



Plano de Gerenciamento do Projeto

MOBILE EDUCATION ADULT

Disciplina: PSP 2 – Turma B

Cliente: Equipe SDG

Aprovação do projeto: Edgar Costa Oliveira

Data: 05 de outubro de 2020

Brasília
2020



Histórico de Alterações do Documento

<i>Versão</i>	<i>Alteração efetuada</i>	<i>Responsável</i>	<i>Data</i>
0.1	Criação do documento e elaboração dos planos	Alexandre Simões, Bruno Borba, Leonardo Nassif	25/09/2020
0.2	Revisão do PGR, PGQ e PGC	Alexandre Simões, Júlia Kniggendorf	04/10/2020
0.3	Revisão do PGR, PGQ, PGC e PGE	Alexandre Simões, Bruno Borba	05/10/2020
0.4	Revisão do objetivo, PGC, PGE e formatação	Alexandre Simões, Júlia Kniggendorf	06/10/2020
0.5	Revisão geral e do PMP, PGC e PGE	Alexandre Simões, Júlia Kniggendorf, Leonardo Nassif, Bruno Borba	07/10/2020



SUMÁRIO

Histórico de Alterações do Documento	2
1 Objetivos deste documento	4
2 Plano de Gerenciamento do Cronograma	4
3 Plano de Gerenciamento do Escopo	5
4 Plano de Gerenciamento da Qualidade	6
5 Plano de Melhorias no Processo	6
6 Plano de Gerenciamento de Pessoal	7
7 Plano de Gerenciamento das Comunicações	8
8 Plano de Gerenciamento de Riscos	9



1 Objetivos deste documento

O Plano de Gerenciamento de Projeto tem como objetivo destrinchar e definir quais serão as etapas do projeto. Seguindo as diretrizes do PMBOK, a iniciação, planejamento, execução, controle, monitoramento e encerramento devem ser planejados de forma a auxiliar no desempenho adequado das atividades e garantir a fluidez do planejamento. O documento deve destrinchar custos, tempo estimado e objetivos pontuais além de poder ser revisitado pela a equipe ao longo do projeto e ser utilizado como guia.

2 Plano de Gerenciamento do Cronograma

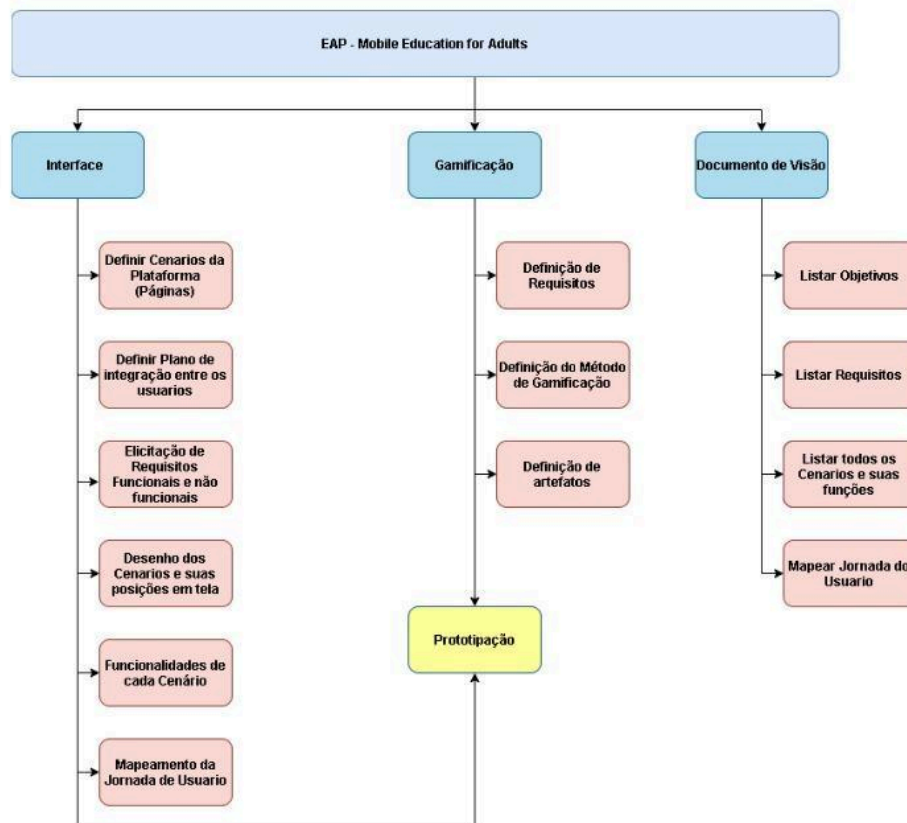
O Cronograma foi gerenciado utilizando o Microsoft Planner, o Projeto foi dividido em Iniciação, Planejamento, Execução, Monitoramento e Controle e Encerramento. A iniciação consiste na fase de ambientação para analisar o projeto e levantar as entregas principais, definição do escopo preliminar, levantamento dos riscos e os objetivos do Projeto.

