

Relatório Fase 2



GESTÃO SCRUM DO PROJETO

CINELEI

Licenciatura em Engenharia Informática

Gestão de Projetos em Engenharia

Autores:

Carlos Eduardo Castro Carvalho nº 70540

Diogo Francisco Amorim Viana nº 70671

Luís Pedro Costeira Lima nº 70703

Tiago André Lobo Sampaio nº 69684

Vasco Miguel Faria Dias Teixeira nº 72314

Conteúdo

Introdução.....	3
Equipa de Trabalho	3
Product Backlog	4
Sprint Backlog	11
Burndown Chart.....	13
Daily Scrum Report	15
Sprint Review	17
Sprint Retrospective	17
Conclusão	18
Autoavaliação.....	19
Bibliografia	20

Introdução

Respondendo aos requisitos de um Product Owner, foi pedida a elaboração de uma aplicação denominada por “CineLei”. Devido à necessidade de abertura do negócio o mesmo, solicitou uma aplicação que permitisse consulta de um catálogo de filmes e, por sua vez, a visualização dos mesmos no website de forma gratuita.

No decorrer do desenvolvimento do trabalho foi recorrido a um método de trabalho, nomeadamente, o Scrum, que compreendia reuniões gerais entre todos os elementos no desenvolvimento da aplicação.

Foi efetuado de igual forma, um levantamento de requisitos que deu origem a um Product Backlog, com breves descrições de tarefas a cumprir.

