
Plano do Projeto

POCKET QUEUE

Cliente: UNIBRATEC



Versão: 1.0

Responsáveis:

Jair Paixão Júnior

E-mail: profissionaljpj@gmail.com

Carlos Henrique Macedo dos Santos

E-mail: carlos_judo@hotmail.com

Histórico de Alterações

Data	Versão	Descrição	Autor

Lista de Aprovadores

Nome	Cargo
Fábio Chicout	Professor

Conteúdo

1. Introdução	pag.
1.1. Convenções, Termos e Abreviações	pag.
2. Visão Geral do Projeto	pag.
3. Requisitos do Sistema	pag.
4. Organização do Projeto	pag.
5. Equipe e Infra-estrutura	pag.
6. Treinamentos	pag.
7. Cronograma	
8. Gerência de Riscos	
9. Testes	
10. Referências	
Anexo I	

1. Introdução

Este documento compreende as informações pertinentes ao planejamento do projeto Pocket queue. Sua elaboração baseou-se em informações documentadas na proposta de desenvolvimento do software, fundamentada em um levantamento inicial de requisitos e no escopo do produto que será gerado por este projeto.

Este documento será utilizado como base para as atividades de acompanhamento, revisão, verificação e validação do projeto, desde seu início até sua conclusão, a fim de garantir a análise comparativa do desempenho real *versus* planejado. Desta forma, ações corretivas e preventivas poderão ser tomadas, sempre que resultados ou desempenhos reais desviarem significativamente do planejado.

1.1. Convenções, termos e abreviações

Esta seção explica o conceito de alguns termos importantes que serão mencionados no decorrer deste documento. Estes termos são descritos na tabela a seguir, estando apresentados por ordem alfabética.

Termo	Descrição
Artefato	Tudo que é produzido e documentado em qualquer atividade de qualquer fluxo do projeto. Por exemplo: documento de requisitos, diagrama de casos de uso e glossário.
NA	Não Aplicável
Patrocinador	Representante da empresa cliente ou contratada responsável pelo sucesso do projeto em instância superior, garantindo o cumprimento de responsabilidades estabelecidas.
Revisão	Apresentação de produtos de software para os interessados visando comentário e aprovação dos mesmos.
Client Host	Sistema local.
Client Web	Sistema na web

Tabela 1 – Convenções, Termos e Abreviações

2. Visão Geral do Projeto

A solução POCKET QUEUE tem como objetivo otimizar o sistema de filas existente, abrindo o acompanhamento do andamento da fila ao acesso remoto, através de dispositivos conectados com a internet. Desta forma permitindo a liberdade aos participantes da fila de ir e, apenas, vir quando estiver próximo de ser chamado ao atendimento. Visamos, com isso, diminuir a quantidade de pessoas dentro de um estabelecimento que tenha uma necessidade de espera por atendimento grande o suficiente para gerar insatisfação coletiva, e evitar a expressão desta. Tendo, ainda como consequência a agregação de valor para a empresa compradora, que dará aos seus clientes uma opção a mais de administração pessoal do tempo de espera na fila.

A situação da fila, também, estará disponibilizada no site, ainda que o prospecto (possível cliente da loja) não tenha ingressado na fila. Isso permitirá que ele acompanhe a fila de casa e escolha ir ao local pegar uma senha quando a fila estiver de um tamanho que mais lhe convenha. Isso também ajudará para que a fila tenda a ter um fluxo de pessoas mais estável e abre uma opção de acompanhamento do funcionamento do local por parte de uma gerência que precise se ausentar. Observamos instituições públicas como um bom público-alvo, entretanto, não ficando restrito a este.

2.1. Critérios de Aceitação do Projeto

A lista seguinte apresenta critérios de aceitação do projeto, correspondendo aos aspectos que serão considerados para aceitação final do projeto pelo cliente:

- *100% da documentação segue o padrão definido;*
- *Os testes realizados forem concluídos com sucesso;*
- *Os custos do projeto não ultrapassarem o orçamento;*
- *Etc.....*

2.2. Evolução do Plano do Projeto

O plano do projeto deve ser mantido atualizado para refletir a situação corrente do projeto. Dessa forma, as seguintes situações representam os gatilhos para atualização deste documento:

- *Alteração de requisitos que impactem nos custos ou cronogramas do projeto;*
- *.....*

3. Requisitos do Sistema

Esta seção apresenta os requisitos do sistema que servirão como base para seu planejamento, bem

POCKET QUEUE	Plano de Projeto	5
--------------	------------------	---

como seu escopo negativo.

