**Plano de Gerenciamento de Projeto**

*Projeto* EveRemind

*Versão: 1.0*

**1. Introdução:**

**1.1. Objetivos:**

Este documento apresenta a descrição do Plano de Desenvolvimento do EveRemind definindo recursos necessários e previsão de prazos para o projeto.

**1.2 Referências**

<Referenciar todas as fontes de informações e referências utilizadas pelo documento>.

**1.3 Definição do escopo**

O escopo do produto compreende a ordenação do fluxo de tarefas corriqueiras de cada pessoa, onde estas tarefas podem ser qualquer acontecimento que o usuário considere relevante para controle. Assumindo-se tarefas como pagar conta, visitar familiares, comparecer ao recital do primo, buscar comprar verduras e desenvolver a planta de um edifício, a aplicação do sistema para este contexto hipotético seria permitir que o usuário armazene todas estas atividades, classifique-as quanto à sua prioridade. A partir deste momento, o sistema automatizaria notificações periódicas enquanto a tarefa estiver pendente ou enquanto a data/hora limite não estiver sido alcançada.

**2 Metodologia de Desenvolvimento**

**2.1 Product Backlog**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identificador** | **Nome** | **Importância** | **Estimativa Inicial** | **Como Demonstrar** | **Notas** |
| EST001 | Criar Conta do Usuário | Alta | 9 pontos | Uma mensagem de cadastro bem sucedido é exibida. |  |
| EST002 | Manter Conta do Usuário | Alta | 6 pontos | A conta pode ser alterada ou excluída a qualquer momento. |  |
| EST003 | Fazer Login no Sistema | Alta | 6 pontos | O usuário informa seus dados e acessa a tela inicial do sistema. |  |
| EST004 | Criar Categorias de Atividades | Alta | 9 pontos | Categorias de atividades podem ser cadastradas na conta. |  |
| EST005 | Manter Categorias de Atividades | Alta | 9 pontos | As categorias podem ser alteradas ou excluídas a qualquer momento. |  |
| EST006 | Registrar Atividades em Categorias | Alta | 6 pontos | As atividades poderão ser criadas dentro de qualquer categoria. |  |
| EST007 | Manter Atividades | Alta | 6 pontos | As atividades podem ser alteradas\* ou excluídas a qualquer momento. | \*=A alteração de atividades só é permitida se esta não ultrapassou o deadline. |
| EST008 | Visualizar Atividade | Alta | 9 pontos | Os detalhes de uma atividade específica poderão ser visualizados. |  |

Tabela 01 - Product Backlog

**2.2 Sprint 1**

**2.2.1 Sprint Planning 1**

O objetivo do Sprint 1 é a a entrega de um protótipo contendo as seguintes funcionalidades: Criar Conta do Usuário, Manter Conta do Usuário, Fazer Login no Sistema, Criar Categorias de Atividades.

**2.2.1.1 Objetivos**

A reunião de Sprint Planning 1, ocorreu no dia 01/05/2015. O seu objetivo principal era a definição das estórias inclusas no primeiro Sprint.

**2.2.1.2 Sprint Backlog**

Na reunião do Sprint Plannig 1 o time de desenvolvimento junto ao Scrum Master e o Product Owner definiram as estórias que farão parte do escopo do primeiro Sprint são: Criar Conta do Usuário, Manter Conta do Usuário, Fazer Login no Sistema, Criar Categorias de Atividades.

**2.3 Sprint 2**

O objetivo do Sprint 2 é a a entrega de um protótipo contendo as seguintes funcionalidades: Manter Categorias de Atividades, Registrar Atividades em Categorias, Manter Atividades, Visualizar Atividade.

**2.3.1 Sprint Planning 2**

**2.3.1.1 Objetivos**

A reunião de Sprint Planning 2, está agendada para o dia 18/05/2015. O seu objetivo principal é a definição das estórias inclusas no segundo Sprint. Como a primeira parte do projeto conta apenas com dois Sprints as estórias inclusas no segundo Sprint são logicamente as que não entraram no Sprint 1. Mas ainda há a necessidade do Sprint Planning 2 para caso necessite de alocação de estórias do Sprint 1.

