**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, riscos, estórias e previsão de prazos e custos para o projeto.

**1.2 Referências**

Para executar o plano com o método de desenvolvimento ágil Scrum, utilizamos informações, nomes e dados obtidos do próprio site do método: [www.scrum.org](http://www.scrum.org). Além do Scrum, foi necessário utilizar guias do MPS-BR nível G, obtido do website da Softex.

**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. De acordo com o método Scrum o escopo do projeto é chamado de Product Backlog, que define casos de uso e objetivos de funcionalidades do produto. Pode ser encontrado em: [Product Backlog.](file:///Users/viniciuscmac/Desktop/GitHub/P.I.-ES-UFG-2015-BIJLMMV/Artefatos%20de%20Documenta%C3%A7%C3%A3o/Processo%20Aplicado/EveRemind/2-Gerencia%20de%20Projeto/Product%20Backlog%20-%20EveRemind.xlsx)

**2. Sprint 1**

O objetivo do Sprint 1 é 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.

**2.1 Sprint Planning 1**

O Product Owner (PO) explicará ao time as [estórias](file:///Users/viniciuscmac/Desktop/GitHub/P.I.-ES-UFG-2015-BIJLMMV/Artefatos%20de%20Documenta%C3%A7%C3%A3o/Processo%20Aplicado/EveRemind/2-Gerencia%20de%20Projeto/Est%C3%B3rias%20de%20usu%C3%A1rio%20-%20Projeto%20EveRemind.docx) que ele quer que sejam realizadas nesta Sprint.

**2.2 Sprint Planning 2**

O Scrum Master e o time vão destrinchar as [estórias](file:///Users/viniciuscmac/Desktop/GitHub/P.I.-ES-UFG-2015-BIJLMMV/Artefatos%20de%20Documenta%C3%A7%C3%A3o/Processo%20Aplicado/EveRemind/2-Gerencia%20de%20Projeto/Est%C3%B3rias%20de%20usu%C3%A1rio%20-%20Projeto%20EveRemind.docx) contadas pelo PO, na reunião de Sprint Planning 1, em tarefas e vão usar um Kanban para gerenciar o andamento destas tarefas.

O kanban do projeto EveRemind é organizado da seguinte forma: cada membro da equipe de desenvolvimento tem uma cor que representa suas atividades. Toda segunda-feira a equipe organiza o kanban com as tarefas a serem feitas, em ordem de prioridade, que devem ser desenvolvidas ao longo da semana. As etapas do nosso kanban são a fazer, em andamento e concluído. O nome das etapas define o status daquela tarefa, ou seja, a tarefa muda de coluna dependendo do seu status. O status das tarefas poderão ser visualizadas no [Kanban](Kanban%20-%20EveRemind.xlsx) do Projeto EveRemind.

**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.

**3.1 Sprint Planning 1**

O Product Owner (PO) explicará ao time as histórias que ele quer que sejam realizadas nesta Sprint: Manter Categorias de Atividades, Registrar Atividades em Categorias, Manter Atividades, Visualizar Atividade. Ao final desta, o time deverá ter entendido todas as histórias.

**3.2 Sprint Planning 2**

O Scrum Master e o time vão destrinchar as estórias contadas pelo PO, na reunião de Sprint Planning 1, em tarefas e vão usar um Kanban para gerenciar o andamento destas tarefas.

O kanban do projeto EveRemind é organizado da seguinte forma: cada membro da equipe tem uma cor que representa suas atividades. Toda segunda-feira a equipe organiza o kanban com as tarefas, em ordem de prioridade, que devem ser desenvolvidas ao longo da semana. As etapas do nosso [Kanban](Product%20Backlog%20-%20EveRemind.xlsx) são a fazer, em andamento e concluído. O nome das etapas define o status daquela tarefa, ou seja, a tarefa muda de coluna dependendo do seu status. As tarefas poderão ser visualizadas no [Kanban](file:///Users/viniciuscmac/Desktop/GitHub/P.I.-ES-UFG-2015-BIJLMMV/Artefatos%20de%20Documenta%C3%A7%C3%A3o/Processo%20Aplicado/EveRemind/2-Gerencia%20de%20Projeto/Kanban%20-%20EveRemind.xlsx) do Projeto EveRemind.