3.1. Requisitos Técnicos

Os requisitos a seguir representam uma visão macro do produto em desenvolvimento. Estes requisitos estão descritos em detalhes no Documento de Requisitos do Projeto POCKET QUEUE[1], o qual será complementado e refinado no decorrer do ciclo de vida do projeto.

3.2. Requisitos Funcionais

RF001. Autenticação no sistema.

RF002. Gerar senha.

RF003. Chamar senha.

RF004. Atualizar site.

RF005. Persistir dados.

RF006. Registrar atendente.

RF007. Registrar atendimento por atendente por dia.

RF008. Excluir atendente.

3.3. Requisitos não Funcionais

<definir os requisitos não funcionais do software que será desenvolvido>

3.4. Requisitos não Técnicos

Os usuários do sistema deverão receber treinamento

3.5. Escopo Negativo

O projeto não contempla

4. Organização do Projeto

Esta seção compreende informações a respeito da estrutura organizacional do projeto, incluindo o organograma do projeto, papéis e responsabilidades.

4.1. Organograma

Esta seção apresenta o organograma do projeto, incluindo os papéis requeridos para realização do projeto e a relação entre os mesmos.

4.2. Papéis e Responsabilidades

A Tabela 1 descreve os papéis existentes no projeto e suas responsabilidades.

Papel	Responsabilidades
Patrocinador	<ul style="list-style-type: none">• Divulgar as diretrizes estratégicas;• Tomar decisões estratégicas;• Garantir o cumprimento de responsabilidades estabelecidas entre as partes, possibilitando o sucesso do projeto;• Superar obstáculos e conflitos que possam surgir;• Apoiar as decisões da equipe do projeto.
Gerente de Projeto	<ul style="list-style-type: none">• Realizar planejamento do projeto;• Gerenciar a equipe do projeto;• Gerenciar o orçamento do projeto;• Garantir o andamento adequado do projeto com relação ao planejado, gerenciando riscos e tomando ações preventivas e corretivas;• Posicionar o cliente sobre o andamento dos serviços;• Elaborar relatório de acompanhamento e conclusão do projeto;• Coordenar a interação da equipe com o cliente.

Papel	Responsabilidades
Analista de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar modelagem do negócio, quando apropriado; • Elicitar requisitos e realizar análise e projeto do sistema, elaborando modelos associados; • Elaborar projeto de testes e conduzir testes de sistema; • Elaborar documentação técnica necessária, por exemplo, helps, guia de usuário, material de treinamento; • Acompanhar atividades dos engenheiros de software, assegurando integridade com requisitos e casos de uso especificados; • Conduzir implantação do sistema.
Gerente de Configuração	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar plano de gerência de configuração; • Estruturar ferramentas de suporte à gerência de configuração; • Gerar <i>releases</i> do produto desenvolvido, quando requisitado.
Arquiteto de Software	<ul style="list-style-type: none"> • Definir a arquitetura do sistema; • Liderar e coordenar as atividades de engenharia de software do projeto; • Suportar o uso de ferramentas no âmbito do projeto; • Acompanhar os engenheiros de software, esclarecendo dúvidas técnicas; • Participar dos testes integrados do sistema; • Integrar os diversos componentes de software produzidos, gerando versão do sistema para implantação; • Participar da implantação do sistema.
Engenheiro de Software	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar componentes do sistema; • Realizar testes unitários dos componentes de software, de acordo com os padrões adotados pelo projeto; • Participar da fase de projeto, quando apropriado; • Participar dos testes integrados do sistema.

Tabela 1 - Papéis e Responsabilidades do Projeto

5. Equipe e Infra-estrutura

Esta seção compreende a definição da equipe e da configuração necessária para o ambiente de desenvolvimento do projeto Sistema de Publicação de Documentos na Internet, com o objetivo de garantir uma estrutura adequada para a execução das atividades previstas neste plano.

