

Plano de Gerenciamento do cronograma	NoName
Sistema de ChatBot Anova Nome do Projeto	

Controle de Versões			
Versão	Data	Autor	Notas da Revisão
1.0	14/09/2020	Celso Reis	Elaboração do documento
1.1	17/09/2020	Celso Reis	Inclusão de informações referente ao cronograma

Sumário

OBJETIVO DO PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA.....	2
MÉTODO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	2
PROCESSOS DE CRONOGRAMA	2
DOCUMENTOS PADRONIZADOS DO CRONOGRAMA	2
FERRAMENTAS	3
PAPÉIS E RESPONSABILIDADES DA EQUIPE DO PROJETO	3
PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	4
DEFINIR AS ATIVIDADES.....	4
SEQUENCIAR AS ATIVIDADES	4
ESTIMAR OS RECURSOS DA ATIVIDADE	4
ESTIMAR A DURAÇÃO DA ATIVIDADE	5
DESENVOLVER O CRONOGRAMA.....	5
CONTROLAR O CRONOGRAMA	5

Plano de Gerenciamento do cronograma	NoName
Sistema de ChatBot Anova Nome do Projeto	

Objetivo do Plano de gerenciamento do cronograma

Descrever como os processos do projeto serão executados, controlados, monitorados e encerrados. Descreve os períodos para conclusão de entregas e as tarefas incluídas em cada entrega. Além de servir como guia para a equipe durante todo o projeto.

Método de gerenciamento do cronograma

Segundo priorizado pelo Product Owner junto com os professores, as tarefas a serem executadas serão alocadas em Sprints. A ordem lógica para a execução dessas tarefas será decidida com base na priorização do backlog de produto, nas estimativas de complexidade e tempo despendidos para execução, e na interdependência de tarefas.

Dentro de cada execução estabelecida teremos uma estimativa de duração da atividade, para que o time possa concluir as entregas dentro do prazo estipulado pelos avaliadores.

Processos de cronograma

Definir as Atividades

Identificar as atividades específicas que devem ser executadas para produzir as entregas do projeto.

Sequenciar as Atividades

Identificar e documentar as relações de dependência entre as atividades.

Estimar os Recursos da Atividade

Estimar o tipo e quantidade dos recursos necessários para executar cada atividade.

Estimar a Duração da Atividade

Estimar a quantidade de períodos de trabalho que serão necessários para completar cada atividade.

Desenvolver o Cronograma

Analisar a sequência das atividades, sua duração, seus recursos e suas restrições para criar o cronograma do projeto.

Controlar o Cronograma

Controlar as mudanças no cronograma.

Documentos padronizados do cronograma

Documento	Descrição	Template
Cronograma do Projeto	Template de cronograma em conformidade com a metodologia de gerenciamento de projetos	link
Declaração do escopo do Projeto	Template com informações do escopo do projeto	link
Termo de abertura do projeto	Template com o termo de abertura do projeto	link

Plano de Gerenciamento do cronograma	NoName
Sistema de ChatBot Anova Nome do Projeto	

Ferramentas

Para o gerenciamento do projeto, estamos utilizando o Trello. Todas as tarefas serão gerenciadas pelo Trello. E com auxílio do Excel, será organizado os dados referente a recursos utilizados.

