

# DOCUMENTO DE PLANEJAMENTO DE PROJETO DE SOFTWARE

## IDENTIFICAÇÃO DOS COMPONENTES DO GRUPO

- Gabriel Marinho (201804655);
- Leonardo Fernandes (201804674);
- Thailane Dutra (201810133);
- Vinícios Barbosa (201618273);
- Wendel Marques (201702793).

## OBJETIVO

O objetivo deste documento é definir detalhadamente fatores relevantes de planejamento, execução e acompanhamento do desenvolvimento do sistema Alumni do Instituto de Informática da Universidade Federal de Goiás (INF-UFG). Estes fatores abrangem principalmente escopo e cronograma detalhado de atividades. Este planejamento é o plano de nível mais alto gerado e usado por estas pessoas:

- O **scrum master** utiliza-o para coordenar a equipe, planejar o cronograma do projeto e as necessidades de recursos e para acompanhar o andamento do projeto em relação ao cronograma estabelecido previamente.
- O **analista de qualidade** utiliza-o desenvolver análises e sistematização das atividades relativas à área de qualidade de acordo com a política da empresa.
- Os **membros da equipe** do projeto utilizam-o para entender o que precisam fazer, quando precisam fazê-lo e quais são as outras atividades das quais eles dependem.

## ESCOPO

### Motivação

O software a ser desenvolvido tem como objetivo suprir a necessidade de uma plataforma de gerenciamento de ex-alunos do INF-UFG.

O sistema tem como principais objetivos:

- Gerar dados estatísticos concernentes à atuação profissional dos ex-alunos;
- Divulgação de vagas de emprego;
- Promover eventos ligados ao INF-UFG; e,
- Criar *networking*.

## Composição da equipe

- Scrum Master: Wendel Marques
- Analista de Qualidade: Leonardo Fernandes
- Equipe de desenvolvimento:
  - Engenheiro de Requisitos: Vinicios Barbosa.
  - Programadores: Thailane Lopes e Vinicios Barbosa.
  - Engenheiro de Testes: Gabriel Marinho.
- Product Owner: Renato Bulcão.
- Representantes: Pollyana Queiroz.

## Papéis e responsabilidades

Papel	Responsável	Descrição
Scrum Master	Wendel Marques	Responsável pelo planejamento e acompanhamento das atividades. Aloca recursos, dimensiona tarefas e interage com o cliente e seus representantes.
Analista da Qualidade	Leonardo Fernandes	Responsável pela definição do processo que garante a qualidade do software que está sendo produzido. Realiza auditorias de qualidade e coleta métricas ao longo do projeto.
Engenheiro de Requisitos	Vinicios Barbosa	Responsável pelo levantamento e análise de requisitos do software.
Engenheiro de Testes	Gabriel Marinho	Responsável pela definição do ambiente de testes e planejamento dos casos de testes.
Programadores	Thailane Lopes e Vinicios Barbosa	Responsáveis pela criação do código fonte.
Cliente	Renato Bulcão e Pollyana Queiroz	Responsáveis por gerenciar as funcionalidades que serão implementadas, os requisitos, liberações de incrementos, orçamento e riscos.
Representante		

**Tabela 1.** Papéis e responsabilidades

## CRONOGRAMA

Os custos de desenvolvimento aproximados da plataforma Alumni seguem listados a seguir.

**Hardware:** três computadores domésticos, sendo dois notebooks (máquinas de desenvolvimento) e o terceiro um desktop (servidor). Valor aproximado: R\$ 3500,00

**Software:** Google Maps Platform, Microsoft Windows 10 Pro, Microsoft Project e Microsoft Office. Valor Aproximado: R\$ 1500.00,00

**Salários:** a tabela a seguir apresenta uma estimativa dos custos de mão de obra técnica para o desenvolvimento, tendo como base os valores médios praticados em Goiânia, Goiás.

Função	Horas Aprox.	Custo/hora	Total individual
Scrum Master	185	R\$ 30,00	R\$ 5.550,00
Analista de Qualidade	178	R\$ 25,00	R\$ 4.450,00
Engenheiro de Requisitos	168	R\$ 20,00	R\$ 3.360,00
Engenheiro de Testes	190	R\$ 20,00	R\$ 3.800,00
Programadora	242	R\$ 20,00	R\$ 4.840,00
Total Aproximado: R\$ 22.000,00			

**Tabela 2.** Estimativa de custos salariais

**Estrutura Física:** assumindo que a execução do projeto é de oitenta e oito (88) dias, a tabela a seguir demonstra os gastos aproximados com estrutura.

