

# Plano de Projeto

Versão 1.0

## Histórico de Revisões

Versão	Data	Descrição	Responsável
1.0	08/11/2017	Criação do Documento	Marjorie Celestino

## 1. Objetivo

Este documento tem por objetivo estabelecer a base para o Projeto Let's Play, ao definir os recursos suficientes para sua execução, explicitar a estratégia de execução escolhida, definir e autorizar o Gerente de Projeto, e ser referência para as demais áreas do projeto.

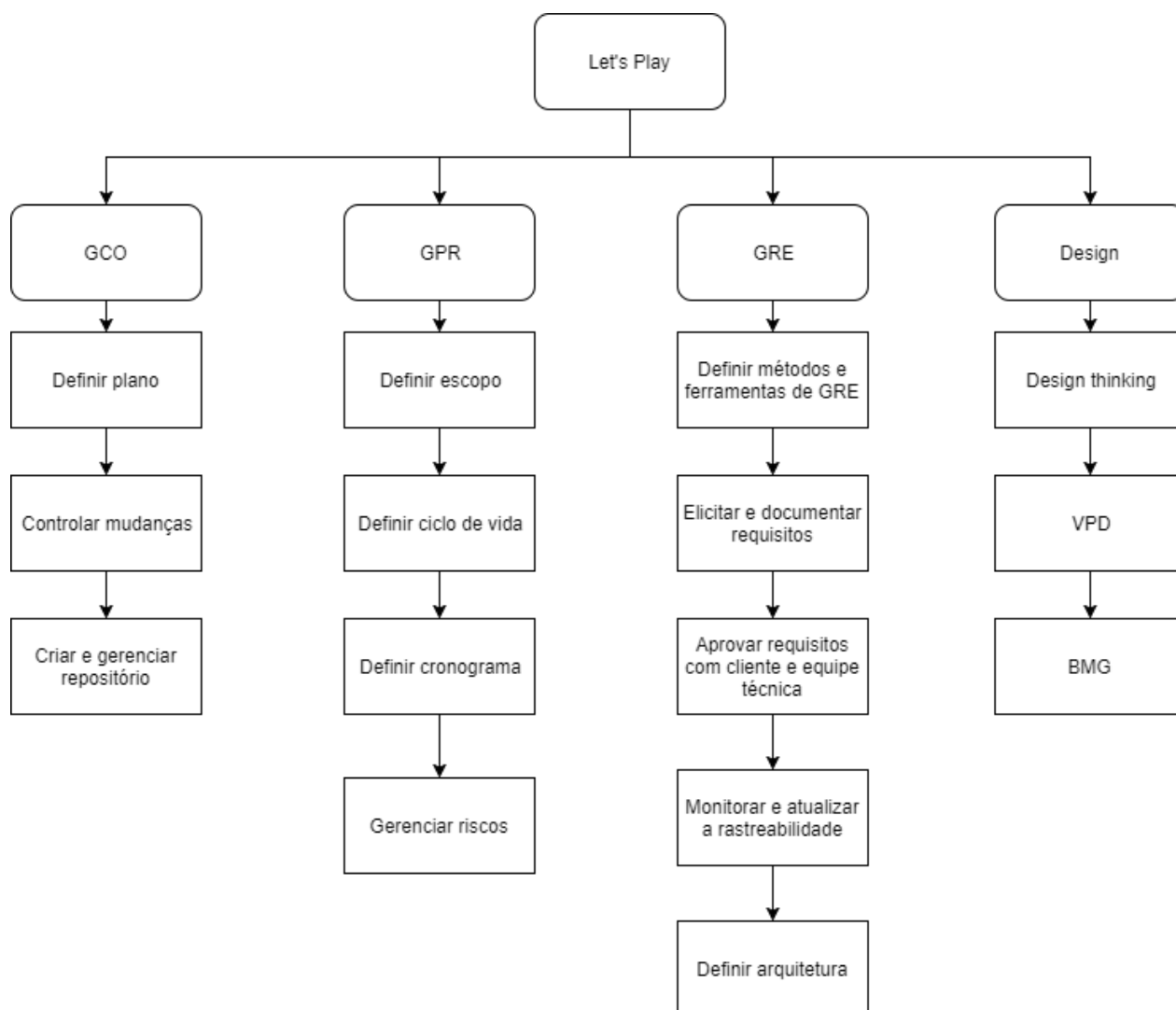
## 2. Projeto Let's Play

Let's Play é um aplicativo android que promove a interação entre jogadores de jogos cooperativos online. Onde o usuário especifica quais jogos ela joga, seus horários disponíveis para jogá-lo e recebe sugestões de outros usuários com perfil semelhante de jogos e horários. O aplicativo fornecerá uma experiência de rede social com possibilidade de adicionar outros usuários à sua rede de amigos e conversar com esses e outros usuários por chat.

