

Documento de Visão do Projeto

Histórico de Revisão

| Data | Versão | Modificação | Autor | | :- | :- | :- | :- | | 11/02/2021 | 0.1 | Criação da estrutura do documento | Flavio Vieira | | 18/02/2021 | 0.2 | Primeira versão documento de visão | Flavio Vieira, Joao Paulo e Paulo Henrique | | 06/03/2021 | 0.3 | Revisão do documento pós feedbacks | Paulo Henrique, João Paulo, Flávio Vieira | | 06/03/2021 | 0.4 | Revisão gerenciamento de riscos | Paulo Henrique, Flávio Vieira |

Sumário

1. INTRODUÇÃO

1.1. Problema

1.2. Declaração do Problema

1.3. Objetivos do Projeto

2. STAKEHOLDERS

3. VISÃO GERAL DO PRODUTO

3.1. Declaração de Posição do Produto

3.2. Mínimo Produto Viável (MVP)

4. VISÃO GERAL DO PROJETO

4.1. Organização do Projeto

5. FERRAMENTAS, AMBIENTE E INFRA-ESTRUTURA

5.1. Hardware

5.2. Software

6. PROCESSO DE GERÊNCIA DE PROJETO

6.1. Planejamento das Fases e Iterações do Projeto

6.2. Processo de Desenvolvimento e Mensuração

6.3. Matriz de Comunicação

6.4. Escalabilidade do Projeto

6.5. Gerenciamento de Riscos

7. LIÇÕES APRENDIDAS

8. REFERÊNCIAS

Visão do Projeto

1. Introdução

1.1. Declaração do Problema

Questionamento	Resposta
O problema	A falta de conhecimento em relação à educação financeira
Afeta	Idosos, adultos e adolescentes os quais possuam algum tipo de renda
Cujo impacto é	Desequilíbrio nos gastos que pode gerar endividamento
Uma solução de sucesso seria	Apresentar informações sobre os seus gastos; Dicas de gerência;

1.2. Objetivos do Projeto

Prover uma plataforma virtual que visa auxiliar na gestão e visão dos gastos de pessoas, famílias e/ou grupos para tomadas decisão a fim de controlar a saúde financeira dos mesmos.

2. Stakeholders

Nome	Descrição	Responsabilidade
------	-----------	------------------

Nome	Descrição	Responsabilidade
Usuário comum (individual)	Usuário que deseja controlar seus gastos pessoais	Monitorar e fazer o lançamento dos gastos na plataforma
Equipe de desenvolvimento	Planejamento, desenvolvimento e manutenção da plataforma de acordo com as premissas e regras de negócio dos investidores	Executar o projeto dentro do prazo estipulado com base no escopo de engenharia de requisitos previamente definido
Investidores	Zelam pela execução do projeto para que este tenha o resultado esperado e obtenham retorno sobre o investimento	Manter o padrão de qualidade e financiar o desenvolvimento do projeto

3. Visão Geral do Produto

3.1. Declaração de Posição do Produto

Para	Quem	O Equilibrium	Que	Ao Contrário	Nosso Produto
Idosos, adultos e adolescente os quais possuam alguma renda	Tem dificuldade com o controle de seus gastos e investimentos	Plataforma <i>web</i> de controle financeiro	Gera indicadores e dicas que possam auxiliar nas tomadas de decisões financeiras	Tradicional planilha de gastos	Faz a gestão e exibição interativa de sua renda e gastos, seja em escopo individual ou em grupo

3.2. Mínimo Produto Viável (MVP)

Uma solução de sucesso para o problema analisado seria a criação de um **dashboard** interativo capaz de **exibir métricas** e **dicas de gestão** para seus usuários em forma de **relatórios**.

4. Visão Geral do Projeto

4.1. Organização do Projeto

Papel	Atribuições	Responsável	Participantes
<i>Product Owner</i>	Responsável pelos interesses dos investidores; Define e pondera quais funcionalidades possuem prioridade de execução;	Paulo	João, Flávio
<i>Scrum Master</i>	Reposável por monitorar as práticas scrum; Motivar a equipe; Entrega contínua de valor ao produto;	João	Flávio, Paulo
Desenvolvedor	Executar o projeto com base no escopo predefinido pela Engenharia de Requisitos	Paulo, Flávio, João	Paulo, Flávio, João
Mentor	Avaliar a qualidade do proejto criado	George Marsicano	Paulo, Flávio, João

5. Ferramentas, Ambiente e Infra-Estrutura

5.1. Hardware

Perfil	Tipo de Hardware	Configurações	Qtd. PLanejada	Prazo Estimado	Observação
Desenvolvedor	Computador	Intel I3; 4gb RAM;	03	18/02/21	-

5.2. Software

Perfil	Tipo de Software	Nome da Ferramenta	Versão	Qtd. Licenças	Prazo Estimado	Observação
Desenvolvedor	Gerenciador de versionamento e repositórios	GitHub	-	Free	Satisfeito	-
Desenvolvedor	Editor de texto	VSCode	-	Free	Satisfeito	-
Desenvolvedor	Deploy	Azure	-	Free	05/04/2021	-
<i>Product Owner, Scrum Master</i> e Desenvolvedores	Comunicação	Microsoft Teams	-	03 licenças de estudantes UnB	Satisfeito	-

6. Processo de Gerência de Projeto

O **Equilibrium** utilizará como premissa organizacional de projeto de desenvolvimento de software o modelo ágil *Lean Kanban*. Estrutura que permite uma entrega rápida, contínua e flexível de valor ao produto. Por se espelhar em uma cultura *Kanban*, um quadro de Backlog será alimentado e cada história terá sua prioridade diante das demais.

