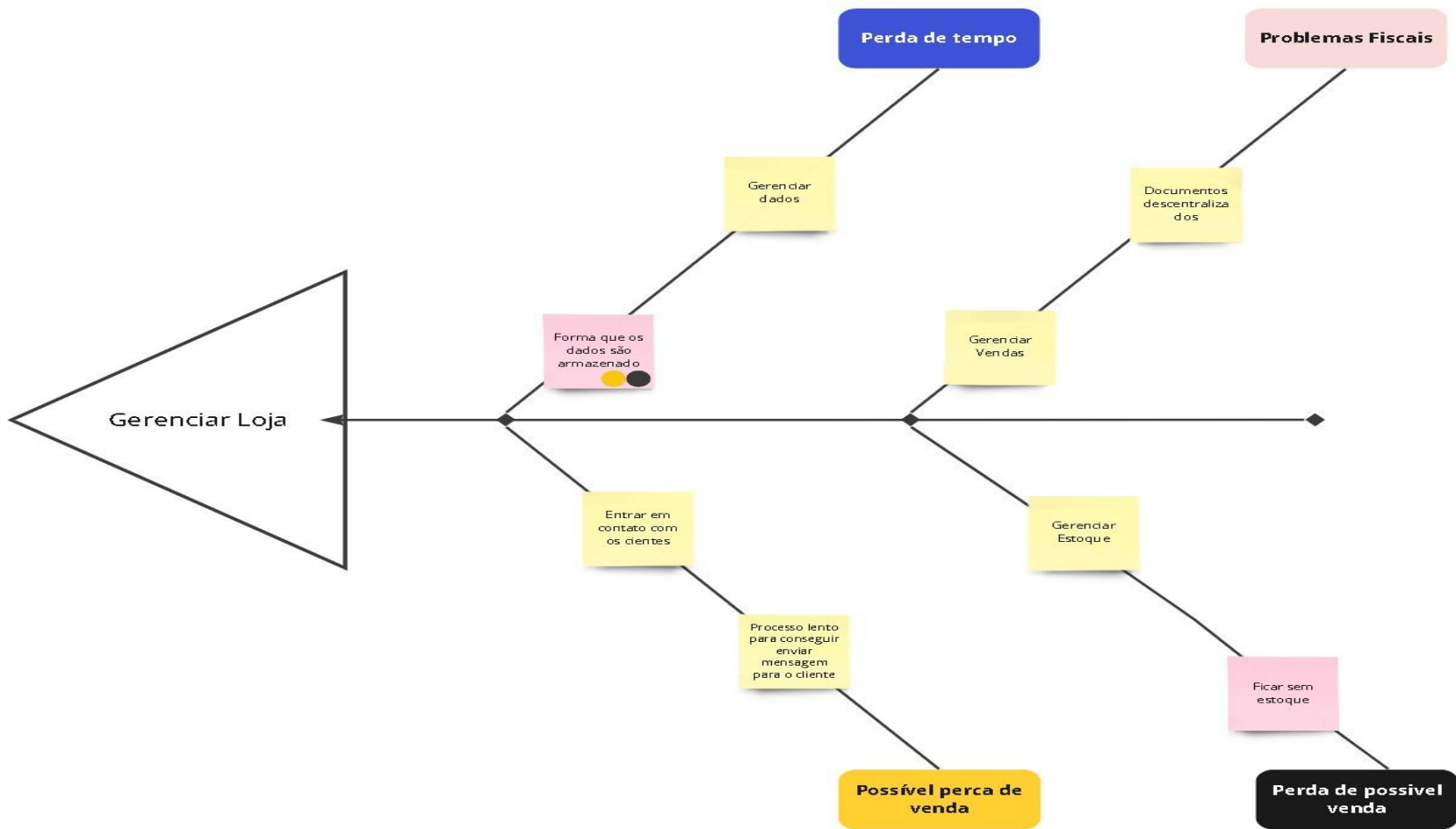




Visão do Produto e Projeto

Grupo 1 : Capivarinhas





Declaração de Posição do Produto

Para	A Óptica Opção e seus clientes
Quem	Necessita de mais eficiência no gerenciamento de clientes
O SOS Óptica	É um software voltado para gerenciar os clientes da Óptica Opção
Que	Ajuda a ótica gerenciar seus clientes facilitando encontrar dados do cliente e enviar mensagens de formas automáticas.
Ao Contrário	ssOtica que é voltada para gerenciamento de clientes, estoques, emitir nota fiscal e gerenciamento de vendas.
Nosso Produto	É webservice para gerenciamento de clientes da Óptica Opção.



