

PUC Minas
Disciplina: Gerência de Projetos de Software
Prof. Pedro A. Oliveira

Relatório de Encerramento de Projeto
Projeto: Amigle
Gerente do Projeto: Lucas Alves Gusmão
Período de realização: 03/02/2021 até 11/06/2021

1. Objetivo geral do projeto:

O Amigle é uma plataforma disponível para web, iOS e Android com o objetivo permitir que pessoas se conheçam com base em seus interesses em comum, que são representados por meio de tags.

1.1 Objetivos específicos:

1.1.1 O trabalho tem como o objetivo desenvolver 3 plataformas distintas, porém que funcionam em conjunto. São elas:

- Aplicação móvel de chat
- Aplicação web de chat
- Aplicação web de administração do sistema

Para realizar o desenvolvimento destas aplicações, serão realizadas diversas etapas de trabalho, como:

- Coletar requisitos
- Fazer o desenho de diagramas
- Fazer mockups e wireframes das telas
- Criar o projeto arquitetural a ser utilizado como base no desenvolvimento
- Desenvolver as soluções de software propostas

2. Resultados alcançados no projeto (Planejado x Realizado):

Todos os requisitos planejados antes da implementação e todos requisitos criados após a implementação foram entregues. O projeto foi entregue completamente.

2.1 Os objetivos do projeto foram atingidos?

Sim, os objetivos foram alcançados. Foi possível desenvolver uma aplicação híbrida móvel e uma aplicação web onde os usuários possam se relacionar de acordo com seus interesses próprios. Ao desenvolver o projeto um requisito muito interessante foi levantado que é os assuntos mais comentados do momento.

2.2 O projeto foi entregue dentro do prazo?

Sim, todos os requisitos e até os requisitos adicionais encontrados durante o desenvolvimento da aplicação foram entregues ainda no prazo estipulado no início do projeto.

2.3 O projeto foi entregue dentro do orçamento?

Não, o orçamento sofreu uma leve mudança para acomodar os novos requisitos encontrados durante o desenvolvimento da plataforma.

PUC Minas
Disciplina: Gerência de Projetos de Software
Prof. Pedro A. Oliveira

2.4 O projeto atendeu ao cliente, em termos de escopo?

Sim, todos os requisitos e novos requisitos foram entregues de acordo com as necessidades do cliente. Testes de aceitação e conformidade foram executados.

3. Pontos fortes e pontos fracos do projeto

3.1 Pontos fortes:

3.2 Software com alta conformidade com os requisitos e baixa taxa de erros na produção.

3.3 Equipe multidisciplinar engajada e dedicada ao projeto.

3.4 Testes de aceitação concisos e precisos.

3.5 Diversidade da equipe que foi capaz de trazer ideias diferentes sobre cada requisito.

3.6 Tecnologias robustas e de ponta.

3.7 Software com alta compatibilidade disponível em várias plataformas (iOS, Android e Web).

3.8 Código de alta qualidade seguindo abordagens como TDD e BDD.

3.9 Software com aderente ao padrão de pirâmide de testes.

3.10 Pontos fracos:

3.11 A disponibilidade de cada membro foi comprometida pois a equipe estava sobrecarregada.

3.12 Utilização de plataforma gratuitas para hospedagem compromete a segurança, integridade e performance do software.

4. Lições aprendidas:

Como a disponibilidade de cada membro foi comprometida com sobrecarga de tarefas, o ideal seria dividir melhor os requisitos durante as sprints, dividir tarefas e aderir ideias menos complexas de serem desenvolvidas.

A utilização de plataformas de hospedagens gratuitas comprometem a integridade e segurança do software, sendo assim, a aderência de aplicações mais robustas como AWS e Azure devem ser levadas em consideração.

5. Questões em Aberto

A migração para uma hospedagem mais robusta pode ser realizada no futuro.

6. Conclusão

Como um dos maiores usos da internet na era moderna é para a socialização. Empresas focadas nesse mercado como o Twitter e Facebook são hoje gigantes no mundo da tecnologia, o que antes era um lugar reservado para empresas de Software e Hardware. No entanto, a maioria destas plataformas são mais adequadas para a socialização entre um círculo social pré-existente na vida da pessoa, como seus amigos, família, colegas, etc.

Em contraponto, existem plataformas como o Omegle e Chatroulette, que permitem que usuários conheçam outras pessoas de forma aleatória, porém, por possuírem poucos ou nenhum filtro, se tornam não muito eficientes para este propósito. Com essa brecha de

PUC Minas
Disciplina: Gerência de Projetos de Software
Prof. Pedro A. Oliveira

mercado, foi criada a plataforma Amigle, que é uma plataforma online de bate papo guiada por interesses em comum, em projeto de sucesso com todos os requisitos entregues. Amigle conseguiu atingir um alto padrão de qualidade com uma estrutura de código robusta e padrões de arquitetura e testes de ponta, com bastante aderência à realidade dos requisitos. Portanto, o projeto conseguiu entregar o que foi proposto inicialmente na data estipulada e com bastante sucesso em sua arquitetura, código, gerência, desempenho e empenho da equipe que no final também gerou uma boa satisfação dos usuários.

Aprovações		
Participante	Assinatura	Data
Patrocinador do Projeto		25/05/2021
Gerente do Projeto		25/05/2021
Cliente		25/05/2021