

Termo de Abertura do Projeto

1. Projeto CONTPATRI

1.1 Objetivos do Projeto

Tudo aquilo que a Universidade Federal de Goiás adquire como bem permanente (mobiliário, equipamentos dos mais diversos tipos, dentre outros) passam por um processo de tombamento e recebem um número de patrimônio. Em cada unidade acadêmica existe Agente Patrimonial que é responsável por, anualmente, informar o sistema da UFG, denominado SICOP (Sistema de Controle Patrimonial) qual a situação dos bens em sua unidade acadêmica.

O SICOP gera uma listagem com o número de patrimônio e descrição de cada bem e o agente patrimonial é responsável por verificar a localização e situação de cada bem para, posteriormente, informar a situação atual no SICOP. O bem pode estar extraviado, realocado ou localizado (quando o bem está na unidade e local definido).

A atualização manual das informações de patrimônio por parte do Agente Patrimonial é muito onerosa, consome um tempo importante do técnico administrativo além de estar sujeita a enganos cometidos por parte deste. Portanto, uma solução de software que atenda a estas funcionalidades foi proposta e aceita pelos patrocinadores, que desde já, ficam estabelecidos e comprometidos com o projeto tanto como fornecedores de requisitos como partícipes do processo de desenvolvimento.

2. Objetivo do documento

Este documento autoriza a execução do Projeto CONTPATRI pela Fábrica de Software do Instituto de Informática (UFG). A execução cabe aos estudantes das disciplinas do sétimo período do Bacharelado em Engenharia de Software.

3. Papéis (Marco 1)

Na ausência de indicação contrária, as seguintes observações devem ser seguidas. A definição de responsabilidades que cada papel de Gestão possui na execução do projeto deve seguir as recomendações do PMBOK (Guia para o corpo de conhecimento em Gerência de Projetos, PMI - Project Management, 2008).

A definição de responsabilidades que cada papel de Processo possui na execução do projeto deve seguir as recomendações do MPS.BR (Guia Geral do Modelo de Referência para Melhoria de Processo do Software).

A definição de responsabilidades que cada papel de natureza Técnica possui na execução do projeto deve seguir as recomendações do SWEBOK (Guia para o corpo de conhecimento em Engenharia de Software, ACM / IEEE, 2004).

A alocação dos alunos nas equipes foi definida em reunião geral com o Gestor de Portfólio, onde foram definidos papéis e gerentes responsáveis pelas equipes. O papel do gerente é distribuir as atividades para o restante da equipe e acompanhar os resultados com base nos resultados esperados para as atividades.

Patrocinador

UFG - INF

Representante do patrocinador no projeto

Prof. Dr. Auri Vicenzi

Gerência de Projetos

Daniella Costa e Danillo Pinheiro

Gerência de Qualidade

Emerson José Porfírio

Engenharia de Software

Bruno César

Diogo César

Felipe César

Gabriel Benício

Gabriel de Oliveira

Guilherme de Paula

Gustavo Martins

4. Restrições

Entregáveis do projeto, parciais ou não, empregarão todos, uma licença aberta, de amplo acesso a quem interessar, inclusive sem restrição de uso comercial, mas que cite, obrigatoriamente, a versão original produzida pela Fábrica de Software - Instituto de Informática - Universidade Federal de Goiás.

Toda a plataforma de desenvolvimento será baseada em ferramentas gratuitas.

Tanto o aplicativo para execução no dispositivo móvel quanto o web deverão ser realizados em Java.

5. Escopo

Como esse processo é bastante trabalhoso, o “Sistema de Automação de Coleta de Dados para Controle de Patrimônio” deveria:

- 1) Comunicar com o SICOP para receber as informações dos bens da unidade acadêmica;
- 2) Permitir a atualização dessas informações por meio de um leitor de código de barras ou câmera de dispositivo móvel;
- 3) Comunicar com o SICOP para a atualização dos dados;
- 4) Gerar relatórios de discrepância a fim de facilitar o acompanhamento anual dos bens da unidade.

6. Processo

O processo executado deve ser aderente ao nível F do MPS.BR e fará uso do ambiente da Fábrica de Software do INF. Para tal foi escolhido o processo LMP - Logiciel Mobile Process, desenvolvido pelos alunos do curso como trabalho prático da disciplina de Integração 1.

O processo de desenvolvimento LMP abrange atividades acadêmicas referentes aos processos de engenharia de software do INF-UFG. Este oferecerá o apoio ao processo de desenvolvimento para dispositivos móveis, permitindo que o mesmo seja realizado de acordo com o planejamento de tempo e de recursos e com os requisitos funcionais e de qualidade definidos para o projeto proposto.

8. Interessados (Stakeholders)

- Sistema de Controle Patrimonial da UFG
- Fábrica de Software do Instituto de Informática (UFG)
- Agentes e Gestores de Patrimônio do INF-UFG
- Professores, patrocinadores e avaliadores do projeto CONTPATRI
- Acadêmicos do Bacharelado (Grupo 2)