

Sistema Projektorium

Documento de Visão, Análise e Planejamento

Versão 0.1

Pedro Vinícius de Araújo Barreto

Max Antônio Lima Barreto

Jonas Gabriel dos Santos Ribeiro

Matheus Victor Fontes Santos

Histórico de Alterações

Data	Versão	Descrição	Autor(es)
23/08/2023	0.1	Revisão da introdução e visão geral. Correção de erros ortográficos e semânticos (quadro → tabela).	Pedro Vinícius
26/08/2023	0.2	Correção do BPMN	Max Antônio

Sumário

1. INTRODUÇÃO	2
1.1 OBJETIVO DO PROJETO	2
1.2 CONVENÇÕES, TERMOS E ABREVIACOES	2
2. VISÃO GERAL DO PRODUTO E PROJETO REVISADOS	2
2.1 PROBLEMA.....	2
2.2 PRINCIPAIS <i>STAKEHOLDERS</i> E USUÁRIOS	2
2.3 DOCUMENTO DE VISÃO.....	2
3. SISTEMAS RELACIONADOS REVISADOS	2
3.1 SITUAÇÃO ATUAL	2
3.2 SISTEMAS SIMILARES EXISTENTE NO MERCADO	2
4. ATORES E HISTÓRIAS DOS USUÁRIOS REVISADOS	2
5. REQUISITOS FUNCIONAIS (RF) REVISADOS	2
5.1 <NOME DA SUBSEÇÃO PARA AGRUPAR REQUISITOS RELACIONADOS>	2
5.2 MODELO DE NEGÓCIOS <PROCESSO DE NEGÓCIO MODELADO EM BPMN> REVISADO	2
[RFXX001] <Nome do requisito>	2
6. REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS (RNF) REVISADOS	2
6.1 USABILIDADE.....	2
[NFUS001] Nome do requisito não-funcional	2
[NFUS002] Nome de outro requisito não-funcional	2
6.2 CONFIABILIDADE.....	2
[NFCO001] Nome do requisito não-funcional	2
[NFCO002] Nome de outro requisito não-funcional	2
6.3 DESEMPENHO	2
[NFDM001] Nome do requisito não-funcional	2
[NFDM001] Nome de outro requisito não-funcional	2
6.4 SEGURANÇA	2
[NFSG001] Nome do requisito não-funcional	2
[NFSG002] Nome de outro requisito não-funcional	2
6.5 IMPLANTAÇÃO.....	2
[NFIM001] Nome do requisito não-funcional	2
[NFIM002] Nome de outro requisito não-funcional	2
6.6 PADRÕES.....	2
[NFPA001] Nome do requisito não-funcional	2
[NFPA002] Nome de outro requisito não-funcional	2
6.7 HARDWARE E SOFTWARE	2
[NFHS001] Nome do requisito não-funcional	2
[NFHS002] Nome de outro requisito não-funcional	2
7. REQUISITOS INVERSOS (RIN) REVISADOS.....	2
8. ARTEFATOS DE ANÁLISE	2
8.1 DIAGRAMA DE USE CASE	2
8.2 DIAGRAMA DE CLASSES (MODELO DE DOMÍNIO).....	2
8.3 DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO.....	2
8.4 DIAGRAMA DE CLASSES (MODELO DE DOMÍNIO).....	2
8.5 DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA	2
8.6 DIAGRAMA DE MÁQUINA DE ESTADOS	2

8.7DIAGRAMA DE ATIVIDADES	2
8.1DIAGRAMA DE CLASSES DE PROJETO	2
8.2MODELO DE DADOS.....	2
9. PROTÓTIPO DAS TELAS REVISADOS	2
10.PLANEJAMENTO DO PROJETO	2
10.1PLANOS DO PROJETO (ARTEFATOS SEGUNDO SCRUM)	2
REFERÊNCIAS.....	2

Introdução

Esta seção é utilizada para descrever os objetivos do documento e o público ao qual ele se destina.

Objetivo do Projeto

Este documento apresenta uma visão geral do projeto de software. O projeto se trata da construção de uma solução para os problemas de gerenciamento e organização de projetos de disciplinas eminentemente práticas da Universidade Federal de Sergipe, como Engenharia de Software I e Engenharia de Software II.

Convenções, termos e abreviações

A correta interpretação deste documento exige o conhecimento de algumas convenções e termos específicos e abreviações, que são descritos a seguir (em ordem alfabética).

- UML: *Unified Modeling Language* [U17]
- UFS: Universidade Federal de Sergipe
- SIGAA: Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas

Visão Geral do Produto e Projeto Revisados

Esse capítulo informa um breve histórico dos setores e áreas envolvidos com o projeto, indicando os principais objetivos, usuários e metas.

Problema

O problema principal do cliente é a organização e administração de diferentes projetos práticos desenvolvidos no contexto das disciplinas de Engenharia de Software. Tais projetos são escolhidos/propostos por alunos/professores e passam por um acompanhamento do cliente como método de avaliar a correta compreensão e aplicação dos princípios da engenharia de software.

É importante destacar que conforme o cliente ensina as disciplinas, mais projetos se acumulam e mais trabalhoso se torna trabalhar com esse montante. Por exemplo, buscar todos os projetos relacionados a uma determinada área de atuação, como saúde, se torna imprático.

Principais *Stakeholders* e Usuários

Quadro 1 - Stakeholders

Papel	Responsabilidades	Nome
-------	-------------------	------

<i>Product Owner</i>	Apresentar o problema e os requisitos da solução a ser desenvolvida	Adicinéia A. de Oliveira.
Gestor	Gerir o sistema, aprovar projetos, coordenar ações.	Adicinéia A. de Oliveira, entre outros
Aluno	Escolher, propor e desenvolver projetos	Alunos das disciplinas práticas do DComp/UFS
Professores de disciplinas envolvidas	Propor e acompanhar projetos; Administrar projetos de suas turmas.	Adicinéia A. de Oliveira, entre outros professores.
Desenvolvedores	Desenvolvimento de uma solução que atenda aos requisitos do PO, no tempo estimado.	Pedro Vinício, Max Antônio, Jonas Gabriel, Matheus Fontes.

