

VanBora

Plano de Gerência de Projeto

Versão 1.0

Conteúdo

[1.Plano do Projeto](#)

[1.1.Escopo](#)

[1.2.Ciclo de Vida Empregado](#)

[1.3.Desenvolvimento](#)

[2.Cronograma](#)

[3.Análise de Riscos](#)

[4.Recursos Humanos](#)

[4.1.Perfis Necessários](#)

[4.2.Equipe e Papéis](#)

[4.3.Treinamento e Capacitação](#)

[5.Planos Adjuntos](#)

[6.Aprovação](#)

1.Plano do Projeto

De acordo com as necessidades atuais dos alunos de cursos de graduação em todo o país, nossa equipe procura um produto que auxilie estes a se comunicar com transportes universitários.

1.1. Escopo

O objetivo do Projeto é criar uma aplicação onde alunos, que precisam manter um transporte coletivo para chegar aos câmpus e faculdades, necessitando notificar ao motorista quando e onde vai precisar do serviço ou não, o mesmo ocorrendo com o motorista, precisando saber onde está cada aluno pertencente ao seu transporte, possam contar com uma solução viável para estes impasses. A equipe visa desenvolver uma aplicação que monitore e gerencie horários e localização tanto de cada aluno como do próprio motorista/transporte. Esta solução seria o **VanBora**, aplicação móvel que poderia estar na palma da mão de cada um.

A necessidade surge observando que os estudantes deste contexto, fazem uso de aplicações de mensagens para informar suas posições quanto ao transporte universitário, demandando um esforço maior de todos os envolvidos para saber a localização de cada um e o condutor, por sua vez, necessita ficar atentamente conferindo no mensageiro para saber se precisa passar em uma determinada localidade ou não tanto na ida quanto na volta. Além disso, o mesmo ainda precisa informar o quão longe se encontra de alguma faculdade/instituição.

Pensamos na possibilidade de haver um app para gerenciar tudo isso, onde alunos e transportes (van) são "rastreados" para que todos tomem ciência da localização/status dos outros. Ao ser notificado da volta/ida ou não, o motorista, por exemplo, contaria com a geração de notificação sobre a nova rota, diretamente em mapa, sugerindo outra rota mais rápida e ideal. O estudante, por sua vez, contaria com uma forma mais rápida de avisar o transporte da sua ausência ou não.

1.2. Ciclo de Vida

As fases do ciclo de vida estão descritas da seguinte forma:

- **Planejamento**

Fase inicial do projeto, aqui o escopo geral do projeto será definido, estimativas serão feitas e os documentos como o Documento de Gerência de Projeto e Documentos de Gerência de Configuração serão definidos nessa etapa;

- **Requisitos**

A equipe se mobiliza para capturar todo o escopo possível sobre o problema, verificando impasses e coletando as expectativas para o projeto. Aqui acontece a fase de Engenharia de Requisitos, onde os requisitos do sistema serão levantados, o seu escopo será detalhado e especificado, com documentos como o Documento de Requisitos, possíveis protótipos, e abordagens semelhantes;

- **Arquitetura**

Elabora-se toda a arquitetura detalhada do projeto juntamente com um protótipo funcional do produto, devidamente validados com todos os stakeholders;

- **Construção**

O desenvolvimento do produto propriamente dito ocorre nessa fase, como o código-fonte e configurações de ambiente, com base nos requisitos e na arquitetura definidos e validados. Mudanças e alterações também ocorrem aqui;

- **Verificação e Validação**

Aqui é feita a garantia de qualidade do produto, onde são aplicadas diretrizes de qualidade para que o produto chegue ao consumidor final com um nível de qualidade aceitável;

- **Entrega**

Realiza-se aplicação de diretrizes de qualidade para que o produto chegue ao consumidor final com um nível de qualidade aceitável. Aqui também é feita a transição para o ambiente de produção.

2.Cronograma e atividades

As atividades macros e suas estimativas de horas estão descritas a baixo:

- Atividades de planejamento
 - Plano de projeto - 18 horas
 - Plano de gerência e configuração - 4 horas
- Atividades de desenvolvimento
 - Engenharia de Requisitos - 8 horas
 - Arquitetura de Software - 15 horas
 - Design - 30 horas
 - Codificação - 120 horas
 - Testes - 60 horas
- Atividades de negócio
 - Desenvolver Canvas BMG - 5 horas
 - Desenvolver VPD - 5 horas
 - Análise de negócio - 3 horas

Total de horas para o projeto: 268

O detalhamento de cada uma das atividades do projeto e suas datas de entrega estarão descritas no trello, que pode ser acessado através do seguinte link:

<https://trello.com/b/EhTpl06z/mercado-de-software>

3.Recursos Humanos

A contratação será feita analisando a aptidão em alguma área específica necessária para o projeto, porém com treinamento especializado caso alguma competência esteja em falta pelos membros disponíveis.