Objetivos do Produto

**Automatiza
Processos**

1

2

**Torna mais
eficiente**

**Facilita a
visualização de
informações**

3

4

**Economia de
tempo e dinheiro**

Tecnologias a serem utilizadas

01

Spring Boot

BackEnd

02

React

FrontEnd

03

JUnit

Testes unitários

04

PostgreSQL

Banco de Dados

05

Docker

Container

06

Docker Compose

Gerencia os
containers

07

Jest

Testes unitários

08

Scrum

Processo Desenvolvimento
de software

09

XP

Processo Desenvolvimento de
software

...



Ferramentas

01

Jira

O Jira é uma ferramenta colaborativa, flexível de fácil uso e com suporte ao Scrum, que oferece ampla visibilidade do projeto

02

Live Share/Code With Me

Permite que desenvolvedores colaborem em tempo real em um mesmo projeto, sem precisar compartilhar arquivos ou código-fonte.

03

Discord

Discord é uma plataforma de comunicação que oferece bate-papo por voz, texto e vídeo para comunidades de jogos, negócios e outras comunidades online.

04

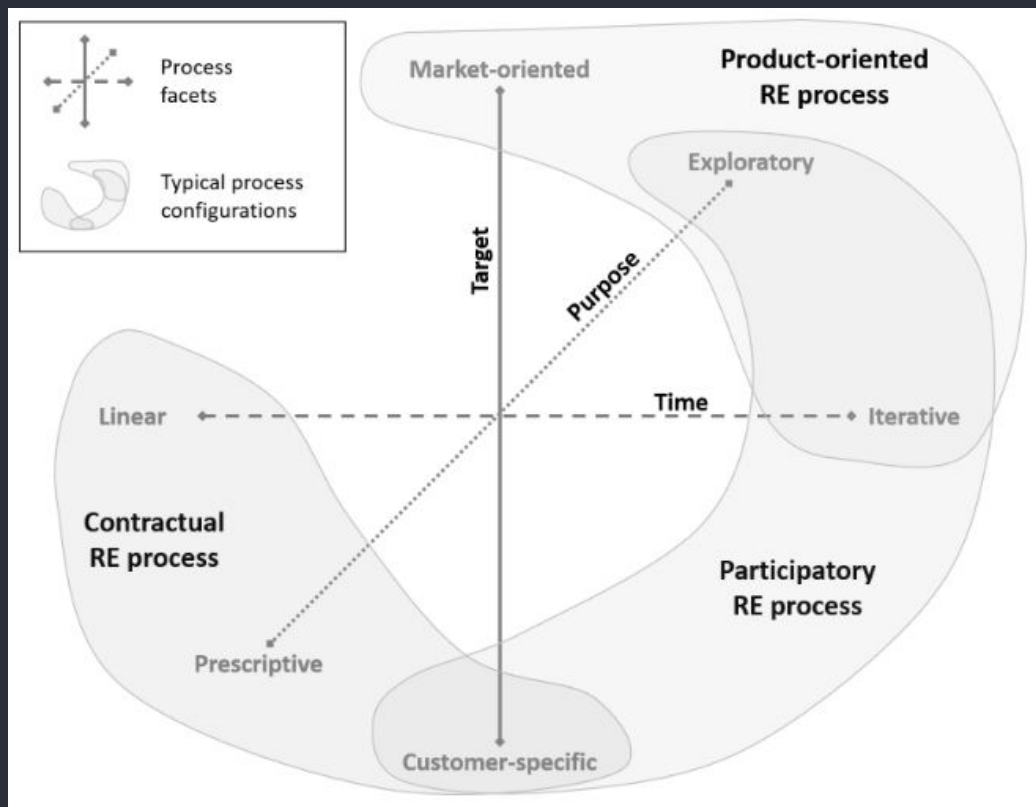
Microsoft Teams

Plataforma de reuniões da Microsoft.

