

# GamaHub

## **VISÃO DO PRODUTO E DO PROJETO**

Versão 0.1.1

## Histórico de Revisão

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
02/10/2023	0.1	Reunião com foco em estruturar o documento e página de documentação com informações gerais do projeto	Rodrigo Wendrel
03/11/2023	0.1.1	Revisão e alinhamento de todos os documentos	Rodrigo, Manoel, João Mateus

## Sumário

<b>1</b>	<b>VISÃO GERAL DO PRODUTO.....</b>	<b>4</b>
1.1	Problema.....	4
1.2	Declaração de Posição do Produto.....	4
1.3	Objetivos do Produto.....	5
1.4	Tecnologias a Serem Utilizadas.....	5
<b>2</b>	<b>VISÃO GERAL DO PROJETO.....</b>	<b>5</b>
2.1	Ciclo de vida do projeto de desenvolvimento de software.....	5
2.2	Organização do Projeto.....	5
2.3	Planejamento das Fases e/ou Iterações do Projeto.....	5
2.4	Matriz de Comunicação.....	6
2.5	Gerenciamento de Riscos.....	6
2.6	Critérios de Replanejamento.....	6
<b>3</b>	<b>PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE.....</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>Detalhamento de atividades do projeto.....</b>	<b>7</b>
4.1	Atividade 1.....	8
4.2	Atividade 2.....	8
4.3	Atividade 3.....	8
4.4	Atividade ‘N’.....	8
<b>5</b>	<b>LIÇÕES APRENDIDAS.....</b>	<b>9</b>
5.1	Unidade 1.....	9
5.2	Unidade 2.....	9
5.3	Unidade 3.....	9
5.4	Unidade 4.....	9
<b>6</b>	<b>PRÓXIMOS PASSOS.....</b>	<b>9</b>
<b>7</b>	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>9</b>

## VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

### 1 VISÃO GERAL DO PRODUTO

#### 1.1 Problema

Contexto: Dependências da Faculdade do Gama - UnB

Problema: Falta de espaço próprio e unificado para interação entre alunos na Faculdade do Gama (FGA), considerando que o CA não tem espaço pra quase nada, onde possam ser anunciados evento remotos ou presenciais criados por alunos, tais como jogos de cartas e tabuleiros, eventos esportivos casuais e encontros em grupo fora das dependências da faculdade.

O aplicativo irá intermediar a organização de eventos entre estudantes.

#### 1.2 Declaração de Posição do Produto

GamaHub se trata de uma aplicação web voltada para o corpo discente da Universidade de Brasília Faculdade Gama. Seu objetivo é gerar interação e inclusão entre os alunos por meio de eventos criados pelos mesmos. É uma forma fácil e simples de conhecer pessoas com interesses parecidos e assim, fazer novas relações que são necessárias e podem ser proveitosas dentro do meio acadêmico, pessoal e profissional.

Tabela 1 - Declaração de Posição do Produto

:	Estudantes do FGA
Necessidade:	devido a falta de espaços físicos destinados para encontros para atividades de lazer
O (nome do produto):	GamaHub
Que:	Facilitar encontro de alunos do FGA para realizar atividades de lazer no FGA
Ao contrário:	Amino
Nosso produto:	É específico ao FGA

#### 1.3 Objetivos do Produto

O objetivo principal é criar um espaço para facilitar o encontro de pessoas com interesses específicos com outras de interesses similares dentro da FGA, além de ajudar a expandir a cultura e aproximar os estudantes.