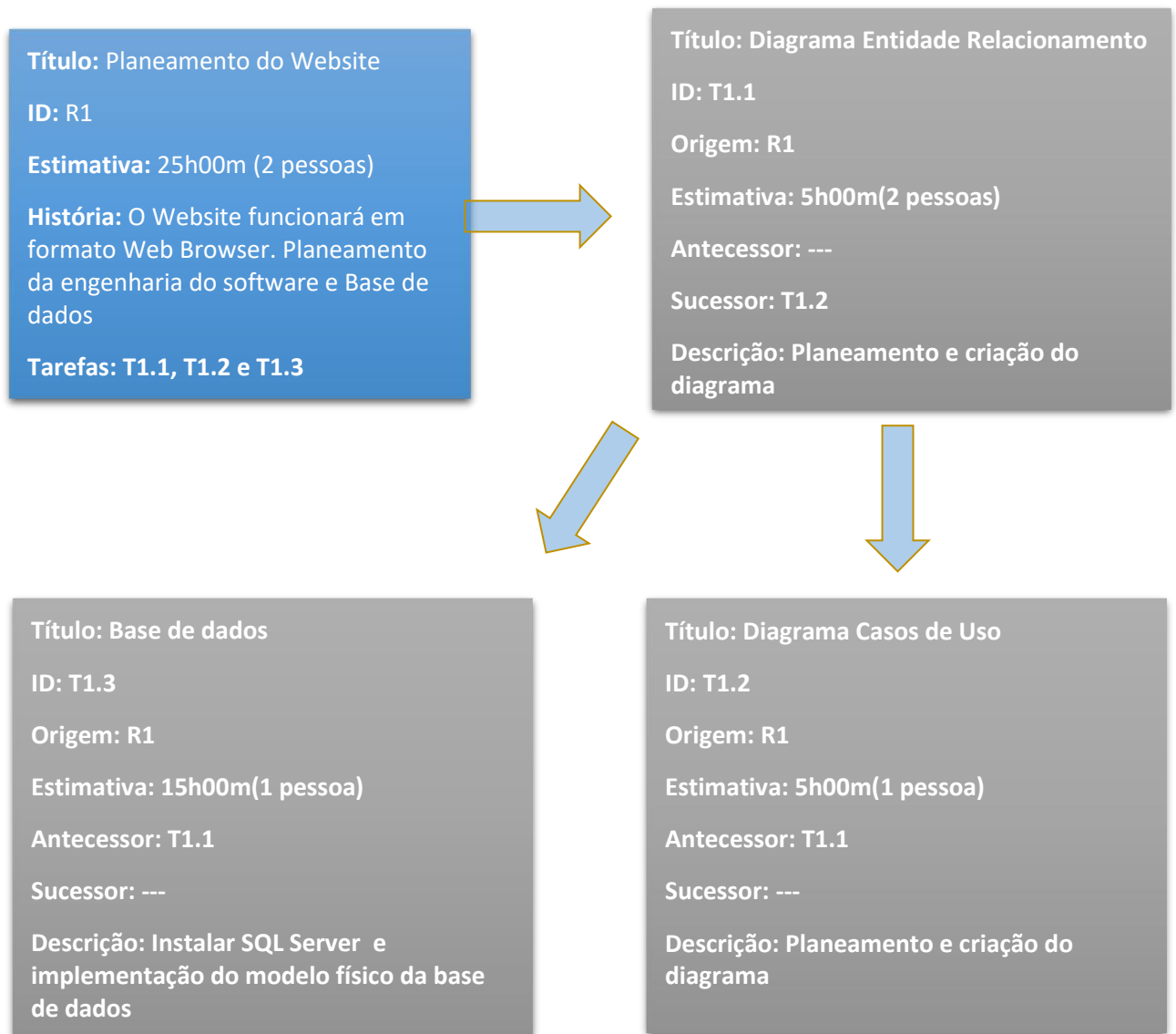
Equipa de Trabalho

Para uma melhor organização de trabalho e para o devido desenvolvimento foram designados o **Product Owner**: Carlos Carvalho, **Scrum Master**: Diogo Viana e **Developers**: Vasco Teixeira, Luís Lima e Tiago Sampaio.

O Carlos Carvalho é a entidade que solicitou a aplicação final. O mesmo tem na sua responsabilidade a lista de requisitos, que torna possível a criação de um Product Backlog, sendo este realizado com base nas metas definidas pelos devidos requisitos, controlando desta forma, todo o desenvolvimento do projeto.

O Scrum Master, Diogo Viana, é o especialista no Scrum. O próprio tem o dever de supervisionar todo o projeto, mantendo a ideia de progresso sucessivo e corrigindo todos os problemas que possam aparecer. Por último, os Developers, são os elementos da equipa que tornam toda a ideologia em software, realizando as tarefas devidas previamente referidas no Product Backlog.

Product Backlog



Título: Planeamento Website Parte 2

ID: R2

Estimativa: 5h00m (2 pessoas)

História: Finalizar o planeamento do Website

Tarefas: T2.1



Título: Preparação do FrontOffice e BackOffice através de Mockups

ID: T2.1

Origem: R2

Estimativa: 5h00m (2 pessoas)

Antecessor: ---

Sucessor: ---

Descrição: Planeamento e criação das Mockups

Título: Desenvolvimento do Software da Aplicação

ID: R3

Estimativa: 0h30m (1 pessoa)

História: O software funcionará em web browser e é implementada em C#

Tarefas: T3.1



Título: Preparação do web browser

ID: T3.1

Origem: R3

Estimativa: 1h00m (1 pessoa)

Antecessor: ---

Sucessor: ---

Descrição: Instalar o Visual Studio

Título: Registrar Conta

ID: R4

Estimativa: 6h00m (2 pessoas)

História: O utilizador deveria poder registar se no Website

Tarefas: T4.1, T4.2 e T4.3



Título: Programar registo

ID: T4.1

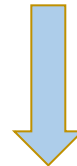
Origem: R4

Estimativa: 2h00m (1 pessoa)

Antecessor: ---

Sucessor: T4.2

Descrição: Programar registo com os devidos dados



Título: Programar confirmação de dados

ID: T4.3

Origem: R4

Estimativa: 2h00m (1 pessoa)

Antecessor: T4.1

Sucessor: ---

Descrição: Programar confirmação de email

Título: Programar registos 3rd Party

ID: T4.2

Origem: R4

Estimativa: 2h00m (1 pessoa)