6.1. Planejamento das Fases e Iterações do Projeto

Sprint	Início	Fim	Proposta
01	05/02/2021	11/02/2021	Definição do Projeto
02	12/02/2021	18/02/2021	Criação do Documento de Visão
03	19/02/2021	25/02/2021	Tranferência de conhecimentos técnicos
04	26/03/2021	04/03/2021	Documentação do projeto e revisões
05	05/03/2021	11/03/2021	Definição de Backlog do Produto; Organização estrutural dos requisitos; Definição do Backlog da Sprint 06
06	12/03/2021	18/03/2021	Implementação Backlog Sprint 06; Revisão de Sprint; Definição do Backlog da Sprint 07;
07	19/03/2021	25/03/2021	Implementação Backlog Sprint 07; Revisão de Sprint; Definição do Backlog da Sprint 08;
08	26/03/2021	01/04/2021	Implementação Backlog Sprint 08; Revisão de Sprint;
09	02/04/2021	08/04/2021	Revisão de código; Homologação; Entrega de Release 1.0;
10	09/04/2021	15/04/2021	Grooming de Backlog; Priorização de histórias; Definição do Backlog da Sprint 11
11	16/04/2021	22/04/2021	Implementação Backlog Sprint 11; Revisão de Sprint; Entrega de Release 1.1; Definição do Backlog da Sprint 12;
12	23/04/2021	29/04/2021	Implementação Backlog Sprint 12; Revisão de Sprint; Entrega de Release 1.2; Definição do Backlog da Sprint 13;
13	30/04/2021	06/05/2021	Revisão de código; Revisão dos documentos; Homologação; Entrega de Release 2.0;
14	07/05/2021	13/05/2021	Testes de usabilidade; Revisões gerais do projeto;

6.2. Processo de Desenvolvimento e Mensuração

O *Lean Kanban* é um método para a implantação de mudanças que não prescreve papéis ou práticas específicas. Em vez disso, oferece uma série de princípios que buscam melhorar o desempenho e reduzir desperdício, eliminando atividades que não agregam valor para a equipe/projeto. Para controlar estas atividades, regularmente, **histórias de usuários** serão escritas e **pontuadas** de forma que haja uma **priorização** na execução visando, sempre, o êxito do **MVP** no menor prazo possível.

6.3. Matriz de Comunicação

Descrição	Área/Envolvidos	Periodicidade	Produtos Gerados
Sprint	Todos da equipe	Semanal	Atividades propostas para a semana
Planejamento	Todos da equipe	Definido na seção 6.1	Planejamento de Backlog para a próxima Sprint
Revisão	Todos da equipe	Definido na seção 6.1	Revisão das entregas propostas pelo planejamento de Sprint
Grooming	Todos da equipe	Definido na seção 6.1	<i>Brainstorm</i> de requisitos do produto
Homologação	Todos da equipe	Definido na seção 6.1	Conferência das entregas frente ao proposto no MVP

6.4. Escalabilidade do Projeto

Como proposta de escalabilidade do projeto **Equilibrium** definiu-se como hierarquia de decisões:

Função	Prioridade nas Decisões
<i>Product Owner</i>	Regras de negócio
<i>Scrum Master</i>	Relativas à execução, planejamento e revisão das Sprints
Mentor	Consultor com prioridade máxima em todas as áreas

6.5. Gerenciamento de Riscos

O gerenciamento de risco tem como objetivo descrever e acompanhar quais são os riscos do projeto, com uso de indicadores de gestão de risco para avaliar a probabilidade e os impactos dessas ameaças ao projeto.

Risco	Descrição	Mitigação	Indicador de Monitoramento	Threshold
R1	Limitação técnica de membros da equipe	Mobilização da equipe para realizar treinamentos e KTs (<i>Knowledge Transfer</i> - Transferência de conhecimento)	Heatmap de conhecimentos	Estagnação em baixo nível
R2	Falta de comprometimento da equipe com o projeto	Envolver e motivar os membros da equipe lembrando a missão do projeto	Burndown	Finalizar sprint sem entregar o que foi proposto
R3	Planejamento ineficiente	Analisar os pontos falhos do planejamento prévio e corrigir os posteriores	Entregas sem geração de valor para o negócio	Realease 1.0 distante de MVP
R4	Dependência de um ou mais membros do time para o andamento do projeto	Fazer pareamento dos membros mais experientes com os menos experientes	WIP (<i>Work in Progress</i>)	História altamente dependente de WIP
R5	Falha na comunicação entre os membros da equipe	Deixar claro todos os canais de comunicação e dar maior abertura para todos os membros	Quadro Kanban	Mais de um desenvolvedor trabalhando na mesma história
R6	Membros atarefados em outras disciplinas	Criação de um cronograma em conjunto que possa ponderar a capacidade de entrega individual e manter a entrega contínua para o projeto	Agenda	Excessivos conflitos de entregas

Risco	Descrição	Mitigação	Indicador de Monitoramento	<i>Threshold</i>
R8	Desistência de membros	Realocação das tarefas	Aviso prévio	-

7. Lições Aprendidas

Desde o princípio do projeto situações adversas se mostraram presentes e, diante disso, uma série de pontos foram levantados e consequentemente resolvidos. Algumas premissas básicas para que a execução se tornasse uma realidade foram tomando forma e mostrando que, para este projeto, fazer o que se foi proposto e depois refinar é mais eficiente que fazer com perfeita execução desde o começo. Viu-se na prática que entrega contínua gera valor e que todos são capazes de as fazer. Por último mas não menos importante: se o problema é de ninguém, ele é seu!

8. Referências

1. [Texto descritivo sobre a estrutura e objetivo dos tópicos do documento de visão](#) - Acessado em 11/02/2021
2. [Scrum é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de software](#) - Acessado 11/02/2021
3. [Lean Kanban](#) - Acessado 10/03/2021