

Instituto Superior Politécnico de Tecnologia e Ciência

Declaração de trabalho
Projecto Multimédia

Integrantes:

1. Andreia de Brito
2. Budy Vieira
3. Hélder da Costa

Luanda

24 de Junho de 2022

1. Introdução

1.1 Objectivo do documento

O documento em questão aborda todo o processo de desenvolvimento da aplicação, desde a etapa de iniciação, planeamento, execução, monitorização, controle e encerramento do projecto.

1.2 Público-alvo

O público alvo são os utilizadores os utilizadores da aplicação, que no caso são os estudantes do ISPTEC.

1.3 Escopo e estrutura do documento

Pode-se encontrar neste documento a visão geral do projecto, as metas a serem alcançadas, restrições, critérios de sucesso, a organização do projeto (os recursos a serem utilizados, a equipa, principais entregas, a equipa, os clientes, o ciclo de vida do projeto, o plano de alto nível e os marcos bem como o cronograma de reuniões).

2. Visão geral do projecto

2.1 Descrição

O projecto a ser desenvolvido trata-se de uma aplicação multimédia com o objectivo de expor conteúdos de vídeo e áudio para proporcionar entretenimento aos seus utilizadores sempre que desejarem.

2.2 Metas

- Disponibilizar de forma rápida e simples conteúdos de áudio e vídeo a tempo integrado;
- Disponibilizar a primeira versão da aplicação até ao dia 26 de Junho de 2022.
- Atingir pelos menos 30% do público alvo determinado.

2.3 Restrições

- Necessário o uso de um computador.
- A aplicação requer o uso de internet;
- Uso restrito a maiores de 16 anos;
- Somente os estudantes do ISPTEC poderão ter acesso à aplicação.

2.4 Critérios de sucesso

- Lançamento do projecto dentro do prazo estipulado;
- Disponibilização o projecto com todos os requisitos funcionais e não funcionais principais aplicados;
- Desenvolvimento do projecto dentro do budget estabelecido;
- Aprovação nos testes.

3. Organização do projeto

3.1 Recursos

Com base na aplicação propostas, para dar início ao negócio precisaríamos no mínimo de:

- Um servidor multimédia, com um bom encoder de áudio e de vídeo;
- Pelo menos um computador pessoal com uma placa de vídeo que permita a autoria multimédia requerida para efectuar a edição do vídeo bem como os devidos testes à aplicação;
- Uma equipa de desenvolvimento;
- Uma equipa responsabilizada pela manutenção do servidor;
- Outros recursos financeiros que apoiem o grupo na realização das actividades nucleares do desenvolvimento (comida, transporte, etc.).

3.2 Papéis e responsabilidades

Nome	E-mail	Papel	Responsabilidades
Andreia de Brito	20180296@isptec.co.ao	Developer	Desenvolvimento da aplicação
Budy Vieira	20180811@isptec.co.ao	Product Owner	Identificar os requisitos para o desenvolvimento
Helder da Costa	helder@lucheses.com	Scrum Master	Garantir que a metodologia scrum seja bem seguida

3.3 Principais entregas

A adoção de ciclos relativamente curtos permite entregas de partes dos sistemas, gerando valor para os clientes e permitindo uma avaliação dinâmica do trabalho. Durante cada sprint, a equipe cria um incremento de produto potencialmente entregável (por exemplo, software funcional e testado).

Até o momento foram realizadas as seguintes entregas:

- Foi entregue ao cliente a funcionalidade de poder reproduzir vídeos na aplicação de forma interativa.
- A funcionalidade de poder fazer upload de vídeos na aplicação
- A funcionalidade de poder fazer download dos conteúdos

3.4 Ciclo de vida

Na metodologia ágil os projetos são divididos em ciclos chamados iterações, essas iterações são como projetos pequenos que seguem todo um ciclo normal de desenvolvimento. Na metodologia Scrum esses ciclos são chamados Sprints.

O conjunto de funcionalidades a ser entregue em um projeto são agrupadas no Product Backlog, que com o passar do tempo irá manter as entregas pendentes.

No início de cada Sprint, é realizada uma reunião de planejamento em que serão priorizados os itens do Product Backlog e então selecionadas as atividades que serão implementadas durante o próximo Sprint. Essas tarefas passam a compor o Sprint Backlog.

No início de cada dia do período de Sprint ocorre uma reunião. Ela tem por objetivo compartilhar com o time o que foi concluído no dia anterior, e quais as prioridades do dia atual.

No final do Sprint, ocorrem reuniões com as conclusões do que foi entregue, uma análise das dificuldades e necessidades de melhorias para as próximas fases e então é feito o planejamento para próximo Sprint.

3.5 Plano de alto nível e marcos

- Finalização do termo de abertura do projecto;
- Finalização do cronograma;
- Entrega do plano de gerenciamento do projecto;
- Entrega do Protótipo;
- Finalização do produto;
- Entrega das Solicitações de mudanças;
- Entrega do Termo de aceitação;
- Entrega do Termo de finalização do projecto.

3.6 Organização das reuniões

Por ser um grupo pequeno, todas as reuniões consideram a presença dos três elementos indispensável. A estrutura de reuniões é:

- Uma reunião diária de cerca de 30 minutos (daily scrum);
- Uma reunião no início de cada ciclo (sprint planning) de 2 horas no máximo;

- Uma reunião no fim de cada ciclo de 3 horas no máximo (sprint review e sprint retrospective);