Antecessor: T4.1

Sucessor: ---

Descrição: Programar registo com o Google e Facebook

Título: Login da Conta

ID: R5

Estimativa: 4h00m (1 pessoa)

História: O utilizador deverá poder fazer o Login no Website

Tarefas: T5.1 e T5.2



Título: Programar Login

ID: T5.1

Origem: R5

Estimativa: 2h00m (1 pessoa)

Antecessor: ---

Sucessor: T5.2

Descrição: Programar Login



Título: Verificar dados

ID: T5.1

Origem: R5

Estimativa: 2h00m (1 pessoa)

Antecessor: T5.1

Sucessor: ---

Descrição: Verificar dados inseridos pelo utilizador na base de dados

Título: Catálogo

ID: R6

Estimativa: 18h00m (3 pessoas)

História: O utilizador deverá poder aceder ao catálogo de filmes do Website

Tarefas: T6.1 e T6.2



Título: Programar a exibição do catálogo

ID: T6.1

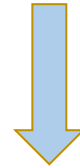
Origem: R6

Estimativa: 8h00m (2 pessoa)

Antecessor: ---

Sucessor: T6.2

Descrição: Programar a visualização de filmes em exibição no catálogo



Título: Programar a filtragem de filmes por preferência

ID: T6.1

Origem: R6

Estimativa: 2h00m (1 pessoa)

Antecessor: T6.1

Sucessor: ---

Descrição: Programar a filtragem de filmes com uma ComboBox com todas as opções de género de filme

Título: Filme

ID: R7

Estimativa: 48h00m (3 pessoas)

História: A aplicação deverá permitir ao utilizador selecionar o filme desejado

Tarefas: T7.1 e T7.2



Título: Programar funcionalidades

ID: T7.1

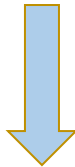
Origem: R7

Estimativa: 24h00m (3 pessoas)

Antecessor: ---

Sucessor: ---

Descrição: Programar funcionalidades de favoritos e vistos através de dois botões distintos.



Título: Programar selecionador de filme

ID: T7.2

Origem: R7

Estimativa: 24h00m (3 pessoas)

Antecessor: ---

Sucessor: ---

Descrição: Programar selecionador através de um clique na capa do filme, em seguida direcionar para informações e visualização do filme.

Título: Sair da conta

ID: R8

Estimativa: 2h00m (1 pessoa)

História: A aplicação deverá permitir ao utilizador sair da conta.

Tarefas: T8.1



Título: Programar opção de sair da conta

ID: T8.1

Origem: R8

Estimativa: 2h00m (1 pessoa)

Antecessor: ---

Sucessor: ---

Descrição: Programar opção de sair da conta caso tenha sido efetuado login.

Título: Publicidade

ID: R9

Estimativa: 10h00m (2 pessoas)

História: A aplicação deverá conter publicidade.

Tarefas: T9.1



Título: Programar a publicidade

ID: T9.1

Origem: R9

Estimativa: 10h00m (2 pessoas)

Antecessor: ---

Sucessor: ---

Descrição: Conectar admob com o Website .

Sprint Backlog

- Sprint 1 (1 de novembro de 2021 - 12 de novembro de 2021) [11 dias]

•

Requisitos	Importância	Tarefas
1	Máxima	T1.1 T1.2 T1.3
2	Máxima	T2.1
3	Média	T3.1
4	Alta	T4.1 T4.2 T4.3
5	Média	T5.1 T5.2