...



Processo de Engenharia de Requisitos



Analisando as três facetas da engenharia de requisitos: Alvo, propósito e tempo, chegamos a conclusão que o processo participativo é o mais adequado dadas suas características:

- **Iterativo**
- **Exploratório**
- **Cliente-Específico**

...

Processo de desenvolvimento de Software

○

○ **Questões Técnicas**

O sistema está sujeito a controle externo?

Que tipo de sistema está sendo desenvolvido?

Qual o tamanho do projeto?

Questões humanas

Quais processos de desenvolvimento os desenvolvedores são familiarizados?

Quais tecnologias estão disponíveis para apoiar o desenvolvimento do sistema?

Questões Organizacionais

É necessária uma especificação detalhada dos requisitos do projeto?

Um esquema de entrega incremental é realista?

O cliente está disposto e disponível para participar do time de desenvolvimento?

•
•
•
•
•

SCRUM

01

Planejamento

Onde é traçado o plano de atividades da sprint

03

Review

Processo de avaliação realizado ao final de cada sprint junto com o PO(Product Owner) para validar as atividades da sprint.

02

Sprint

Período onde são realizadas as atividades estipuladas durante o backlog da sprint

04

Retrospectiva

Processo também realizado ao final de cada sprint para verificar a qualidade do produto e da equipe.



XP

01

Programação em pares

Processo em que dois programadores trabalham juntos em uma mesma máquina, um codifica e outro o acompanha, faz críticas e apresenta sugestões. Pares não são fixos todos da equipe idealmente serão pareados entre si.

03

Testes

Devem ser implementados testes unitários, de integração e de aceitação ao longo do processo de desenvolvimento

02

Refatoração

O código implementado deve passar por manutenções buscando melhorar seu nível de qualidade.

04

Integração Contínua

O código deve ser integrado frequentemente de forma a manter a base de dados coesa e consistente.

Organização do projeto

Perfil	Atribuições	Responsável	Participantes
Scrum Master	Garantir que o time scrum se oriente pelos valores e práticas do Scrum	Tales	Tales
Product Owner	Define as funcionalidades do produto e prioriza os itens de Product Backlog.	Luis Felipe (Cliente)	Luis Felipe
Desenvolvedor Front-end	Desenvolvedor front-end é responsável por criar a interface do usuário garantindo que seja atraente, intuitiva e funcional.	Ana e Renato	Time
Desenvolvedor Backend	Desenvolvedor backend é responsável por desenvolver e manter a lógica e a infraestrutura do servidor de um aplicativo, que é responsável por processar, armazenar e recuperar dados do usuário	Luis e Tales	Time
DevOps	Atuar na unificação e a automação de processos	Wesley Barros	Time

Cronograma

Sprint	Data Início	Data Fim	Produto(Produto Gerado)
1	24/04/2023	28/04/2023	Visão geral do produto e projeto
2	02/05/2023	05/05/2023	Definição do Backlog
3	08/05/2023	12/05/2023	User Story
4	15/05/2023	19/05/2023	Desenvolvimento das US de acordo com a prioridade do cliente
5	22/05/2023	26/05/2023	Entrega da primeira major

Matriz de Comunicação

	Área/Envolvidos	Periodicidade	Produtos Gerados
Acompanhamento das atividades em andamento	Equipe	Semanal	Backlog da Sprint e Atualização do Jira
Daily	Equipe	Diária	Feedback da Sprint
Reunião com o cliente	Equipe Cliente	Aperiódica	Vídeo da reunião, requisitos levantados com cliente e feedback das histórias implementadas.

Gerenciamento de Riscos

Antes de cada sprint, a equipe de desenvolvimento se reunirá em uma reunião de planejamento (planning)

A equipe apresentará as ideias ao cliente para que este possa avaliar se as entregas propostas fazem sentido.

É realizada uma reunião de revisão com o cliente, onde serão apresentadas as entregas de valor.

Bibliografias



- Material da disciplina disponível no aprender
- Scrum Guide
- XP
- IREB – Foundation Handbook Guide



OBRIGADA!