



Plano de Projeto

Projeto Corre Comigo!

Equipe 2

1. Identificação

Nome do Projeto: Corre Comigo!

Equipe: Alysson Rogério de Oliveira

Felipe Manfio Barbosa

Hiago de Franco Moreira

João Vitor Granzotti Machado

Leonardo Sensiate

Thales de Lima Kobosighawa

Vinícius Nakasone Dilda

Data de Criação do Documento: 07/05/2019

2. Introdução

Objetivo do Projeto:

O objetivo desse projeto é desenvolver uma aplicação (aplicativo mobile) que liste os eventos de corridas de diversas regiões, de forma que os usuários interessados em melhorar seu estilo de vida possam ter conhecimento dos mesmos e, caso haja o interesse, possam se cadastrar e participar desses eventos. Sendo assim, o aplicativo visa promover a prática de exercícios físicos e o consequente bem-estar dos usuários.

Escopo do Projeto:

No escopo:

- Cadastrar usuários e permitir alteração do cadastro;
- Permitir ao usuário fazer Login com o Facebook;
- Mostrar um feed com os eventos disponíveis ao usuário;

- Enviar notificações de eventos interessantes aos usuário;
- Permitir aos usuários visualizar a descrição completa dos eventos e redirecioná-los para a página de inscrição do mesmo;
- Permitir que organizações enviem eventos para serem inseridos na aplicação;
- Permitir que os usuários pesquisem por eventos, de acordo com diversos filtros.
- Permitir que o usuário sugira eventos que não estão no aplicativo;
- Permitir ao usuário visualizar uma tela de perfil;
- Recompensar os usuários que utilizam o aplicativo frequentemente;

Fora do Escopo:

- O sistema não terá esquema de amizade entre os usuários;
- O sistema não terá versão web;
- Não será possível que o usuário insira seu desempenho nos eventos já ocorridos;
- Sistema não se comunica com o usuário em segundo plano;
- O sistema não se comunica com a página de inscrição do evento - não é possível se inscrever diretamente no aplicativo;

Descrição do produto do projeto:

O projeto Corre Comigo consiste no planejamento e elaboração de uma aplicação mobile capaz de auxiliar os amantes de atividades físicas relacionadas à corridas (maratonas, caminhadas, corridas) a encontrarem eventos próximos a ele para que possam participar, melhorando assim, seu estilo de vida. Esse aplicativo receberá informações referentes à preferência desses usuários, e baseado nisso, mostrará para o usuário todos os eventos disponibilizados no aplicativo que satisfazem as preferências do usuário.

Principais entregas do projeto:

- Documento de requisitos e documentação do projeto;
- Protótipo do projeto;
- Entrevistas com o cliente;
- Validação do protótipo;
- Product Backlog;
- Sprints Plannings;

- Sprints Backlogs;
- Sprints Reviews;
- Sprint Burndown chart;
- Aplicativo funcionando em plataforma mobile;
- Apresentação do aplicativo.

Objetivos do projeto

O objetivo deste projeto é proporcionar uma melhor qualidade de vida para os usuários que participam de eventos de corridas, facilitando a inscrição do mesmo nesses eventos. Espera-se receber um número considerável de eventos e um número ainda maior de usuários e com prazo de conclusão até 28/06.

Critérios de aceitação do produto

- Aplicativo funcionando de acordo com as especificações e cumprindo todos os requisitos;
- Cliente satisfeito com a aplicação entregue;

3. Matriz de Riscos

Os riscos identificados para a realização deste projetos estão dispostos na tabela de Riscos:

Descrição	Tipo	Probab.	Impacto	RMMM
Tecnologia não atingirá as expectativas de desenvolvimento	Projeto	20%	3	Estudar uma nova abordagem para o desenvolvimento
Número de usuários/ eventos excede o tamanho suportado pelo banco de dados	Técnico	5%	3	Aumentar o banco de usuários/ eventos
Menos reuso do que o planejado	Técnico	40%	2	Buscar novas ferramentas

Pressão relacionada à prazos de entrega	Negócio	50%	2	Organizar melhor as próximas atividades
Usuários vão inserir tipos de dados inválidos	Técnicos	70%	1	Tratar esses erros na implementação
Falta de experiência da equipe	Projeto	55%	2	Promover estudos das tecnologias com a equipe
Falta de experiência SCRUM	Projeto	50%	1	Promover estudos/ revisão sobre o método ágil SCRUM
Superestimar capacidade de produção da equipe	Projeto	40%	3	Planejar as próximas atividades tendo os resultados obtidos como base
Insatisfação do cliente	Negócio	25%	3	Alterar o projeto de forma a satisfazer a vontade do cliente
Usuários resistentes ao sistema	Técnico	20%	2	Promover uma interface mais amistosa/ intuitiva

4. Organização do Projeto

Cronograma

O projeto será desenvolvido em 4 etapas: Definição, Planejamento, Desenvolvimento e Finalização.

