Grifa

Plano de Projeto

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Controle de Versões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Autor** | **Notas da Revisão** |
| 0.1 | 24/09/2018 | Ana Luísa, Natália, Victor | Criação do VPD e BMG |
| 0.2 | 22/10/2018 | Ana Luísa | Criação do documento |
| 0.3 | 23/10/2018 | Ana Luísa | Edição do Template |
| 0.4 | 23/10/2018 | Natália | Preenchimento dos tópicos [objetivo; 1.1;2; 3;4.1; 5; 6; 6.1;6.4;7;8;] |
| 0.5 | 29/10/2018 | Natália | preenchimento do macrofluxo |
| 0.6 | 05/11/2018 | Natália | Edição do item 7.1 |
| 0.7 | 17/11/2018 | Ana Luísa | Preenchimento parcial do tópico 6.2.1 |
| 0.8 | 19/11/2018 | Ana Luísa | Preenchimento parcial do tópico 6.2.1 |
| 0.9 | 22/11/2018 | Ana Luísa | Preenchimento parcial do tópico 6.2.1 |
| 1.0 | 26/11/2018 | Ana Luísa | Finalização do tópico 6.2.1. |
| 2.0 | 03/12/2018 | Ana Luísa | Definição de pessoas responsáveis para cada papel; Retirada dos processos e atividades desse documento; Correção do sumário e Formatação do documento |

Sumário

[Objetivos deste documento 4](#_Toc531601671)

[1. Por quê? 4](#_Toc531601672)

[1.1. Justificativa do projeto 4](#_Toc531601673)

[2. Objetivos SMART 4](#_Toc531601674)

[2.1. Objetivo SMART 1: Nível de satisfação geral dos usuários maior que 80%. 4](#_Toc531601675)

[2.2. Objetivo SMART 2: Aumentar em 30% o fluxo de doações às instituições 5](#_Toc531601676)

[2.3. Objetivo SMART 3: Aumentar em 40% a visibilidade das instituições. 5](#_Toc531601677)

[3. Benefícios 5](#_Toc531601678)

[4. O quê? 5](#_Toc531601679)

[4.1. Produtos, Serviços ou Resultados esperados 5](#_Toc531601680)

[5. Partes interessadas do projeto 6](#_Toc531601681)

[5.1. Papéis e Responsabilidades 6](#_Toc531601682)

[6. Como? 8](#_Toc531601683)

[6.1. Premissas 8](#_Toc531601684)

[6.2. Restrições 9](#_Toc531601685)

[6.3. Riscos 9](#_Toc531601686)

[7. Linha do tempo. 11](#_Toc531601687)

[8. Custos. 12](#_Toc531601688)

# 

# Objetivos deste documento

Este documento visa demonstrar e formalizar como o projeto será executado, monitorado, controlado e encerrado, além de planejar ações necessárias para alcançar os objetivos e escopo para os quais o projeto foi aprovado.

1. Por quê?
   1. Justificativa do projeto

O grifa inicialmente foi planejado para ser um sistema de rifas online, de forma com que as pessoas e instituições pudessem receber ajuda de outras de forma mais fácil.

Analisando a necessidade de mudança, nesta versão, o sistema viabiliza doações às instituições de forma menos burocrática e mais conveniente, de forma a facilitar esta transação visando guiar as pessoas que de certa forma procuram ajudar e não sabem por onde começar ou como.

Com Grifa as instituições irão obter maior visibilidade e consequentemente maior número de participações externas e por outro lado a população será mais participativa em ações benéficas em âmbitos sociais.

1. Objetivos SMART

O projeto será considerado um sucesso se produzir os produtos, serviços ou resultados esperados em conformidade com seus requisitos, respeitar as restrições e cumprir o cronograma de execução e principalmente atender os objetivos abaixo:

* 1. Objetivo SMART 1: Nível de satisfação geral dos usuários maior que 80%.

