

Plano de Projeto	Data: 31/10/2016
Nome do Projeto: SGP - Sistema de Gestão da Prefeitura	
Cliente: Prefeitura de Goiânia	
Gerente de Projetos: Lucas Araujo da Serra Campos	

Versão	Data	Autor	Notas de Revisão
1	31/10/2016	Murilo Eduardo	Definindo Objetivo, Definição das Atividades e Modelo de desenvolvimento
2	02/11/2016	Murilo Eduardo	Definição do Ciclo de Vida do Projeto, Ambientes e Comprometimento das Partes

Objetivos do Plano de Projeto

O Plano de Projeto tem como objetivo conter todas as informações necessárias para a realização do projeto.

No Plano de Projeto serão definidos quais ferramentas e técnicas serão empregadas e todos os passos a serem seguidos no Grupo de Processos de Planejamento.

Serão descritos os modelos e padrões de documentos que serão utilizados, também será determinado os procedimentos para solicitações de mudanças, análise e aprovação de mudanças. Neste Plano de Projeto também serão definidos os papéis e responsabilidades de todas as partes interessadas do projeto, determinar como será feita a decomposição do projeto e a definição das tarefas, suas estimativas de tempo e de custos. Também será definido os padrões e políticas de Qualidade aplicáveis, identificar os procedimentos e política para gerenciamento de recursos humanos e de aquisições. Descrever como serão identificados e gerenciados os riscos, e fazer a análise da adequação dos recursos disponíveis às restrições do projeto.

Definição das Atividades do Projeto

Documento	Descrição
Termo de Abertura do Projeto	Documento que define os objetivos e resultados do projeto, criado pelo patrocinador.
Registro de Stakeholders	Consolida informações sobre as partes interessadas e seus interesses
Declaração de Escopo do Projeto	Documento que define e detalha todas as entregas do projeto

Estrutura Analítica do Projeto (EAP)	Decomposição hierárquica das entregas do projeto, documento de apoio para o gerenciamento do escopo
Cronograma	Calendário das tarefas com suas durações, dependências e outras informações
Orçamento	Custos e fluxo de caixa do projeto
Plano da Qualidade	Documenta padrões e procedimentos a serem seguidos
Plano de Recursos	Documenta os recursos necessários e suas características, incluindo recursos humanos
Matriz de Funções e Responsabilidades	Define a hierarquia e responsabilidades da equipe no projeto
Plano de Comunicações	Documento que define as informações necessárias às partes interessadas e como essas informações serão distribuídas
Plano de Gerenciamento de Riscos	Identifica e analisa riscos aos objetivos do projeto, criando um plano de resposta aos riscos
Plano de Gerenciamento das Aquisições	Documenta as aquisições necessárias, especificando os produtos ou serviços e indicando como será feita a aquisição

Modelo de Desenvolvimento do Projeto

O modelo de desenvolvimento do projeto é o Scrum.

No Scrum, os projetos são divididos em ciclos chamados de Sprints. O Sprint representa um Time Box dentro do qual um conjunto de atividades deve ser executado. Metodologias ágeis de desenvolvimento de software são iterativas, ou seja, o trabalho é dividido em iterações, que são chamadas de Sprints.

As funcionalidades a serem implementadas no decorrer do projeto são mantidas em uma lista que é conhecida como Product BackLog. Para cada Sprint, faz-se uma reunião na qual o cliente prioriza os itens do Product Backlog e a equipe seleciona as atividades que ela será capaz de implementar durante o Sprint que se inicia. As tarefas alocadas em um Sprint são transferidas do Product Backlog para o Sprint Backlog.

No Scrum, a cada dia de uma Sprint, a equipe faz uma breve reunião com objetivo de disseminar conhecimento sobre o que foi feito no dia anterior, identificar impedimentos e priorizar o trabalho do dia que se inicia. E finalmente ao final de um Sprint, a equipe apresenta as funcionalidades implementadas em uma reunião de revisão do Sprint, que mostra o que foi alcançado durante o Sprint. Após essa reunião, faz-se uma retrospectiva e a equipe parte para o planejamento do próximo Sprint.

Ciclo de Vida do Projeto

O modelo de ciclo de vida escolhido para o projeto é o iterativo incremental, sendo implementado através do método de desenvolvimento SCRUM.

Desenvolvimento Incremental é uma estratégia de planejamento estagiado em que várias partes do sistema são desenvolvidas em paralelo, e integradas quando completas. Não implica, requer ou pressupõe desenvolvimento iterativo ou em cascata – ambos são

estratégias de retrabalho. A alternativa ao desenvolvimento incremental é desenvolver todo o sistema com uma integração única.

Desenvolvimento iterativo é uma estratégia de planejamento de retrabalho em que o tempo de revisão e melhorias de partes do sistema é pré-definido. Isto não pressupõe desenvolvimento incremental, mas funciona muito bem com ele. Uma diferença típica é que a saída de um incremento não é necessariamente assunto de um refinamento futuro, e seu teste ou retorno do usuário não é utilizado como entrada para planos de revisão ou especificações para incrementos sucessivos. Ao contrário, a saída de uma iteração é examinada para modificação, e especialmente para revisão dos objetivos das iterações sucessivas.

A ideia básica por trás da abordagem iterativa é desenvolver um sistema de software incremental, permitindo ao desenvolvedor tirar vantagem daquilo que foi aprendido durante a fase inicial de desenvolvimento de uma versão do sistema. O aprendizado ocorre simultaneamente tanto para o desenvolvedor, quanto para o usuário do sistema.

Os passos fundamentais do processo estão em iniciar o desenvolvimento com um subconjunto simples de Requisitos de Software e iterativamente alcançar evoluções subsequentes das versões até o sistema todo estar implementado. A cada iteração, as modificações de projeto são feitas e novas funcionalidades são adicionadas.

Definição de Ambientes

Deve possuir um ambiente remoto para acesso dos desenvolvedores.

Deve ser providenciada uma sala no prédio público da prefeitura onde será desenvolvido o projeto.

Devem ser disponibilizados os servidores que executarão o software.

Devem ser disponibilizados os hardwares e softwares necessários para o desenvolvimento do projeto.

Comprometimento das Partes

Nome	Departamento	Papel	Aprovação
Lucas Araujo	Processo	Gerente de Projeto	
Jean Lucas	Qualidade	Analista de Qualidade	
Murilo Eduardo	Processo	Analista de Negócios	
Igor Montenegro	Configuração / Requisitos	Gerente de Configuração / Analista de Requisitos	
Isaias Tavares	Requisitos	Analista de Requisitos	
Christiano Teixeira	Requisitos	Gerente de Requisitos	