



# Plano de Projeto

## 1. Introdução

Este documento registra o Plano de Projeto de Desenvolvimento do Sistema Project Challenge.

## 2. Escopo do Projeto

O projeto challenges visa criar uma aplicação que incentiva crianças e adolescentes a executar atividades domésticas, escolares entre outras, através de desafios, usando um sistema de incentivos e premiações.

### 2.1. Escopo do Produto

O escopo do produto de software alvo do projeto aqui descrito foi definido por meio de histórias de usuário e armazenado no Backlog do Produto. Contudo, nem todas histórias do Backlog do Produto serão implementadas no presente projeto. Apenas as histórias incluídas no Backlog da Release e, portanto, é este último backlog que de fato delimita o escopo do produto para o projeto corrente. Por fim, a cada iteração do projeto (Sprint), as histórias selecionadas são armazenadas no Backlog do Sprint. A Tabela 1 apresenta os links de acesso para cada um destes backlogs.

Backlog	Link de acesso
Produto	<a href="https://goo.gl/ViyCzF">https://goo.gl/ViyCzF</a>
Release	<a href="https://goo.gl/ViyCzF">https://goo.gl/ViyCzF</a>
Sprint	<a href="https://goo.gl/21RYia">https://goo.gl/21RYia</a>

Tabela 1 - Links de acesso para os backlogs associados ao projeto.

É digno de nota o fato de que qualquer backlog é mutável ao longo do desenvolvimento de um projeto. Desta forma, na iniciação de cada sprint do projeto faz-se necessária uma revisão das histórias contidas em cada um dos backlogs aqui mencionados.

### 2.2. Restrições e Premissas do Projeto

Nesta seção, na Tabela 2, são descritas as restrições e as premissas do projeto. As restrições documentam qualquer limitação referente a algum compromisso do projeto, que necessariamente deve ser atendida. As premissas, por outro lado, definem condições que devem ser satisfeitas para que o plano de projeto proposto seja realmente exequível.



Tipo	Descrição
Restrição	Temos uma quantidade limitada de desenvolvedores e papéis do scrum que são delegados entre os 4 membros da equipe, podendo resultar em até mais de 1 papel por membro.
Restrição	Temos um prazo estrito de encerramento do semestre portanto um limite improrrogável para entrega além de sprints limitadas no tempo também.

Tabela 2 - Premissas e restrições do projeto.

### 3. Equipe e Infraestrutura

No planejamento do projeto, é preciso definir os recursos necessários para sua boa condução. Dentre estes recursos, em projetos de software, destacam-se os recursos humanos. Para o presente projeto, os papéis definidos são descritos na Tabela 3, assim como os responsáveis por executá-los.

Papel	Responsável	Contato	Necessidade de treinamento
Dono do Produto - Desenvolvedor IOS	Paulo Renan	p.rsizardi@gmail.com	Nenhum
Gerente do Projeto - Desenvolvedor IOS	Rodolfo Roca	rroca1982@gmail.com	Nenhum
Analista de Qualidade - Projetista - Desenvolvedor Android - Scrum Master	Wender Galan	contato@wendergalan.com	Acompanhar o desenvolvimento do projeto de perto.
Analista de Requisitos - Desenvolvedor Android	Matheus Pimentel	matheus200713@gmail.com	Estudo como realizar o levantamento de requisito e especificações do projeto.

Tabela 3 - Equipe do projeto.



Por sua vez, os recursos materiais e de infraestrutura para o projeto estão definidos na Tabela 4.

Recurso	Descrição	Quantidade
Macbook com IDE Xcode	Irá servir para o desenvolvimento do app para a versão IOS.	2 Unidades
iPhone	Irá servir para o teste do aplicativo da versão IOS.	A maior quantidade possível com tamanhos de telas diferentes.
Android Studio	IDE para desenvolvimento da versão Android	2 Unidades
Smartphone com Android	Irá servir para o teste do aplicativo da versão Android.	A maior quantidade possível com tamanhos de telas diferentes

Tabela 4 - Recursos e infraestrutura necessários para o projeto.