Indicador e meta: Porcentagem de satisfação de acordo com a os seguintes valores: Excelente, Muito bom, Razoável, Insatisfeito, Muito insatisfeito. A meta é atingir o nível de satisfação geral de no mínimo 80%.

**Obs.:** Sendo a satisfação geral calculada de acordo com as médias de porcentagens obtidas em todas as categorias.

Quem: Gerente de projeto.

Quando: Final do projeto.

* 1. Objetivo SMART 2: Aumentar em 30% o fluxo de doações às instituições

Indicador e meta: Porcentagem de aumento de transações recebidas pelas instituições. A meta é alcançar os 30%.

**Obs.:** Sendo a porcentagem de aumento de transações calculada de acordo com as médias de porcentagens obtidas segundo as instituições.

Quem: Gerente de projeto.

Quando: Acompanhamento do software após entrega.

* 1. Objetivo SMART 3: Aumentar em 40% a visibilidade das instituições.

Indicador e meta: Quantidade de cliques recebidos por instituição. A meta é alcançar 40% de aumento de visibilidade. A porcentagem será calculada

**Obs.:** Sendo a porcentagem calculada de acordo com a quantidade de cliques obtidas antes do Grifa e posterior ao Grifa.

Quem: Gerente de projeto

Quando: Acompanhamento do software após entrega.

1. Benefícios

Este software proporcionará uma linha direta de contato entre pessoas e instituições para que dessa forma pessoas que buscam proporcionar ações benéficas possam realizá-las de maneira menos burocrática e facilitada além de tornar acessível a todos os interessados ao assunto e criar uma aproximação entre instituição e cidadão.

1. O quê?
   1. Produtos, Serviços ou Resultados esperados

O software Grifa deverá dispor de funcionalidades para apoiar transações de doações para instituições cadastradas no sistema, de forma a guiar os usuários de como e para quem doar.

No presente projeto, os usuários finais terão visibilidade e acesso as instituições cadastradas no sistema de forma e verificar suas informações - história, depoimentos, localização, contato, etc - facilitando e aumentando o número de doações realizadas às instituições.

O software deverá oferecer funcionalidades para cadastrar usuários e instituições, pesquisar instituições e transação monetária - de usuário à instituição.

Em particular, o software será utilizado para fins de doações, ou seja, transações monetárias constantes. Portanto, ele deverá impor regras que garantam a segurança dos dados transacionais dos usuários.

1. Partes interessadas do projeto

Partes Interessadas Externas: As **instituições**; os **cidadãos**; As **empresas terceirizadas** que serão responsáveis pela prestação de serviço; o **patrocinador**;

Equipe: Ana Luísa Alves Burjack; Natália Marufuji Aoki; Victor Stillo;

* 1. Papéis e Responsabilidades

|  |  |
| --- | --- |
| **Papel** | Cliente |
| **Pessoa(s)** | Bianca Mariano Porto e Luiza Antunes Rocha |
| **Formação** | Não se aplica |
| **Conhecimentos** | - Conhecer o projeto a ser planejado |
| **Responsabilidades** | - Esclarecer a proposta do projeto  - Estabelece premissas para o projeto  - Estabelece fronteiras para o projeto  - Declaração de sucesso  - Aprovar e reprovar o projeto |

|  |  |
| --- | --- |
| **Papel** | Gerente de projetos |
| **Pessoa** | Victor Augusto Stillo Morais |
| **Formação** | Área de TI |
| **Conhecimentos** | - Trabalhar sob pressão  - Gerenciar tempo e pessoas  - Adaptabilidade |
| **Responsabilidades** | - Planejar, executar e gerenciar projetos  - Acompanhar o projeto, seu escopo e suas rotinas  - Ações corretivas  - Desenvolvimento de plano de projeto  - Planejamento do escopo  - Definição das atividades  - Desenvolvimento do cronograma  - Planejamento dos recursos  - Estimativa dos custos  - Planejamento da qualidade  - Planejamento dos riscos  - Planejamento das aquisições |