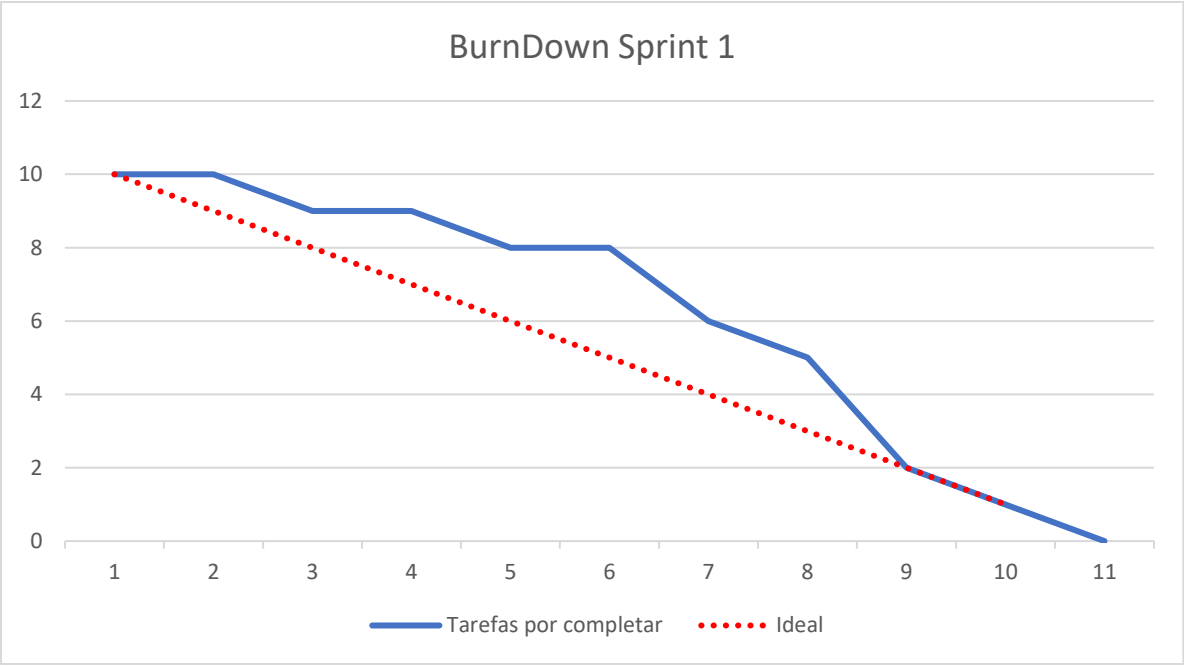
- **Sprint 2 (15 de novembro de 2021 - 2 de dezembro de 2021) [17 dias]**

Requisitos	Importância	Tarefas
6	Máxima	T6.1 T6.2
7	Baixa	T7.1 T7.2
8	Baixa	T8.1
9	Média	T9.1

Burndown Chart

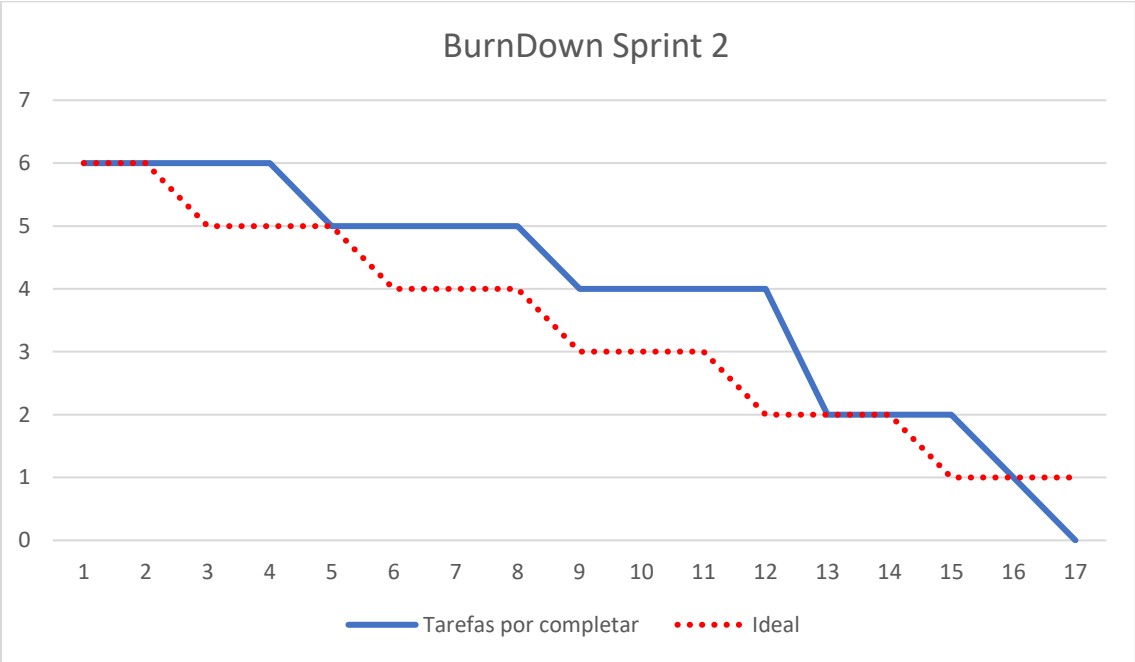
Sprint 1:

