



PETI - Planejamento Estratégico de Tecnologia da Informação

Equipe Softteliê

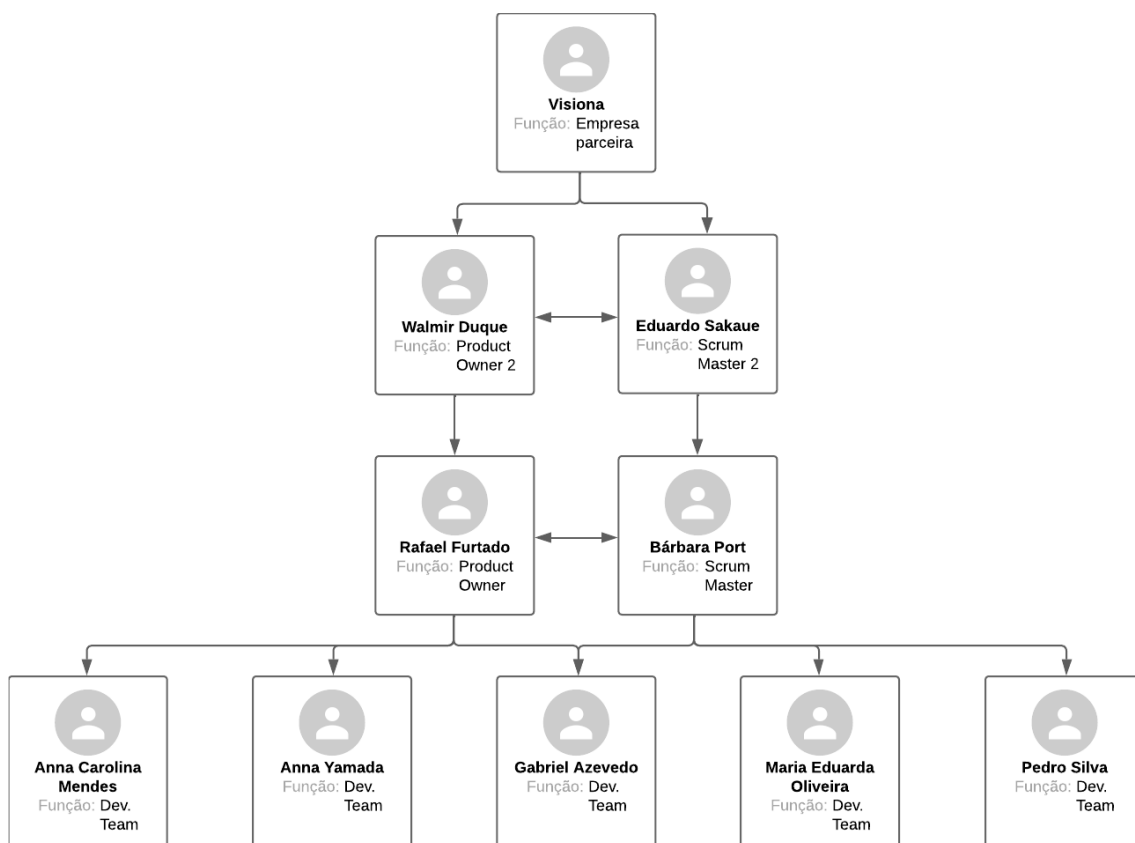
Histórico das Revisões

Data	Versão	Descrição	Autores
26/09/2022	1	Versão inicial do documento	Bárbara dos Santos Port
03/10/2022	2	Alteração após revisão do professor	Gabriel Azevedo de Souza, Bárbara dos Santos Port

1. Introdução

Neste documento é apresentada o Plano Estratégico de Tecnologia da Informação e o seu respectivo alinhamento com o Planejamento Estratégico da Instituição. O Plano Estratégico de Tecnologia da Informação tem a finalidade de monitorar e orientar os objetivos estratégicos de Tecnologia da Informação para que as metas sejam estejam alinhadas com as metas da instituição como um todo. Este Plano Estratégico de Tecnologia da Informação tem validade até 31 de dezembro de 2022 a até esta data o presente documento poderá ser revisado e alterado.

2. Estrutura de Tecnologia da Informação



1. Visiona: a Visiona Tecnologia Espacial S/A é a empresa parceira desta Aprendizagem por Projetos Integrados. Consequentemente, compete a ela:
 - a. Criar demandas para a equipe, formada por sete alunos;
 - b. Estar em contato com o Product Owner para alinhamento destas demandas;
 - c. Estar em contato com o Product Owner 2 e Scrum Master 2 para alinhamento de dificuldade e problemas de comunicação.
2. Product Owner 2: o Product Owner 2 é o supervisor do Product Owner da nossa equipe. Sendo assim, compete a ele:
 - a. Guiar o Product Owner para um melhor entendimento do problema;
 - b. Explicar os processos da metodologia ágil;