A etapa de definição consiste na elaboração da entrevista, o mapa conceitual do projeto, a construção do protótipo, validação do protótipo e construção de histórias de usuário. Esta etapa será realizada nas primeiras duas semanas do projeto;

O Planejamento envolve a elaboração dos planos de projeto e plano de testes, na terceira semana de projeto.

A Construção se dará em Sprints, que serão determinadas de acordo com o Product Backlog e discussão entre os membros da equipe. Os dois primeiros sprints serão de 2 semanas, enquanto os 3 últimos serão de 1 semana, totalizando 7 semanas de desenvolvimento. Desta forma, os requisitos mais importantes serão abordados nos primeiros sprints, que serão os mais importantes.

Organização da Equipe

A listagem dos membros da equipe e seus respectivos papéis na equipe estão listados abaixo:

Alysson Rogério de Oliveira - Dev Team
Felipe Manfio Barbosa - Dev Team
Hiago de Franco Moreira - Dev Team
João Vitor Granzotti Machado - Dev Team
Leonardo Sensiate - PO
Thales de Lima Kobosighawa - Dev Team
Vinícius Nakasone Dilda - Scrum Master

A tabela abaixo lista as atividades e os membros da equipe envolvidos em cada uma delas:

Atividade	Envolvidos
Entrevista - Extração de requisitos	Leonardo, Felipe, Vinícius
Protótipo do Projeto	Leonardo, Vinícius
Validação do Protótipo	Felipe, João, Leonardo, Thales, Vinícius
Construção User Stories	Leonardo, Vinícius

Plano de Projeto	Leonardo
Plano de testes	Leonardo e Dev Team
Backlog do Produto	Leonardo e Vinícius
Sprint Planning	Todos
Sprints	Todos
Desenvolvimento do Aplicativo	Todos
Apresentação de protótipos desenvolvidos ao cliente	Leonardo, Vinícius e membros do Dev Team
Testes de aplicativo	Dev Team
Apresentação do projeto	Todos

Dentre os papéis da equipe, a responsabilidade do Scrum Master é organizar a equipe e coordenar a equipe com relação às atividades do método SCRUM. O PO tem a responsabilidade de conversar com o cliente, entender os requisitos e manter o Development Team ciente de como o produto deve ser, de forma a não distanciar o desenvolvimento dos interesses do cliente.

É responsabilidade do Development Team desenvolver o aplicativo da melhor forma possível, tentando abordar todos os requisitos especificados pelo cliente/PO. Além disso, o PO e Scrum Master devem auxiliar no desenvolvimento do aplicativo.

Todos os membros devem estar dispostos a fazer o seu melhor e contribuir com seu máximo para que o projeto seja concluído dentro do prazo e de forma a satisfazer as vontades do cliente.

5. Conclusão

Recursos que serão utilizados

Para o desenvolvimento do aplicativo, será utilizado o framework React Native juntamente com a linguagem de programação Javascript, visto que estas duas juntas são ideais para o desenvolvimento de aplicativos como o deste



projeto. Além disso, será utilizado o banco de dados Firebase para armazenar os dados referentes aos eventos e usuários. As IDEs de desenvolvimento ficam a cargo dos desenvolvedores, mas é sugerido que utilizem o Visual Studio.

Resultados esperados com o projeto desenvolvido

Espera-se que além de desenvolver um Minimum Valuable Product funcional do aplicativo, a equipe se familiarize com o método ágil SCRUM e também com toda a documentação que o desenvolvimento de um projeto como este envolve.

Também espera-se que o produto final satisfaça as vontades do cliente e consiga atender à todos os requisitos extraídos no início e durante o projeto.

Recursos para monitoração e acompanhamento do projeto

Para o acompanhamento das atividades do projeto, serão usados o Google Drive e o GitHub, onde estarão disponíveis toda a documentação e os códigos desenvolvidos para o aplicativo.

Para a coordenação dos Sprints, serão utilizados o Kanban (Trello) para determinar as atividades a serem feitas e seus respectivos estados, o burndown chart para acompanhar o desempenho de cada sprint e o rendimento da equipe, além de utilizar diagramas de casos de uso e testes de cada atividade de desenvolvimento.

Além de tudo, serão realizadas reuniões diárias para acompanhamento do projeto, onde os membros irão expor a situação de suas atividades. Ao final de cada sprint, serão realizadas reuniões de revisão e reuniões de retrospectiva para avaliar o sprint e auxiliar no planejamento dos próximos sprints/ atividades.