# **4. Cronograma**

## **4.1 Cronograma das fases**

O processo de desenvolvimento foi divido em duas etapas, sendo a primeira parte do processo baseado no método de desenvolvimento SCRUM e a segunda baseada no guia de gerenciamento de projetos, PMBOK. Ambas as etapas usarão o mps.br como guia de boas práticas.

Na primeira etapa, trabalharemos com duas sprints, de 15 dias cada uma como, definido abaixo.

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

Tabela 01 - Cronograma dos Sprints.

## **4.2 Cronograma das Reuniões**

O Scrum tem cinco tipos básicos de reuniões:

O Sprint Planning 1 é uma reunião que acontece no início do projeto na qual o Product Owner “conta as histórias” ao time e define suas prioridades e importâncias.

O Sprint Planning 2 também é uma reunião que acontece no início do projeto na qual o Scrum Master e o time destrincham todas as estórias em tarefas. Estas vão para um kanban, onde são acompanhadas e monitoradas.

Stand Up Meeting são as reuniões diárias, elas têm este nome porque têm o intuito de serem rápidas, aproximadamente 15 minutos. Nestas reuniões Scrum Master, Time de Desenvolvimento e, se necessário Product Owner, discutem sobre as atividades concluídas no prazo, as atividades que estão atrasadas, o porquê, e propõem soluções para os problemas. Eles também analisam se o projeto está seguindo o planejado, se haverá alterações de escopo, tempo e custos do projeto, se o esforço, recursos materiais e humanos estimados estão atendendo as necessidades do projeto. É nestas reuniões também que acontece o monitoramento dos riscos do projeto e que há a comunicação com o PO sobre quaisquer partes que o interessem.

Review é uma reunião informal, que pode ser considerada um marco do projeto, que tem o principal objetivo de verificar e adaptar o produto que está sendo construído.

Retrospectiva é uma reunião que acontece no final do projeto, na qual são discutidos pontos positivos e negativos da sprint, o porquê cada coisa aconteceu, o que funcionou e o que não funcionou, visando a próxima sprint.

É importante dizer que ao final da sprint, o time apresenta a solução ao PO e ele diz se aceita ou não a solução entregue. Esta não é uma reunião, propriamente dita, mas é um marco importante do projeto.

O ambiente alocado para realização das reuniões se divide em físico e virtual. Ambiente físico: Instituto de Informática, ambiente virtual: Hangouts.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Reunião** | **Local** | **Data** | **Hora** | **Duração** |
| Sprint Planning Meeting 1 | Instituto de Informática | 01/05/2015 | 16:30 | 2 horas |
| Sprint Planning Meeting 2 | Instituto de Informática | 04/05/2015 | 08:00 | 3 horas |
| Stand Up Meeting | Online | Diariamente | 08:00 | 15 minutos |
| Review | Instituto de Informática | 15/05/2015 | 18:50 | 2 horas |
| Retrospectiva | Instituto de Informática | 18/05/2015 | 14:00 | 1 hora |
| Sprint Planning Meeting 1 | Instituto de Informática | 18/05/2015 | 16:30 | 2 horas |
| Sprint Planning Meeting 2 | Instituto de Informática | 22/05/2015 | 08:00 | 3 horas |
| Stand Up Meeting | Online | Diariamente | 08:00 | 15 minutos |
| Review | Instituto de Informática | 30/05/2015 | 18:50 | 2 horas |
| Retrospectiva | Instituto de Informática | 0106/2015 | 14:00 | 1 hora |

Tabela 02 - Cronograma de Reuniões.

**5. 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. As estimativas bem como o método utilizado está em [Método de Estimativas.](file:///Users/viniciuscmac/Desktop/GitHub/P.I.-ES-UFG-2015-BIJLMMV/Artefatos%20de%20Documenta%C3%A7%C3%A3o/Processo%20Aplicado/EveRemind/2-Gerencia%20de%20Projeto/M%C3%A9todo%20de%20Estimativa%20-%20EveRemind.docx)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Product Owner** | **Scrum Master** | **Time de Desenvolvimento** | **Gerente de Projetos** | **Gerente de Requisitos** | **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 03 - Esforço em horas por pessoa.

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

Tabela 04 - Esforço total em horas por Sprint.

**6. Recursos Humanos**

Os papéis foram atribuídos aos recursos do projeto considerando seus perfis e conhecimentos específicos.