Item	Valor Aprox.	Valor em reais
Aluguel	R\$ 800,00/mês	R\$ 2.350,00
Internet de alta velocidade	R\$ 100,00/mês	R\$ 290,00
Energia Elétrica	R\$ 120,00/mês	R\$ 360,00
Telefone	R\$ 50,00/mês	R\$ 150,00
Mobília	R\$ 1000,00	R\$ 1000,00
Total Aproximado: R\$ 4.150,00		

**Tabela 3.** Estimativa de custos estruturais

O custo total aproximado de desenvolvimento é de: **R\$ 31.150,00.**

Cronograma previsto

	Atividade	Início	Fim	Antec.	% Concluído	Atribuído a	Duraç...	Esforço	Custo
1	Concepção	27/03/19	02/04/19		100%		5d	5,60%	
2	Reunião com Product Owner	27/03/19	29/03/19		100%	Wendel	3d	3,36%	R\$450,00
3	Definição inicial de escopo e riscos	01/04/19	02/04/19		100%	Wendel; Vinícios; Leonardo	2d	2,24%	R\$900,00
4	Engenharia de Requisitos	01/04/19	10/05/19		100%		30d	23,86%	
5	Análise de sistemas similares	04/04/19	05/04/19		100%	Vinícios	2d	2,27%	R\$240,00
6	Entrevista com professores	05/04/19	09/04/19		100%	Vinícios	3d	3,41%	R\$240,00
7	Criar diagrama de casos de uso	01/04/19	02/04/19		100%	Thailane; Vinícios	2d	2,27%	R\$480,00
8	Coletar demais requisitos	11/04/19	16/04/19		100%	Vinícios	4d	4,54%	R\$480,00
9	Especificação de requisitos	17/04/19	23/04/19		100%	Vinícios; Wendel	5d	5,68%	R\$1.200,00
10	Verificação de requisitos	24/04/19	26/04/19	9	100%	Gabriel; Vinícios; Wendel	3d	3,41%	R\$960,00
11	Criar diagrama de classes	16/04/19	26/04/19		100%	Thailane; Vinícios	9d	10,23%	R\$1.200,00
12	Validação de requisitos	29/04/19	10/05/19		100%	Vinícios	10d	8,80%	R\$480,00
13	Desenvolvimento	14/05/19	05/07/19		0%		39d	54,50%	
14	Desenvolvimento do protótipo de design do software	14/05/19	15/05/19		100%	Thailane; Vinícios; Leonardo; Wendel	2d	2,27%	R\$3.200,00
15	Desenvolvimento do sistema	16/05/19	05/07/19	14	56%	Thailane; Vinícios	37d	42,01%	R\$9.600,00
16	Implementação	08/07/19	17/07/19		0%		8d	4,50%	
17	Casos de teste unitários	08/07/19	17/07/19		0%	Leonardo; Gabriel	8d	4,5%	R\$970,00
18	Implantação	18/07/19	25/07/19		0%		6d	11,40%	
19	Validação do sistema (Critérios de aceitação)	18/07/19	25/07/19	17	0%	Leonardo; Gabriel	6d	11,40%	R\$1.600,00
20						Total	88d	100%	R\$22.000,00

Imagem 1. Cronograma detalhado

Gráfico de Gantt

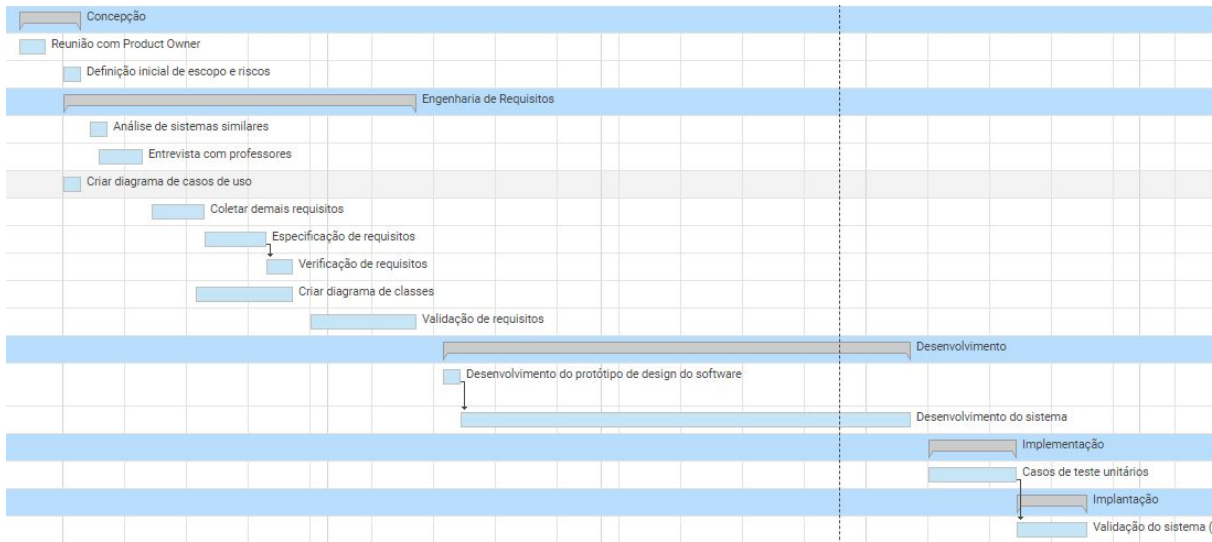


Imagem 2. Gráfico de Gantt