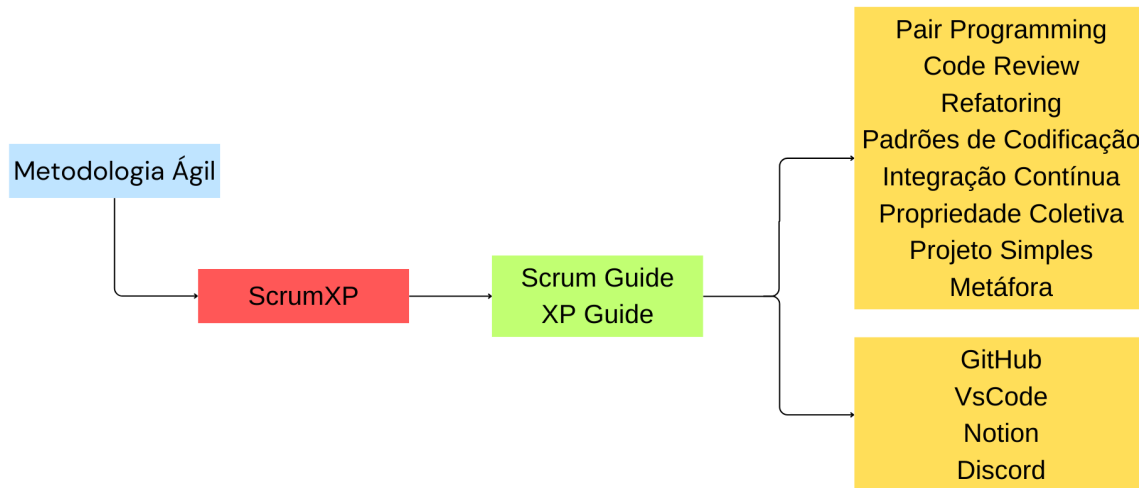
#### 1.4 Tecnologias a Serem Utilizadas

Será utilizado o método ágil ScrumXP, a stack Javascript, com NodeJS para o backend, a biblioteca React com framework NextJS, Notion e Suíte Google para organização de documentos e sprints. O ambiente de desenvolvimento será o VsCode.

### 2 VISÃO GERAL DO PROJETO

## 2.1 Ciclo de vida do projeto de desenvolvimento de software

Imagem 1 - Ciclo de vida do projeto



Fonte: Desenvolvedores, 2023

Considerando o contexto do projeto que é de uma aplicação sem muitos riscos envolvidos, o que não pede muito detalhamento de requisitos, e que o prazo é limitado, foi definido um ciclo de vida ágil, assim como os processos do ScrumXP, visando um produto de software que agrada os usuários e aceite mudanças de requisitos. As ferramentas utilizadas na organização foram o Notion, GitHub e Discord, onde os membros podem organizar códigos, fazer reuniões e registrar o progresso das sprints.

## 2.2 Organização do Projeto

Papel	Atribuições	Responsável	Participantes
Desenvolvedor	Codificar o produto, codificar testes unitários, realizar refatoração.	Manoel	João, Lara, Manoel, Rodrigo, Eduardo
Dono do Produto	Atualizar o escopo do produto, organizar o escopo das sprints, validar as entregas	Estudantes da FGA	Estudantes da FGA
Scrum Master	Garantir a qualidade do produto, garantir o cumprimento do conceito de pronto, realizar inspeções de código	Rodrigo	Rodrigo
Cliente	Estudantes da FGA	Estudantes da FGA	Estudantes da FGA

## 2.3 Planejamento das Fases e/ou Iterações do Projeto

Sprint	Produto (Entrega)	Data Início	Data Fim	Entregável (eis)	Responsáveis	% conclusão
Sprint 1	Definição do Produto	11/09/2023	02/10/2023	(*)	Todos os membros do grupo	10%
Sprint 2	MVP e Planejamento do Projeto	02/10/2023	03/11/2023	Documentação de Visão, Escopo e Arquitetura	Todos os membros do grupo	15%
Sprint 3	Protótipo e capacitação nas tecnologias	06/10/2023	12/11/2023	Protótipo, e atividades de desenvolvimento	Todos entregáveis do grupo	10%

## 2.4 Matriz de Comunicação

Descrição	Área/Envolvidos	Periodicidade	Produtos Gerados
• Comunicar situação do projeto	• Equipe	• Diariamente	• Ata de reunião básica
• Acompanhamento das Atividades em Andamento	• Equipe do Projeto • Prof/Monitor	• Semanal	• Ata de reunião • Relatório de situação do projeto
• Acompanhamento dos Riscos, Compromissos, Ações Pendentes, Indicadores	• Equipe do Projeto	• Semanal	• Ata de reunião • Relatório de situação do projeto

## 2.5 Gerenciamento de Riscos

Risco	Grau de Exposição	Mitigação	Plano de contingência
• Diminuição da equipe (trancamentos ou situações inesperadas)	Baixa	Manter comunicação constante	Redistribuir tarefas e reavaliar escopo do projeto
• Insuficiência da capacidade técnica da equipe	Médio	Pair programming com pessoas mais experientes Recomendação de material de estudo antecipadamente	Pair programming