|  |  |
| --- | --- |
| **Papel** | Arquiteto de software |
| **Papel** | Victor Augusto Stillo Morais |
| **Formação** | Área de TI |
| **Conhecimentos** | - Habilidades desejadas  - Conhecimento do domínio e tecnologias relevante  - Conhecimento de questões técnicas para desenvolvimento de sistemas  - Conhecimento de técnicas de levantamento de requisitos, e de métodos de modelagem e desenvolvimento de sistemas  - Conhecimento das estratégias de negócios da empresa - Conhecimento de processos, estratégias e produtos de empresas concorrentes |
| **Responsabilidades** | Modelagem do sistema |

|  |  |
| --- | --- |
| **Papel** | Analista de sistemas |
| **Pessoa(s)** | Natália Marufuji Aoki |
| **Formação** | Área de TI |
| **Conhecimentos** | - Princípios de Engenharia de Software  - Conceitos básicos de métricas  - Lógica de programação  - Modelagem de Dados  - Banco de dados  - Plataforma/Linguagens  - Princípios de Orientação a Objetos  - UML  - Modelagem de classes e pacotes  - Modelagem de casos de uso  - Modelagem temporal (estados, seqüência, atividades, colaboração) |
| **Responsabilidades** | - Documentação do projeto (requisitos, arquitetura, processo, etc).  - Implementação do código-fonte.  - Gerar e preencher os artefatos necessários a cada fase do projeto. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Papel** | Analista de testes |
| **Pessoa(s)** | Ana Luísa Alves Burjack |
| **Formação** | Área de TI |
| **Conhecimentos** | - Princípios de Engenharia de Software  - Boa habilidade analítica  - Uma mente desafiadora e curiosa  - Atenção aos detalhes e tenacidade  - Entendimento de falhas de software comuns  - Conhecimento do domínio  - Conhecimento do sistema  - Experiência em vários esforços de teste |
| **Responsabilidades** | - Identificar os Itens de Teste-alvo a serem avaliados pelo esforço de teste  - Definir os testes apropriados necessários e quaisquer - - Dados de Teste associados  - Coletar e gerenciar os Dados de Teste  - Avaliar o resultado de cada ciclo de teste |

1. Como?
   1. Premissas

A equipe de projeto seguirá o modelo CERTICS para o desenvolvimento do software Grifa, sendo necessário encontros de validação do andamento do projeto em relação ao modelo.

* 1. Restrições

Nesta versão, o software produzido será desenvolvido único e exclusivamente para plataforma web.

* 1. Riscos

Os seguintes riscos iniciais foram identificados e devem ser tratados no projeto:

R1. **Condição:** Mudança de Escopo e Objetivos.

**Consequência:** Pode haver dificuldades com o gerenciamento de mudanças durante o andamento do projeto e consequentemente pode ocorrer reflexos no cronograma.

**Probabilidade:** Baixa

**Impacto:** Alto

R2. **Condição:** Falta de Envolvimento Adequado dos Usuários.

**Consequência:** Pode haver dificuldades com o entendimento do escopo e as necessidades do projeto refletindo na aceitação do produto final.

**Probabilidade:** Baixa

**Impacto:** Alto

R3. **Condição:** Requisitos mal entendidos ou definidos.

**Consequência:** Pode haver dificuldades na aceitação do produto final.

**Probabilidade:** Médio

**Impacto:** Alto

R4. **Condição:** Escopo e objetivos pouco claros ou equivocados.

**Consequência:** Pode existir dificuldades em entender os objetivos do projeto.

**Probabilidade:** Médio

**Impacto:** Alto

R5. **Condição:** Prazos e tempo para tarefas mal estimados.

**Consequência:** Pode existir impacto no resultado final do produto devido a alterações que possam ser resultantes dos prazos mal estimados.