## **6.1 Papéis**

### **Papéis Principais**

|  |  |
| --- | --- |
| **Product Owner** | Johnathan Gomes Lima. |
| **Scrum Master** | Deborah Ulacia. |
| **Time de Desenvolvimento** | Igor Moura Brandão, Leonardo Freitas, Moisés Hilário. |
|  |  |

Tabela 05 - Papéis Scrum.

O Product Owner é o ponto central com poderes de liderança sobre o produto. Ele é o único responsável por decidir quais recursos, funcionalidades serão construídos e qual ordem que devem ser feitos. É o responsável pelo sucesso global da solução. O PO deste projeto é parte da equipe, mas é quem mantem todo o contato com o cliente e sabe os detalhes do projeto.

O Scrum Master é o responsável por ajudar a equipe a resolver problemas e fazer melhorias no uso do Scrum. Ele também e responsável por proteger a equipe contra inferências externas e assume o papel de liderança na remoção de impedimentos que podem atrapalhar a produtividade. O Scrum Master escolhido apresenta características de liderança e sabe bem comandar a equipe para resolução de problemas além de conhecer bem a metodologia utilizada.

O Time de desenvolvimento é composto de arquiteto, programador, testador, administrador de bando de dados e designer e é responsável pela concepção, construção e testes do produto. Cada integrante do time foi escolhido com base nas suas melhores especialidades.

### **Papéis Auxiliares**

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

Tabela 06 - Papéis Auxiliares.

O Gerente de Projeto é o responsável por coordenar toda a equipe e o desenvolvimento do projeto, assim como seus custos, prazos e escopo.

O Gerente de Configuração é o responsável por controlar versões e mudanças dos documentos, assim como fazer a auditoria destas.

O Gerente de Requisitos é o responsável pelo Product Backlog do produto. Além de descrever os casos de uso, ele deve opinar no que deve ou não ser executado primeiro, bem como dizer o necessário para desenvolver cada parte do produto.

# **7. Gerência de Riscos**

A gerenciamento dos riscos do projeto é feito de acordo com a classificação dos mesmos. Cada risco será classificado de acordo com probabilidade de ocorrência e gravidade, com isso será calculada automaticamente a prioridade. Os riscos serão verificados nas reuniões, e são gerenciados em [Quadro de Gerenciamento de Riscos.](file:///Users/viniciuscmac/Desktop/GitHub/P.I.-ES-UFG-2015-BIJLMMV/Artefatos%20de%20Documenta%C3%A7%C3%A3o/Processo%20Aplicado/EveRemind/2-Gerencia%20de%20Projeto/Quadro%20de%20Gerenciamento%20de%20Risco%20(Scrum).xlsx)

# **8. Gerência de Configuração**

## **8.1 Ferramentas, Ambiente e Infraestrutura**

A ferramenta de versionamento usada para este projeto será o GitHub. O repositório (o qual este documento se situa) criado para este projeto pode ser encontrado neste [link](https://github.com/leonardo-freitas-1995/P.I.-ES-UFG-2015-BIJLMMV) do site do GitHub. A infraestrutura do repositório foi criada de modo a separar documentos de processo geral dos documentos de processo aplicados neste projeto dos artefatos de código-fonte, e em cada caso, existe uma separação entre disciplinas para a fácil localização de um artefato na hora da avaliação do trabalho. A estrutura detalhada do repositório pode ser encontrada na [Definição Estrutural do Repositório](../../../../Definição%20Estrutural%20do%20Repositório.docx).

## **8.2 Baselines**

As baselines deverão ser criadas no fim de cada iteração especificada no plano de projeto e no início da execução do plano de projeto. Após o lançamento da baseline, sua edição só poderá ser efetuada com a aprovação do Gestor de Configuração e do Gerente de Projeto.

## **8.3 Marcos**

Os marcos de projeto são gerados sempre no início e fim de uma etapa importante, bem como nos momentos de release. Alguns marcos importantes do projeto são:

* Final de uma iteração de desenvolvimento
* Lançamento de uma versão
* Pós-implementação de uma modificação.

# **9. Aprovação do Plano**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Participantes** | **Assinatura** | **Data** |
| Scrum Master |  | \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ |
| Product Owner |  | \_\_/\_\_\_/\_\_\_ |