

ANTONIO NETO
BEATRIZ FALCÃO
DANILO MELO
THAMIRES LOPES

PLANO DO PROJETO

MEDICONTROL

Engenharia de Software

Recife/2019

1 INTRODUÇÃO

Este documento tem o objetivo de definir os seguintes tópicos relacionados ao projeto:

- **Gerenciamento de escopo**
- **Gerenciamento de custo**
- **Gerenciamento de tempo**
- **Gerenciamento de comunicação**

2 GERENCIAMENTO DE ESCOPO

Este gerenciamento visa controlar o que está incluso no projeto, obtendo assim uma facilidade no desenvolver do sistema ao longo das etapas.

2.1 Registro de tarefas

O registro das atividades será feito através da plataforma Trello, que se encontra no link <https://trello.com/b/j5lvVyE6/sprints>. Onde as mesmas serão alocadas em seus respectivos Sprints. Todos os interessados no projeto terão acesso às informações contidas na plataforma.

2.2 Gerenciamento de mudanças

As mudanças (adição ou exclusão de funcionalidades) no escopo do projeto sempre serão negociadas com o cliente por intermédio do Product Owner. Todas as mudanças precisam ser aprovadas pela equipe de desenvolvimento (Scrum Team).

2.3 Agrupamento de Entregas

As entregas serão feitas de acordo com o que foi acordado em cada Sprint Planning Meeting. Visando sempre a entrega do que foi combinado entre Product Owner, Scrum Team e cliente.

3 GERENCIAMENTO DE CUSTOS

Os custos foram gerados através de pesquisa de mercado sobre o salário médio de cada função exercida por cada integrante do projeto. A equipe do projeto é formada por 1 (um) Product Owner, 4 (quatro) desenvolvedores Android full stack e 1 (um) designer. Abaixo se encontra as informações com os salários de cada cargo e uma tabela com o custo total do projeto:

- Product Owner tem salário de R\$ 8000
- Desenvolvedor Android full stack tem salário médio de R\$ 4892
- Designer de software têm salário médio de R\$ 6648
- Um computador tem custo de R\$ 3000
- O projeto terá duração de 4 meses.

Item	Valor Bruto (R\$)	Quantidade	Tempo no projeto(mês)	Total (R\$)
Pessoal				
Product Owner	8000	1	4	8000
Desenvolvedor	4892	4	4	19968
Designer	6648	1	4	6648
Equipamentos				
Computadores	3000	5	5	15000
			TOTAL	49616

4 GERENCIAMENTO DE TEMPO

O projeto utilizará o método **SCRUM** e será conduzido conforme descrito abaixo:

Sprints: O projeto será dividido em ciclos que são chamados de Sprints. Cada Sprint terá duração de uma semana (7 dias). E cada Sprint terá um conjunto de tarefas a serem realizadas nesse tempo.

Sprint Planning Meeting: São as reuniões que acontecem no início de cada Sprint e que contam com a participação de todo o Scrum Team, como também do Product Owner. Essas reuniões têm como objetivo a definição do Sprint Backlog - que é a lista de tarefas que o time desenvolvedor se compromete a fazer no tempo do Sprint. Essas reuniões terão duração entre 1 (uma) e 2 (duas) horas.

Daily Scrum: É a reunião diária da equipe de desenvolvimento do projeto para o acompanhamento do mesmo. Devido ao choque de horários e a dificuldade do encontro presencial, o Daily Scrum será feito exclusivamente via internet através do aplicativo Discord. Terá entre 15 (quinze) minutos e cada membro da equipe deverá responder três perguntas: O que você fez ontem? O que fará hoje? Há algum impedimento no seu caminho?

Sprint Review Meeting: É a reunião que acontece no final de cada Sprint. Tem como objetivo mostrar o que foi alcançado pela equipe e é quando se faz um balanço dos pontos positivos e negativos do Sprint em questão. Tem duração entre 1 (uma) e 2 (duas) horas e conta com a presença do Product Owner e Scrum Team.

