

Project Charter

FuteBolão

Bruno Ferys

Dênio Brasileiro

Júlio Melo

Marcílio Neto

Recife, 31 de março de 2015

Versão 1.0

Sumário

| | |
|-----------------------------------|-----|
| 1. Introdução | 2 |
| 1.1 Objetivo | 2 |
| 1.2 Justificativa | 2 |
| 1.3 Cronograma e marcos | 2-3 |
| 2. Principais <i>Steakholders</i> | 3 |
| 3. Riscos | 3-4 |
| 4. Premissas e Restrições | 4 |

1. Introdução:

Este documento tem como finalidade definir o projeto Futebolão, explicitando suas principais peculiaridades, definindo prazos e tentando persuadir os stakeholders de que este projeto tem um grande potencial de mercado.

1.1 Objetivo:

O projeto FUTEBOLÃO tem como objetivo desenvolver uma ferramenta para que os usuários possam realizar bolões relacionados a campeonatos de futebol entre amigos.

1.2 Justificativa:

Tendo em vista que o futebol é o esporte mais praticado no país, o FUTEBOLÃO visa a interação entre amigos para que possam realizar apostas sobre placares de jogos.

1.3 Cronograma e marcos :

| MARCOS DO PROJETO | |
|--------------------------|---|
| DATA | ATIVIDADES REALIZADAS |
| 17/03/2015 | Escolha dos membros da equipe |
| 23/03/2015 | Definição do tema do projeto |
| 25/03/2015 | Reunião para elaboração do Project Charter |
| 31/03/2015 | Apresentação do Project Charter |
| 30/06/2015 | Entrega do projeto |

06/04/2015 = Planejamento da iteração que se inicia (objetivo: levantamento inicial dos requisitos/visão) identificado no Pivotal Tracker

20/04/2015 = Apresentação da Revisão da Iteração (Planejado vs Feito vs Lições Aprendidas); Lista de Riscos; Lista de Itens de Trabalho; Retrospecto da Iteração 1 e Plano da Iteração 2 (10 minutos).

21/04/2015= (i) Revisão da Iteração anterior e aplicação das correções; (ii) lista de itens de trabalho revisados no Pivotal Tracker; (iii) plano da Iteração que se inicia (objetivo: detalhamento e priorização dos requisitos/casos de uso + desenvolvimento do projeto de testes de sistema/aceitação); (iv) levantamento dos requisitos como histórias do usuário; (v) levantamento dos casos de uso.

11/05/2015= Apresentação da Revisão da Iteração (Planejado vs Feito vs Lições Aprendidas); Lista de Riscos; Lista de Itens de Trabalho; e Plano da Iteração 3 (10 minutos).

12/05/2015= (i) Revisão da Iteração anterior e aplicação das correções; (ii) Especificação de casos de uso e diagramas de sequência; (iii) Plano e projeto de testes de sistemas/aceitação (BDD e TDD); (iv) Planejamento da Iteração que se inicia (objetivo: definição da análise e projeto + implementação e casos de testes de 50% dos requisitos priorizados).

08/06/2015= Apresentação do Retrospecto da Iteração 3 e Plano da Iteração 4 (10 minutos).

09/06/2015 = (i) documentos da iteração anterior revisados; (ii) plano da iteração que se inicia (objetivo: implementação e testes de 100% dos requisitos priorizados); (iii) entrega do produto com os 50% dos requisitos que foram priorizados (implementados e testados).

30/06/2015= Entrega de 100% dos requisitos que foram priorizados (implementados e testados); retrospectiva da avaliação passada; documentos da iteração anterior revisados. Sorteio das equipes na hora.

2. Principais *Stakeholders*:

Clientes/Usuários: Grupos de amigos amantes de futebol.

Gerente de projeto: Dênio Brasileiro

Desenvolvedores: Bruno Ferys , Júlio Melo e Marcílio Neto.

3. Riscos:

- Atraso na entrega do projeto final, devido a inexperiência no uso da linguagem e de frameworks usados no desenvolvimento, pela equipe.
- Desconfiança, pelos usuários, em relação à veracidade dos ganhos das apostas.
- Algum membro do desistir de prosseguir com o projeto.
- Bugs inesperados no sistema.

- Sobrecarga dos membros da equipe, fazendo com que as atividades realizadas não fiquem exatamente como deveriam ser.

4. Premissas e Restrições:

4.1 Premissas:

- Cumprir os prazos pré-estabelecidos pelo cronograma do projeto.
- Os documentos deverão ser constantemente revisados e melhorados, pela equipe.
- Definir minuciosamente as necessidades e exigências cabíveis dos usuários, tentando sempre cumpri-las com agilidade.
- Conseguir conquistar a confiabilidade dos usuários que irão fazer as apostas.

4.2 Restrições:

- O projeto deverá ser finalizado até o dia 30/06/15.
- Não haverá inclusão de mais integrantes.
- Uso exclusivo do *Pivotal Tracker* como meio de comunicação entre os integrantes do projeto e os Patrocinadores.
- Não haverá terceirização de mão de obra.