- c. Realizar sessões de feedbacks, a cada sprint, para que o trabalho do Product Owner seja avaliado.
- 3. Scrum Master 2: o Scrum Master 2 é o supervisor do Scrum Master da nossa equipe. Sendo assim, compete a ele:
 - a. Guiar o Scrum Master para uma melhor supervisão da equipe;
 - b. Realizar reuniões para debater sobre o desempenho da equipe;
 - c. Ajudar na resolução de impedimentos da equipe, caso seja necessário;
 - d. Realizar sessões de feedbacks, a cada sprint, para que o trabalho do Scrum Master seja avaliado.
- 4. Product Owner: o Product Owner é o responsável por manter contato com a empresa parceira e criar tarefas para as demandas. Compete-lhe:
 - a. Entrar em contato com a empresa parceira para tirar dúvidas e recolher requisitos;
 - b. Criar atividades na plataforma de gestão de projetos escolhida;
 - c. Definir o backlog do produto;
 - d. Priorizar o backlog do produto;
 - e. Definir o DoR (Definition Of Ready) para as atividades a serem encaminhadas para o time de desenvolvimento;
 - f. Documentar o processo como um todo.
- 5. Scrum Master: o Scrum Master é o responsável por supervisionar o desempenho da equipe e eliminar possíveis problemas durante o desenvolvimento das demandas. Compete-lhe:
 - a. Supervisionar o desempenho da equipe;
 - b. Resolver impedimentos que atrapalhem o andamento do desenvolvimento das demandas;
 - c. Estar presente nas reuniões de Masters, que ocorrem semanalmente, onde é dado um feedback do desempenho da equipe;
 - d. Agir em conjunto do Product Owner em busca da melhor solução viável para as demandas recebidas.
- 6. Dev. Team (Development Team): são os desenvolvedores de software que atuam na implementação das demandas recebidas através do Product Owner. As responsabilidades dos desenvolvedores são:
 - a. Verificar a existência de novas demandas diariamente;
 - b. Desenvolver dentro do prazo as demandas sob sua responsabilidade;
 - c. Dar suporte aos outros desenvolvedores;
 - d. Registrar a quantidade de tempo gasto no desenvolvimento de uma demanda;
 - e. Registrar o progresso do desenvolvimento de uma demanda.

3. Objetivos

A empresa parceira possui um aplicativo que realiza estatísticas sobre o plantio e colheita de plantas de soja. Este aplicativo é bastante acessado por agricultores brasileiros e eles sentem falta de uma inovação no aplicativo. Sendo assim, o objetivo é realizar a implementação de uma nova interface para o envio de amostras de algumas plantas de soja da plantação, de forma que a contagem de vagens seja feita de forma automática e o agricultor não necessite contá-las (o que é feito hoje). O projeto terá início no dia 29/08/2022. O orçamento máximo para cada integrante, por sprint, deverá ser no máximo de R\$1.071,00. Para cada sprint, o valor disponibilizado será de R\$7.500,00. O projeto será considerado um sucesso se atender a todos os critérios de aceitação das entregas, respeitar as restrições e cumprir o cronograma de execução, com data de entrega final datada em 29/11/2022.

4. Escopo

Após as conversas com a empresa parceira, definição de requisitos e priorização destes, o escopo do projeto está definido da seguinte forma:

1. ehSoja
 - 1.1. Definição dos requisitos:
 - 1.1.1. Tirar dúvidas sobre o projeto;
 - 1.1.2. Analisar o conhecimento de cada integrante da equipe;
 - 1.1.3. Ajudar a chegar na solução estipulada primeiramente.
 - 1.2. Gerenciamento do projeto:
 - 1.2.1. O projeto será gerenciado pela equipe através de 1 (um) *Scrum Master*, 1 (um) *Product Owner* e 5 (cinco) desenvolvedores, além de 5 (cinco) integrantes da empresa contratada que farão o gerenciamento, por serem clientes do certame;
 - 1.2.2. Criação do Termo de Abertura do Projeto;
 - 1.2.3. Criação da Declaração de Escopo do Projeto;
 - 1.2.4. Criação do gráfico de *Burndown*.
 - 1.3. Desenvolvimento:
 - 1.3.1. Sprint 1:
 - 1.3.1.1. Treinamento do modelo básico para reconhecer as plantas de soja;
 - 1.3.1.2. Treinamento do modelo básico para reconhecer as vagens na planta de soja;
 - 1.3.2. Sprint 2:
 - 1.3.2.1. Criação/alteração da interface onde novas plantas são registradas para comportar as novas necessidades;
 - 1.3.2.2. Interface para exibir ao usuário o resultado da imagem analisada, onde as vagens e plantas são marcadas na imagem;
 - 1.3.3. Sprint 3:
 - 1.3.3.1. Aperfeiçoamento do modelo de reconhecimento de plantas de soja e vagens;
 - 1.3.3.2. Realizar a contagem de quantas vagens foram encontradas na planta de soja;
 - 1.3.3.3. Preencher o valor de vagens na planta de acordo com o resultado da análise da imagem.
 - 1.3.4. Sprint 4:
 - 1.3.4.1. Realizar a estimativa da quantidade de grãos de soja que a planta possui;
 - 1.3.4.2. Exibir a imagem com o reconhecimento das suas características (planta de soja e vagens), juntamente à quantidade de grãos.
 - 1.4. Testes:
 - 1.4.1. Desenvolvimento de testes unitários;
 - 1.4.2. Realização de testes funcionais;
 - 1.4.3. Realização de simulações envolvendo os mais diferentes cenários.
 - 1.5. Entrega do projeto:
 - 1.5.1. Gravação de uma demonstração do *software* em funcionamento;
 - 1.5.2. Apresentação ao cliente.

