**Plano de Projeto**

**Sistema de Busca e Repositório – SBR**

**Histórico da Revisão**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 02/02/2016 | 1.0 | Versão inicial do documento | Guilherme Alves |
| 15/02/2016 | 2.0 | Atualização do cronograma | Equipe |
| 18/02/2016 | 3.0 | Sprint planning, sprint 2 | Guilherme Alves |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Índice

[1 – Introdução](#h.gjdgxs)

[1.1 – Objetivo do documento](#h.30j0zll)

[1.2 – Público Alvo](#h.1fob9te)

[2 – Escopo do Projeto](#h.3znysh7)

[2.1 – Objetivos do projeto](#h.2et92p0)

[2.3 – Definição do Escopo](#h.3dy6vkm)

[3 – Ciclo de Vida/Metodologia](#h.4d34og8)

[3.1 – Ciclo de Vida e suas fases](#h.2s8eyo1)

[3.2 - Metodologia de desenvolvimento](#h.17dp8vu)

[3.2.1 - Backlog de produto](#h.3rdcrjn)

[4 – Cronograma](#h.26in1rg)

[4.1 – Definição das datas](#h.lnxbz9)

[4.2 – Marcos do projeto](#h.35nkun2)

[4.3 – EAP](#h.1ksv4uv)

[5 – Papéis](#h.44sinio)

[6 – Recursos](#h.2jxsxqh)

[7 – Riscos do projeto](#h.z337ya)

[8 – Plano de Comunicação](#h.3j2qqm3)

[8 – Viabilidade e Avaliação](#h.4i7ojhp)

# 1 – Introdução

## 1.1 – Objetivo do documento

Este documento tem como intuito apresentar o plano de projeto relativo ao SBR. Portanto, este será uma orientação de quais atividades, quando e como serão realizadas.

## 1.2 – Público Alvo

Este documento pode ser utilizado pelo cliente e seus representantes e pela equipe de desenvolvimento do projeto, responsável pela execução do projeto.

# 2 – Escopo do Projeto

## 2.1 – Objetivos do projeto

A finalidade do sistema é prover um ambiente para estudo por meio de exemplos, haverá ranking, bons artefatos serão votados e poderão ser utilizados como modelos de aprendizagem, por exemplo códigos bem comentados serão mais didáticos, logo, melhor votados.

## 

## 2.3 – Definição do Escopo

Atualmente, não existe um repositório unificado e de fácil busca para artefatos de Software na UFG. O SBR é um sistema que visa criar, por meio de um cadastro, um ambiente onde alunos e professores podem postar artefatos marcados com tags para melhorar a busca. Artefatos gerados por trabalhos podem ser inseridos no sistema.

# 3 – Ciclo de Vida/Metodologia

## 3.1 – Ciclo de Vida e suas fases

Neste projeto utilizaremos um ciclo de vida iterativo e incremental com quatro fases: Planejamento, Análise e Design, Construção e Entrega.

Na etapa de planejamento será realizado o planejamento das diversas atividades que serão realizadas no decorrer do projeto. Serão desenvolvidos os seguintes documentos: Plano de projeto, Documento de requisitos.

Na etapa de Análise e Design será desenhado a forma como o software será construído, no formato de diagramas e planejamento dos sprints. No final desta etapa acontece uma revisão.

Na etapa de Construção será desenvolvido o código-fonte do projeto com base no que foi desenvolvido na etapa de Análise e Design, juntamente com a documentação apropriada.

Na etapa de Entrega, teremos uma revisão final do produto de software junto com a etapa de garantia de qualidade, e por fim teremos uma baseline entregue e revisada, pronta para uso.

## 3.2 - Metodologia de desenvolvimento

No projeto será aplicado a metodologia ágil de desenvolvimento Scrum. Este será dividido em ciclos do Scrum, isto é, Sprints, que representam iterações no projeto nas quais serão executadas as etapas do ciclo de vida definidos na seção anterior.

No início de cada sprint, os casos de uso serão apresentados pelo Product Owner para o Scrum Master (o responsável pela equipe de desenvolvimento) na reunião de planejamento. Essa reunião é chamada de Sprint Planning I. Nela, o Backlog será priorizado para definir quais casos de uso serão desenvolvidos no Sprint.

