade;• Ajudar o Scrum Team a se concentrar na criação de incrementos de alto valor.• Provocando a remoção de impedimentos ao progresso do Scrum Team;• Garantir que todos os eventos Scrum ocorram e sejam positivos, produtivos e mantidos dentro do Timebox.	Antônio Aldísio	
Gerente de Front-end	<ul style="list-style-type: none">• Gerenciar equipe de front-end;• Encontrar soluções viáveis para o front-end	Matheus Salim	Matheus Salim, Antônio Aldísio, Bianca Sofia e Guilherme Brito
Gerente de Back-end	<ul style="list-style-type: none">• Gerenciar equipe de back-end;• Encontrar soluções viáveis para o back-end	Bianca Sofia	Matheus Salim, Antônio Aldísio, Bianca Sofia e Guilherme Brito
Gerente de Teste	<ul style="list-style-type: none">• Gerenciar equipe de teste• Organizar testes autônomos ou não	Guilherme Brito	Matheus Salim, Antônio Aldísio, Bianca Sofia e Guilherme Brito
Monitor e professor	<ul style="list-style-type: none">• Apoiar a equipe em questão de dúvidas	José Guilherme e Prof. George Marsicano.	Matheus Salim, Antônio Aldísio, Bianca Sofia e Guilherme Brito

5 FERRAMENTAS, AMBIENTE E INFRA-ESTRUTURA

5.1 Hardware

Tabela 04: Equipamentos

Perfil	Tipo de Hardware	Configurações	Qtd. Planejada	Prazo Estimado	Observação
Desenvolvedor	Computador	Configuração de notebooks básicos com core i5	04	Já se possuem os equipamentos.	

5.2 Software

Tabela 05: Tabela de software

Perfil	Tipo de Software	Nome da Ferramenta	Versão	Qtd. Licenças Planejada	Prazo Estimado	Observação
Desenvolvimento	IDE	Androind studio	4.1.2	04	17/02/2021	
Comunicação por texto	Aplicativo	Whatapp	2.21.2.19	04	17/02/2021	
Comunicação por vídeo	Aplicativo	Teams	4.0.78.0	04	17/02/2021	Link para acesso: encurtador.com.br/emsIV
Controle de versão	Site a aplicativo	Git e github		04	17/02/2021	Link para acesso: https://github.com/AntonioAldisio/e-vacina
Acompanhamento de atividade	Site/Aplicativo	Trello		04	17/02/2021	Link para acesso: https://trello.com/invite/b/3ne3hHym/e686cf5528623dbc3ded73b38f40d295/pr ojeto

6 PROCESSO DE GERÊNCIA DE PROJETO

6.1 Planejamento das Fases e Iterações do Projeto

Tabela 06: Cronograma de entregas externas

Fase	Descrição	Objetivo	O que será entregue	Tempo de duração	Entrega
Fase 1	Desenvolvimento do projeto, visão do projeto.	Planejar e ordenar as atividades.	Planejamento do projeto.	2 semanas	18/02/2021
Fase 2	Levantamento de requisitos	Definir requisitos funcionais e não funcionais. E riscos dos requisitos.	Lista de requisitos e riscos.	3 semanas	11/03/2021
Fase 3	Desenvolvimento da UX/ Design de software	Desenvolver Interface para o uso, e desenvolver o cadastro do usuário.	Front-End	3 semanas	01/04/2021
Fase 4	Construção de Software	Desenvolver o código completo relacionado ao aplicativo, mostrando as vacinas dos usuários, e	Back-End	3 semanas	22/04/2021

		opção de exportar cartão em PDF.			
Fase 5	Teste e validação do aplicativo	Teste e alterações finais do aplicativo.	Aplicativo funcionando	3 semanas	13/05/2021

Tabela 07: Cronograma das Sprint da fase 3

Sprint	Atividades desenvolvidas	Tempo de duração	Entrega
01	Estudo de arquiteturas	1 SEMANA	18/03/2021
	Estudo de Design de software		
	Estudo de UX		
02	Atualização das atividades da unidade 2	1 SEMANA	25/03/2021
	Definição de arquitetura		
	Definição da UML		
03	Finalização das entregas ao professor	5 dias	01/04/2021
	Finalização do layout		