A obtenção de candidatos potenciais é obtida através de processo seletivo, por meio de pesquisa de aptidão para as áreas decorrentes do projeto, cada candidato informa/comprova suas habilidades e com esses resultados obtemos a distribuição dos mesmos.

3.1. Perfis Necessários

Função	Quantidade
Líder de Projeto	1
Desenvolvedor	3
Arquiteto	1
Analista de Requisitos	1
Testador	1
Gestor Tecnológico	1
Gerente de Recursos Humanos	1

3.2. Equipe e Papéis

Formação e Capacidades	Nome	Papel	Horas por semana
Currículo	Daniel	Gerente de Projeto, Desenvolvedor	2
Currículo	Gleibson	Arquiteto, Desenvolvedor	2
Currículo	Gabriela	Arquiteta	2
Currículo	Yuri	Testador	2
Currículo	Alexandre	Analista de requisitos	2
Currículo	Cleber	Desenvolvedor, Gestor Tecnológico	3
Currículo	Pedro	Analista de Mercado	3
Currículo	Gustavo	Gerente de Configuração	2

3.3. Contratação e Incentivo aos Profissionais Qualificados

Diante dos papéis necessários para o projeto, é necessário competências específicas para cada um, vide quadro abaixo:

Papel	Habilidades Necessárias	Conhecimentos Necessários
Gerente de Projeto	Organização, liderança, tomada de decisão, gestão de pessoas	Kanban(Trello), Google Drive
Arquiteto	Experiência com arquiteturas móveis, conhecimentos de modelagem e documentação de arquiteturas de software, conhecer e aplicar padrões arquiteturais para tecnologias móveis.	Draw.io, Google Drive
Desenvolvedor	Experiência em linguagem Java, experiência com programação para android, noções de arquitetura mobile	Linguagem Java, Google Drive, Android Studio
Testador	Experiência em linguagem Java, experiência com programação para android, noções de arquitetura mobile	Linguagem Java, Google Drive, Android Studio
Analista de Requisitos	Familiaridade com o nicho de mercado do software, facilidade em comunicação, organização, conhecimentos em linguagem UML	Draw.io, Google Drive
Gestor Tecnológico	Experiência com arquiteturas móveis, conhecimentos de modelagem e documentação de arquiteturas de software, conhecer e aplicar padrões arquiteturais para tecnologias móveis, experiência em linguagem Java, experiência com programação para android, noções de arquitetura mobile.	Linguagem Java, Google Drive, Android Studio, Draw.io.

Para a contratação, é necessário que o profissional mostre proficiência nas habilidades e conhecimentos necessários para o cargo.

O profissional que mostrar desenvoltura em suas atividades, será bonificado de acordo com o quadro abaixo:

Realização	Bonificação
Entrega antes do prazo	1% de bonificação em cima do valor do salário apenas naquele mês de referência, por entrega.
Cursos e certificados realizados relacionados ao projeto(pela empresa ou fora dela)	10% de bonificação em cima do valor do salário apenas naquele mês de referência, por curso.
Inovação e ideias que forem aplicadas no projeto	50% de bonificação em cima do valor do salário apenas naquele mês de referência, por inovação.
Pós-graduação lato sensu ou stricto sensu	50% de bonificação em cima do valor atual do salário de forma vitalícia.

3.4. Treinamento, Capacitação e Passagem de Conhecimento

Os treinamentos a serem ministrados para a equipe de projeto e o esquema de integração dos recursos humanos do projeto são citados a seguir.

Referente aos treinamentos de team building, bem como treinamentos para atuação específica em todas as áreas, ferramentas e tecnologias utilizadas, os membros da equipe que estiverem incapacitados para a execução de qualquer atividade relativa ao projeto, terão prévio treinamento com a própria equipe, juntamente com material referente ao conhecimento necessário para o projeto. Nestes casos a equipe conta com workshops credenciados na área de engenharia de software, com integração de novos conceitos e tecnologias.

A capacitação de cada membro será feita em períodos específicos, de acordo com as indicações de gargalos mensuradas pelo Gestor Tecnológico (membro importante na equipe), o qual trabalha como espião analisando possibilidades de melhorias no projeto, produto ou processo e sugerindo a integração de novos conceitos, visando enriquecer a qualidade do produto do trabalho de toda a equipe. Detalhes sobre os treinamentos e tecnologias previstas estarão definidos no [Plano de Gerência de Configuração](#).

4. Documentos Adjuntos

- [Documento de Arquitetura](#);
- [Documento de Requisitos](#);
- [Plano de Gerencia de Configuração](#);
- Plano de Manutenção e Suporte;

5. Aprovação

As informações e regras levantadas por este documento, contempla a efetiva realização do Projeto do Sistema **VanBora**, sendo de âmbito geral à toda a equipe, clientes e afins. Ficam acordadas as partes sobre o cumprimento deste plano ao longo de toda sua execução, para efetivação do acordo e entrega do produto final solicitado. A aprovação do plano será feita após sua conclusão, via email.