Em seguida ocorreu a Fase de Planejamento na qual ocorrerá a preparação para o desenvolvimento, essa fase se resume a realização de pesquisas e estudos acerca de interface, gestão financeira e metodologia de gamificação.

Logo após a Fase de Execução na qual será iniciada a construção do aplicativo e colocadas todas as ideias na prática juntamente com as funcionalidades, nessa fase o grupo é dividido entre Interface e Gamificação para que no final cada grupo tenha seu protótipo e por fim ocorrerá a junção e desenvolvimento do protótipo do aplicativo.

Na quarta fase, Monitoramento e Controle, foi apresentada a versão final aos *stakeholders* e para alguns clientes a fim de receber *feedbacks* e assim, se necessário, melhorar em alguns pontos. É importante citar a Turma de PSP5 que irá se responsabilizar pelo controle de qualidade do projeto, etapa que está inclusa no Monitoramento, e a Turma de PSP8 que irá gerir a integração entre as Turmas de PSP.

Por final há o Encerramento onde foram entregues as versões finais e o documento de visão, que trará todas as especificações técnicas do *App*, as abordagens dos Objetivos, os Requisitos Funcionais e não funcionais assim como todo o funcionamento de todas as páginas.



3 Plano de Gerenciamento do Escopo

O Plano de Gerenciamento do Escopo documenta como o escopo do projeto será definido, gerenciado, controlado, verificado, e comunicado à equipe do projeto e os interessados.

O projeto se baseia no desenvolvimento de um aplicativo para que catadores que trabalham nas cooperativas consigam administrar seu dinheiro, já que a dinâmica de pagamento mudou após o fechamento do Lixão da Estrutural. O *app* em questão contará com quesitos básicos para a gestão financeira como controle de Gastos e Controle de Ganhos, assim como na evolução para saber se ao longo prazo haverá economia ou acúmulo de dívidas, o aplicativo também contará com um Game que fixe mais a atenção dos catadores em relação sua situação financeira.

Na fase inicial do projeto fizemos um brainstorm com toda a equipe para imaginarmos quais pontos seriam relevantes incluímos para limitarmos o escopo do nosso projeto em cenários da plataforma. A equipe vai manter a

comunicação sobre o escopo do projeto nas Seguintes plataformas: Microsoft Teams, Microsoft Planner e Whatsapp, para complementar o Escopo do Projeto e todos os seus cenários possíveis para que seja desenvolvido uma



aplicação completa que gere valor e seja útil para o desenvolvimento educacional e financeiro para os Catadores de Resíduos os quais são nossos usuários e que nos fornecerão os principais requisitos.

4 Plano de Gerenciamento da Qualidade

O Plano de Gerenciamento da Qualidade define requisitos e padrões da qualidade aplicáveis ao projeto e às suas entregas, descreve como será verificado a conformidade das entregas. Devido às características de interdisciplinaridade do projeto, o gerenciamento da qualidade será realizado pela equipe correspondente de Projeto de Sistema de Produção 5, através de reuniões de validação e acompanhamento das entregas do projeto. Desse modo as ferramentas de medição da qualidade a serem utilizadas serão decididas pela equipe de PSP5.

Data das Reuniões:

- 12/10 - Validação dos requisitos funcionais e não funcionais
- 26/10 - Validação dos requisitos da gamificação
- 09/11 - Validação dos protótipos da interface e da gamificação
- 11/11 - Validação da interface e gamificação já integradas
- 16/11 - Validação da versão final do aplicativo
- 23/11 - Validação dos critérios

5 Plano de Melhorias no Processo

O plano de melhorias do projeto tem como objetivo detalhar as etapas de análise do projeto que irão facilitar a identificação de desperdícios e de atividades sem nenhum valor agregado. Desse modo, as melhorias no processo podem estar atreladas às análises e validações que serão realizadas pela equipe de PSP5, que poderá prestar auxílio na identificação dos pontos falhos nas entregas e nos processos precursores às mesmas.

