

FGAgenda

VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

Versão 1.3

Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
24/01/2022	1.1	Criação da documentação sobre visão do produto e projeto	Equipe GAMA
27/01/2022	1.2	Correção de acordo com as orientações do professor	Equipe GAMA
02/02/2022	1.3	Lições aprendidas da unidade 1	Equipe GAMA

Sumário

1	<i>VISÃO GERAL DO PRODUTO</i>	4
1.1	Declaração do Problema	4
1.2	Declaração de Posição do Produto	4
1.3	Objetivos do Produto	4
2	<i>ABORDAGEM DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE</i>	4
2.1	Metodologia	5
2.2	Processo	5
2.3	Procedimentos	5
3	<i>LIÇÕES APRENDIDAS</i>	5
3.1	Unidade 1	5
3.2	Unidade 2	5
3.3	Unidade 3	6
3.4	Unidade 4	6
3.5	Unidade 5	6
4	<i>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i>	6

VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

1 VISÃO GERAL DO PRODUTO

1.1 Declaração do Problema

O problema	Dificuldade, dos alunos da UnB, em organizar a agenda quanto às aulas e quanto às demais atividades do dia-a-dia.
Afeta	Alunos da UnB.
Cujo impacto é	Menor desempenho acadêmico.
Uma solução de sucesso seria	Uma agenda personalizada para esse público.

1.2 Declaração de Posição do Produto

Apesar de existirem muitas agendas no mercado, nenhuma delas é voltada e personalizada para o público que o produto apresentado pretende atingir. Dessa forma, o nosso produto destaca-se em meio aos demais devido à forma que se atentará aos problemas dos discentes. Para isso haverá, na aplicação Web, por exemplo, uma maior facilidade de se agendar eventos conforme a grade horária da instituição acadêmica.

Para	Alunos da UnB.
Quem	Possuem dificuldades em se organizar.
O (nome do produto)	FGAgenda
Que	Será personalizado para o público-alvo, facilitando, por exemplo, enquadrar seus afazeres dentro da Grade horária seguida pela instituição acadêmica
Ao contrário	Do google agenda, que não é personalizado para os estudantes da UnB
Nosso produto	Será sincronizado com a grade da UnB, cada evento possuirá uma To-Do List do que o usuário necessita realizar. Além disso, terá notificações para informar que o prazo para a realização de determinada meta está acabando. Finalmente, outras pessoas poderão enviar convites de eventos (ex.: monitoria) e serão apresentadas as porcentagens cumpridas das tarefas.

1.3 Objetivos do Produto

O produto visa, primariamente, facilitar a organização pessoal do discente da UnB com relação a seu tempo. Além disso, visa facilitar que monitores e alunos marquem uma reunião.

2 ABORDAGEM DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

2.1 Metodologia

A partir dos fatores propostos por Sommerville (SOMMERVILLE, 2011), para avaliação quanto a utilização de uma abordagem dirigida a plano ou ágil, a equipe utilizou os seguintes:

1. Sistema.

Nas questões técnicas, o sistema a ser desenvolvido é considerado médio-grande devido ao escopo da aplicação, a qual será realizada para a Web (responsiva) e possui vida útil até o final do semestre 2021/2, pois o produto é focado, principalmente, para os alunos na UnB, portanto, contará com

funcionalidades específicas para o público-alvo. Além do que, as atividades do sistema não precisará passar por análise com o objetivo de verificar se estão de acordo com as normas estabelecidas pelo Governo por Lei, ou seja, não será auditável.

2. Equipe.

O nível de competência da equipe é satisfatório para as tecnologias escolhidas para produzir a aplicação, e como ocorrerá a rotatividade dos desenvolvedores do back-end e do front-end, a equipe pode ser considerada full-stack, ainda tendo como suporte para o sistema as tecnologias: Django/Python, HTML/CSS, PWA, Git/GitHub, Figma, Microsoft Teams, ZenHub.

3. Organização.

Nos aspectos organizacionais, não é necessário uma especificação detalhada dos requisitos antes de começar a implementação, além do que o Product Owner será parte da equipe, e com a entrega de uma funcionalidade da aplicação por semana, o objetivo principal é a valorização do produto como um todo.

De acordo com as características do produto com relação às questões técnicas, humanas e organizacionais, a metodologia escolhida pela equipe foi a Metodologia Ágil, e dentro dela, o Framework Scrum.

