

Projeto: SO Home Manager

João Pedro de Castro Rosa

Kéthlyn Campos Silva

Lucas Costa Souza

Victor Hugo dos Santos Nery

Victor Hugo Noleto

## Organização inicial

### Objetivo

* 1. Escopo
  2. Funções
  3. Meio

1. Método
   1. Plano geral
   2. Fases

3. Controle

* 1. Orçamento
  2. Cronograma
     1. *Revisão e concessão plano geral.*
     2. *Metas e pontos*
     3. *ferramenta de controle*
  3. Riscos
  4. Análise de viabilidade e ajuste
     1. Analisar dados
     2. Fazer ajuste

1. Log do projeto

1. Monitoramento

5.1 Escopo, tarefas, estimativas, orçamento e cronograma

5.2 Qualidade e registro dos problemas

5.3 Recursos materiais humanos e riscos

5.4 Envolvimento e revisões

# 1

Nessa seção é tratada alguns elementos do projeto que devem ser definidos e organizados.

## Objetivo

O objetivo desse Projeto é gerar como artefato um sistema operacional, que objetiva ajudar a dona de casa na gerência dos recursos residências (estoque). Além disso o SO terá que apresentar os seguintes atributos (segundo ISO-9126).

* + - Funcionalidade:
      * Adequação
      * Acurácia
    - Usabilidade:
      * Apreensibilidade
      * Inteligibilidade

Atributo secundário (se possível será adicionado ao SO):

* + - Portabilidade:
      * Insta labilidade
      * Coexistência

### Escopo

Este projeto determina um plano de ação para o desenvolver de um Sistema de utilitário. Este projeto reúne e sintetiza as seguintes unidades de software a priori:  
 Também foi definido na primeira reunião decidindo as funções de cada pessoa do grupo e também o que seria feito no primeiro protótipo após as histórias de usuários. Os mais experientes em programação ficaram no dev team e as mais experientes em gestão de pessoas no product owner e scrum mestre.

* + - S-GE (Sistema de Gerenciamento de Estoque).
      * Histórias para essa unidade terão a sigla **HGi-p.** A letra **‘i’** representa o número de identidade da história. O **‘p’** representa o grau de prioridade (A-E) caso não determinada a prioridade ficará em branco.
    - S-PO (Sistema de portabilidade).
      * Histórias pare essa unidade terão a sigla **HPi-p.** A letra **‘i’** representa o número de identidade da história. O **‘p’** representa o grau de prioridade (A-E) caso não determinada a prioridade ficará em branco.

Ex:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **codigo História** | **funcionalidade extraida** | **Cumpridas no prot** | **pontos** |
| HG1 | cadastro item | sim | 0,5 |
| HG2 | determinar estoque min item | sim | 1 |
| HG3 | editar itens | sim | 0,5 |
| HG4 | indicar itens abaixo estoque | sim | 1 |
| HG5-D | ordenar visualização itens | sim | 1 |
| HG6 -E | editar item | sim | 1 |
| HP1 | usar no computador | sim | 1 |
| HP2 | usar no celular,tablet etc. | sim | 1 |
|  |  |  |  |

Capacidade máxima do ST é de : (7 pontos/semana)

### Funções:

Devido à falta de conhecimento dos membros apenas as seguintes poucas funções foram determinadas de acordo com matérias que estão sendo cursadas, foram cursadas, Trabalho dos membros ou características.

Para primeira interação:

* + - Scrum Master:
      * João Pedro De Castro Rosa (está cursando administração de empresas)
    - Scrum Team:
      * Victor Noleto (trabalha com programação em PHP e Java Script).
      * Lucas Costa (Cursou Banco de Dados)
    - Product Owner:
      * Kéthlyn Silva (Comunicativa e Intuitiva)
    - Histórias de Usuário:
      * Victor Hugo Nery (exclamativo, evita ação desnecessária, busca equilíbrio entre o possível e

o suficiente) Para segunda interação:

* + - Scrum Master:
      * João Pedro De Castro Rosa (está cursando administração de empresas)
    - Desenvolvimento:
      * Victor Noleto (trabalha com programação em PHP e Java Script).
      * Lucas Costa (Cursou Banco de Dados)
    - Product Owner:
      * Victor Hugo Nery (exclamativo, evita ação desnecessária, busca equilíbrio entre o possível e

o suficiente)

* + - Histórias de Usuário:
      * Kéthlyn Silva (Comunicativa e Intuitiva).