Plano de melhoria constante

As melhorias de processo nesse projeto serão baseadas no ciclo PDCA (Plan; Do; Check; Act). Seguindo essa metodologia, será possível acompanhar mais de perto o funcionamento de cada entrega e sua respectiva efetividade, sendo capazes assim, de implementar melhorias de uma forma mais rápida.

O ciclo PDCA é composto por essas quatro etapas:



- Plan (Planejamento) - Etapa que estabelece não só os objetivos, mas também os meios os quais a equipe irá se guiar.
- Do (Execução) - Implementação do que foi decidido na etapa anterior, ajuntamento de dados que serão avaliados e interpretados na fase seguinte
- Check (Checagem) - Análise para avaliar se a meta definida na primeira fase foi cumprida de fato.
- Act (Agir) - Correr atrás das causas, prevenir os possíveis empecilhos e botar os padrões em prática para que os próximos processos sejam organizados.

6 Plano de Gerenciamento de Pessoal

Sobre o documento

Este documento tem como principal objetivo descrever, de forma explicativa, como funcionará a disposição dos integrantes do grupo para que o projeto seja bem dividido e que consigamos apresentar um trabalho final satisfatório

Mobilização do pessoal

Por sermos um grande grupo de 10 integrantes, utilizamos software Project Libre para que tenhamos uma visualização mais fácil de quem está envolvido em cada atividade e consigamos delegar as atividades sem que tenha um integrante extremamente ocupado enquanto há outro ocioso.

- Alexandre Simões
 - ☐ Plano de gerenciamento de riscos
 - ☐ Plano de gerenciamento da qualidade
 - ☐ Plano de gerenciamento das comunicações
 - ☐ PGP
- Bianca Costa
 - ☐ Redigir o TAP
 - ☐ Levantamento de requisitos
- Bruno Borba
 - ☐ Plano de gerenciamento do cronograma
 - ☐ Plano de gerenciamento do escopo do projeto
 - ☐ PGP



- Guilherme Gazzoni
 - ☐ Declaração do escopo
- Guilherme Rocha
 - ☐ Redigir o TAP
 - ☐ Levantamento de riscos
- Isabel Alves
 - ☐ Redigir o TAP
 - ☐ Definição de objetivos do projeto
- Julia Kniggendorf
 - ☐ PGP
 - ☐ Plano de gerenciamento das comunicações
- Leonardo Nassif
 - ☐ Plano de gerenciamento de pessoal
 - ☐ Plano de melhorias no processo
 - ☐ PGP
- Mateus Galuban
 - ☐ Declaração de escopo
 - ☐ PowerPoint de apresentação
- Vinicius Barsante
 - ☐ Declaração de escopo
 - ☐ PowerPoint de apresentação

7 Plano de Gerenciamento das Comunicações

O Plano de Gerenciamento das Comunicações é utilizado para priorizar e organizar todas as informações e resultados decorrentes do projeto. Ele garante a fluidez das atividades e evita o desperdício de recursos pois interfere diretamente em todas as áreas de conhecimento do Plano de Gerenciamento. Para um bom gerenciamento das comunicações é importante estabelecer a relevância e importância de cada artefato relacionado à proposta e assim prever qualquer dificuldade futura.

No caso do projeto de Mobile Education Adult descrito neste plano podemos definir que toda comunicação será realizada de forma remota devido à situação atual de pandemia, assim como todas as entregas que serão apresentadas e validadas virtualmente. Como software de gestão o *Planner* foi escolhido inicialmente, ferramenta desenvolvida pela Microsoft com o intuito de delegar e organizar tarefas e entregas.

Serão utilizados os seguintes meios de comunicação e colaboração:

- Microsoft Teams
- Microsoft Planner



- Whatsapp
- Outras ferramentas do Office 365

8 Plano de Gerenciamento de Riscos

O Plano de Gerenciamento dos Riscos tem como objetivo aumentar a probabilidade e o impacto dos eventos positivos, reduzir a probabilidade e o impacto dos eventos negativos no projeto e orientar a equipe do projeto sobre como os processos de riscos serão executados.