Documento de Visão

Essa seção resume as necessidades do dono do produto e as características esperadas do produto de software a ser desenvolvido. Representa um resumo das entrevistas realizadas.

Quadro 2 – Modelo do Documento de Visão

Modelo do Documento de Visão	
Nome do Produto: Projetorium	Público-alvo: Docentes das disciplinas de Engenharia de Software, entre outras.
Problema/Necessidade: Organizar e administrar projetos desenvolvidos no contexto de disciplinas de Engenharia de Software I, Engenharia de Software II, entre outras.	Características-chave: <ul style="list-style-type: none"> • O sistema será Web; • Registro de alunos e professores com base em seu e-mail acadêmico; • Processo de aprovação de projetos executado pelo gestor; • Manutenção de projetos por alunos e professores; • Ferramenta de busca de projetos.
Condições Gerais de Satisfação (Critérios para aceitação): <ul style="list-style-type: none"> • Ferramenta capaz de permitir a organização de projetos práticas de várias disciplinas; • Separação bem definida dos papéis a serem desempenhados pelos atores na aplicação; • Mecanismo de busca eficiente e correto. 	

Diferenciais: A Mecanismo de busca escalável; B Geração de arquivos XLS ou XLSX para cada projeto para comunicação com sistema de avaliação.	
Premissas, Riscos e Impedimentos: <ul style="list-style-type: none"> • Premissas: <ul style="list-style-type: none"> ◦ O sistema será utilizado como ferramenta de organização por professores de disciplinas eminentemente práticas. • Riscos: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Saída de desenvolvedores; ◦ Dificuldade no uso do sistema pelos usuários. • Impedimentos: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Desenvolvedores não dominarem o uso das ferramentas utilizadas como linguagem TypeScript, SGBD PostgreSQL, entre outras. 	
Expectativas de Prazo: <ul style="list-style-type: none"> • Documento de visão e requisitos: 08/2023 • Carta do Projeto: 11/2023 • Sistema funcional: 04/2024 	
Elaborado por: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pedro Vinícius de Araújo Barreto 2. Max Antônio Lima Barreto 3. Jonas Gabriel dos Santos Ribeiro 4. Matheus Victor Fontes Santos 	Aprovado por (Dono do Produto): Adicineia A. de Oliveira

Sistemas Relacionados Revisados

Essa seção apresenta como os sistemas e subsistemas da organização estão relacionados atualmente e quais serão os subsistemas depois de terminado o desenvolvimento da solução proposta, bem como, o levantamento das soluções similares que existem no mercado.

Situação atual

Atualmente, não existem sistemas similares para organização e gerenciamento de projetos em disciplinas práticas na UFS.

A “solução” atual é o armazenamento, em drives externos, dos documentos associados com cada projeto. Porém, isso implica numa dificuldade para mantê-los organizados e consultar os diferentes projetos produzidos pelas turmas ao longo dos anos.

Sistemas similares existente no mercado

Pesquisas foram realizadas, e alguns softwares no mercado com características similares foram encontrados [TR23, AR23], descritos no Quadro 3.

Quadro 3 - Sistemas similares

Sistemas similares	Descrição	Pontos Positivos	Pontos Negativos
Microsoft Project	Ferramenta para planejamento, programação, colaboração, acompanhamento e relatórios de projetos	Utilizado devido as suas funcionalidades avançadas, gestão de recursos, suporte e documentação	Preço e os requisitos do sistema desencorajam os usuários a acessar esse software.
Trello	Ferramenta de gestão de projetos baseada em quadros. Permite a criação de listas e cartões para acompanhar as atividades de projetos de forma visual.	Facilidade de uso, colaboração em equipe e organização visual	Escalabilidade limitada, limitações da versão gratuita
Basecamp	Ferramenta de gestão de projetos focada na comunicação entre a equipe. Permite a criação de listas de tarefas, mensagens e documentos compartilhados.	Comunicação eficiente, interface simples e intuitiva.	Integrações limitadas.

Atores, Histórias dos Usuários e Modelo de Negócios Revisados

Essa seção apresenta todos os atores da aplicação, bem como, as principais estórias dos usuários. Cada ator representa um papel particular de usuário da aplicação. Porém, além de representar pessoas, os atores também podem ser dispositivos de hardware ou até outras aplicações que devam trocar informações com a aplicação a ser desenvolvida. O quadro 4 descreve brevemente cada ator da aplicação.

Quadro 4 – Atores

Ator	Descrição
Pessoa	O ator “Pessoa” é a generalização de outros atores específicos. Seu dever no sistema é cadastrar e efetuar login, propor propostas de

	projetos e consultar novos projetos de acordo com filtro.
Aluno	O ator “Aluno” é uma especialização de ator “Pessoa”. Seu papel dentro do sistema tem a mesmas funções do ator “Pessoa”, com acréscimo de enviar solicitações para o gestor do sistema ou professor e enviar documentos do projeto.
Professor	O ator “Professor” é uma especialização de ator “Pessoa”. Sua função dentro do sistema tem os mesmos aspectos do ator “Pessoa”, criar e editar turmas, editar projetos na qual está relacionado
Gestor	O ator “Gestor” é uma especialização de ator “Pessoa”, contendo suas funcionalidades. Além disso, sua aplicação no sistema é criar e editar professores, analisar e aprovar propostas feitas, criar e editar projetos em andamento (como criar versões dos projetos ou alterar acesso público e privado).
Sistema do SIGAA	O ator “Sistema do SIGAA” vai disponibilizar o serviço com o ator “Professor” a fim de obter dados de alunos para a criação das turmas, através de uma API.