Dias	Tarefas por completar	Tarefas executadas
1	10	0
2	10	0
3	9	1
4	9	0
5	8	1
6	8	0
7	6	2
8	5	1
9	2	3
10	1	1
11	0	1



Sprint 2:

Dias	Tarefas por completar	Tarefas executadas
1	6	0
2	6	0
3	6	0
4	6	0
5	5	1
6	5	0
7	5	0
8	5	0
9	4	1
10	4	0
11	4	0
12	4	0
13	2	2
14	2	0
15	2	0
16	1	1
17	0	1



Daily Scrum Report

Sprint 1:

Data: 5 de novembro 2021

Requisitos	Para Fazer	A Fazer	Feito
1		T1.3	T1.1 T1.2
2		T2.1	
3		T3.1	
4	T4.1 T4.2 T4.3		
5	T5.1 T5.2		

Sprint 1:

Data: 28 de novembro 2021

Requisitos	Para Fazer	A Fazer	Feito
6			T6.1 T6.2
7			T7.1 T7.2
8	T8.1		
9	T9.1		

Sprint Review

No final de cada uma das sprints, os Developers optam por fazer uma reunião para rever todo o trabalho feito até à data. Esta reunião é constituída pelo Product Owner Carlos Carvalho e por todos os Developers, tais como, Vasco Teixeira, Luís Lima e Tiago Sampaio para apresentar os resultados que foram obtidos de maneira a perceber o desenvolvimento do produto final.

Assim, no final da reunião o Product Owner demonstra que todo o processo e desenvolvimento do produto o satisfaz.

Sprint Retrospective

O QUE CORREU BEM?

- Reuniões produtivas;
- Cliente satisfeito;
- Tarefas executadas com eficácia.

O QUE CORREU MAL?

- Tarefas atrasadas.

ASPETOS A MELHORAR

- Realizar tarefas dentro do prazo.

IDEIAS

- Monthly updates para o cliente.

Esta retrospectiva é referente ao primeiro sprint realizado, onde é referido tudo o que correu bem, mal, aspetos a melhorar e algumas ideias futuras para um projeto bem-sucedido. Esta reunião é constituída pelos Developers Vasco Teixeira, Luís Lima e Tiago Sampaio e pelo Scrum Master, Diogo Viana.

Conclusão

Com o término desta segunda fase, concluímos que conseguimos alcançar todos os objetivos propostos através da utilização de determinados métodos, servindo de exemplo o Burndown Chart que permite uma melhor compreensão de tudo o que foi desenvolvido ao longo do projeto e de igual forma, mantém em ordem todo o funcionamento do mesmo.

Autoavaliação

Para a autoavaliação desta segunda fase do relatório classificamos o mesmo com uma nota de **16 valores**. Esta nota foi estipulada face à qualidade de argumentação apresentada, de acordo com todo o material disponibilizado pelo docente e partir de exemplos especificados em aula.

Bibliografia

- N.K. Rad and F. Turley (2013) The Scrum Master Training Manual – A Guide to Passing the Professional Scrum Master.