

[AvalInsta]

VISÃO DO PROJETO

Versão [1.1]

Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
16/02/2021	1.0	Detalhamento da Ideia principal do projeto.	Deivid, Felipe, Luiz, Victor
17/02/2021	1.1	Alteração da declaração dos objetivos, melhoramento da definição de atividades, melhoramento das metodologias de desenvolvimento e gerenciamento de riscos.	Deivid, Felipe, Luiz, Victor
10/03/2021	2.0	Detalhamento das sprints e o que será feito no 6.1.	Deivid, Felipe, Luiz, Victor

Sumário

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

VISÃO DO PROJETO

1 INTRODUÇÃO

1.1 Declaração do Problema

O problema	Falta de Feedback nos produtos vendidos pelo instagram
Afeta	Usuários do Instagram (lojas informais e usuário comum)
Cujo impacto é	Falta de confiança no pequeno empreendedor
Uma solução de sucesso seria	Criação de uma plataforma de avaliação e recomendação segura para compras realizadas no aplicativo.

1.2 Objetivos do Projeto

- Desenvolvimento de um site;
- Realização de um sistema de avaliação de lojas virtuais do aplicativo;
- Sistema de recomendação com base nas melhores avaliações cadastradas;
- Aumentar o alcance dos pequenos e microempreendedores digitais, pela divulgação de boas avaliações acerca dos seus Instagrams e verificado quando o usuário de nossa plataforma decide realizar uma compra e avaliação positiva por conta da nossa aplicação.
- Confiabilidade e diminuição de fraudes por parte de “vendedores digitais”. Medido pela quantidade de avaliações positivas e índice de recomendação do perfil. Quanto mais baixo o índice de recomendação, mais provável que o perfil não seja de confiança ou esteja realizando fraudes.

2 STAKEHOLDERS

<i>Nome</i>	<i>Descrição</i>	<i>Responsabilidades</i>
Alunos: Felipe Chermont, Deivid, Luiz, Victor	Estudantes de engenharia de software	Garante o desenvolvimento da aplicação web; Garante o monitoramento do progresso do projeto; Garante a resolução do problema proposto;
Usuários do Instagram	Pessoas que utilizam o aplicativo com interesse de realizar qualquer tipo de compra pelo mesmo	Fornecer feedbacks acerca da aplicação em termos de usabilidade e necessidade e como ela poderia ser melhorada.

Pequeno e Microempreendedor	empreendedores que visam realizar vendas através da plataforma do Instagram.	Fornecer feedback acerca de como a aplicação web proposta está afetando o negócio dele e como ela poderia ser melhorada.
-----------------------------	--	--

3 VISÃO GERAL DO PRODUTO

3.1 Declaração de Posição do Produto

Para	Usuários do instagram.
Quem	Usuários que pretendem realizar compras pelo aplicativo
O Avalista	É um site de avaliações online
Que	Recebe informações acerca de lojas virtuais e categoriza as avaliações. Promovendo maior alcance a lojas seguras, e alertando sobre possíveis fraudes.
Ao contrário	Da função de “Stories” do próprio vendedor, sujeito a fraude.
Nosso produto	Um site de avaliação de instagrams de venda

3.2 Mínimo Produto Viável (MVP)

- Validar se usuários do instagram se interessam na proposta de avaliar e recomendar os perfis em que realizaram alguma compra.

4 VISÃO GERAL DO PROJETO

4.1 Organização do Projeto

Papel	Atribuições	Responsável	Participantes
<i>Desenvolvedor , Gerente</i>	<i>Páginas de Cadastro dos usuários, Desenvolvimento do BackLog, Desenvolvimento do CI.</i>	<i>Felipe</i>	<i>Felipe, Deivid, Luiz, Victor</i>
<i>Desenvolvedor , Gerente</i>	<i>Rotas e comunicação com o BackEnd, Desenvolvimento do BackLog, Responsável pelo acompanhamento do trabalho individual realizado pelos participantes da equipe.</i>	<i>Deivid</i>	<i>Felipe, Deivid, Luiz, Victor</i>
<i>Desenvolvedor , Gerente</i>	<i>Desenvolvimento do Banco de Dados, Desenvolvimento do BackLog.</i>	<i>Luiz</i>	<i>Felipe, Deivid, Luiz, Victor</i>
<i>Desenvolvedor , Gerente</i>	<i>Design e Testes de usuário, Desenvolvimento do BackLog. Acompanhamento do andamento geral do projeto.</i>	<i>Victor</i>	<i>Felipe, Deivid, Luiz, Victor</i>