8.1 Descrição dos riscos levantados

Riscos	Descrição
1- Falta de engajamento por parte da equipe com a proposta	A equipe do projeto pode vir a não se engajar com o projeto, podendo comprometer a qualidade das entregas do projeto.
2- Abandono/Trancamento da disciplina por parte de algum membro do grupo	O abandono/trancamento do projeto por algum membro pode levar à sobrecarga dos outros membros.
3- Dificuldades na criação da interface	A falta de conhecimento acerca do tema pode levar a dificuldades na criação da interface do aplicativo.
4- Dificuldades na criação da gamificação	A falta de conhecimento acerca do tema pode levar a dificuldades na criação da gamificação.
5- Levantamento de requisitos falha	A falha no levantamento de requisitos funcionais e não funcionais do aplicativo leva à criação falha do aplicativo.
6- Não cumprimento do prazo de entregas	O não cumprimento do prazo de entregas leva ao atraso geral no cronograma do projeto, afetando a qualidade das entregas posteriores às atrasadas devido à falta de tempo.
7- Falha na comunicação entre a equipe do projeto e grupos de PSP3 e PSP5	A falha de comunicação entre o grupo pode acarretar na má qualidade das entregas, atraso nas entregas queda na satisfação da equipe.
8- Falta de comunicação interna da equipe do projeto	Devido à falta de familiaridade com aplicativos do tipo, os catadores podem vir a ter dificuldades de adaptação, o que pode levar ao não engajamento com a plataforma.



9- Atraso nas entregas de PSP3, afetando diretamente no cronograma de PSP2	O atraso nas entregas de PSP3 afetam diretamente os conteúdos de educação financeira que deverão estar no aplicativo
10- Baixo contato com usuários finais do produto	A falta de estudos acerca da realidade dos catadores pode levar ao não atendimento das necessidades dos mesmos e não validação do aplicativo.
11- Falta de engajamento com o app por parte dos catadores	Os catadores podem vir a não se engajarem na plataforma, tornando o projeto não sucedido.

8.2 Ações

Riscos	Ações
1- Falta de engajamento por parte da equipe com a proposta	Realização de reuniões de alinhamento acerca da satisfação da equipe do projeto.
2- Abandono/Trancamento da disciplina por parte de algum membro do grupo	Remanejamento das atividades caso ocorra o trancamento/abandono por parte de algum membro.
3- Dificuldades na criação da interface	Estudo e planejamento aprofundados das atividades de interface antes da realização das mesmas.
4- Dificuldades na criação da gamificação	Estudo e planejamento aprofundados das atividades de gamificação antes da realização das mesmas
5- Levantamento de requisitos falha	Realização de benchmarkings e estudos das necessidades dos usuários e sistemas, e validação dos requisitos levantados pela equipe de PSP5.
6- Não cumprimento do prazo de entregas	Acompanhamento através da realização de reuniões e alinhamentos semanais acerca do andamento das atividades.
7- Falha na comunicação entre a equipe do projeto e grupos de PSP3 e PSP5	Realização de alinhamentos e validações com reuniões e contato por mensagem quando necessário.
8- Falta de comunicação interna da equipe do projeto	Realização de uma reunião semanal da equipe e alinhamentos extras caso algum integrante não possa estar presente na reunião semanal.



9- Atraso nas entregas de PSP3, afetando diretamente no cronograma de PSP2	Realização de alinhamentos acerca do andamento das atividades de PSP3
10- Baixo contato com usuários finais do produto	Levantamento e estudo das necessidades dos catadores a serem atendidas pelo aplicativo e realização de uma validação do aplicativo.
11- Falta de engajamento com o app por parte dos catadores	Realização de estudos acerca da necessidade dos catadores e desenvolvimento conforme essas necessidades.

8.3 Probabilidade e Impacto dos riscos

Risco	Probabilidade	Impacto
1- Falta de engajamento por parte da equipe com a proposta	Baixa	Moderado
2-Abandono/Trancamento da disciplina por parte de algum membro do grupo	Baixa	Baixo
3- Dificuldades na criação da interface	Baixa	Moderado
4- Dificuldades na criação da gamificação	Baixa	Moderado
5- Levantamento falho de requisitos	Alta	Catastrófico
6- Não cumprimento do prazo de entregas	Média	Catastrófico
7- Falha na comunicação entre a equipe do projeto e grupos de PSP3 e PSP5	Média	Moderado
8- Falta de comunicação interna da equipe do projeto	Baixa	Moderado
9- Atraso nas entregas de PSP3, afetando	Média	Insignificante



diretamente no cronograma de PSP2		
10- Baixo contato com usuários finais do produto	Alta	Moderado
11- Falta de engajamento com o app por parte dos catadores	Alta	Catastrófico

8.4 Matriz de Riscos

Probabilidade	Alta	Média	Alta	Alta
	Média	Baixa	Média	Alta
	Baixa	Baixa	Baixa	Média
		Insignificante	Moderado	Catastrófico
		Impacto		

Figura 1 – Matriz de Riscos



Gerente do Projeto

Alexandre Simões de Carvalho Costa