### 2.1. Escopo

Durante a execução do Projeto Let's Play serão gerados como artefatos: este Plano de Projeto, um Documento de Especificação de Requisitos, um Plano de Gerência de Configuração e os artefatos de Design.

Este projeto também inclui uma EAP para estruturar seu escopo, que se encontra abaixo:



## 2.2. Dimensionamento de Tarefas

O dimensionamento das atividades do Projeto Let's Play é baseado nas experiências adquiridas com projetos passados pelos integrantes da equipe, sendo que as atividades serão dimensionadas pelas horas esperadas a serem gastas para sua realização. As tarefas e produtos foram dimensionados em uma escala de 1 a 5:

- 1 - Muito pequeno: até 1 hora para realização.
- 2 - Pequeno: de 1 a 2 horas para realização.
- 3 - Mediano: de 2 a 3 horas para realização.
- 4 - Grande: de 3 a 4 horas para realização.
- 5 - Muito Grande: acima de 4 horas para realização.

Tarefa - Produto	Tamanho
<u>Gerência de Configuração</u>	
Definir Plano de Gerência de Configuração	1
Criar estrutura do repositório	1
Controlar as Mudanças	2
<u>Gerência de Projeto</u>	
Definir Plano de Projeto	2
• Definir o Escopo	1
• Dimensionar as Tarefas	1
• Definir o Ciclo de Vida	2
• Estimar o Esforço e o Custo	2
• Definir o Cronograma	1
• Estabelecer o Orçamento	1
• Identificar os Riscos	2
• Estabelecer os Recursos Físicos e Humanos	1
<u>Gerência de Requisitos</u>	
Definir Métodos e Ferramentas de Requisitos	1
Elicitar e documentar requisitos	2

Aprovar requisitos com cliente	1
Detalhar e Manter rastreabilidade de requisitos e Aprovar com equipe técnica	2
<u>Design</u>	
Design Thinking	3
VPD	3
BMG	3

### 3. Ciclo de Vida

O ciclo de vida a ser utilizado nesse projeto é uma adaptação do modelo Scrum, dividida em duas sprints. Nessa adaptação, as sprints são planejadas no começo, sendo a primeira sprint para planejamento e inicialização, a segunda sprint para execução e finalização. Não são aplicadas a essa adaptação: Sprint Review Meeting, Sprint Retrospective, Sprint Planning, Sprint Backlog, Product Backlog e Daily Scrum Meeting.

As sprints se darão nas seguintes datas:

- Sprint 01 - 05/11/2017 até 23/11/2017  
Planejamento: Criação dos planos, reunião com cliente e elicitação de requisitos e iniciação do detalhamento e design inicial.
- Sprint 02 - 24/11/2017 até 07/12/2017  
Execução: Aplicação dos planos, detalhamento dos requisitos, monitoramento de mudanças, finalização do design.

### 4. Esforço e Custo

A estimativa de custo do projeto é baseado nas experiências adquiridas com projetos passados dos integrantes da equipe. Por se tratar de um trabalho acadêmico, o custo das tarefas foram estimadas em dias.

Tarefa	Custo (d)
<u>Gerência de Configuração</u>	
Definir Plano de Gerência de Configuração	1
Criar estrutura do repositório	1
<u>Gerência de Projeto</u>	
Definir Plano de Projeto	1
<u>Gerência de Requisitos</u>	

Definir Métodos e Ferramentas de Requisitos	1
Elicitar e documentar requisitos	2
Aprovar requisitos com cliente	1
Detalhar e Manter rastreabilidade de requisitos e Aprovar com equipe técnica	2
Definir arquitetura	2
Design	
Design Thinking	2
VPD	2
BMG	2

## 5. Cronograma

O objetivo do cronograma é definir as atividades a serem realizadas durante cada Sprint do projeto, os responsáveis por cada atividade e o tempo previsto que será gasto para que a mesma seja completada. Visto que possíveis desvios do cronograma irão acarretar na atualização das datas e constar no relatório de monitoramento.