<i>Orientador</i>	<i>Validação, orientação e auxílio no desenvolvimento do projeto.</i>	<i>George</i>	<i>George</i>
<i>Monitor</i>	<i>Auxiliar, encaminhar e verificar o andamento do projeto com o grupo de desenvolvedores</i>	<i>José</i>	<i>José, Leticia</i>

5 FERRAMENTAS, AMBIENTE E INFRAESTRUTURA

5.1 Hardware

<i>Perfil</i>	<i>Tipo de Hardware</i>	<i>Configurações</i>	<i>Qtd. Planejada</i>	<i>Prazo Estimado</i>	<i>Observação</i>
<i>Desenvolvedor</i>	<i>Computador</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>processador 4 cores/threads</i> <i>4 GB ram</i> 	<i>04</i>	<i>Já possuem</i>	

5.2 Software

<i>Perfil</i>	<i>Tipo de Software</i>	<i>Nome da Ferramenta</i>	<i>Versão</i>	<i>Qtd Licenças Planejada</i>	<i>Prazo Estimado</i>	<i>Observação</i>
<i>Desenvolvedor</i>	<i>Site/Aplicativo</i>	<i>GitHub</i>		<i>Não necessário</i>		<i>Armazenamento do projeto</i>
<i>Desenvolvedor</i>	<i>Aplicativo</i>	<i>insomnia</i>		<i>Não necessário</i>		<i>testes nas rotas do Backend</i>
<i>Organizacional</i>	<i>Aplicativo</i>	<i>Trello</i>		<i>Não necessário</i>		<i>Organização do Kanban Board</i>
<i>Comunicação</i>	<i>Aplicativo</i>	<i>Discord</i>		<i>Não necessário</i>		<i>Reuniões e comunicação da equipe.</i>

6 PROCESSO DE GERÊNCIA DE PROJETO

6.1 Planejamento das Fases e Iterações do Projeto

Planejamento das fases do projeto				
Avaliação dos produtos	Sprint 01		20/03/2021	27/03/2021
	US01	Eu, como usuário, quero avaliar um produto		
	US02	Eu, como desenvolvedor, quero criar um formulário para avaliar um produto		
	US07	Eu como usuário, desejo fazer um		

		comentário em outra avaliação	20/03/2021	20/03/2021
	US17	Eu, como usuário, quero poder editar ou excluir minha avaliação		
	Sprint Review/Sprint Planning/Reunião Monitor	Avaliação da Sprint, Planejamento da próxima sprint e Recomendações do monitor		
Cadastro de usuário/Loja	Sprint 02		20/03/2021	27/03/2021
	US10	Eu, como desenvolvedor, quero criar um formulário de cadastro de lojas		
	US13	Eu, como usuário, quero cadastrar uma loja do Instagram		
	US05	Eu, como usuário, quero me cadastrar no site		
	US08	Eu, como desenvolvedor, quero salvar os usuários em um banco de dados		
	Sprint Review/Sprint Planning/Reunião Monitor	Avaliação da Sprint, Planejamento da próxima sprint e Recomendações do monitor	27/03/2021	27/03/2021
	Sprint 03		27/03/2021	03/04/2021
Alcance dos Vendedores / Filtro	US03	Eu, como desenvolvedor, quero criar um filtro de busca		
	US06	Eu, como desenvolvedor, desejo recomendar uma loja bem avaliada		
	US14	Eu, como usuário, quero ver as lojas bem avaliadas de forma clara		
	US03	Eu, como desenvolvedor, quero criar um filtro de busca		
	Sprint Review/Sprint Planning/Reunião Monitor		03/04/2021	03/04/2021
MVP				
	Sprint 04		03/04/2021	10/03/2021
Ranqueado/ Denúncias	US04	Eu, como usuário, quero dar like para uma avaliação que gostei		
	US11	Eu, como usuário, quero receber recomendações de produtos do meu interesse		
	US09	Eu, como usuário, desejo		

		denunciar uma avaliação ou perfil		
	Sprint Review/Sprint Planning/Reunião Monitor			
	Sprint 05			
	US12	Eu, como administrador, desejo excluir uma avaliação	10/04/2021	10/04/2021
	US15	Eu, como administrador, desejo excluir um perfil		
	US18	Eu, como desenvolvedor, quero criar uma aba de denúncias		
Entrega prevista do projeto funcional				

6.2 Processo de Desenvolvimento e Mensuração

O projeto será elaborado utilizando algumas metodologias ágeis. Utilizaremos parte do Scrum modificado. Onde o Scrum Master será alterado a cada ciclo, dando a possibilidade de liderança para todos os membros da equipe ao longo do projeto. Será feito Sprints mais curtas, com duração de uma semana, por conta do tempo curto para desenvolvimento do projeto. Pela própria equipe serem os “Product Owners”, será feito o BackLog em conjunto com toda a equipe. E será feito as “Dailys” com todo o time para todos estarem a par do que está sendo desenvolvido por cada membro.