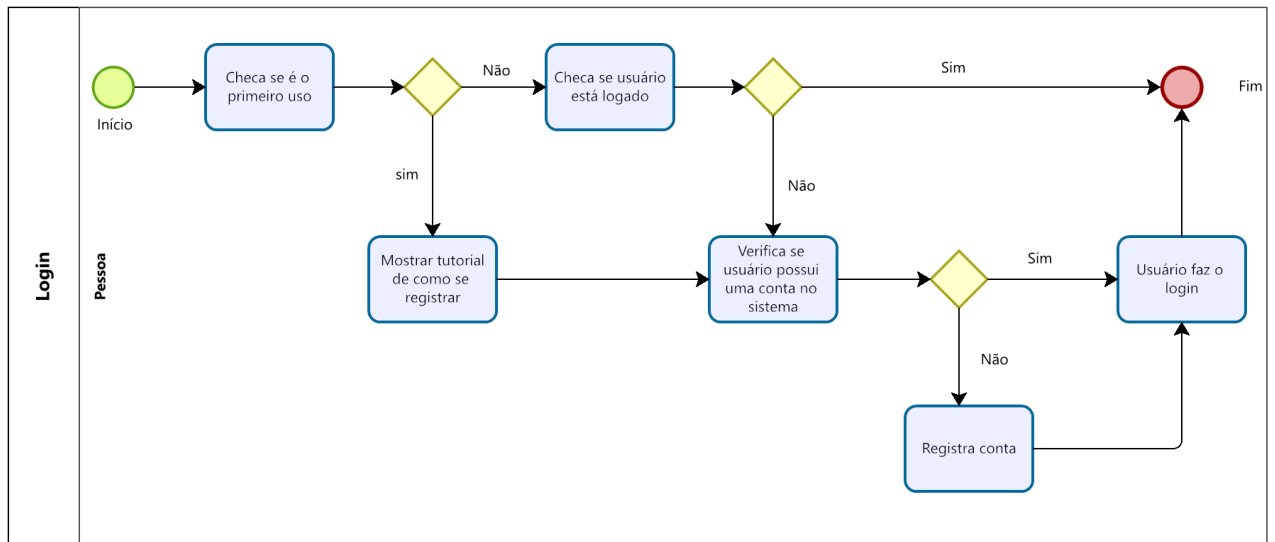
A coleta de requisitos é facilitada pela construção de histórias de usuários que descrevem narrativas do uso do sistema pelos atores. Essas histórias estão descritas no Quadro 5. A partir delas, foram modelados artefatos de análise no capítulo 8.

Quadro 5 – Histórias de Usuários

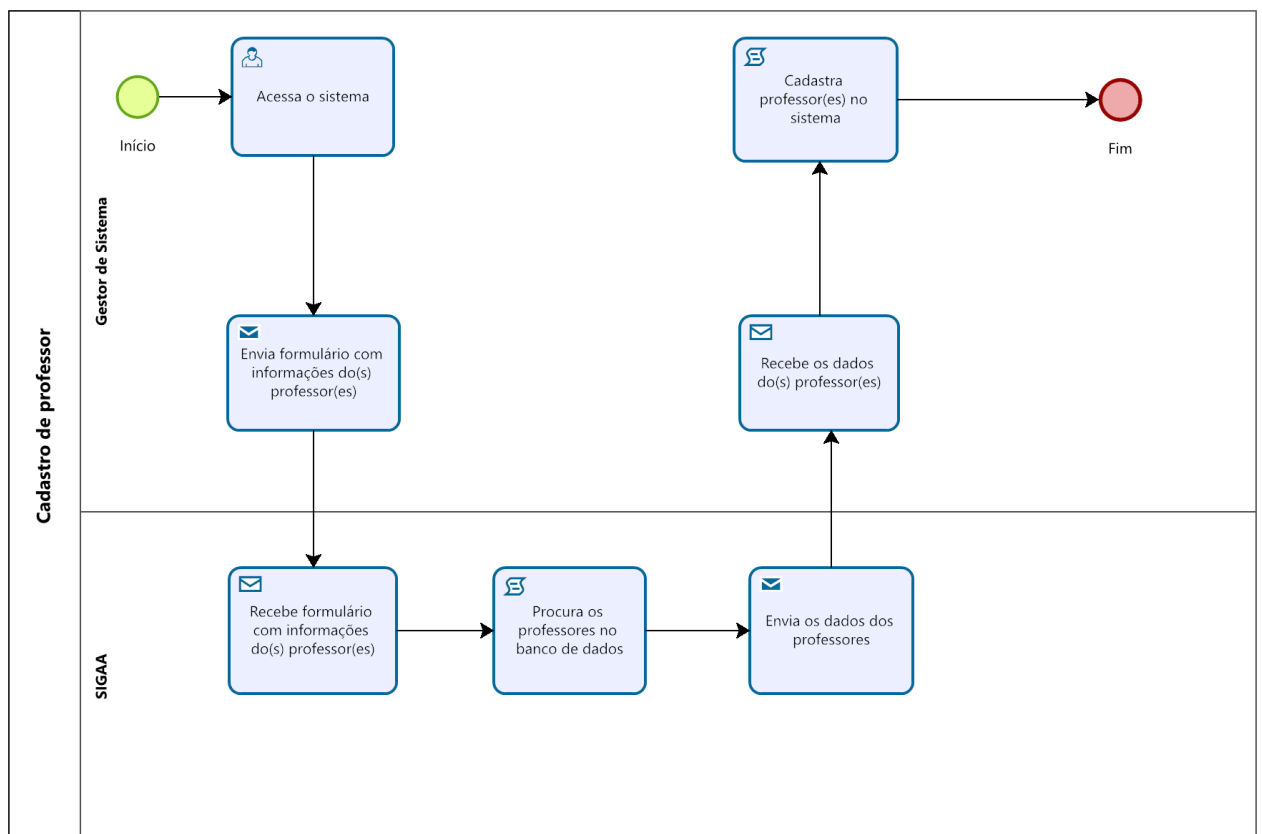
ID de História de usuário	Como um...	Quero...	Para que eu possa...
1	Aluno	Propor, visualizar e participar de projetos	Construir um portfólio de projetos
2	Professor	Gerenciar minhas turmas e editar projetos de meus alunos	Auxiliar os alunos, certificar-se do bom andamento de seus projetos e documentar os projetos
3	Gestor de Sistema	Adicionar e gerenciar professores, avaliar propostas de projetos e criar e editar projetos	Garantir o bom funcionamento do sistema e confirmar as propostas válidas de projetos

