

Plano de Projeto Visibilidade de Andamento do Projeto PPVAP v0.1

Goiânia, 18 de Abril de 2013

Revisões:

Data	Versão	Descrição	Autor
14/04/2013	0.1	Criação do Plano de Projeto com base no Escopo Preliminar	Antônio Carlos

Versão 0.1

A primeira versão de documento, inicialmente chamado de Visibilidade de Andamento de Projeto, foi baseada no escopo preliminar. Tal escopo foi fornecido pelo patrocinado e será refinado futuramente, junto com este documento.

Índice:

1. Introdução
 - 1.1. Objetivo
 - 1.2. Público Alvo
2. Escopo
3. Definição do Produto
4. Ciclo de Vida
5. Esforço
6. Macro-Objetivos e Benefícios Esperados do Produto
7. Cronograma
8. Restrições do Projeto
9. Riscos do Projeto
10. Recursos Humanos
11. Demais Recursos
12. Ativos de Projeto
13. Avaliação do Escopo e sua Viabilidade
14. Requisições para Aprovação do Projeto
15. Aprovação Formal
16. Bibliografia
17. Anexos

Figuras e Tabelas:

1. Figura 1 - Mostra a interação do ciclo de vida do produto

1. Introdução

Este documento descreve o Plano de Projeto de desenvolvimento de uma solução para visibilidade contínua. Esta solução que será usada no ambiente de desenvolvimento da Fábrica de Software da Universidade Federal de Goiás.

1.1. Objetivo

Este documento tem como objetivo definir as diretrizes que o projeto deve seguir. Aderindo ao MPS.Br Nível F.

1.2. Público Alvo

Os *stakeholder* do projeto. Estes poderão consultar este documento com o objetivo de esclarecer dúvidas, tomar decisões, dentre outras.

2. Escopo

O Escopo deverá ser devidamente definido e validado junto a patrocinador do projeto. Mais informações sobre o escopo, vide: <http://fs.inf.ufg.br/redmine/projects/visproj-012013->

3. Definição do Produto

O produto será devidamente definido e validado por meio de ferramentas de licitação de requisitos junto ao patrocinador. Mais informações sobre o produto, vide: <http://fs.inf.ufg.br/redmine/projects/visproj-012013->

4. Ciclo de Vida

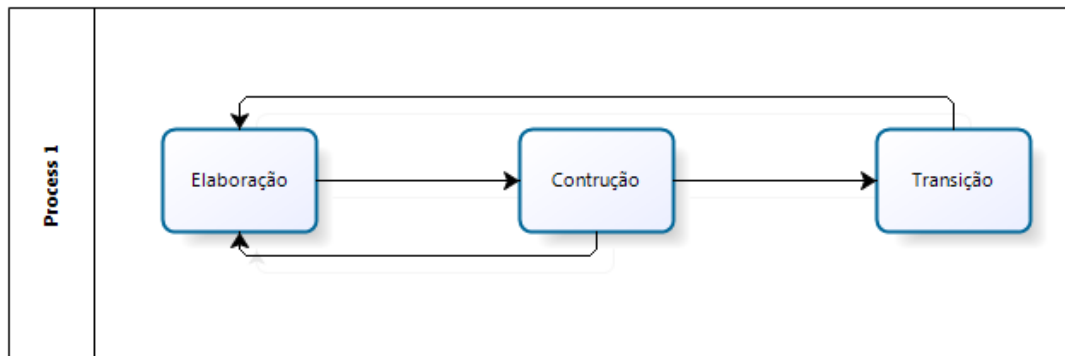
Seguindo as políticas da Fábrica de Software do Instituto de Informática da Universidade Federal de Goiás, o modelo será iterativo. O ciclo de vida será dividido em três fases: elaboração, construção e transição.

- Elaboração: Fase de especificação do produto. Esta fase é definida a arquitetura, projeto detalhado, tecnologias, modelo de integração e etc. Após essa fase, vem à fase de construção.
- Construção: Fase que implementa o que foi definido na fase de elaboração. Após essa fase, vem à fase de transição. Caso seja

constatado algum problema deve-se retornar a fase de elaboração.

- Transição: Fase que disponibiliza o produto operando em seu ambiente de uso. Se constatado algum problema deve-se retornar a fase de elaboração.

Com o processo iterativo, cada fase pode ser repetida com o objetivo de refiná-la. Abaixo segue um diagrama contendo as três fases e suas interações.



Powered by
bizagi
Modeler

Figura 1 Mostra a interação do ciclo de vida do produto

5. Esforço

O desenvolvimento será dividido em tarefas que serão alocadas a um dos membros da equipe com base em suas habilidades. O esforço para cada tarefa será dimensionado em tempo (horas) e contará com data de início e data fim. Para gerenciamento destas tarefas será utilizado o Redmine no ambiente da Fábrica de Software. Para mais informações, vide: <http://fs.inf.ufg.br/redmine/projects/visproj-012013-/issues>. O esforço total do projeto foi calculado da seguinte forma.

