**Processo da gerência 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)

# 

# **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 – 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 – 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** |
| Product Owner | Conhecer as necessidades reais e expectativas envolvidas no projeto; |
| Scrum Master | Domínio sobre a metodologia Scrum; |
| Desenvolvedores | Conhecimentos básicos sobre a linguagem java. |

# **4– 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. A planilha de Gerenciamento de Riscos produzido estará localizado na mesma pasta que este plano.