

GamaHub

VISÃO DO PRODUTO E DO PROJETO

Versão 1.0

Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
02/10/2023	1.0	Reunião com foco em estruturar o documento e página de documentação com informações gerais do projeto	Rodrigo Wendrel

Sumário

1	<i>VISÃO GERAL DO PRODUTO.....</i>	<i>4</i>
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
2	<i>VISÃO GERAL DO PROJETO.....</i>	<i>5</i>
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
3	<i>PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE.....</i>	<i>6</i>
4	<i>Detalhamento de atividades do projeto.....</i>	<i>7</i>
4.1	Atividade 1.....	8
4.2	Atividade 2.....	8
4.3	Atividade 3.....	8
4.4	Atividade ‘N’.....	8
5	<i>LIÇÕES APRENDIDAS.....</i>	<i>9</i>
5.1	Unidade 1.....	9
5.2	Unidade 2.....	9
5.3	Unidade 3.....	9
5.4	Unidade 4.....	9
6	<i>PRÓXIMOS PASSOS.....</i>	<i>9</i>
7	<i>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</i>	<i>9</i>

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.

Observem que estes 3 itens têm de estar alinhados, pois um conduz ao outro. A redação é importante ser feita e revisada, a fim de garantir este alinhamento. Ao entregar, será suposto que se trata de um documento de consenso do grupo inteiro e não somente do seu autor e, por este motivo, a nota será do grupo todo.]

1.2 Declaração de Posição do Produto

Forneça uma declaração geral resumindo, em alto nível, a posição exclusiva que o produto pretende preencher no mercado. Uma declaração de posição do produto comunica a intenção da aplicação e a importância do projeto para todo o pessoal envolvido. O seguinte formato pode ser usado:]

1. Qual é o produto que o grupo se propõe a desenvolver?

Um aplicativo para organização de eventos entre estudantes.

2. O que torna este produto diferente dos seus concorrentes (se existirem concorrentes)?

Ao contrário de outras redes sociais, nosso aplicativo abrange apenas o FGA, garantindo uma comunidade mais fechada e focada na cultura da universidade.

3. Quem são os usuários-alvo e clientes do produto? Quais suas características e porque o produto é importante para eles.

Estudantes do FGA interessados em participar/encontrar grupos específicos de atividades de lazer.

4. Por que os clientes deveriam utilizar / comprar este produto?

Pois o aplicativo é focado justamente na comunidade do FGA, facilitando encontros internos e aumentando a abrangência.

*Uma ideia é colocar tais informações em um quadro, **LEMBRANDO** que quadros sem comentários (explicações) não dizem nada e são inúteis. Além disso, quadros, tabelas, figuras e similares devem ser numerados conforme o padrão adotado (ABNT).*

Esse quadro tá completo? Se nao, nao colocar la no githubpages

Para:	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

Forneça o objetivo principal do projeto, e objetivos secundários (caso existam. Se existirem criem uma lista)]. Além disso, o objetivo deve ser explicado pelo grupo.

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.

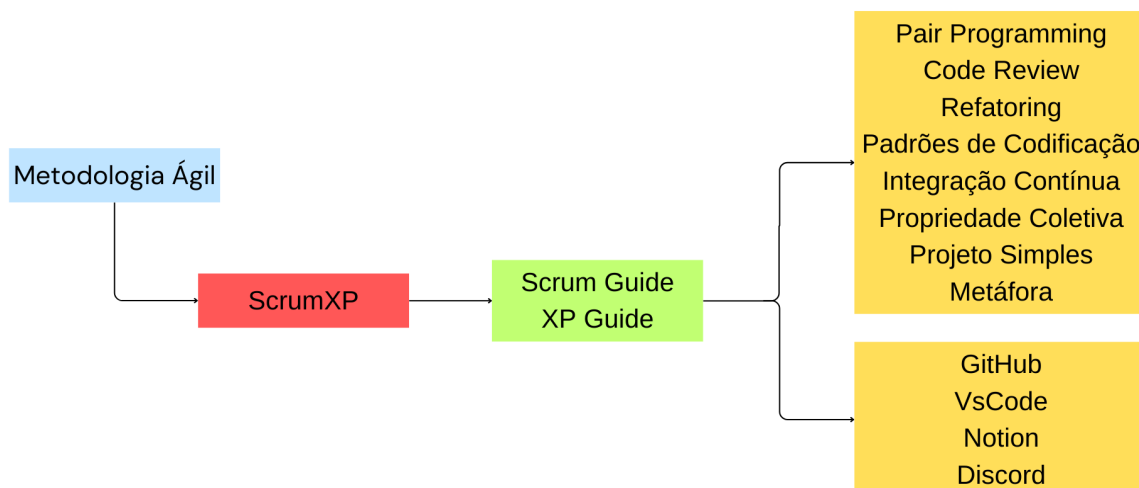
1.4 Tecnologias a Serem Utilizadas

[Forneça uma lista das tecnologias adotadas no desenvolvimento. Aqui valem: linguagens de programação, ambiente, métodos, técnicas, ferramentas adotadas, etc]. Detalhamentos posteriores poderão ser necessários ao longo do tempo.