5. Metodologia Aplicada


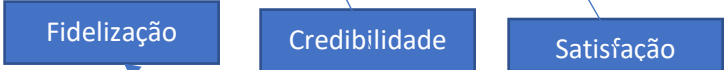


O desenvolvimento do projeto é realizado contando com metodologias ágeis, sendo elas Kanban e Scrum, de tal forma que os processos sejam mais rápidos para que as atividades sejam



concluídas a tempo. O fluxo de trabalho torna-se flexível e com menos obstáculos. Portanto, a equipe como um todo consegue desenvolver simultânea e sincronamente.

6. Mapa Estratégico

Os objetivos estratégicos em negrito e vermelho são os que já foram concluídos e que toda a equipe está ciente.

Perspectivas	Objetivos Estratégicos	Indicadores	Metas	Ações
Produto 	1: reduzir tempo gasto 2: gerar economia ao cliente 3: estimar colheita automaticamente	% desenvolvimento da inteligência artificial	80% até 27/11/2022	Desenvolver sistema de reconhecimento buscando a maior acurácia possível
Cliente 	4: Aumentar a credibilidade do aplicativo	% de satisfação do cliente	95% até 08/12/2022	Apresentar dos resultados Receber feedback do cliente
Interna 	5: manter o processo de desenvolvimento bem-definido 6: definição do backlog do projeto 7: priorizar backlog do projeto 8: manter contato com o cliente	% de requisitos desenvolvidos % de esforço	90% até 18/09/2022	Utilizar ferramenta de gerenciamento de projetos Usar Scrum e Kanban Fazer reuniões Definir prazos
Aprendizagem 	9: capacitar membros da equipe 10: manter membros engajados no desenvolvimento do projeto	Quantidade de integrantes qualificados	7 integrantes até 18/09/2022	Estudar sobre segmentação de imagens Manter harmonia da equipe

7. Objetivos Estratégicos

Os objetivos estratégicos em negrito e vermelho são os que já foram concluídos e que toda a equipe está ciente.

Objetivo Estratégico: 1

Perspectiva: Produto

Área: Reduzir tempo gasto

Metas: 80% até 27/11/2022

Ações Estratégicas: Desenvolver sistema de reconhecimento buscando a maior acurácia possível

Objetivo Estratégico: 2

Perspectiva: Produto

Área: Gerar economia ao cliente

Metas: 80% até 27/11/2022

Ações Estratégicas: Desenvolver sistema de reconhecimento buscando a maior acurácia possível

Objetivo Estratégico: 3

Perspectiva: Produto

Área: Estimar colheita automaticamente

Metas: 80% até 27/11/2022

Ações Estratégicas: Desenvolver sistema de reconhecimento buscando a maior acurácia possível

Objetivo Estratégico: 4

Perspectiva: Cliente

Área: Aumentar a credibilidade do aplicativo

Metas: 95% até 08/12/2022

Ações Estratégicas: Apresentar resultados ao cliente e ouvir os seus feedbacks

Objetivo Estratégico: 5

Perspectiva: Interna

Área: manter o processo de desenvolvimento bem-definido



Metas: 90% até 18/09/2022

Ações Estratégicas: Utilizar ferramenta de gerenciamento de projetos, usar Scrum e Kanban, fazer reuniões e definir prazos

Objetivo Estratégico: 6

Perspectiva: Interna

Área: definição do backlog do projeto

Metas: 90% até 18/09/2022

Ações Estratégicas: Utilizar ferramenta de gerenciamento de projetos, usar Scrum e Kanban, fazer reuniões e definir prazos

Objetivo Estratégico: 7

Perspectiva: Interna

Área: priorizar backlog do projeto

Metas: 90% até 18/09/2022

Ações Estratégicas: Utilizar ferramenta de gerenciamento de projetos, usar Scrum e Kanban, fazer reuniões e definir prazos

Objetivo Estratégico: 8

Perspectiva: Interna

Área: manter contato com o cliente

Metas: 90% até 18/09/2022

Ações Estratégicas: Utilizar ferramenta de gerenciamento de projetos, usar Scrum e Kanban, fazer reuniões e definir prazos

Objetivo Estratégico: 9

Perspectiva: Aprendizagem

Área: capacitar membros da equipe

Metas: 7 integrantes até 18/09/2022

Ações Estratégicas: Estudar sobre segmentação de imagens e manter harmonia da equipe



Objetivo Estratégico: 10

Perspectiva: Aprendizagem

Área: manter membros engajados no desenvolvimento do projeto

Metas: 7 integrantes até 18/09/2022

Ações Estratégicas: Utilizar ferramenta de gerenciamento de projetos, usar Scrum e Kanban, fazer reuniões e definir prazos