Papéis e Responsabilidades da Equipe do Projeto

Papel	Responsabilidades	Competências	Autoridade
Scrum Master	Gestão de tempo e recursos da equipe de desenvolvedores; resolução de bloqueios enfrentados pela equipe de desenvolvedores; negociação de entregas com o Product Owner e os desenvolvedores; acompanhamento do andamento do projeto	Necessário contato regular com o Product Owner e os desenvolvedores; liberdade e autonomia suficientes para resolução de bloqueios;	Não toma decisões técnicas mas negocia datas de entrega e determina duração de Sprints
Product Owner	Contato direto com o cliente e extração de requisitos; entendimento aprofundado da dor do cliente e da solução para essa dor; priorização de entregáveis; demanda de entregas.	Necessário contato regular com o cliente e com o Scrum Master; liberdade e autonomia suficientes para definir e priorizar corretamente os requisitos do projeto e as funcionalidades entregáveis.	Não toma decisões técnicas mas negocia datas de entrega e determina duração de Sprints
Desenvolvedores	Definir e criar soluções técnicas de acordo com a tecnologia utilizada no projeto; Compreender a arquitetura e adaptar-se a ela; Identificar e construir os testes de desenvolvedor que cubram o comportamento desejado dos componentes técnicos; Comunicar o design de uma forma que os outros membros da equipe compreendam; Integrar o sistema com os novos componentes de software produzidos ou alterados	Habilidades de programação; Conhecimento das tecnologias utilizadas; Criação e execução dos testes unitários do componente desenvolvido; Capacidade de análise dos resultados dos testes.	responsável pela programação, testes e manutenções.

Plano de Gerenciamento do cronograma	NoName
Sistema de ChatBot Anova Nome do Projeto	

Plano de gerenciamento do cronograma

O cronograma do projeto foi definido a partir de reunião e discussão com o time. Onde se definira tempo e métodos utilizados.

1-Organização	Celso	Gabriel	Toni	Cauan	Fernando	Paulo	Gustavo	Total
1.1- Divisão de equipes	00:20	00:20	00:20	00:20	00:20	00:20	00:20	02:20
1.2- Definição dos papéis	00:20	00:20	00:20	00:20	00:20	00:20	00:20	02:20
1.3- Apresentação do cliente e problema	01:20	01:20	01:20	01:20	01:20	01:20	01:20	09:20
1.4- Apresentação do E-condutor	01:30							01:30
2-Definição da solução								
2.1- Brainstorm	01:00	01:00	01:00	01:00	01:00	01:00	01:00	07:00
2.2- Definição de requisitos	00:30	00:30	00:30	00:30	00:30	00:30	00:30	03:30
2.3- Seleção de ferramentas	00:30	00:30	00:30	00:30	00:30	00:30	00:30	03:30
3-Documentação								
3.1- Canvas		00:30				00:30		01:00
3.2- Prototipagem	00:30	00:30			00:30			01:30
3.3- Termo de abertura de projeto			00:30	00:30	00:30		00:30	02:00
3.4- Termo de escopo			00:30	00:30			00:30	01:30
3.5- Plano de gerenciamento de Cronograma		01:00						01:00
3.4- Criação do GIT						00:30		00:30
Total tempo gasto	06:00	06:00	05:00	05:00	05:00	05:00	05:00	37:00:00

Figura 1- Cronograma da Sprint 1

Definir as Atividades

As tarefas serão definidas com base na entrega a ser realizada. A partir do entregável identifica-se quais ações são necessárias para atingir aquele objetivo.

Sequenciar as Atividades

Com as atividades priorizadas conforme o backlog de produto, analisa-se a interdependência entre elas, assim como a complexidade e o tempo de execução, para então sequenciarmos corretamente e iniciarmos a execução.

Estimar os Recursos da Atividade

Os recursos são estimados através do cálculo de horas disponíveis por cada aula, multiplicado por cada integrante da equipe. O recurso financeiro é calculado pelo valor de R\$ 45,00 por hora de cada integrante.

Plano de Gerenciamento do cronograma	NoName
Sistema de ChatBot Anova Nome do Projeto	

Estimar a Duração da Atividade

A duração da atividade será estimada de acordo com o nível de complexidade e de dedicação. A classificação da atividade será feita pelo grupo como um todo, via Planning Poker, de modo que esse nível seja captado mais igualmente, já que a complexidade pode variar de membro para membro.

Desenvolver o cronograma

O cronograma é dividido através dos sprints. Em cada sprint é definido as tarefas de cada integrante e o tempo gasto para cada uma delas.

Controlar o cronograma

O cronograma é controlado com reportes de todos os integrantes nas reuniões das quartas-feiras e sextas-feiras.

Aprovações		
Participante	Assinatura	Data
Patrocinador do Projeto	Alberto Marques	17/09/2020
Gerente do Projeto	Celso Adriano de Andrade dos Reis	17/09/2020