5.1. Equipe do Projeto

Nome	Papel	E-mail	Telefone
Bruno Marcelo Pessoa Pereira	GC	brunopessoand@gmail.com	(tim)9710-3229 (oi)8316-0371
Fernanda Amanda Hardman da Silva	GC	nandinhahardman@hotmail.com.br	(oi)8630-0602
Carlos Henrique Macedo dos Santos	GP	carlos_judo@hotmail.com	(claro)9185-0347
Jair José do Sacramento Paixão Júnior	GP	profissionaljppj@yahoo.com.br	(tim)9657-1971
Helnando Leimig Valença Neto	DS	nandoleimig@hotmail.com	(oi)8683-3625
Luiz Henrique Santos do Nascimento	DS	louis.henrique.lh@gmail.com	(vivo)8135-0486
Eudes Ferreira de Moura Filho	DS	eudes1996@hotmail.com	(oi)8815-1333
Carlos Henrique Cavalcanti Leite	DS	carlos_caval@hotmail.com	(oi)8864-2518
Victor Luiz Bernardo de Almeida Nascimento	DS	victorbernardo_@hotmail.com	(tim)9521-3007
Jedilson Santos	DS		8782-6715

Tabela 2 - Equipe

5.2. Ferramentas

Funcionalidade	Ferramenta	Nº Licenças Necessárias
Gerência de projetos	<ProjectLibre.>	
Gerência de configuração	<Github>	
Gerência de mudanças	<>	
Análise e projeto	<>	
Implementação	visualstudio	
Geração de instaladores		
Testes		
SGBD	sqlserver	

Tabela 3 - Ferramentas Requeridas

6. Treinamentos

A Tabela 4 apresenta as necessidades de treinamento específicas para o projeto.

Descrição	Qtde Participantes	Carga Horária	Período	Empresa/ Instrutor

Tabela 4 - Treinamentos

7. Cronograma

7.1. Marcos Significativos do Projeto

A Tabela 5 apresenta os marcos significativos do projeto, bem como os artefatos importantes que serão entregues ao cliente nestes marcos, quando aplicável. Mudanças acordadas nas datas alvo serão acompanhadas e registradas, através das reuniões de acompanhamento do projeto.

Marco	Artefatos	Data Alvo
Concepção	Plano do projeto; Plano de riscos	03/12
Requisitos	Documento de requisitos	03/12
Especificação	Diagrama de Casos de Uso; Documento de Caso de Uso; Matriz de rastreabilidade Plano de testes	03/12
Projeto	Diagrama de classes	03/12
Implementação	Sistema	03/12

Tabela 5 - Marcos Significativos do Projeto

8. Gerência de Riscos

Os riscos identificados para o projeto estão detalhados no Plano de Gerência de Riscos do Projeto

POCKET QUEUE	Plano de Projeto	10
--------------	------------------	----

<Nome do Projeto>[3]. Este documento apresenta a lista de riscos identificados, seus impactos e probabilidades de ocorrência, ações de contingência e/ou mitigação planejadas e seus respectivos responsáveis. Todo o acompanhamento dos riscos do projeto (riscos previamente identificados e riscos surgidos no decorrer do andamento do projeto) será registrado no plano supracitado.

9. Testes

9.1. Estágios de Testes

A Tabela 6 apresenta os estágios de testes contemplados no projeto, juntamente com seus objetivos.

Estágio de Testes	Objetivo
Teste Unitário	Tem por objetivo validar individualmente os menores componentes (classes básicas e componentes) que serão utilizados na implementação das funcionalidades do sistema. Estes testes são realizados ao longo do fluxo de implementação.
Teste de Integração	Tem por objetivo validar a integração entre componentes e dos diversos pacotes na implementação das funcionalidades. Estes testes são realizados ao longo do fluxo de implementação.
Teste de Sistema	Tem por objetivo validar se todos os elementos do sistema foram adequadamente integrados e se realizam corretamente as funções especificadas.
Teste no Ambiente de Aceitação	São os testes realizados antes da entrega do sistema com o objetivo de assegurar que tudo está realmente pronto para ser utilizado pelo usuário. Deve ser realizado em uma ambiente o mais próximo possível do ambiente de produção.
Teste de Aceitação	Teste realizado pelo cliente objetivando aceitar ou homologar o sistema. Depois de realizado este teste com sucesso, o sistema estará pronto para ser implantado no ambiente de produção.