Tendo em vista os aspectos do sistema, o Scrum possibilita desenvolver, de maneira mais eficiente, uma aplicação a partir do tamanho do escopo definido, médio-grande, em um prazo curto-médio, de 4 a 5 meses, pois a Framework utiliza-se, principalmente, da construção de um Backlog e de Sprints.

Com base nos aspectos da equipe, o Scrum se alinha com o conhecimento prévio possuído pelos desenvolvedores. Dado que todos envolvidos no projeto possuem pouca experiência na concepção de softwares complexos, o scrum certamente é uma boa ideia por possibilitar, com certa facilidade, o melhor planejamento da resolução de pendências que eventualmente surgirem no fim de cada sprint.

Considerando os aspectos da organização, o Scrum possibilita um desenvolvimento do produto sem ter todas as etapas especificadas previamente, isso facilitaria o planejamento de todo o projeto. Além disso, com as sprints semanais a equipe teria uma melhor produtividade e organização de todo o desenvolvimento do produto.

As principais práticas, baseadas no método Scrum, que serão utilizadas pela equipe são: planejamento da sprint, daily scrum, sprints de uma semana de duração, retrospectiva da sprint, com sprint review ao final de cada sprint, rotatividade dos papéis de Product Owner e Scrum Master com o objetivo de que cada membro ganhe experiência diferentes de não apenas ser Desenvolvedor, utilização do quadro kanban que será o ZenHub do GitHub, além de pair pairing e planning poker.

2.2 Processo e Procedimentos

Atividade	Objetivo	Papel	Método	Ferramenta
Estabelecer escopo do produto	Estabelecer funcionalidades e definir as características que devem estar presentes no produto.	Product Owner e Equipe de desenvolvimento	Reunião em que será definido o escopo do produto e organizá-lo em uma planilha	Google Sheets
Organizar sprint	Planejar o Backlog da Sprint.	Product Owner, Scrum master e Equipe de desenvolvimento	Reuniões no começo da semana para definir o backlog e alinhamento da equipe	GitHub/ZenHub
Executar Sprint	Concluir todas as atividades determinadas pelo Backlog	Equipe de Desenvolvimento	Distribuição dos requisitos para os membros da equipe	GitHub/ZenHub e Django/Python

<i>Reuniões Diárias</i>	<i>Acompanhar o desenvolvimento das funcionalidades da Sprint.</i>	<i>Equipe de desenvolvimento</i>	<i>Exposição das atividades realizadas no dia e planejamento do dia seguinte.</i>	<i>Microsoft Teams</i>
<i>Controlar Versões do Produto</i>	<i>Administrar os diferentes branches do produto para que seja possível voltar à versões mais estáveis caso necessário.</i>	<i>Desenvolvedor</i>	<i>Desenvolvimento de novas funcionalidades através do versionamento do projeto.</i>	<i>Git/GitHub</i>
<i>Definição de protótipo de baixa/média fidelidade</i>	<i>Criar protótipos de telas que serão utilizadas como base para desenvolvimento da aplicação web.</i>	<i>Desenvolvedor</i>	<i>Elaborar páginas que servirão de base para desenvolver front-end.</i>	<i>Figma</i>
<i>Criar interface da tela</i>	<i>Concluir as telas da aplicação WEB</i>	<i>Desenvolvedor</i>	<i>Códigos html buscando desenvolver a interface de acordo com o protótipo de baixa/média fidelidade</i>	<i>HTML/CSS</i>
<i>Deployment</i>	<i>Criar um link para o projeto poder ser acessado por qualquer pessoa.</i>	<i>Desenvolvedor</i>	<i>Deploy no Github Pages</i>	<i>GitHub Pages</i>
<i>Entregar o produto</i>	<i>Entregar produto (MVPs) para o cliente</i>	<i>Product Owner</i>	<i>Commit no Github</i>	<i>GitHub</i>

3 LIÇÕES APRENDIDAS

3.1 Unidade 1

As principais lições aprendidas pela equipe Gama foram: organização e pré-concepção de um projeto de software, diferença entre abordagens ágeis e dirigidas a plano, disciplinas de Engenharia de Software, Framework Scrum. As ações a serem tomadas para melhorar são: o ambiente de desenvolvimento, execução das reuniões diárias, definição dos requisitos, criação de protótipos de telas para basear a codificação do site da aplicação e nivelamento dos conhecimentos da equipe.

4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. SOMMERVILLE, I. Processos de software. In: SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. 9. ed. rev. São Paulo: Pearson, 2011.