**Plano de Projeto**

**Sistema: Gerenciador de Campeonatos de Futebol**

Sumário

[**1.** **Descrição geral** 1](#_Toc456183409)

[**1.1 Escopo do Sprint** 1](#_Toc456183410)

[**3 – Ciclo de Vida/Metodologia** 1](#_Toc456183411)

[**3.1 – Ciclo de Vida e suas fases** 1](#_Toc456183412)

[**4 - Backlog de produto** 2](#_Toc456183413)

[**5 – Definição das atividades e Recursos humanos** 2](#_Toc456183414)

[5 – Marcos do projeto 3](#_Toc456183415)

[6 – Papéis 3](#_Toc456183416)

[7 – Recursos Materiais 3](#_Toc456183417)

# **Descrição geral**

O projeto é o quinto e último Sprint do projeto Gerenciador de partidas, cuja definição se encontra no diretório GRE, no documento “Especificação de requisitos e Backlogs geral”

## **1.1 Escopo do Sprint**

Neste Sprint será construído os backlogs 5 e 6, e terá início no dia 12/07/2016:

5 - Resultados das partidas

O administrador irá inserir os resultados das partidas, e o sistema irá registrar quantos pontos cada time recebeu pelas mesmas, e registrá-los na tabela;

6 - Processamento de pontos

O sistema irá receber os gols dos confrontos, e registrá-los nos espaços de gols a favor, gols contra, e gerar automaticamente os saldos de gols de cada time;

# **2 – Ciclo de Vida/Metodologia**

# **2.1 – Ciclo de Vida e suas fases**

Neste projeto utilizaremos um ciclo de vida iterativo e incremental com quatro fases: Planejamento, Design, Construção e Entrega.

Na etapa de planejamento será realizado o planejamento das diversas atividades que serão realizadas no decorrer do projeto. Serão desenvolvidos os seguintes documentos: Plano de projeto, Plano de Qualidade, Plano de Gerência da Configuração, Plano de Medição.

Na etapa de Design será desenhado a forma como o software será construído, no formato de uma arquitetura e diagrama de classes.

Na etapa de Construção será desenvolvido o código-fonte do projeto.

Na etapa de Entrega, teremos uma revisão final do produto de software junto com a etapa de garantia de qualidade, e por fim teremos uma baseline entregue e revisada, pronta para uso.

**2.2 – Metodologia de desenvolvimento**

No projeto será aplicado a metodologia ágil de desenvolvimento Scrum.

Nesta metodologia existe uma lista com as histórias, chamada de Backlog de Produto de usuário que descrevem as funcionalidades gerais do sistema.

À partir desta lista geral, o Product Owner(quem detém controle sobre os requisitos), Scrum master(um facilitador de processos) e time de desenvolvedores criam uma lista do backlog e requisitos utilizados para o sprint em vigência, estimando o esforço e recursos para cada tarefa com base em conhecimento de tarefas anteriores.

### **3 - Backlog de produto**

O backlog se encontra no documento de backlog e sprint planning se encontra no diretório de GRE.

### **4 – Definição das atividades e Recursos humanos**

Os recursos foram estimados com base em conhecimentos anteriores.

As tarefas foram definidas pelo Gerente de Projeto, e validada pelo time no aceite das tarefas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarefa | Responsável | Estimativa de tempo |
| Criar os planos do nível g para esse sprint, adequando com as novas características deste sprint. | Guilherme Alves | 6h |
| Criar o plano de gerência da configuração, aplicar a gerência da configuração. | Erik Raphael | 6h |
| Criar o plano de garantia da qualidade, aplicar a garantia da qualidade. | Augusto | 4h |
| Criar o plano de medição, aplicar a medição. | Márcio | 6h |
| Executar a gerência de requisitos e de riscos. | Igor | 3h |
| Fazer a auditoria da gerência da configuração e da garantia da qualidade. | Igor | 3h |
| Backlog 5 – Resultado das partidas | Augusto | 3h |
| Backlog 6 | Augusto | 3h |
|  |  |  |

# **5 – Recursos materiais e custo total**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Recurso | Quantidade | Necessidade de compra |
| Computadores | 5 | Não |
| GitHub | - | Não |
| Netbeans | 3 | Não |
| Astah | 2 | Não |

O custo é zero, pois a mão de obra é colaborativa para projeto acadêmico, e os recursos materiais já são de posse, ou gratuitos.

# **6 – Cronograma e marcos**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Atividade | Responsáveis | Meio | Data |
| Sprint Planning | Todos | Hangouts | 12/07/2016 – 13h |
| Daily Scrum | Todos | Hangouts | Todos os dias 18h |
| Revisão de marco – Sprint Review | Todos | UFG - INF | 25/07/2016 |
| Apresentação | Todos | UFG - INF | 20/07/2016 – 16h |
|  |  |  |  |

# **7 – Papéis**

São descritos todos os papéis necessários para a execução deste projeto de software. Além disso, serão descritos quem são os responsáveis por executar cada um dos papéis.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Papel** | **Conhecimentos necessários** | **Responsável** |
| Product Owner | Conhecer as necessidades reais e expectativas envolvidas no projeto; | Erik |
| Scrum Master | Domínio sobre a metodologia Scrum; | Guilherme Alves |
| Desenvolvedores | Conhecimentos básicos sobre a linguagem java. | Márcio Flores  Igor Queiroz, Augusto |

# **8– Gerenciamento de Riscos**

O gerenciamento dos riscos acontecerá através de uma planilha de riscos, onde cada risco possuirá uma descrição, probabilidade de ocorrência, impacto, realizados com base em conhecimento de projetos anteriores do time. O plano de Gerenciamento de Riscos produzido estará localizado na mesma pasta que este plano.

# **9 – Plano de Gerência de Configuração**

Nesta seção serão identificados os dados relevantes para o projeto. O plano de Gerência de Configuração produzido estará localizado na mesma pasta que este plano.

# **10 – Plano de Medição**

Nesta seção serão identificados a forma e as métricas a serem medidas. O plano de Medição produzido estará localizado na mesma pasta que este plano.

# **11 – Aceitação e comprometimento**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versão do Documento** | **Aprovado por** | **Data de Aprovação** | **Assinatura** |
| V1.0 | Augusto César | 11/07/2016 | Via hangouts |
| V1.0 | Erik Raphael | 12/07/2016 | Via hangouts |
| V1.0 | Guilherme Alves | 11/07/2016 | Via hangouts |
| V1.0 | Igor Queiroz | 13/07/2016 | Via hangouts |
| V1.0 | Marcio Gabriel | 13/07/2016 | Via hangouts |