O entendimento do usuário sobre os processos do sistema é facilitado com o modelo de negócios.

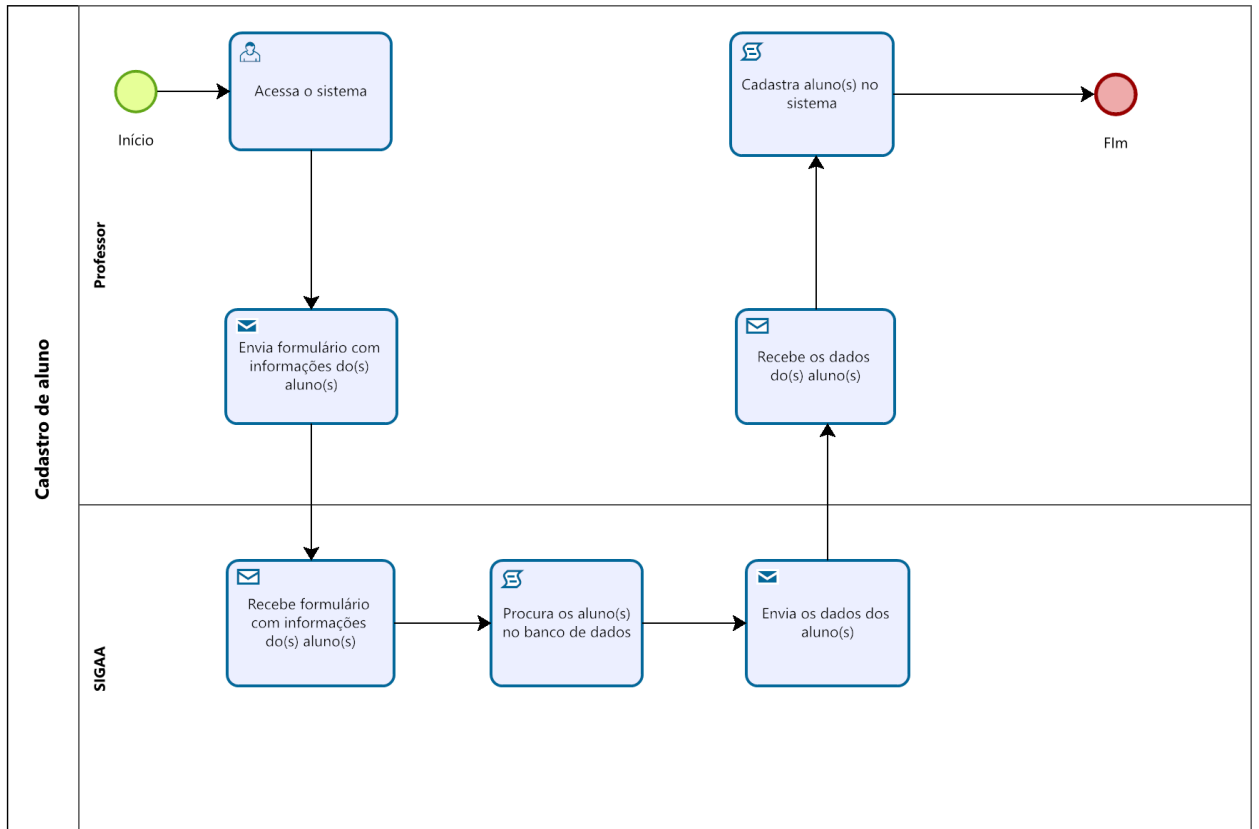
Modelo 1 - Login



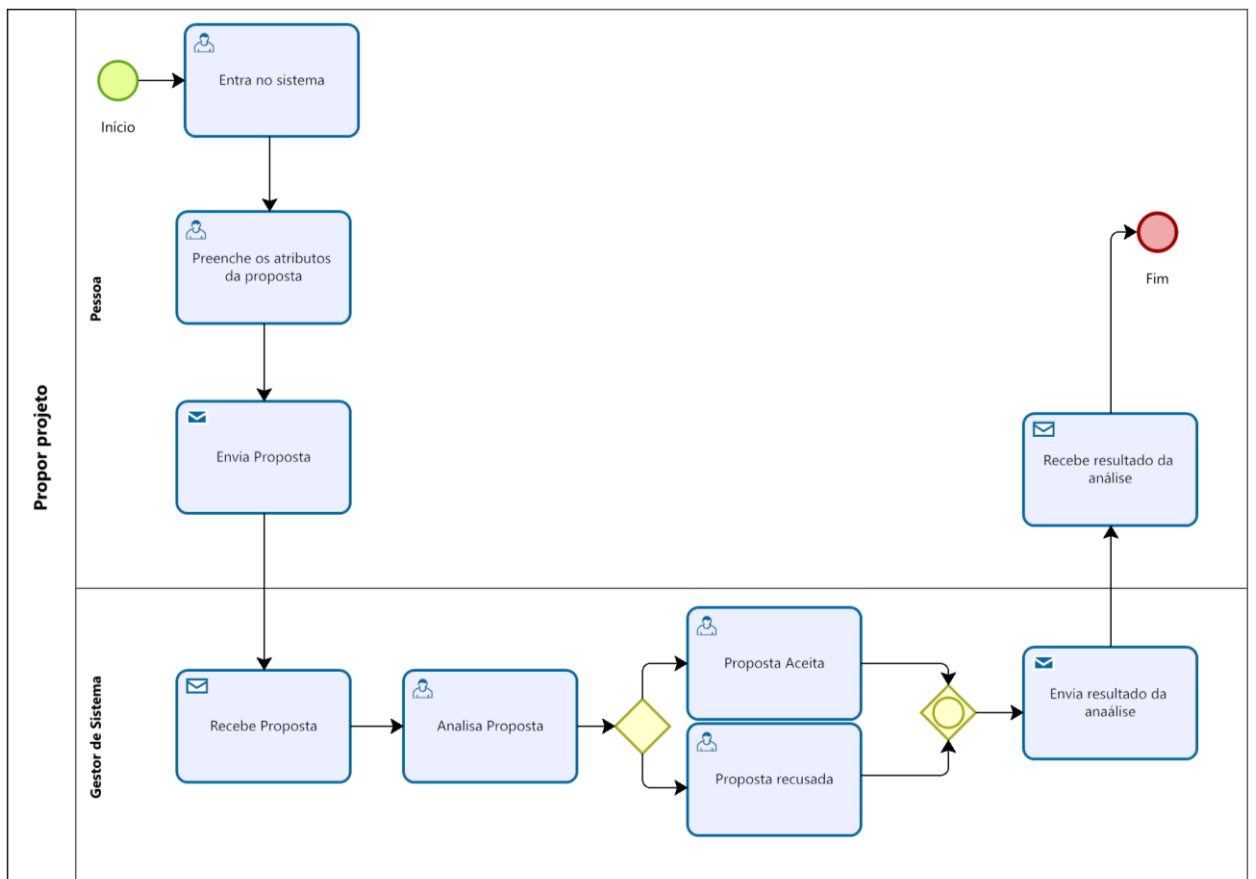
Modelo 2 – Cadastro de professor



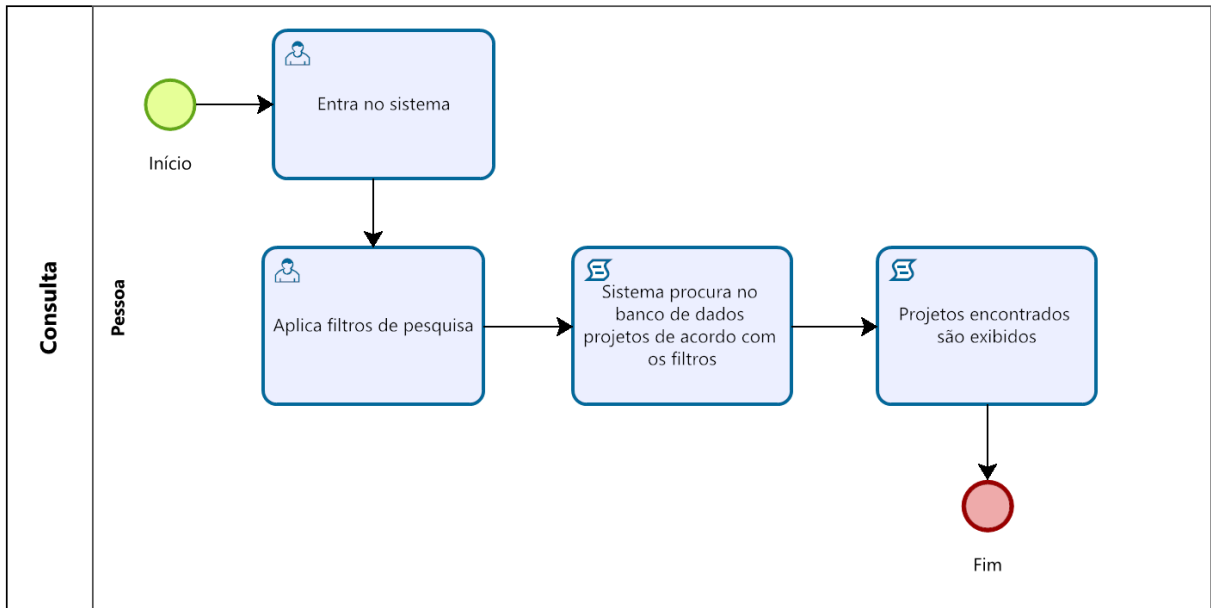
Modelo 3 – Cadastro de professor



Modelo 4 – Propor Projeto



Modelo 5 – Consulta



Requisitos Funcionais (RF) Revisados

A partir dessa modelagem inicial, foram especificados os seguintes requisitos funcionais:

Manutenção de usuários

São os requisitos que cobrem apenas a área de cadastro, login e manutenção dos diferentes usuários nos sistemas.

[RFMU01] Manter gestor

Prioridade:		Essencial		Importante		Desejável
Ator(es):	Gestor					
Requisitos associados:	Não foram identificados.					
Objetivo:	Criar, editar e excluir gestores					
Descrição:	O gestor é um papel a ser desempenhado por indivíduos que cuidarão da aprovação e organização dos projetos na aplicação. A manutenção desse tipo de usuário é primordial.					

[RFMU02] Manter professor

Prioridade:		Essencial		Importante		Desejável
Ator(es):	Gestor, Professor, Sistema do SIGAA					

Requisitos associados:	Não foram identificados.
Objetivo:	Criar, editar e excluir professores
Descrição:	O professor coordenada os projetos desenvolvidos no contexto de alguma turma.

