

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

## **PROJECT CHARTER**

Sistema de gerenciamento de livros emprestados

### **Equipe**

David Micail

Felipe José

Jusseli Damaso

Leandro Henrique

Marcelo Bezerra

Recife, 31 de Março de 2015

## **Project Charter**

### **1. Introdução**

Este documento tem a finalidade de especificar um aplicativo de gerenciamento de livros emprestados “Quem pegou?”, proporcionando um melhor entendimento aos desenvolvedores e aos envolvidos no projeto, fornecendo informações pertinentes ao Software.

### **2. Justificativa**

Com o crescimento das grandes bibliotecas os administradores enxergaram a necessidade de criar uma forma que viesse gerenciar todo o acervo de livros, ou seja um sistema que viesse controlar os livros emprestados e os livros devolvidos, como também pudesse gerar relatórios de todo o funcionamento da biblioteca. Outra funcionalidade necessária também seria uma ferramenta de busca, onde os resultados demonstrassem a localização dos livros no acervo.

### **3. Descrição:**

#### **3.1 Objetivo do Projeto:**

A aplicação que vamos desenvolver se destina a uma universidade que possui biblioteca aberta aos seus alunos e professores. O objetivo do sistema é manter um registro dos empréstimos efetuados, visando controlar a situação de cada volume individualmente e garantir que os empréstimos sejam efetuados de acordo com as normas da biblioteca, descritas a seguir. Os livros só podem ser retirados da biblioteca por usuários cadastrados numa das seguintes categorias: aluno da escola, professor. Os alunos devem renovar seu cadastro a cada período letivo. O número máximo de volumes que um usuário pode retirar, num mesmo período, e o prazo de empréstimo dependem da categoria do usuário.

#### **4. Designação do Gerente de Projeto**

O papel de gerente de projeto será exercido por Leandro Henrique de Lima Fragoso, onde estará coordenando o seu desenvolvimento, estipulando e cobrando as entregas, viabilizando a comunicação entre os membros da equipe, definindo metas e mantendo o foco, além de definir estratégias em torno dos objetivos com o grupo. Atuar como o ponto central de contato para toda comunicação formal relacionada ao projeto entre nossa organização e o cliente. Assegurar que os membros da equipe do projeto estejam cientes de suas responsabilidades e também, que todos os compromissos assumidos pelos indivíduos sejam realizados. Reportar formalmente o status do projeto à gerência regularmente, evitando surpresas.

#### **5. Riscos:**

- Saída inesperada de algum membro do projeto;
- Fuga da realidade do processo;
- Falta de atualização dos dados;
- Indisponibilidade do serviço nas nuvens;
- Atraso no desenvolvimento do projeto;
- Ausência de integrantes nas reuniões;
- Falta de experiências das tecnologias e ferramentas utilizadas;
- Incompatibilidade de horários com outras atividades.

#### **6. Premissas**

- É necessário o apoio irrestrito de todos os envolvidos no projeto;
- Regularidade e pontualidade nas reuniões;
- Cumprimento das propostas de cada marco;
- Banco de Dados com todas as informações do cliente;
- Colaboração dos usuários no funcionamento do Aplicativo;
- Informatização dos parceiros de negócio.

## **7. Restrições**

- O projeto deve ser realizado no prazo estabelecido, conforme cronograma, sem possibilidade de extensão;
- Sistema baseado na web;
- Não agregar mais que um novo integrante a equipe. Isso poderá trazer problemas na relação com os participantes mais antigos;
- Todos os membros deverão possuir conhecimentos na linguagem do projeto.

## **8. Ligações com outros Projetos**

O projeto de Engenharia de software terá ligação com os projetos de Banco de dados, Gestão de Processos e Negócios e Planejamento e Gerenciamento de Projetos, sendo executados em conjunto para a construção do sistema Quem pegou?.

## **9. Principais Stakeholders**

Os Stakeholders incluem:

Avaliador – Vinícius Cardoso Garcia, Alexandre Marcos Lins de Vasconcelos, Carla Taciana Silva e Bernadette Farias Lóscio e Célio Santana

Usuário/Cliente – Alunos e Professores da Universidade;

Sponsor – Universidade

Monitor/Auxiliador – Pedro Paulo

Gerente de Projeto – Leandro Henrique

Gerente de Qualidade, Desenvolvedor – Jusseli Damaso

Gerente de Tecnologia, Desenvolvedor – Felipe José

Engenheiro de Testes – Marcelo Bezerra

## **10. Acompanhamento do projeto**

A comunicação do grupo ocorrerá através da criação de um grupo em rede social, WhatsApp e via e-mail, para que haja mais rapidez na comunicação.

Para acompanhamento do projeto em suas fases, será utilizada a ferramenta Pivotal Tracker e para acompanhamento do desenvolvimento da ferramenta web, será utilizada a ferramenta GitHub.

A comunicação com o cliente se dará através de reuniões periódicas entre o gerente e os demais participantes da equipe a serem marcadas quando necessário. Nestas reuniões, a equipe deverá debater a respeito do andamento do projeto, impedimentos, necessidade de novos

recursos, caso necessário e estimativa de término. Pesquisas periódicas com futuros usuários para reunir as informações que serão importantes para o desenvolvimento.

## **6. Marcos do Projeto**

<b>Marcos</b>	<b>Data</b>
Início do projeto	23/03/2015
Infra estrutura da fábrica de software	15/04/2015
Iteração I	20/04/2015
Iteração II	11/05/2015
Testes/Iteração III	08/06/2015
Retrospectiva/Iteração IV	09/06/2015
Entrega Final do Projeto	30/06/2015