



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 | https://goo.gl/ViyCzF |
| Release | https://goo.gl/ViyCzF |
| Sprint | https://goo.gl/7vUAhN  |

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 |
|---------------------------------|--|
| Quantidade de membros na equipe | 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. |
| Prazo de entrega do projeto | 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 | Estudo Pessoal |
| Gerente do Projeto - Scrum Master - Desenvolvedor IOS | Rodolfo Roca | rroca1982@gmail.com | Estudo Pessoal |
| Analista de Qualidade - Projetista - Desenvolvedor Android | Wender Galan | contato@wendergalan.com | Estudo Pessoal |
| Analista de Requisitos - Desenvolvedor Android | Matheus Pimentel | matheus200713@gmail.com | Estudo Pessoal |

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.

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 - Semanal - Reunião toda sexta-feira às 21h;
- 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:

- “Todo o projeto foi concluído e o aplicativo está rodando em ambas as plataformas”;
- “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 | Pessoalmente em reuniões nos dias das aulas. Em reunião semanal da sexta-feira. No momento de |




| | | | |
|-----------------------|-------|--------|--|
| | | | commits no projeto. E troca de mensagens via celular.  |
| 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.