

Documento de Lições Aprendidas

Controle de Ponto

Versão <1.0>

Objetivo do Documento
Este documento tem por objetivo identificar as lições aprendidas durante o projeto, a fim de repetir aspectos positivos e evitar repetir aspectos negativos em futuros projetos.

1 Lições Aprendidas Positivas

Nro	Lição Aprendida	Ação Tomada e Resultado
01	<i>Dedicação à análise na fase inicial do projeto evita retrabalho</i>	<i>Descrever os Casos de Uso detalhadamente evita equívocos ao desenvolver e dá mais produtividade</i>
02	<i>Validar as funcionalidades através de protótipos evita retrabalho</i>	<i>Os Protótipos são bons para dar mais corpo aos Casos de Uso e dão definição e produtividade no desenvolvimento (principalmente quando não é utilizado um editor de interfaces como ex: Delphi)</i>
03	<i>Trabalhar remotamente funciona bem</i>	<i>As reuniões online e o trabalho colaborativo através da internet foram fatores determinantes para o desenvolvimento do produto</i>
	<i>O Google Drive é uma ferramenta muito produtiva para trabalho colaborativo</i>	<i>A escolha do Google Drive para trabalhar colaborativamente foi acertada</i>
04	<i>Outras ferramentas são bastante produtivas: SVN, Eclipse, Postgres, CXF, JPA, Tomcat</i>	<i>As escolhas das ferramentas SVN, Eclipse, Postgres, CXF, JPA e Tomcat foram acertadas</i>
05	<i>Ganhos de produtividade utilizando ORM (JPA) são reais</i>	<i>Utilizar ORM (JPA) foi mais produtivo e fácil do que o esperado no início</i>
06	<i>Testes automatizados facilitam o processo de desenvolvimento</i>	<i>Implementar testes automatizados já durante o desenvolvimento deu mais segurança à implementação e às refatorações.</i>
07	<i>Planning Poker se mostrou uma boa técnica para estimativas</i>	<i>A maior parte dos entregáveis foi executado em tempo proporcional ao estimado (A Sprint 1 finalizou exatamente no tempo esperado!) Foi utilizada uma forma diferente de Planning Poker online com planilhas no Google Drive</i>

2 Lições Aprendidas Negativas

Nro	Lição Aprendida	Sugestão para evitar que ocorra
01	<i>Utilizar uma Tecnologia não dominada pela equipe impacta negativamente na produtividade</i>	<i>Utilizar JSF (IceFaces) foi mais trabalhoso e improdutivo do que o esperado no início. Isto se deve à falta de experiência da equipe com esta tecnologia.</i>
02	<i>O trabalho remoto não elimina a necessidade de reuniões presenciais</i>	<i>Poderíamos ter feito mais reuniões presenciais para alinhamento de informações sobre o projeto</i>
03	<i>Os requisitos precisam ser esgotados através de inspeções</i>	<i>A falta de um bom alinhamento do projeto/negócio com todos os integrantes da equipe causou confusão em alguns entregáveis (programadores diferentes tiveram interpretações ligeiramente diferentes de como o software deveria se comportar).</i>
04	<i>Fatores complementares ao desenvolvimento também custam</i>	<i>Não foi considerado no planejamento o tempo com montagem de ambiente de desenvolvimento/testes.</i>
05	<i>Demandas grandes devem ser quebradas em atividades que se complementam</i>	<i>Tínhamos um entregável com tamanho XG e começamos a implementá-lo sem quebrar em partes. O tempo real de desenvolvimento deste entregável superou o estimado e se tornou um gargalo</i>

3 Riscos

Risco	Ocorreu?	Impacto no Projeto
<i>Falta de experiência dos membros da equipe em programação web</i>	<i>Sim</i>	<i>Alto - Demora nas implementações além do normal e atraso nas entregas</i>
<i>Falta de experiência dos membros da equipe em programação Java</i>	<i>Sim</i>	<i>Baixo - Demora nas implementações além do normal e atraso nas entregas</i>
<i>Indisponibilidade da internet</i>	<i>Não</i>	<i>Baixo - Demora nas implementações. O repositório de todos os artefatos do projeto é online</i>
<i>Mudanças no escopo</i>	<i>Não</i>	<i>Baixo - Custos com replanejamento</i>
<i>Ausência de algum membro da equipe (doença ou indisponibilidade)</i>	<i>Sim</i>	<i>Médio - Atraso nas entregas</i>
<i>Dificuldade de comunicação devido a distribuição geográfica da equipe</i>	<i>Não</i>	<i>Baixo - Mesma atividade sendo desempenhada por dois ou mais membros da equipe ou atividade não ser feita</i>
<i>Indisponibilidade de infraestrutura</i>	<i>Não</i>	<i>Baixo - Impedimento da continuidade das atividades do projeto</i>
<i>Indisponibilidade do cliente para elicitação e esclarecimentos de requisitos</i>	<i>Não</i>	<i>Médio - Decisões tomadas pela equipe do projeto podem não estar alinhadas com a expectativa do cliente</i>
<i>Tarefas mal-distribuídas</i>	<i>Não</i>	<i>Baixo - Atraso nas entregas</i>
<i>Erros de arquitetura de software</i>	<i>Não</i>	<i>Médio - Retrabalho com rearquitetura</i>
<i>Problemas de segurança de sistemas. Tentativas de hacker o sistema para burlar as marcações de ponto</i>	<i>Não</i>	<i>Alto - Usuário fraudas as informações e manipula sua própria jornada de trabalho, não sendo obrigado a trabalhar no período estabelecido</i>
<i>Gargalos em atividades chave</i>	<i>Sim</i>	<i>Baixo - Atraso nas entregas</i>
<i>Resistência dos usuários que se sentirão menos livres com o controle rigoroso de ponto</i>	<i>Não</i>	<i>Alto - Fracasso na implantação e o sistema entrar em desuso, provocando perda de dinheiro</i>
<i>Estimativas imprecisas por falta de conhecimento da equipe</i>	<i>Não</i>	<i>Baixo - Atraso nas entregas</i>
<i>Incompatibilidade entre os dados fornecidos pelo equipamento de leitura de ponto e os dados esperados pelo</i>	<i>Não</i>	<i>Médio - Retrabalho com rearquitetura</i>

<i>sistema</i>		
<i>Sistema não estar alinhado com o negócio do cliente</i>	<i>Não</i>	<i>Médio - Fracasso na implantação e o sistema entrar em desuso, provocando perda de dinheiro</i>
<i>Desastres naturais</i>	<i>Sim</i>	<i>Médio - Atraso nas entregas</i>