Tabela 08: Cronograma das Sprint da fase 4

Sprint	Código da história*	Tempo de duração	Entrega
01	US001	1 SEMANA	09/04/2021
	US002		
	US006		
	US007		
	US009		
02	US010	1 SEMANA	16/04/2021
	US011		
	US008		
03	US003	6 dias	22/04/2021
	US005		

*As informações sobre o código das historias pode ser visto no documento backlog

6.2 Processo de Desenvolvimento e Mensuração

O projeto será elaborado utilizando algumas metodologias ágeis. Utilizaremos parte do *Scrum*. Onde será divide em fase e dentro de cada fase terá um conjunto de *sprints*. Elas têm a duração de uma semana, por conta do tempo curto para desenvolvimento do projeto.

A equipe é o *product owners*. Os *daily*s são realizados via whatsapp todos os dias para saber como está o desenvolvimento de cada integrante da equipe.

Também é utilizado a ferramenta *trello* como *Kanban board* (link para acesso: <https://trello.com/invite/b/3ne3hHym/e686cf5528623dbc3ded73b38f40d295/kanban>), onde encontramos as datas das reuniões semanais que são realizadas via *teams*, que tem o objetivo de definir as atividades individuais da *sprint* da semana. O *board* possibilita ver o que está em produção e o que está em revisão e quais são os responsáveis de uma forma rápida e sem dificuldade.

6.3 Matriz de Comunicação

Tabela 09: Tabela de comunicação do projeto

Descrição	Área/ Envolvidos	Periodicidade	Produtos Gerados
Acompanhamento das atividades em andamento, ações pendentes, dos riscos.	Equipe do Projeto.	Semanal.	Atualização do relatório de situação do projeto. Próximas tarefas semanais.
Comunicar situação do projeto.	Equipe do projeto/ Professor.	A cada três semanas.	Atualização das fases do projeto. Documentos pedidos pelo professor.
Relatório diário.	Equipe do projeto.	Diário.	Atualização, implementação de novas ideias e ajustes a serem realizados no projeto

6.4 Escalabilidade do Projeto

O E-Vacina, que será desenvolvido pelo grupo GAMS, caso tenha problemas aos quais não consegue resolver internamente, irão escalonar tais problema para o monitor, para que em conjunto consigam resolve-lo e caso com ajuda do monitor não seja possível resolver o problema, irá ser procurado o professor para que dê o suporte necessário.

6.5 Gerenciamento de Riscos

O objetivo do processo de gerenciamento dos riscos é minimizar e controlar os eventuais problemas ao decorrer do projeto. Em suma, este processo é responsável por identificar e planejar soluções possíveis. Segue o processo juntamente com a descrição das atividades:

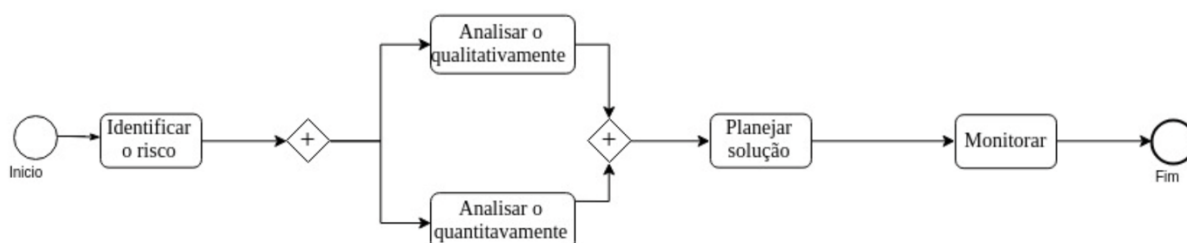


Figura 01: Processo de gerenciamento de risco

- **Identificar riscos:** Consiste em listar os riscos que podem ocorrer durante o desenvolvimento do projeto.
- **Analisar qualitativamente:** Serão aplicadas métricas de impacto e probabilidade aos riscos a fim de obter uma compreensão maior sobre eles.
- **Analisar quantitativamente:** Será aplicada uma análise de uma forma numérica nos riscos para investigar melhor as métricas definidas.
- **Planejar solução:** A partir das análises quantitativa e qualitativa, propor um conjunto de ações que visam a solução de cada risco.
- **Monitorar:** Consiste em controlar os riscos durante a execução do projeto, utilizando o planejamento de soluções.