Depois, acontece o sprint planning 2 onde o Scrum Master irá explicar o backlog para todo o time de desenvolvimento e estes backlogs são especificados em tarefas. No final do sprint serão realizadas as revisões, onde serão apontados os problemas, e será mostrado o que foi alcançado no sprint com relação ao planejado. E por fim acontece a retrospectiva onde é identificado o que funcionou bem no sprint, o que pode ser melhorado e como melhorar.

Esta sequência de atividades (sprint planning 1, sprint planning 2, revisões e retrospectiva) acontece antes de cada sprint.

Deve ocorrer um monitoramento diário do progresso, em reuniões que não devem superar 7 minutos.

### 3.2.1 - Backlog de produto

Neste plano de projeto serão desenvolvidos somente os casos de uso definidos na tabela a seguir. Existe uma estimativa de esforço em horas para cada um dos casos de uso, porém esta estimativa será refinada no decorrer do projeto, após as reuniões de sprint planning.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Identificador** | **Nome** | **Estimativa de esforço** |
| CSU01 | Upload de artefato | 24 Horas |
| CSU02 | Listar artefatos | 24 Horas |
| CSU03 | Baixar artefato | 02 Horas |
| CSU04 | Avaliar artefato | 44 Horas |
| CSU05 | Dar destaque | 12 Horas |
| CSU06 | Deletar artefato | 08 Horas |
| CSU07 | Fazer Login | 06 Horas |

# 4 – Cronograma

## 4.1 – Definição das datas

Seguindo a metodologia Scrum, o projeto está dividido em sprints. As datas para cada sprint do projeto estão definidas na tabela abaixo:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sprints** | **Data de início** | **Data de encerramento** | **Backlog** |
| Sprint 1 | 02/02 | 12/02 | CSU1, CSU2, CSU7 |
| Sprint 2 | 15/02 | 22/02 | CSU3, CSU5 |

As cerimônias do Scrum acontecerão nas datas seguindo a tabela a seguir:

|  |  |
| --- | --- |
| **Cerimônias** | **Data** |
| Sprint planning 1 do sprint 1 | 02/02 |
| Revisões do sprint 1 | 12/02 |
| Sprint planning 1 do sprint 2 | 15/02 |
| Revisões do sprint 2 | 18/02 |
| Retrospectiva do sprint 2 | 22/02 |

## 4.2 – EAP

# 5 – Papéis

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Papel** | **Conhecimentos necessários** | **Responsável** |
| Product Owner | Conhecer as necessidades reais e expectativas envolvidas no projeto; Critérios de aceitação do produto; Habilidade com comunicação; Domínio sobre as cerimônias da metodologia Scrum. Fornecedor de Requisitos. | Augusto César |
| Scrum Master | Domínio sobre a metodologia Scrum; | Guilherme Alves |
| Desenvolvedores | Conhecimentos básicos sobre a linguagem java. | Jhordan Gabriel  Igor Queiroz |

# 6 – Recursos

|  |  |
| --- | --- |
| **Recurso Humano** | **Esforço Semanal (Horas)** |
| Augusto César | 15 |
| [Guilherme](http://currículos/Currículo%20-%20Guilherme%20Alves.pdf) Alves | 15 |
| Jhordan Gabriel | 15 |
| Igor Queiroz | 15 |

# 7 – Plano de Comunicação

As ferramentas utilizadas para a comunicação será: [...],

As reuniões devem ser solicitadas e marcadas por meio de [...].

Interessados:

- Product Owner - Augusto César - augustocesar.ffalcao@gmail.com

- Scrum Master - Guilherme Alves -guiars7@gmail.com

- Desenvolvedor -Jhordan Gabriel - jhordangabriel@hotmail.com

- Desenvolvedor - Igor Queiroz - igor-qs@hotmail.com

# 8 – Viabilidade e Avaliação

Tendo em vista que o esforço necessário para o projeto é estimado em 120 horas e o tempo disponível pela equipe é estimado em 60 horas semanais.

De acordo com os riscos associados, foram considerados o domínio do negócio, tecnologias a serem utilizadas, ferramentas e técnicas, todos, vinculados ao projeto, o parecer final foi estabelecido como um projeto viável para desenvolvimento.

A aprovação foi feita seguindo os critérios de avaliação de requisitos definidos no processo de Gerência de Requisitos.

Avaliação Final: Aprovado