### Sprint 01:

Atividade	Responsável	Duração	Data de Início	Previsão de Término
Definir estrutura do repositório e criar o mesmo	Marjorie Celestino	30 min	07/11/2017	07/11/2017
Criar Plano de GCO	Marjorie Celestino	1 hora	07/11/2017	07/11/2017
Criar Plano de GPR	Marjorie Celestino	1 hora	07/11/2017	11/11/2017
Definir Escopo	Marjorie Celestino	30 min	08/11/2017	08/11/2017
Definir Cronograma	Marjorie Celestino	30 min	08/11/2017	08/11/2017
Realizar pesquisa de mercado	Matheus Cardoso	72 horas	08/11/2017	13/11/2017
Iniciar BMG	Marjorie Celestino e Matheus Cardoso	5 horas	14/11/2017	23/11/2017
Iniciar VPD	Marjorie Celestino e Matheus Cardoso	5 horas	14/11/2017	23/11/2017
Iniciar Design Thinking	Marjorie Celestino e	5 horas	14/11/2017	23/11/2017

	Matheus Cardoso			
Documentar GRE	Matheus Cardoso	3 horas	17/11/2017	23/11/2017
Definir e documentar arquitetura	Matheus Cardoso	3 horas	20/11/2017	23/11/2017

## 6. Riscos

### 6.1. Modelo de Classificação de Riscos

Uma vez que os riscos sejam identificados, eles deverão ser classificados conforme a especificação abaixo:

<b>Categoria</b>	Custo/ Tempo/ Qualidade
<b>Probabilidade</b>	Baixa(1) Média(2) Alta(3) Muito Alta(4)
<b>Impacto</b>	Baixa(1) Média(2) Alta(3) Muito Alta(4)
<b>Severidade</b>	= Probabilidade x Impacto

Se a severidade irá variar de: 1 a 3 Baixo risco

4 a 5 Médio risco

6 a 9 Alto risco

10 a 16 Altíssimo risco

A severidade de cada risco identificado vai auxiliar na priorização deste. Com o risco identificado e priorizado, poderão ser adotadas as seguintes estratégias sobre este:

**-Aceitar:** a equipe aceita conviver com o risco.

**-Eliminar:** será feita alguma mudança no escopo do projeto de forma que o risco seja eliminado.

**-Transferir:** transfere-se a responsabilidade do risco para alguém fora da equipe.

**-Mitigar:** elaboram-se estratégias para tentar evitar que o risco ocorra, ou diminuir o impacto causado por ele.

### 6.2. Riscos Identificados

Os principais riscos que podem vir a ocorrer no desenvolvimento do projeto são: o atraso na entrega de artefatos ou execução de processos, ineficiência na comunicação entre membros da equipe, excesso de atividades acadêmicas que acabaram impactando no cronograma do projeto e problemas com rede (queda na conexão com internet).

A tabela abaixo representa a probabilidade, impacto e severidade de cada risco identificado. Os níveis de probabilidade e impacto estão descritos no Modelo de Classificação de Riscos.

Risco	Probabilidade	Impacto	Severidade	Ação
Atraso na entrega	4	4	16	Mitigar
Ineficiência na comunicação	3	2	6	Mitigar
Excesso de atividades acadêmicas	4	4	16	Aceitar
Problemas com rede	2	4	8	Aceitar

## 7. Recursos

### 7.1. Humanos

Os recursos humanos foram identificados no Plano de Gerência de Configuração.

### 7.2. Físicos

Na tabela abaixo são identificados os recursos físicos utilizados durante o projeto, onde são identificados quantidade, configurações de hardware e de software:

Quantidade	Conf. de HW	Conf. de SW
1	Processador 2.4 GHz Memória RAM 6GB Hard Disk 500GB	Windows 10 GitHub GitHub for Windows Google Docs Whatsapp
1	Processador 2.6 GHz Memória RAM 8GB Hard Disk 500GB	Windows 10 GitHub GitHub for Windows Google Docs Whatsapp