[RFMU03] Manter aluno

Prioridade:	<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
Ator(es):	Gestor, Professor, Aluno, Sistema do SIGAA		
Requisitos associados:	Não foram identificados.		
Objetivo:	Criar, editar e excluir alunos		
Descrição:	Os membros de diferentes turmas, que executam os projetos propostos no contexto de alguma disciplina.		

[RFMU04] Manter turma

Prioridade:	<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
Ator(es):	Professor, Aluno, Sistema do SIGAA		
Requisitos associados:	Não foram identificados.		
Objetivo:	Criar, alterar e excluir turmas		
Descrição:	Professores podem criar turmas que englobam projetos desenvolvidos por alunos de uma determinada turma, de uma certa disciplina.		

[RFMU05] Perfis de usuários

Prioridade:	<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
Ator(es):	Pessoa		
Requisitos associados:	RFMU01-03		
Objetivo:	Acesso diferenciado ao sistema		
Descrição	Cada usuário terá acesso a um subconjunto das funcionalidades totais do sistema		

Propostas e projetos

Esses requisitos concernem o aspecto de projetos do sistema: Sua manutenção, consultas, etc

[RFPP01] Proposição de projetos

Prioridade:	<input type="checkbox"/>	Essencial	<input type="checkbox"/>	Importante	<input type="checkbox"/>	Desejável
Ator(es):	Professor, Aluno					
Requisitos associados:	Não foram identificados.					
Objetivo:	Enviar propostas de projetos práticos de software					
Descrição:	Professores e alunos podem propor projetos práticos de software, especificando suas características. Essas propostas ficariam cadastradas na base de dados do sistema.					

[RFPP02] Aprovação de propostas

Prioridade:	<input type="checkbox"/>	Essencial	<input type="checkbox"/>	Importante	<input type="checkbox"/>	Desejável
Ator(es):	Gestor					
Requisitos associados:	RFPP05					
Objetivo:	Aprovar propostas de projetos					
Descrição:	Um projeto só é de fato efetivado após a aprovação da proposta por algum gestor do sistema. A rejeição de um projeto pode ser acompanhada de recomendações para melhorias.					

[RFPP03] Manutenção de projeto

Prioridade:	<input type="checkbox"/>	Essencial	<input type="checkbox"/>	Importante	<input type="checkbox"/>	Desejável
Ator(es):	Pessoa					
Requisitos associados:	RFPP: 01, 04-05					
Objetivo:	Atualizar e gerenciar projetos existentes,					
Descrição:	<p>Vários aspectos dos projetos e propostas poderão ser configurados pelos envolvidos . Eles são:</p> <ul style="list-style-type: none">• Visibilidade: pública ou privada;• Membros envolvidos;• Status;• Tipo;					

	<ul style="list-style-type: none"> • Categorias/tags; • Versão; • Projetos derivados; • Anexar documentos; • Outras informações adjacentes importantes, como: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Registro de software (se houver); ◦ Repositórios de desenvolvimento do projeto.
--	--

[RFPP04] Consulta de propostas e projetos

Prioridade:	<input type="checkbox"/>	Essencial	<input type="checkbox"/>	Importante	<input type="checkbox"/>	Desejável
Ator(es):	Pessoa					
Requisitos associados:	RFPP05					
Objetivo:	Consultar as propostas e projetos já existentes no sistema.					
Descrição:	Uma das características principais do sistema, a consulta por projetos e propostas busca facilitar uma atividade que demandaria muito tempo caso só houvesse a organização dos dados das disciplinas em drives externos.					

[RFPP05] Filtro de consultas

Prioridade:	<input type="checkbox"/>	Essencial	<input type="checkbox"/>	Importante	<input type="checkbox"/>	Desejável
Ator(es):	Pessoa					
Requisitos associados:	RFPP03-04					
Objetivo:	Consultas com filtro.					
Descrição:	As consultas devem incluir uma gama de possibilidades de filtro, baseada nas informações contidas nos projetos (citadas no RFPP03)					

Requisitos Não-Funcionais (RNF) Revisados

Nesta seção estão descritos os requisitos não funcionais da solução **Projektorium**.

Usabilidade

Esta seção descreve os requisitos não-funcionais associados à facilidade de uso da aplicação.

[NFUS001] Paleta de cores uniforme

As telas da aplicação devem seguir uma paleta de cores uniforme, escolhendo tons de azul (cor do Dcomp) como cor primária.

Prioridade:		Essencial		Importante		Desejável
Requisitos funcionais associados:	RFMU: 01-04 RFPP: 01, 03					

[NFUS002] Formulário de criação contidos

A criação de diferentes objetos da aplicação (projetos, usuários, etc) será feita através de formulários, como é usual de aplicações Web. Tais formulários não devem conter mais do que 10 campos para preenchimento.

Prioridade:		Essencial		Importante		Desejável
Requisitos funcionais associados:	RFMU: 01-04 RFPP: 01, 03					

[NFUS003] Telas responsivas

As telas devem ter seu tamanho independente do tamanho do monitor utilizado para sua visualização. Portanto, os tamanhos devem ser auto-ajustáveis.

Prioridade:		Essencial		Importante		Desejável
Requisitos funcionais associados:	Não foram identificados.					

Confiabilidade

Esta seção descreve os requisitos não-funcionais associados à frequência e severidade de falhas da aplicação e habilidade de recuperação das mesmas.

[NFCO001] Backups de projetos

A aplicação deve garantir que os dados dos projetos sejam periodicamente salvos em *backup* para evitar perda de dados devido a falhas no servidor que virá a hospedar a aplicação. Isso deverá ser feito através do SGBD da aplicação.

Prioridade:		Essencial		Importante		Desejável
Requisitos funcionais associados:	RFPP: 03					

Desempenho

Esta seção descreve os requisitos não-funcionais associados à eficiência, uso de recursos e tempo de resposta da aplicação.