### Meio

### Foi realizado o home office por todos os membros da equipe, o dev team utilizou os computadores para a criação do projeto, já o scrum master e o product owner utilizaram os próprios celulares para a comunicação entre a equipe.

### 

## Método

### Plano geral

* + 1. Protótipo
    2. Elaborar Projeto
    3. Aprovar Projeto
    4. Determinar produto Backlog
    5. Determinar Sprint- Backlog
    6. Monitorar, implementar, teste1 e ajustar
    7. Teste2
    8. Incorporar (ou substituir 1°Iteração).
    9. Retrospectiva

* + 1. Nova Iteração

### Fases

* + 1. Protótipo:

Devido a presença do Scrum Team na determinação do objetivo, foi permitido a interpretação por experiência e imaginação dos desenvolvedores gerar um protótipo.

* + 1. Elaboração do projeto:

Enquanto o Protótipo é desenvolvido, O projeto vai será planejado.

* + 1. Aprovação do Projeto:

Reunir ou enviar o Projeto para os membros, verificar concordância e comprometimento com o cronograma e metas do plano.

* + 1. Determinar produto Backlog:

determinado pelas histórias de usuário e dimensionado pelo PO. A análise do protótipo pode ajudar da criação de histórias de usuário.

* + 1. Determinar Sprint- Backlog:

Transformar requisitos dimensionados em tarefas dimensionadas (grau de esforço). Delegar Tarefas de acordo com a capacidade dos membros.

Deixar uma margem de esforço para imprevistos e ajustes (usar 70% capacidade) (5 pontos/semana)

* + 1. Monitorar, implementar, teste 1 e ajustar:

Scrum Team (ST) inicia a implementação, reportando ao Scrum Master. Durante a implementação, o teste1 mostrar correções triviais e não é reportado. Esse teste é feito pelo ST (modelo V). Os ajustes necessários podem vir do PO ou do time de desenvolvimento, mas deverá ser aprovado pelas 3 entidades.

* + 1. Teste 2: Ocorre juntamente com a fase 6 (após todos teste1 em uma unidade de SO). Nessa fase todos os membros do time assumem papel de usuário testando o SO e reportando de forma documentada. O foco está no Product owner. Esse selecionará os ajustes, mas relevantes que serão levados para a review onde serão aprovados de acordo com as 3 entidades (3.4.1 & 3.4.2).

* + 1. Incorporar protótipo

Incorporar modificações ao software.

* + 1. Retrospectiva.

Analisar aplicação do projeto, realocar funções, fazer modificações se necessário (documentar quem alterou e quando).

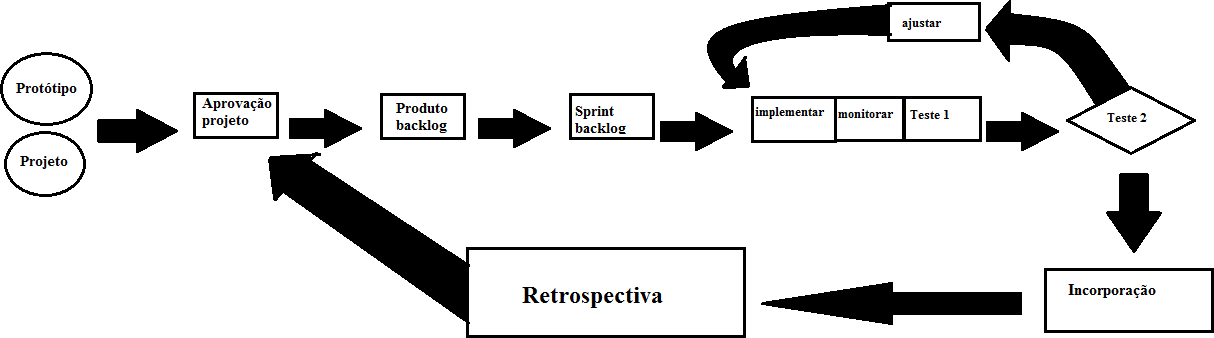
* + 1. Nova Iteração. (4 ao 10 novamente).

## 3 Controle

Este elemento do plano. Tem como objetivo gerar uma espécie de tutorial de monitoramento que será utilizado pelo Scrum Master. Disponibilizando informações, métodos e ferramentas que podem ser uteis.