Será também utilizado o “Kanban board”, com os dados do BackLog, o que está sendo feito e o que já foi concluído, para assim podermos ter uma noção melhor de como está de fato progredindo o projeto.

Ao final de cada ciclo será realizado as “Sprints Reviews”, os será analisado o “Kanban Board” e atualizaremos o BackLog conforme as necessidades da equipe e do projeto.

Para melhorar a troca de conhecimentos e aprendizado da equipe, será utilizado o “Pair Programming” onde será feito o pareamento em duplas para troca de conhecimentos e desenvolvimento conjunto do projeto.

6.3 Matriz de Comunicação

<i>Descrição</i>	<i>Área/Envolvidos</i>	<i>Periodicidade</i>	<i>Produtos Gerados</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Acompanhamento das Atividades em Andamento - Acompanhamento dos Riscos, Compromissos, Ações Pendentes, Indicadores 	- Equipe de desenvolvimento	- Diário	<ul style="list-style-type: none"> - Descrição das atividades realizadas pelo grupo. - Análise da sprint e do BackLog do projeto.
	- Equipe de desenvolvimento	- Semanal	

<i>-Verificar o andamento e progresso do grupo, auxiliando no que será realizado na próxima sprint;</i>	<i>-Monitor e equipe de desenvolvimento</i>	<i>- Semanal</i>	<i>-Avaliação das atividades exercidas, andamento geral do projeto e validação para desenvolvimento da próxima semana</i>
<i>- Comunicar situação do projeto</i>	<i>- Equipe de desenvolvimento</i>	<i>- Término de cada ciclo</i>	<i>- Ata de reunião e - Relatório de Situação do Projeto.</i>
<i>-Avaliação do projeto e recomendações para desenvolvimento futuro</i>	<i>- Equipe de desenvolvimento e professor Orientador</i>	<i>- Término de cada ciclo</i>	<i>-Avaliação do que foi realizado durante o ciclo e como será o andamento e ajustes para o próximo ciclo.</i>

6.4 Escalabilidade do Projeto

Os conflitos mais comuns que podem aparecer durante o desenvolvimento do projeto são: Conflitos de prioridades, onde não existe um consenso de quais deveriam ser as prioridades das atividades do projeto. Conflitos de gerência, por conta de utilizarmos o método de alternância da gerência, algum membro pode não aceitar bem a gerência de outro colega de equipe. Conflitos de programação, sendo quatro membros distintos desenvolvendo o projeto, pode-se haver discordâncias na forma de se realizar alguma parte do projeto.

Todos os problemas são escaláveis para outras instâncias acima dos membros do projeto. Caso haja um conflito muito grande interno será preciso levar este problema ao professor.

Para evitar estes conflitos, utilizaremos o planejamento preventivo com o conjunto de técnicas descritas no guia PMBOK:

- Agrupamos diversos pontos de vista e opiniões acerca do problema e tomaremos a decisão com base no diálogo em conjunto;
- Encontraremos uma solução que traga a maior satisfação para todos os envolvidos no conflito;
- Suavizar o conflito e enfatizar os acordos acima das diferenças;
- Antecipar e evitar uma possível situação de conflito.

6.5 Gerenciamento de Riscos

Risco	Grau	Mitigação do Risco
Quebra do computador	médio	Será distribuído o trabalho da sprint do participante para os demais integrantes do grupo.
Sobrecarga de trabalho	alto	será feito uma reunião para analisar o problema

		e possíveis alterações.
Escolha errada das Stacks	Médio	Realização de uma refatoração do código.
Baixo conhecimento em programação nas Stacks escolhidas	Médio	A equipe se compromete em auxiliar todos os membros para aprendizado em conjunto.
Falta de experiência em gestão de projeto	Alto	Pode ser preciso alterar o processo de desenvolvimento, fixando a posição de liderança em alguém mais experiente.
Tempo insuficiente para entrega do projeto	Alto	Pelo tempo do semestre ser curto, pode ser preciso haver sobrecarga de trabalho ao final do projeto para entregá-lo no prazo.
Falta de comunicação da equipe	Alto	Pela equipe estar em diversos outros projetos e disciplinas pela UnB, a falta de comunicação e comprometimento podem acarretar na má elaboração do projeto.