[NFDM001] Consultas de projetos eficiente

Conforme a quantidade de projetos cresce, é importante que os algoritmos utilizados para realizar as consultas sobre a base do sistema sejam eficientes e escaláveis. Por isso, as consultas devem ser feitas com uma interface para a engine de queries do SGBD por trás da aplicação (que é sempre escalável, por definição).

Prioridade:		Essencial		Importante		Desejável
Requisitos funcionais associados:	RFPP: 04-05					

Segurança

Esta seção descreve os requisitos não-funcionais associados à integridade, privacidade e autenticidade dos dados da aplicação.

[NFSG001] Autenticação para visualizar projetos privados

Somente usuários autenticados podem realizar consultas que podem retornar possíveis projetos privados. Projetos privados só são visíveis para aqueles alunos e professores envolvidos, além do gestor.

Prioridade:		Essencial		Importante		Desejável
Requisitos funcionais associados:	RFPP: 03-05					

Implantação

Esta seção descreve os requisitos não-funcionais associados à implantação da solução.

[NFIM01] Linguagem de implementação: TypeScript

Por se tratar de um sistema Web, a linguagem utilizada para implementação será TypeScript.

Prioridade:		Essencial		Importante		Desejável
Requisitos funcionais associados:	Não foram identificados.					

[NFIM02] SGBD PostgreSQL

O PostgreSQL será o SGBD utilizado, por ser software livre, moderno e robusto.

Prioridade:		Essencial		Importante		Desejável
Requisitos funcionais associados:	Não foram identificados.					

Padrões

Esta seção descreve os requisitos não-funcionais associados a padrões ou normas que devem ser seguidos pela aplicação ou pelo seu processo de desenvolvimento.

[NFPA001] ECMAScript mais recente

Por se tratar de um sistema Web, será usada a linguagem TypeScript, adotando o padrão ECMAScript mais recente suportado pelos principais navegadores (Firefox, Chrome, Edge, Safari e Opera).

Prioridade:		Essencial		Importante		Desejável
Requisitos não-funcionais associados:	NFIM: 01					

[NFPA002] Disponibilização de termo de conduta

Deve ser disponibilizados para os proponentes um termo que incuba a responsabilidade de possíveis irregularidades, como plágio de projetos, sobre o proponente, eximindo qualquer outro indivíduo.

Prioridade:		Essencial		Importante		Desejável
Requisitos funcionais associados:	RFPP: 01					

Requisitos Inversos (RIN)

[RIN01] Projetos não devem ser deletados

Projetos cancelados ou em status semelhante não devem ser removidos do sistema.

Prioridade:		Essencial		Importante		Desejável
Requisitos funcionais associados:	RFPP: 01					

Artefatos de Análise

Esta seção apresenta os arquivos em que estão documentadas as informações geradas pela Análise.