Será utilizado o método ágil ScrumXP, a linguagem javascript, a ferramenta de organização Notion e o framework React Native na IDE VSCode.

2 VISÃO GERAL DO PROJETO

2.1 Ciclo de vida do projeto de desenvolvimento de software



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 agrade 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.

Pois é: Instenciem, expliquem, justifique porque, considerando contexto, objetivos, solução proposta, tecnologias, métodos, técnicas, ferramentas e o que mais for necessário?

2.2 Organização do Projeto

[apresentada a divisão de atribuições e responsabilidades entre os membros do projeto, sem qualquer relação de hierarquia ou grau de importância. Todos os integrantes são igualmente importantes e responsáveis pelo sucesso 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

[Registrar o projeto, as fases de seu ciclo de vida e suas iterações, especificando suas datas de início e de fim, bem como os produtos a serem gerados.]

*O planejamento do projeto deve ser **atualizado de maneira sucessiva**, a partir da realização de cada ciclo (sprint, iteração) de desenvolvimento]*

Sprint	Produto (Entrega)	Data Início	Data Fim	Entregável(eis)	Responsáveis	% conclusão
Sprint 1	Definição do Produto	dd/mm/aaaa	dd/mm/aaaa	(*)	Os papéis envolvidos é uma boa estratégia	Intervalos mínimos de 10 em 10 %
Sprint 2	MVP e Planejamento do Projeto	dd/mm/aaaa	dd/mm/aaaa			
Sprint 3	Funcionalidades A, B, C, D	dd/mm/aaaa	dd/mm/aaaa			
Sprint 4	Funcionalidades E, F e G	dd/mm/aaaa	dd/mm/aaaa			
...			

()*: Podem ser apelidos (Aliases), desde que existam suas definições completas, após o quadro.

2.4 Matriz de Comunicação

[Esta seção descreve a estratégia de comunicação adotada para monitoramento do progresso do projeto. Identificar a periodicidade de reuniões e o envio dos relatórios exigidos pelo processo e opcionalmente outros relatórios exigidos pelo cliente.]

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

Risco	Grau de Exposição	Mitigação	Plano de contingência
<ul style="list-style-type: none"> Insuficiência da capacidade técnica da equipe 	Médio	Pair programming com pessoas mais experientes Recomendação de material de estudo antecipadamente	Pair programming
<ul style="list-style-type: none"> Perda de equipamentos e material de trabalho 	Baixo	Manter cuidados de rotina	Utilizar material emprestado - biblioteca ou em pair programming
<ul style="list-style-type: none"> Má avaliação do escopo do projeto 	Médio	Recorrer a monitores e ao professor para avaliação do backlog	Reavaliar requisitos rapidamente
<ul style="list-style-type: none"> Perda de contato com clientes e PO 	Médio	Manter comunicação constante	Recorrer a outras pessoas que possam se encaixar no perfil de usuários
<ul style="list-style-type: none"> Falhas de comunicação entre membros da equipe 	Alto	Manter comunicação constante	Buscar pessoas ausentes e auxílio na gestão de equipes
<ul style="list-style-type: none"> 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
<ul style="list-style-type: none"> 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
<ul style="list-style-type: none"> 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

Conforme tabelas a seguir e lembrando que uma sprint podem conter mais de uma atividade, assim como uma determinada atividade pode acontecer em várias sprints (Ex.: codificar ; testar, mas que devem estar definidas no contexto de cada sprint do desenvolvimento.

4.1 Atividade 1

[Diante da abordagem estabelecida, deve-se definir como cada uma das atividades será realizada, por meio de métodos e ferramentas. Pode-se, por exemplo, utilizar um quadro para expressar essas informações:]

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>	<i>Entrega</i>
...	

4.2 Atividade 2

[Diante da abordagem estabelecida, deve-se definir como cada uma das atividades será realizada, por meio de métodos e ferramentas. Pode-se, por exemplo, utilizar um quadro para expressar essas informações:]

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>	<i>Entrega</i>
...	

4.3 Atividade 3

[Diante da abordagem estabelecida, deve-se definir como cada uma das atividades será realizada, por meio de métodos e ferramentas. Pode-se, por exemplo, utilizar um quadro para expressar essas informações:]

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>	<i>Entrega</i>
...	

4.4 Atividade ‘N’

[Diante da abordagem estabelecida, deve-se definir como cada uma das atividades será realizada, por meio de métodos e ferramentas. Pode-se, por exemplo, utilizar um quadro para expressar essas informações:]

<i>Atividade</i>	<i>Método</i>	<i>Ferramenta</i>	<i>Entrega</i>
...	

5 LIÇÕES APRENDIDAS

5.1 Unidade 1

[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).]

5.2 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

- *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]*