**Probabilidade:** Baixa

**Impacto:** Alto

R6. **Condição:** Gerenciamento impróprio de mudanças.

**Consequência:** Pode haver impacto no resultado final do produto, uma vez que muitos dos riscos citados nesta seção envolvem gerenciamento de mudanças.

**Probabilidade:** Baixa

**Impacto:** Alto

R7. **Condição:** Custos mal estimados.

**Consequência:** Pode refletir no envolvimento dos participantes do projeto e refletir no produto final.

**Probabilidade:** Baixa

**Impacto:** Médio

R8. **Condição:** Falha em Gerenciar as Expectativas Finais dos Usuários.

**Consequência:** Pode existir um retrabalho, aumento nos custos, alteração no cronograma, e assim, refletir na comunicação entre os participantes do projeto.

**Probabilidade:** Baixa

**Impacto:** Alto

R9. **Condição:** Pessoal envolvido insuficiente ou inapropriado.

**Consequência:** Pode impactar o resultado final do produto, por muitas vezes serem necessárias alterações de escopo e necessidades.

**Probabilidade:** Baixa

**Impacto:** Alto

R10. **Condição:** Falta de conhecimento ou competência dos envolvidos no projeto

**Consequência:** Pode existir impactos no resultado final, uma vez que o cronograma pode ser alterado por prazos mal estimados.

**Probabilidade:** Baixa

**Impacto:** Médio

R11. **Condição:** Falta de cooperação dos usuários

**Consequência:** Pode existir alteração no cronograma e assim, entrega atrasada do produto final ou entrega incompleta falhando em relação a expectativa do usuário.

**Probabilidade:** Baixa

**Impacto:** Alto

R12. **Condição:** Adoção de novo método ou tecnologia

**Consequência:** Pode existir dificuldades da equipe de projeto em assimilar ou aprender nova tecnologia, atrasando assim, o cronograma.

**Probabilidade:** Médio

**Impacto:** Médio

R13. **Condição:** Definição imprópria de papéis e responsabilidades

**Consequência:** Pode existir dificuldades da equipe de projeto em executar as atividades, atrasando assim o cronograma.

**Probabilidade:** Baixa

**Impacto:** Baixo

R14. **Condição:** Falta de Habilidade para o gerenciamento de projetos

**Consequência:** Pode haver impacto no cronograma.

**Probabilidade:** Baixa

**Impacto:** Alto

R15. **Condição:** Assunto novo ou não familiar

**Consequência:** Pode existir dificuldades da equipe de projeto em executar as atividades, atrasando assim o cronograma.

**Probabilidade:** Médio

**Impacto:** Alto

1. Linha do tempo.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dia | Atividade (início) | Resultado esperado | Estimativa de conclusão (dias) |
| 22/10/2018 | 23/10/2018 | Planejamento do projeto concluído e avaliado; | 7 (7 dias pois necessita da validação) |
| 05/11/2018 | 23/10/2018 | **1.**Validação e alinhamento entre VPD e BMG;  **2.**Definição da arquitetura de software;  **3.**Revisão do planejamento, processos e tecnologias relevantes;  **4.**Definição dos aspectos de inovação e diferencial competitivo do projeto | 10 |
| 19/11/2018 | 06/11/2018 | **1.**Validação final entre VPD e BMG;  **2.**Validação dos artefatos Certics; | 7 |
| 03/12/2018 | 20/11/2018 | **1.**Desenvolvimento e entrega dos artefatos Certics;  **2.**Apresentação do projeto; | 13 |

1. Custos.

|  |  |
| --- | --- |
| Transporte da equipe | R$1.600,00 |
| Consultoria externa | R$8.000,00 |
| Infraestrutura | R$6.500,00 |
| Salário equipe | R$ 6.000,00 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aprovações** | | |
| **Participante** | **Assinatura** | **Data** |
| Patrocinador |  |  |
| Gerente do Projeto |  |  |