Equipe de desenvolvimento = 9 pessoas

Horas semanais = 5 horas

Semanas do Projeto = 15 semanas

$9 * 5 * 15 = 675$ horas totais do projeto

$5 * 15 = 75$ horas por membro da equipe

$9 * 5 * 3 = 135$ horas por interação

6. Macro-Objetivos e Benefícios Esperados do Produto

Apoiar a equipe desenvolvimento a visualizar de forma continua a qualidade do projeto. Onde as métricas de qualidade serão definidas pelo usuário.

O software tem por objetivo fornecer um feedback sobre qualidade do projeto de forma rápida e direta, onde o usuário poderá identificar o que não estar em conformidade e aderir a qualidade desejada.

7. Cronograma

O projeto se inicia em 04 de Abril de 2013 com a definição das equipes e apresentação do escopo preliminar e finaliza em 18 de Julho de 2013 com a entrega do produto final. O cronograma será iterativo junto com o desenvolvimento do projeto e ao identificada uma nova atividade, esta será alocada a um membro da equipe mais capacitado para executar tal tarefa. Para mais informações sobre o cronograma, vide em: Calendário: <http://fs.inf.ufv.br/redmine/projects/visproj-012013/-issues/calendar>
Gráfico de Gantt: <http://fs.inf.ufv.br/redmine/projects/visproj-012013/-issues/gantt>

8. Restrições do Projeto

- O prazo de entrega não pode ser superior a 18/07/2013.
- O desenvolvimento deve se aderir ao Nível F de maturidade do MPS.Br
- O desenvolvimento deve se aderir as políticas da Fábrica de Software da Universidade Federal de Goiás.

9. Riscos do Projeto

- Um dos membros ter que sair por motivos de força maior. Caso um dos membros tenha que abandonar o projeto, as tarefas que estão/seriam alocadas a ele deverá ser alocadas a outro membro da equipe.
- A Universidade Federal de Goiás entrar de Greve. Caso isso aconteça, o andamento do projeto deverá ser discutido e validado junto aos interessados.
- Indisponibilidade do ambiente de desenvolvimento. Caso isso aconteça, deverá ser discutidas soluções junto ao gerente de portfólio.

10. Recursos Humanos

- **Patrocinador:** Dr. Fábio Nogueira de Lucena
- **Gerente de Portfólio:** Dr. Juliano Lopes de Oliveira
- **Avaliador Externo:** Dr^a. Adriana Silveira de Souza
- **Gerente de Projeto:** Antônio Carlos de Freitas Silva
- **Gerente de Processos:** Andressa Gonçalves
- **Gerente de Aquisição:** Ana Cláudia Santana Moreira
- **Gerente de Qualidade:** Benedito Cardoso
- **Arquiteto de Software:** Cláudio Cavalcante Tonhá
- **Engenheiro de Testes:** Augusto César
- **Engenheiro de Requisitos:** Bruno Luz
- **Gerente de Integração:** Arthur Oliveira Melo
- **Gerente de Construção:** Artur Pascualote Santos
- **Equipe de Construção:** Artur Pascualote Santos
Arthur Oliveira
Cláudio Cavalcante
Bruno Luz
Augusto César

11. Demais Recursos

- **Hardware:** O hardware necessário será adquirido de um fornecedor externo, atendendo as Políticas da Fábrica de Software e o MPS.Br Nível F.
- O ambiente será oferecido pela Fábrica de Software,

12. Ativos de Projeto

Os dados relevantes ao projeto deverão ser mantidos atualizados. Estes serão mantidos no Ambiente da Fábrica de Software e devem seguir as políticas.

Caso haja informações restritas e que necessite de confidencialidade, deverá ser tomadas medidas de segurança para garantir tal confidencialidade.

13. Avaliação do Escopo e sua Viabilidade

A cada interação o escopo será avaliado, encontrando qualquer inviabilidade esta deverá ser negociado junto ao patrocinador do projeto. Se houver alteração de escopo, esta deve ser validada formalmente pelo patrocinador.

14. Requisições para Aprovação do Projeto

A aprovação do projeto, mudança de escopo, aquisições, dentre outros, deverá ser feita junto ao patrocinador.

Caso haja mudança, deverá ser feita seguindo as Políticas da Fábrica de Software e deverá ser informadas aos *stakeholders*.

15. Aprovação Formal

X

Fábio Nogueira Lucena
Patrocinador

X

Juliano Lopes de Oliveira
Gerente de Portifólio

X

Antônio Carlos de Freitas
Gerente de Projeto

16. Bibliografia

[MPS.BR, 2011a] – ASSOCIAÇÃO PARA PROMOÇÃO DA EXCELÊNCIA DO SOFTWARE BRASILEIRO – SOFTEX. MPS.BR – Guia Geral, agosto 2011. Disponível em: www.softex.br.

Patrocinador. Escopo Preliminar. Recurso para visibilidade de andamento de projeto. Disponível em:

<https://www.dropbox.com/home/2013%20Integracao%20de%20Aplicacoes>.

Acesso em: 05 de abril, 2013.

17. Anexos