<b>Risco</b>	<b>Grau de Exposição</b>	<b>Mitigação</b>	<b>Plano de contingência</b>
● Perda de equipamentos e material de trabalho	Baixo	Manter cuidados de rotina	Utilizar material emprestado - biblioteca ou em pair programming
● Má avaliação do escopo do projeto	Médio	Recorrer a monitores e ao professor para avaliação do backlog	Reavaliar requisitos rapidamente
● Perda de contato com clientes e PO	Médio	Manter comunicação constante	Recorrer a outras pessoas que possam se encaixar no perfil de usuários
● Falhas de comunicação entre membros da equipe	Alto	Manter comunicação constante	Buscar pessoas ausentes e auxílio na gestão de equipes
● Dificuldade de encontrar horários comuns	Médio	Aproveitar o máximo possível os horários de aulas e pós-expediente	Flexibilizar a forma de comunicação para assíncrona e manter todos sempre cientes da situação do projeto
● A qualidade do software não corresponder às expectativas do cliente	Médio	Verificar constantemente a validade do projeto	Buscar entender melhor as necessidades do cliente e refatorar o produto; reavaliar escopo
● As atividades não forem concretizadas no prazo	Médio	Manter acompanhamento do trabalho e os processos do ScrumXP	Aumentar carga de trabalho; reavaliar escopo do projeto

## 2.6 Critérios de Replanejamento

- Diminuição da equipe (trancamentos ou situações inesperadas);
- Má avaliação do escopo do projeto
- A qualidade do software não corresponder às expectativas do cliente
- As atividades não forem concretizadas no prazo

## 3 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

- Sprint: 1 semana
- Planejamento: no início de cada sprint
- Retrospectiva e review: ao final de cada sprint

- Daily: diariamente através de meio de comunicação que seja rápida

#### **4 Detalhamento de atividades do projeto**



#### 4.1 Atividade 1

Atividade	Método	Ferramenta	Entrega
Codificação	Pair programming	Chat por voz / VsCode / Live Coding	Função definida na sprint

#### 4.2 Atividade

Atividade	Método	Ferramenta	Entrega
Revisão	Pair Review	Chat por voz / VsCode / Live Coding	Código revisado e validado

#### 4.3 Atividade 3

Atividade	Método	Ferramenta	Entrega
Documentação		Google Docs / MkDocs	Documento

#### 4.4 Atividade 4

Atividade	Método	Ferramenta	Entrega
Testes	Testes de Integração / Unitários	A definir	Relatório de testes

## 5 LIÇÕES APRENDIDAS

### 5.1 Unidade 1

Estruturação de documentos, colaboração e organização em equipe.

### 5.2 Unidade 2

[Liste as lições aprendidas na retrospectiva, com ênfase especial nas ações a serem tomadas para melhorar, por exemplo: o ambiente de desenvolvimento, o processo ou a colaboração da equipe.]

[Aqui, também devem estar registradas as dificuldades que a equipe teve durante a unidade, e como conseguiu (ou não) superá-las).]

### 5.3 Unidade 3

[Liste as lições aprendidas na retrospectiva, com ênfase especial nas ações a serem tomadas para melhorar, por exemplo: o ambiente de desenvolvimento, o processo ou a colaboração da equipe.]

[Aqui, também devem estar registradas as dificuldades que a equipe teve durante a unidade, e como conseguiu (ou não) superá-las).]

### 5.4 Unidade 4

[Liste as lições aprendidas na retrospectiva, com ênfase especial nas ações a serem tomadas para melhorar, por exemplo: o ambiente de desenvolvimento, o processo ou a colaboração da equipe.]

[Aqui, também devem estar registradas as dificuldades que a equipe teve durante a unidade, e como conseguiu (ou não) superá-las).]

## 6 PRÓXIMOS PASSOS

- Prototipação do produto;
- Capacitação da equipe;
- Codificação do projeto;
- Iniciem a preparação do backlog do produto, redigindo requisitos funcionais e não funcionais (se existirem);
- Revejam definições de Sprints e releases para acomodar os requisitos dentro das capacidades de cada equipe;
- Priorize requisitos de acordo com as entregas de valores determinadas nas releases e as sprints planejadas; Estudem o que é um MVP – Minimum Viable Product. Pensem assim: O cliente quer ver funcionando uma demonstração do produto. Além disso, as tecnologias adotadas são suficientes para o desenvolvimento do produto?

## **7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

[Listar as referências utilizadas neste documento □ no padrão ABNT]

1. [Descrição da referência]