## 4. Cronograma do Projeto

O cronograma deste projeto é definido pelo Quadro de Tarefas do Projeto, que pode ser acessado em <https://goo.gl/7vUAhN>.

Além disso, os marcos deste projeto são definidos na Tabela 5. A princípio, cada fim de Sprint é um marco do projeto.

Identificador do marco	Data
Entrega da Sprint 1	28/03/2018
Entrega da Sprint 2	09/05/2018
Entrega da Sprint 3	19/06/2018

Tabela 5 - Marcos do projeto.

## 5. Riscos

A lista de riscos do projeto, definida em <https://goo.gl/on1waC>, inclui o identificador de cada risco, uma breve descrição, sua probabilidade e impacto de ocorrência e sua prioridade de tratamento.



A cada reunião de acompanhamento a lista dos riscos é revista, em especial em busca de riscos anteriormente vislumbrados e que ameaçam o alcance dos objetivos do projeto. Também são revistos as probabilidades e riscos dos já conhecidos.

## 6. Planejamento de Gerência de Dados

Nesta seção é definida a estrutura do repositório de dados do projeto, disponível em <https://github.com/Sw-Lab/cs1-2018-1-project-challenges>

A estrutura do repositório consiste em duas pastas principais “documentation” onde fica a documentação do projeto onde todos têm a permissão de ler e escrever dados, e dentro da pasta “app” temos as pastas “android” onde o integrante Matheus e Wender tem permissão para ler/escrever dados, na pasta “ios” tem a permissão de ler/escrever os integrantes Rodolfo e Paulo e na pasta “assets” todos podem ler/escrever que é onde ficará todos os assets do projeto. Dentro de documentation temos as pastas gerenciamento, requisitos, design, testes, e revisões onde todos temos acesso para ler/escrever.

## 7. Planejamento do Acompanhamento do Projeto

O acompanhamento do projeto será feito essencialmente por meio de três atividades:

- Acompanhamento diário (*stand up meetings* do Scrum) - todos os dias;
- Relato de status periódico somente ao final de uma Sprint.
- Reunião toda quarta-feira às 19 hrs
- Acompanhamento em marcos - conforme o planejamento dos marcos definido na Seção 4.

Além disso, o projeto deve ser replanejado se algum dos critérios definidos a seguir for satisfeito:

- “Ao final de uma sprint não conseguir entregar o plano proposto”;
- “Um ou mais membros da equipe deixaram o projeto”.

## 8. Planejamento da Comunicação

Nesta seção é descrito o plano de comunicação do projeto, conforme as definições da Tabela 6. Para cada comunicação relevante, o responsável por realizá-la, assim como seu meio e momento de realização são definidos.

Comunicação	Responsável	Canal de comunicação	Momento da comunicação
Progresso de uma tarefa.	Todos	Reunião, troca de mensagens.	Pessoalmente em reuniões nos dias das aulas. Em



			reunião semanal da sexta-feira. No momento de commits no projeto.
Finalização de sprint	Todos	E-mail	Entrega de cada fase do projeto

Tabela 6 - Plano de comunicação do projeto.

## 9. Análise de Viabilidade e Comprometimento

Nesta seção é feito o registro da análise de viabilidade do projeto. A Tabela 7 contém os aspectos de viabilidade considerados e o resultado da análise para cada um deles.

Aspecto	É viável?
Técnico	Sim. Todos têm experiência de desenvolvimento nas suas plataformas.
Comercial	Sim.
Legal	Sim.

Tabela 7 - Análise de viabilidade do projeto.

Diante do exposto nesta seção, o presente projeto é considerado viável. Por estar de acordo, todos os membros do projeto consideram, portanto, o plano aqui descrito aprovado.