

**Deliverable #2-PLANEJAMENTO E GERENCIAMENTO DO PROJETO**

**Documento para a disciplina de Engenharia de software**

**Sommewhat ltda**

**100 Pau nicolau**

**uberlandia, minas gerais, 66666-666**

**09/17/2013**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versão | Data | Editor | Notas |
| 1.0 | 07/16/2013 | Douglas | First Draft |
| 1.1 | 09/17/2013 | Douglas | Revisão |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Tabela de conteúdos**

[1. Introducão 3](#_Toc367196224)

[2. Planejamento inicial 3](#_Toc367196225)

[3. Etapas do projeto 3](#_Toc367196226)

[4. Cronograma geral 4](#_Toc367196227)

**Tabela de figuras**

Nenhuma entrada de índice de ilustrações foi encontrada.

**Acrônimos**

SGBD: Sistema de Gerenciamento e Banco de Dados

PIM: Personal Information Management

RUP: Rational Unified Process

**Referências**

[1]- Projeto de engenharia de sofware.jpg

[2]-

# Introducão

Este documento visa demonstrar o planejamento inicial, as etapas do projeto que serão seguidas bem como um cronograma instrutivo daquilo que já foi feito. Para uma visualização das etapas já cumpridas, bem como o planejamento da elaboração dos deliverables, consulte [1].

# Planejamento inicial

O planejamento inicial foi o mais custoso quanto aos tempos de tomada de decisão, haja vista que o escopo de trabalho para o projeto não estava definido, ficando assim necessária uma discussão aprofundada das possíveis propostas de trabalho, bem como as diferenças de conhecimento, pontos de vista e opiniões entre os integrantes do grupo.

Sendo assim, inicialmente, concluimos as etapas de:

* Definição de nome fictício e logo da empresa;
* Apresentação de idéias para o trabalho;
* Discussão e voto das idéias;
* Apresentação das competências pessoais;
* Definição de cargos;
* Definição do escopo de trabalho;
* Elaboração parcial dos Deliverables #1 e #2;
* Aprendizado do software github e sua utilização atual;
* Utilização do software Gantter para geração dos diagramas de Gantt;

Haja vista a participação dos integrantes, consideramos o processo de escolha do trabalho democrático e de acordo com a ampla maioria e vontade dos mesmos.

Para mais detalhes temporais, consulte [1], bem como o repositório no github “maaubo/ESOF---TRABALHO” que contém as discussões “Wiki”, “Issues”, documentos, código e demais arquivos necessários ao desenvolvimento do software.

# Etapas do projeto

O aprendizado concomitante da disciplina de Engenharia de Software com a utilização dos conhecimentos adquiridos diretamente no trabalho proposto nos impõe certas limitações de capacidade técnica no que tange ao planejamento e estruturação do projeto. Dessa forma, não pudemos começar por exemplo, a análise de requisitos de nosso projeto antes que toda a matéria de análise de requisitos fosse dada e estudada pelos integrantes do grupo.

Dessa mesma maneira, para a definição das etapas do projeto, foi proposto inicialmente a utilização do RUP, dadas suas características de desenvolvimento de software iterativo e incremental com redução de riscos.

Entretanto, ao decorrer da matéria de engenharia de software, percebeu-se que devido às limitações de tempo e como o processo RUP é bastante rígido, trabalhoso e necessita da geração de diversos documentos, grande parte do tempo e esforço do grupo seriam gastos na arquitetura, na modelagem e no seguimento do processo de software. Sendo assim, cogitou-se a possibilidade de aplicarmos alguma metodologia ágil para a execução deste projeto, após o sucesso das etapas iniciais, ou o modelo cascata, que é atualmente o processo de software mais utilizado no mundo.

Neste momento, estamos definindo a metodologia que será adotada para o acompanhamento do desenvolvimento do software, entranto, sabemos que:

* A metodologia deve ser compatível com o reuso de software;
* Deve proporcionar rápido desenvolvimento;
* Deve ser capaz de se adequar a pequenas mudanças de escopo, haja vista a quantidade de integrantes do grupo que possivelmente apresentem novas idéias;
* Deve ser amplamente aceita e compreendida pelos integrantes do grupo;
* Deve permitir certa autonomia aos integrantes do grupo, quanto às decisões de projeto;
* Deve garantir uniformidade, homogeneidade à solução-alvo;

# Cronograma geral

No momento presente, o cronograma geral está em [1]. Tendo em vista os critérios acima expostos, bem como a relativa simplicidade do problema, a clareza dos requisitos, o conhecimento da tecnologia de programação e sobretudo a autonomia de trabalho de cada integrante do grupo, optamos pelo desenvolvimento de software baseado no método cascata.

Assim, em conformidade com o exposto em [1] foram desenvolvidas as atividades propostas segundo o modelo cascata.