5 GERENCIAMENTO DE COMUNICAÇÃO

A comunicação da equipe responsável pelo projeto se dará através de reuniões semanais presenciais nas terças-feiras em dois horários (Sprint Review Meeting pela manhã e Sprint Planning Meeting pela tarde), como também reuniões diárias através do aplicativo Discord (Daily Scrum).

Aplicativos de mensagem, como Whatsapp, email e ligações telefônicas também poderão ser utilizados para trocas de informações entre os participantes do projeto fora das reuniões já estabelecidas.

6 TABELA DE RISCOS

Risco	Probabilidade	Impacto	Monitoramento e mitigação
Inexperiência da equipe com Projeto	50%	Crítico	Pedir auxílio aos professores e outros desenvolvedores mais experientes.
Inexperiência da equipe com o ambiente de desenvolvimento Android Studio	70%	Crítico	Separar tempo para estudos do ambiente antes da implementação do projeto.
Inexperiência da equipe com a plataforma de controle de versão (GitHub)	90%	Catastrófico	Aprender os principais comandos da plataforma utilizada (commit, push e pull).
Comunicação da Equipe	50%	Catastrófico	Definir um meio de comunicação eficaz para a equipe.
Cronograma	30%	Crítico	Seguir os Sprints.
Código mal escrito	98%	Marginal	Revisar o código, seguir as boas práticas de programação e utilizar ferramentas de análise estática de código.
Inexperiência da equipe com desenvolvimento Android			Separar tempo para estudos sobre desenvolvimento Android.
Inexperiência da equipe com a linguagem de programação Java	50%	Crítico	Separar tempo para estudos da linguagem antes da implementação do projeto.

Inexperiência da equipe com Projeto

- **Monitoramento:**
Monitorar a contribuição de cada membro da equipe com o projeto e o cumprimento do cronograma estabelecido, como também monitorar erros recorrentes.
- **Plano de ação:**
Pesquisar projetos parecidos, conversar com desenvolvedores envolvidos na mesma área e pedir sempre que necessário a ajuda dos professores.

Inexperiência da equipe com a plataforma de desenvolvimento Android Studio

- **Monitoramento:**
Monitorar a contribuição de cada membro da equipe com o projeto e o cumprimento do cronograma estabelecido, como também monitorar erros recorrentes.
- **Plano de ação:**

Alocar tempo para estudos da plataforma de desenvolvimento Android Studio.

Inexperiência da equipe com a plataforma de controle de versão (GitHub)

- **Monitoramento:**
Monitorar a contribuição de cada membro da equipe no GitHub. Sempre comentar os commits e dar pull antes de dar push.
- **Plano de ação:**
Trocar informações sobre a plataforma de controle de versão sempre que surgir alguma dúvida.

Comunicação da Equipe

- **Monitoramento:**
Deixar claro os canais de comunicação da equipe. Dar o direito a fala a todos os membros.
- **Plano de ação:**
Ressaltar o uso da plataforma de controle de versão escolhida - GitHub. Lembrar que o diálogo precisa ocorrer sempre de forma educada e sensata. Comentar o código sempre que necessário.

Cronograma

- **Monitoramento:**
Monitorar se os Sprints estão sendo seguidos conforme o combinado utilizando a ferramenta Trello.
- **Plano de ação:**
Sempre seguir o que foi combinado em cada Sprint.

Código mal escrito

- **Monitoramento:**
Utilização das boas práticas de programação e convenções de código.
- **Plano de ação:**
Utilização de ferramentas de análise estática de código e posterior correção dos erros encontrados.

Inexperiência da equipe com o desenvolvimento Android

- **Monitoramento:**
Monitorar a contribuição de cada membro da equipe com o projeto e o cumprimento do cronograma estabelecido, como também monitorar erros recorrentes.
- **Plano de ação:**
Alocar tempo para estudos relacionados ao desenvolvimento Android (com a utilização de vídeos, tutoriais, livros e etc).

Inexperiência da equipe com a linguagem de programação Java

- **Monitoramento:**
Monitorar a contribuição de cada membro da equipe com o projeto e o cumprimento do cronograma estabelecido, como também monitorar erros recorrentes.

- **Plano de ação:**

Alocar tempo para estudos relacionados à linguagem de programação Java (com a utilização de vídeos, tutoriais, livros e etc).