Tabela 10: Tabela de risco

Fase	Risco	Possibilidade do risco	Possíveis soluções
Fase 1	Mal planejamento	Alto	Realizar um planejamento novo daquele ciclo
Fase 1	Problemas de comunicação com a equipe	Baixo	Ter uma plataforma fixa para comunicação
Fase 1	Implementação de cronograma irreal	Baixo	Dedicar mais tempo
Fase 1	Alterações no escopo do projeto	Baixo	Adequar o projeto ao novo escopo
Fase 2	Alteração de requisitos	Médio	Adequar o projeto ao novo escopo
Fase 3	Falta de conhecimento da linguagem	Médio	Buscar ajudar entre os membros da equipe e na internet.
Fase 3	UML mal elaborada	Alto	Refazer a UML
Fase 4	Interface com falhas de navegação	Médio	Refazer a UX
Fase 4	Interface responsiva	Baixo	Adequar interface/ ou refazer a interface
Fase 5	Não realizar todos os testes necessários.	Alto	Planejar todos os testes necessários.

6.6 Critérios de Replanejamento

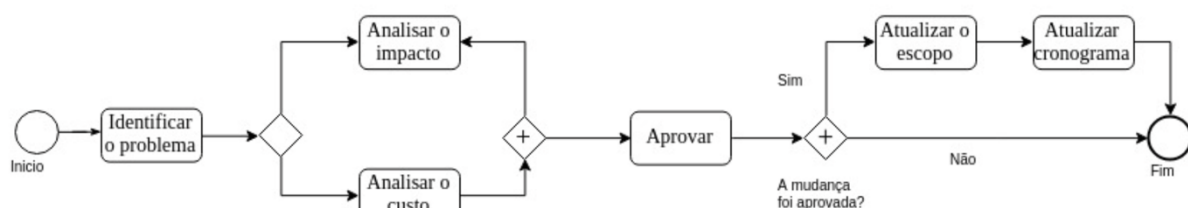


Figura 02: Processo de gerenciamento de mudança

- **Identificar o Problema** A equipe identifica o problema que necessita a mudança do escopo.
- **Analisar o impacto** Com a identificação do problema, a equipe irá analisar o impacto que a mudança causa nos subsistemas.
- **Analisar o custo:** A equipe irá analisar o custo, financeiro, tempo e de execução, que a mudança solicitada vai gerar ao projeto.

- **Aprovar:** Após toda análise de impacto, a equipe deve acordar se a mudança irá valer para o projeto ou não.
- **Atualizar o escopo:** O escopo do projeto deve ser atualizado com a mudança aprovada pela equipe.
- **Atualizar o cronograma:** Após a aprovação é necessário fazer modificação do cronograma de acordo com as novas mudanças acordadas a fim de atender o prazo estabelecido do projeto.

7 LIÇÕES APRENDIDAS

Entrada da unidade 1:

- História do desenvolvimento de software;
- Ferramentas de acompanhamento de projeto (trello, asana, notion);
- Conhecemos os integrantes do grupo;

Entrada da unidade 2:

- Conhecemos a metodologia learn board (mural);
- Compreendemos o funcionamento de um projeto em uma metodologia ágil;

Entrada da unidade 3:

- Aprendemos sobre design e como isso pode influenciar em um aplicativo;
- Aprendemos sobre arquiteturas e suas aplicações no desenvolvimento;
- Colocamos em prática a metodologia scrum em nossas atividades e vimos como adotar uma metodologia de desenvolvimento é importante e ajuda a ter um norte.

8 REFERÊNCIAS

1. **GITHUB.** Controle de versão. Disponível em: <https://github.com/>. Acesso em: 14 fev. 2021
2. **ANDROIDSTUDIO.** IDE. Disponível em: <https://developer.android.com/studio> . Acesso em: 14 fev. 2021.
3. **Trello.** Gerenciamento de projetos. Disponível em: <https://trello.com/pt-BR> . Acesso em: 14 fev. 2021.
4. **DEVMEDIA.** Tutorial de Android Studio. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/tutorial-de-android-studio/34003> . Acesso em: 12 fev. 2021.
5. **IBM.** Documento de visão. Disponível em: https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/pt-br/SSYMRC_6.0.5/com.ibm.rational.rrm.help.doc/topics/r_vision_doc.html . Acesso em: 12 fev. 2021.