6.6 Critérios de Replanejamento

Quando percebido a inviabilidade de entregar o MVP no prazo da maneira como está sendo desenvolvido será realizada uma reunião para replanejamento dos métodos de desenvolvimento do projeto.

7 LIÇÕES APRENDIDAS

Aprendizados Unidade 1:

- Aprendemos inicialmente, o que é um projeto, o que é o gerenciamento de um projeto e como fazer este gerenciamento da forma correta utilizando o guia PMBOK.
- Aprendemos sobre as fases de desenvolvimento de software, onde é preciso seguir etapas respectivamente: Requisitos de software, design, construção, teste, manutenção, engenharia de coordenação, qualidade e engenharia de processos.

- Aprendemos sobre os métodos de desenvolvimento de software, desde métodos sequenciais lineares como o modelo cascata, até o desenvolvimento de metodologias ágeis como Scrum, XP, Lean, entre outras, seus princípios e quando é melhor utilizar cada metodologia. Como por exemplo, tendo as tecnologias e requisitos totalmente definidos, a metodologia clássica sequencial em cascata pode ser melhor que a Scrum por exemplo, pela quantidade de tempo que é gasto na metodologia ágil. Porém, quando é preciso ir analisando e reconfigurando o projeto ao longo de seu desenvolvimento o Scrum oferece um conjunto de soluções melhores que em cascata, mesmo envolvendo mais reuniões e organização.

Para o futuro, podemos melhorar alguns pontos que serão importantes para o desenvolvimento do projeto da melhor forma possível, sendo eles:

- Estudar mais acerca do gerenciamento e organização do projeto;
- Definir melhor e aprender a utilizar todas as plataformas e softwares que serão utilizados no desenvolvimento do projeto;

Aprendizados Unidade 2:

- Durante o desenvolvimento da segunda unidade da disciplina, aprendemos inicialmente sobre Engenharia de Requisito. Onde pudemos definir melhor “o que” será de fato realizado no projeto.
- Aprendemos sobre as etapas da engenharia de requisitos, sendo elas: elicitar, desenvolver, analisar, verificar, validar, comunicar, documentar e gerenciar os requisitos. e sobre a importância dessas etapas para o projeto, pois a qualidade do projeto depende essencialmente dos requisitos.
- Durante a unidade, aprendemos a realizar um “*Lean Inspection*” que de forma similar ao visão do projeto, nos obrigou a descrever melhor o projeto, realizando “*Brainstorming*” dos objetivos, pensando em como seria uma persona que utilizaria a nossa aplicação e sua jornada durante e como nosso aplicativo poderia contribuir com ela. O “*Brainstorming*” de funcionalidades que nos guiou durante o sequenciador, para entendermos de fato, o que será construído e o que estará disponível para o usuário da nossa aplicação realizar e qual será em média o esforço para o desenvolvimento dessas funcionalidades.
- O desenvolvimento do “*Lean Inspection*” também serviu como guia para o desenvolvimento do BackLog e das histórias de usuário. Outras atividades necessárias do projeto foram aprendidas e desenvolvidas ao longo da unidade.
- Além disso, foi aprendido sobre o Safe, sua estrutura baseada nos princípios Lean e Agile, e sobre os seus três níveis, time, programa e portfólio.

Para iniciar a etapa de codificação da aplicação, visamos aprender mais sobre as “*stacks*” que utilizaremos e melhorar a comunicação entre a equipe para conseguir seguir o planejamento proposto.

8 REFERÊNCIAS

1	https://www.reclameaqui.com.br - Reclame aqui, contém reclamações de sites e lojas virtuais em geral.
2	https://www.tripadvisor.com.br/ - TripAdvisor, contém um sistema de recomendação e classificação de ambientes físicos e lojas virtuais de comidas.
3	https://g1.globo.com/economia/noticia/2019/05/23/golpistas-usam-instagram-para-aplicar-fraudes-em-vendas-on-line.ghml - Através dessa notícia do G1 foi possível perceber a falta de uma plataforma específica de avaliação de lojas virtuais do Instagram.