**2.3.1.2 Sprint Backlog**

Na reunião do Sprint Plannig 2 o time de desenvolvimento junto ao Scrum Master e o Product Owner definirão as estórias que farão parte do escopo do segundo Sprint. Já estão pré definidas algumas funcionalidades: Manter Categorias de Atividades, Registrar Atividades em Categorias, Manter Atividades, Visualizar Atividade. Pois as mesmas não foram incluídas no primeiros Sprint.

**2. 4 Cronograma**

**2.4.1 Cronograma das fases**

Durante o processo de desenvolvimento foi definido a divisão do trabalho em dois processos, sendo a primeira parte do processo baseado no método de desenvolvimento Scrum. A execução do projeto será feita em iterações, cujo são denominadas Sprints. Cada Sprint terá a duração de quinze (15) dias, como definido abaixo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprints** | **Inicio** | **Fim** |
| Sprint 1 | 04/05/2015 | 18/05/2015 |
| Sprint 2 | 19/05/2015 | 01/06/2015 |

Tabela 02 - Cronograma dos Sprints.

**2.4.2 Cronograma das Reuniões**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Reunião** | **Local** | **Data** | **Hora** | **Duração** |
| Sprint Planning Meeting 1 | Hangout | 01/05/2015 | 16:30 | 2 horas |
| Stand Up Meeting | Online | Diariamente | 08:00 | 15 minutos |
| Reunião de Revisão | Instituto de Informática | 18/05/2015 | 18:50 | 2 horas |
| Sprint Planning Meeting 2 | Instituto de Informática | 18/05/2015 | 21:00 | 2 horas |
| Stand Up Meeting | Online | Diariamente | 08:00 | 15 minutos |
| Reunião de Revisão | Instituto de Informática | 01/06/2015 | 18:50 | 2 horas |

Tabela 03 - Cronograma de Reuniões.

**3. Orçamento**

Foi definida uma estimativa de esforço para cada Sprint do projeto. Ela se baseia no tempo, em horas, que cada participante irá dedicar a realização do projeto.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Product Owner** | **Scrum Master** | **Time de Desenvolvimento** | **Gerente de Projeto** | **Gerente de Riscos** | **Gerente de Configuração** |
| **Sprint 1** | 30 horas | 30 horas | 90 horas | 30 horas | 30 horas | 30 horas |
| **Sprint 2** | 30 horas | 30 horas | 90 horas | 30 horas | 30 horas | 30 horas |

Tabela 04 - Esforço em horas por pessoa.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Esforço toda em horas por Sprint** |
| **Sprint 1** | 240 horas |
| **Sprint 2** | 240 horas |

Tabela 05 - Esforço total em horas por Sprint.

**4. Recursos Humanos**

As funções foram determinadas como definido logo abaixo, foi atribuído responsabilidades e relações hierárquicas do projeto com relação aos recursos humanos envolvidos.

**4.1 Papéis**

**Scrum Team**

|  |  |
| --- | --- |
| **Product Owner** | Johnathan Gomes Lima. |
| **Scrum Master** | Deborah Ulácia. |
| **Time de Desenvolvimento** | Breno Fernandes, Igor Moura Brandão, Leonardo Freitas, Matheus Henrique Lima, Moisés Hilário. |
|  |  |

Tabela 06 - Papéis Scrum.

**Papeis Auxiliares**

|  |  |
| --- | --- |
| **Gerente de Projeto** | Vinicius Carvalho Machado |
| **Gerente de Configuração** | Matheus Henrique Lima |
| **Gerente de Riscos** | Breno Fernandes |

Tabela 07 - Papéis Auxiliares.

**5. Gerência de Riscos**

A Gerência de Riscos é composta por uma tabela contendo a classificação de probabilidade de ocorrência e impacto. Além da descrição, ID do risco e a prioridade de tratamento.

A tabela pode ser acessada em: [Quadro de Gerenciamento de Risco.](../../../Processo%20Genérico/2-Gerencia%20de%20Projeto/Templates/Quadro%20de%20Gerenciamento%20de%20Risco%20(Scrum).xlsx)

**6. Gerência de Configuração**

<Anexar o plano de gerência de configuração do projeto>.