Diagrama de Use Case

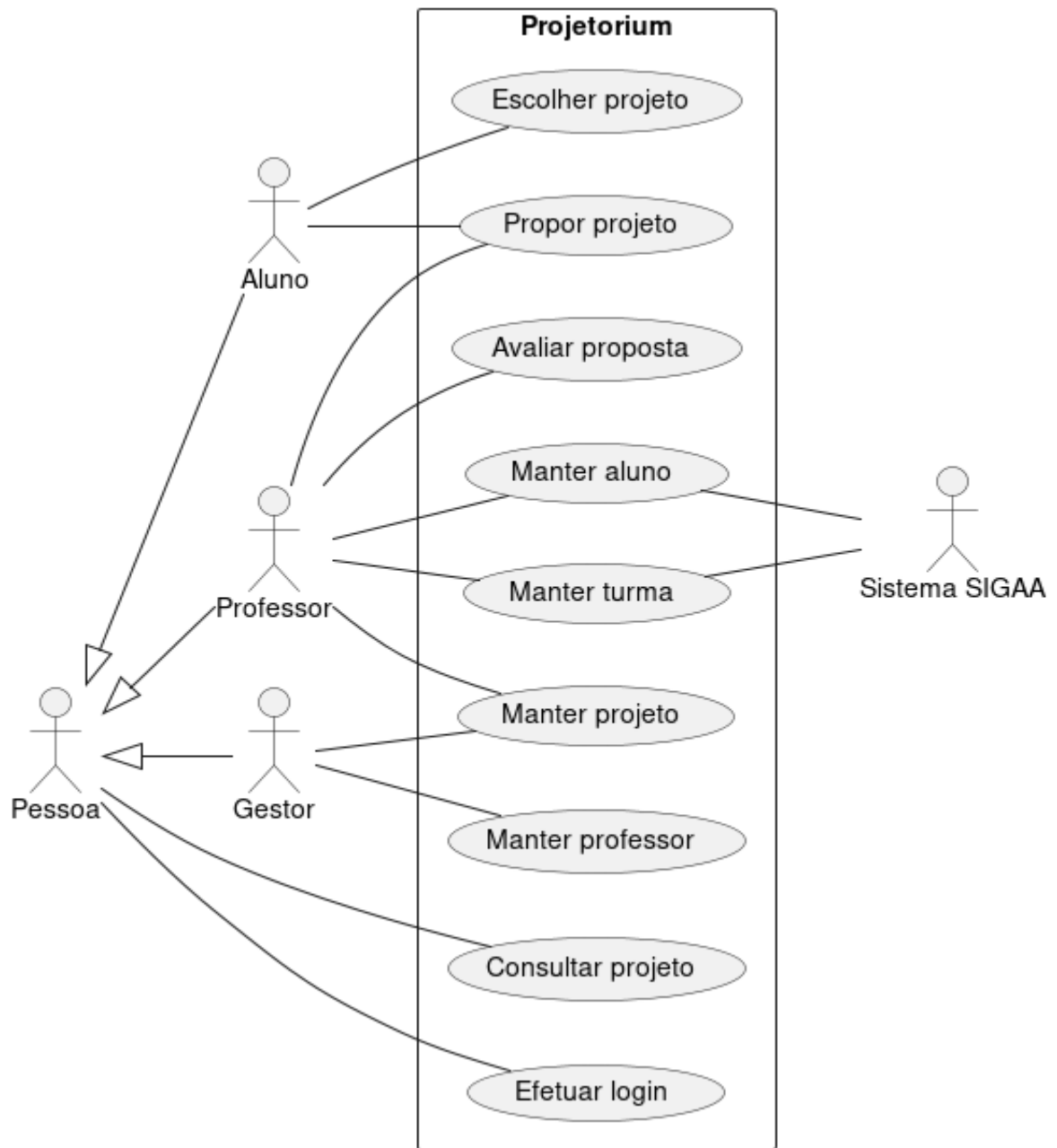


Diagrama de Classes (Modelo de Domínio)

[<Inserir aqui o Diagrama de Classes de Domínio.>](#)

Descrição dos Casos de Uso

[<Inserir aqui a descrição de cada caso de uso conforme visto em aula.>](#)

Diagramas de Sequência

<Inserir aqui os Diagramas de Sequência – Um para cada Caso de Uso.>

Diagrama de Máquina de Estados

<Inserir aqui os Diagramas de Máquinas de Estados para cada objeto que seja necessário.>

Diagrama de Atividades

<Inserir aqui o Diagrama de Atividades com uma visão geral da solução proposta.>

Diagrama de Classes de Projeto

<Inserir aqui Diagrama de Classes de Projeto, com os pacotes que representam o estilo Arquitetural em Camadas.>

Modelo de Dados

<Inserir aqui o Diagrama de Entidade Relacionamento, com as entidades, relacionamentos e atributos.>

Protótipo das Telas Revisados

Os protótipos de telas buscam dar uma visão inicial das telas do sistema, para que possam ser apresentados ao cliente e receber um feedback.

Planejamento do Projeto

<Nesta seção devem ser apresentados os artefatos do planejamento do projeto a ser desenvolvido de acordo com o modelo SCRUM, conforme exemplos.>

Planos do Projeto (artefatos segundo SCRUM)

Quadro 1 – Prioridade dos Requisitos.

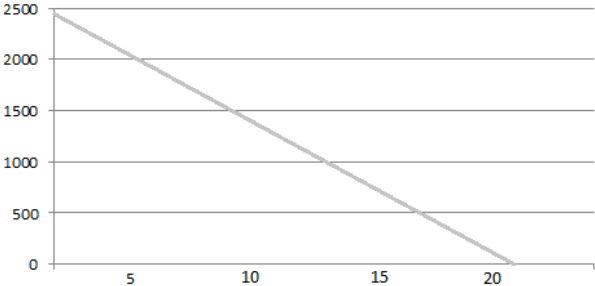
Prioridade	Requisitos
1 Alta	<div>RF001 – Autenticar Usuário.</div> <div><N requisitos...></div>
2 Média	<N requisitos...>

Quadro 2 – Backlog do Produto 1.

BACKLOG DO PRODUTO		BUR NDO WN	
Produto:	Release:		
Requisitos:	(+) prioridade ← REQUISITOS → (-) prioridade	Não Planejado	
<div>RF001 Autenticar Usuário. -</div>		Impedimentos	

Quadro 3 – Plano do Release 1.

PLANO DO RELEASE

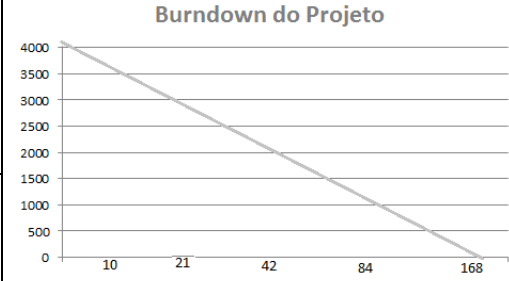
Produto:	Release:	Data Estimada de Entrega:												
Metas:	Time de Projeto e % de alocação:													
	Quantidade e duração das Sprints:													
	Esforço estimado:													
Backlog do produto priorizado:	Custo/Valor do Projeto:													
	<div>Burndown do Projeto</div>  <table><caption>Burndown Chart Data</caption><thead><tr><th>Day</th><th>Remaining Work</th></tr></thead><tbody><tr><td>0</td><td>2500</td></tr><tr><td>5</td><td>2000</td></tr><tr><td>10</td><td>1500</td></tr><tr><td>15</td><td>1000</td></tr><tr><td>20</td><td>0</td></tr></tbody></table>			Day	Remaining Work	0	2500	5	2000	10	1500	15	1000	20
Day	Remaining Work													
0	2500													
5	2000													
10	1500													
15	1000													
20	0													
Premissas, Riscos e Impedimentos:														
ScrumMaster:	Data:	Aprovado por (Dono do Produto):	Data:											

Quadro 4 - Sprint 1 do Release 1.

Plano da Sprint	
Meta da Sprint:	
Duração:	Integrantes de Equipe:

Data de Início:	
Data de Encerramento:	
Data de Revisão/Demo:	
Definição de Pronto:	Requisitos Seleccionados:
Local e Horário das Reuniões Diárias:	
ScrumMaster:	
Dono do Produto:	

Quadro 5 – Detalhes da Sprint 1.

Sprint:	Meta:			
BACKLOG	EM ANDAMENTO	CONCLUÏDO	BURNDOWN	
<div>Autenticar Usuário.</div>			<div>Burndown do Projeto</div> 	
			IMPEDIMENTOS	ITENS NÃO PLANEJADOS

Referências

<Nesta seção serão apresentadas as referências utilizadas para elaboração deste documento, fontes de requisitos, urls de aplicações já existentes relacionadas etc.>.