|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Plano de Qualidade** | | |
| Projeto: Sistema de Gerenciamento de Recursos de Infra-estrutura (SGRI) | | |
| Gerentes de Projeto: Helton L. Muniz da Silveira, Laila C. de Aguiar Martins, Lívia R. Souza, Tiago Amim. | | |
| Artefatos a serem verificados | | |
| Nome do artefato | Tipo de verificação | Quando |
| Plano do projeto | Checklist | 04/05/2012 |
| Declaração de escopo | Checklist e revisão | 04/05/2012 |
| Código fonte | Verificação e teste | 10/06/2012 |
| Ambiente necessário para as atividades de qualidade | | |
| Artefato de Entrada: Plano de projeto  Local: Preferência por locais reservados, onde possam ser realizadas reuniões e discussões sobre o planejamento do projeto.  Material: Escopo do projeto, documentação do patrocinador, livros e manuais sobre o padrão do processo a ser seguido.  Padrão: Descrever as tarefas e artefatos a serem realizadas, detalhadamente, prevendo uma data de entrega e os participantes da equipe a realizarem. | | |
|  | | |
| Artefato de Entrada: Declaração de escopo  Local: Preferência por locais reservados e silenciosos, onde a documentação possa ser avaliada e analisada.  Material: Escopo do projeto, documentação do patrocinador, plano do projeto, livros e manuais sobre o padrão do processo a ser seguido.  Padrão: Descrever o escopo do projeto, os objetivos, suas entregas, seu patrocinador e apresentar os gerentes. Definir: os artefatos a serem entregues, os limites do projeto, as restrições do projeto, as premissas, os riscos e os marcos. Toda estrutura deve estar organizada, disponibilizada de forma simples para que seja facilmente interpretada pelo leitor. | | |
|  | | |
| Artefato de Entrada: Código Fonte  Local: Preferência por locais silenciosos, reservado e onde seja fácil se concentrar para a realização das tarefas.  Material: Livros, manuais, fóruns e apostilas podem ser utilizados para auxiliar o desenvolvimento, sanar dúvidas e solucionar problemas no uso da linguagem de programação.  Padrão: A arquitetura deve ser MVC. São exigidas boas práticas de programação: inserção de comentários explicativos, código limpo e organizado, endentação, refatoração, nomes significativos de variáveis e arquivos, entre outros. | | |