Tabela 6 - Estágios de Testes do Projeto

9.2. Tipos de Testes

Cada estágio de teste deverá contemplar diferentes tipos de testes. A Tabela 7 apresenta os tipos de testes a serem realizados no projeto para cada estágio de teste. O Anexo I. contempla a descrição dos tipos de testes considerados.

Tipos de Testes	Estágios de Testes			
	Integração	Sistema	Ambiente de Aceitação	Aceitação

Tabela 7 – Tipos de Testes X Estágios de Testes

9.3. Registro de Erros Encontrados

Os erros encontrados durante os estágios de teste Unitário e Integração, não serão formalmente registrados e deverão ser corrigidos imediatamente que detectados.

Os erros ou *bugs* encontrados durante os estágios de Teste de Sistema, Teste no Ambiente de Aceitação e Teste de Aceitação deverão ser reportados no Bugzilla.

10. Referências

- [1] Documento de Requisitos do Projeto <Nome do Projeto>, <identificação do documento >, versão <xx.yy>;
- [2] Cronograma do Projeto <Nome do Projeto>, <identificação do documento >, versão <xx.yy>;
- [3] Plano de Gerência de Riscos do Projeto <Nome do Projeto>, <identificação do documento >, versão <xx.yy>;

Anexo I. Tipos de Testes

Tipos de Testes	Definição
Teste de Integridade dos dados	Assegurar a corretude dos métodos de acesso à base de dados e garantir a consistência das informações na base.
Teste de Funcionalidade	Garantir a corretude das funcionalidades descritas a partir dos casos de uso. Estes testes devem garantir que a aplicação se comporta conforme os fluxos de eventos e diagramas elaborados.
Teste de Ciclo de Negócios	Garantir que o sistema funciona apropriadamente durante um ciclo de atividades relativas ao negócio e que ao final desse ciclo todos os resultados esperados foram obtidos.
Teste de Interfaces do Usuário	Assegurar que o comportamento, requisitos, projeto gráfico e navegacional definidos para as interfaces sejam atendidos.
Teste de Performance	Assegurar que requisitos relacionados ao tempo de execução de uma operação, ou a operações por intervalo de tempo estão sendo atendidos. Devem ser realizados com foco nos casos de uso. Em resumo, estes testes avaliam performance no contexto da aplicação.
Teste de Carga	Avaliar a resposta do sistema em condições extremas de carga de informações. Um teste de carga é, na verdade, um teste de performance voltado para a avaliação do sistema em condições extremas ou de limite.
Teste de Estresse	Avaliar o comportamento do sistema em situações onde há poucos recursos ou concorrência por recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Pouca memória disponível; • Capacidade máxima especificada de clientes ou processos executando; • Alta concorrência por recursos. Testes de estresse podem também ter o objetivo de extrapolar as condições de limite definidas como requisitos para identificar até onde o sistema suporta.
Teste de Segurança e Controle de Acesso	Assegurar que o modelo de permissão de acesso ao sistema e suas respectivas funcionalidades atende as especificações. Os testes também devem assegurar que as informações armazenadas pelo sistema ou que trafegam entre os módulos ou do cliente para o servidor não serão indevidamente acessadas.
Teste de Recuperação de Falhas	Garantir que o sistema atende aos requisitos definidos para recuperação de falhas. Normalmente as seguintes situações são abordadas: <ul style="list-style-type: none"> • Falta de energia no cliente; • Falta de energia no servidor; • Perda da comunicação cliente-servidor; • Problemas no sistema operacional; • Problemas de endereçamento de memória; • Ou qualquer outro erro que faça com que o sistema aborte de forma abrupta sua execução. Nestes casos, normalmente, deve ser garantida a consistência das informações e que o sistema retome seu funcionamento normalmente

	ou até retorne ao ponto exato em que estava.
Teste de Configuração	Assegurar que as configurações especificadas atendem as necessidades para o perfeito funcionamento do sistema e que não há nenhum conflito com outros aplicativos executando na máquina.
Teste de Instalação	Assegurar a eficiência e corretude dos (diferentes) procedimentos de instalação do software para as diferentes configurações.

Tabela 8 - Definições de Tipos de Testes