### Orçamento:

|  |  |
| --- | --- |
| Elementos | planejamento de Transação |
| Computador | R$2.500,00 |
| Plano de internet | R$200,00 |
| Imprevistos | R$500,00 |
| Licenças dos softwares | R$800,00 |
| Total custos | R$4000,00 |

* 1. Cronograma
     1. *Revisão e concessão plano geral.* 

* + 1. *Metas e pontos*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **plano Data** | **PO** | **data O1** | **ST(DT)** | **data O2** | **SM** | **data O3** |
| **07/06/2019** |  |  | Protótipo | 06/06/2019 | Projeto | 14/06/2019 |
| **10/06/2019** | P. Backlog |  |  |  |  |  |
| **11/06/2019** | S. Backlog |  | Início Imp. |  |  |  |
| **12/06/2019** |  |  | Designs |  | review |  |
| **13/06/2019** |  |  | SO |  |  |  |
| **14/06/2019** | teste 2 |  |  |  | review/teste2 |  |
| **15/06/2019** | ajustes |  |  |  |  |  |
| **16/06/2019** |  |  | imp. Ajustes |  |  |  |
| **17/06/2019** | aprovação |  |  |  | review |  |
| **18/06/2019** |  |  | incorporação |  |  |  |
| **19/06/2019** |  |  |  |  | Retrospectiva |  |
| **21/06/2019** | finalizado |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

imp. = implementação DT: Develop Team PO:Product Owner SM:Scrum Master

* + 1. *Ferramenta de controle*

O controle do projeto será feito na plataforma do Github já que esta permite que todos os membros editem

e subam suas tarefas realizadas.

## Riscos

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Riscos** | **Impacto** | **Probabilidade** | **Gravidade** |
| falta de tempo | 3 | 3 | 9 |
| desinteresse | 3 | 2 | 6 |
| erros inexperiência | 1 | 3 | 3 |
| indisciplina | 2 | 3 | 6 |
| conflitos | 3 | 1 | 3 |
| sobrecarga DT | 3 | 1 | 3 |
| dia dos namorados | 1 | 3 | 3 |
| Inter ufg | 2 | 3 | 6 |
| provas | 3 | 3 | 9 |
| trabalho/estágio | 2 | 3 | 6 |
| falta autoridade fis. | 3 | 3 | 9 |

* 1. Análise de viabilidade e ajuste.

### Analisar dados

1. Analisar log do projeto -> preencher tabela de metas. (Scrum Master)
2. Analisar quem cumpriu bem sua função. (Scrum Master)
   1. Tempo, qualidade, disciplina e dificuldade para cumprir tarefas.
3. Verificar disponibilidades para próxima iteração. (Scrum Master)
4. Analisar artefatos e suas modificações. (PO)
   1. analisar se artefatos cumpre bem os requisitos.
   2. analisar observar se os atributos foram alcançados. (iso 9126)

### Fazer ajustes

1. REVIEW (PO).
   1. Após analisar (3.4.1 [4]) informar o que deve ir para próxima iteração. Ou ajustes que precisam ser melhorados e adicionados ou modificados.
   2. Essas já vão diretamente para sprint backlog em forma de tarefas.
2. Retrospectiva:
   1. Após conclusão do (3.4.1 [1]).

b) Com base em (3.4.1 [2,3])

* + 1. Determinar capacidade dos membros
    2. Realocar funções se proveitoso e possível.

## Log do projeto (gpr 13 a 19)

Projeto Y.X (Y= iteração, X = modificação interna a iteração) (adição de log não é modificação)

## Iterações:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Entidade** | **artefato** |
| 07/06/2019 | ST | Protótipo |
| 14/06/2019 | SM(JP) | Projeto 1.0 |
| 21/06/2019 | SM | Projeto finalizado |

1. Monitoramento do projeto

5.1 Escopo, tarefas, estimativas, orçamento e cronograma

Todas as partes durante as etapas de desenvolvimento do projeto foram responsáveis pela o monitoramento do escopo, tarefas, estimativas, orçamento e cronograma.

5.2 Qualidade e registro dos problemas

O time de desenvolvimento foi responsável pelo o monitoramento da qualidade do software e registro dos problemas.

5.3 Recursos materiais humanos e riscos

O Scrum Master ficou responsável pelo o monitoramento dos recursos e materiais humanos, riscos para a realização do projeto. Também ficou responsável para corrigir desvios e prevenir repetição dos problemas ocorridos anteriormente.

5.4 Envolvimento e revisões

O Product Owner também teve a função de monitorar o envolvimento da equipe e coordenar as revisões durante o projeto