

Plano de Projeto - SisCoER	Versão: 1.0
Organização: INF Soluções de Software	Data: 19/05/2014

Plano de Projeto

1. Escopo

Gerenciar o estoque de produtos domésticos é uma tarefa que exige esforço e cuidado, podendo ser um tanto trabalhosa se feita de forma manual. Além disso, ela exige que o controlador tenha uma boa memória e isso pode não ser muito confiável.

O SisCoER é o Sistema para Controle de Estoque Residencial e tem a finalidade de atuar nesse cenário permitindo que o usuário controle os produtos mantidos em estoque sabendo exatamente o quanto há no estoque e o que precisa ser adquirido.

As principais funcionalidades do SisCoER são:

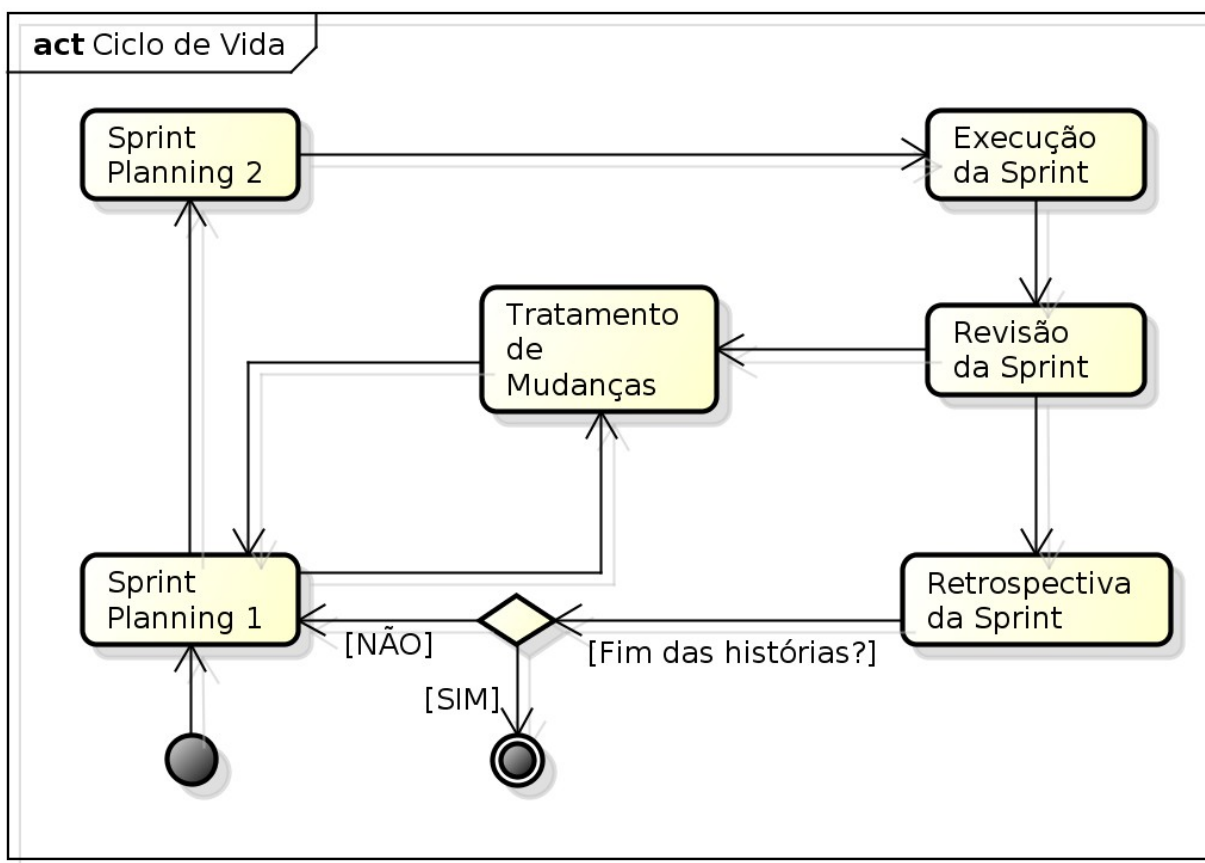
- FUN_01: Permitir que cada usuário tenha uma conta, onde eles poderão criar os estoques que serão gerenciados.
- FUN_02: Permitir que um determinado usuário possa colaborar com o estoque de outro usuário. Essa permissão seria concedida pelo dono do estoque, que daria a permissão através de um convite aos outros usuários.
- FUN_03: Permitir cadastrar produtos que serão armazenados em estoque, indicando o produto e a quantidade. A quantidade pode ser expressa em unidades, quilogramas, gramas ou metros. Caso o produto tenha um prazo de validade, a mesma também deve ser armazenada.
- FUN_04: Permitir excluir um produto do estoque. Neste caso, nenhum controle será feito mais sob esse produto.
- FUN_05: Permitir dar baixa em um produto quando consumido pelo usuário. Neste caso, o usuário vai indicar o produto que está sendo consumido e indicar a quantidade.
- FUN_06: Permitir atualizar o estoque com a nova quantidade de produtos que foram adquiridos, repondo assim o que foi consumido. Se a nova data de validade for diferente da anterior o usuário deverá atualizá-la no momento que inserir o produto no estoque.
- FUN_07: Permitir exibir uma lista dos produtos que ainda existem no estoque.
- FUN_08: Permitir exibir uma lista dos produtos que estão em falta no estoque.
- FUN_09: Permitir exibir um histórico de consumo de produto, indicando o usuário que deu baixa, a data, o produto e a quantidade consumida. Esse histórico pode ser filtrado por um período de tempo, que pode ser livre, última semana, última quinzena ou último mês.

2. Cronograma

Atividade	Responsável	Data Inicial	Data Final
Sprint 1	Scrum Master	12/05/2014	26/05/2014
Sprint 2	Scrum Master	27/05/2014	10/06/2014

3. Modelo e Fases dos Ciclos de Desenvolvimento

O modelo de ciclo de vida adotado será iterativo e incremental. As fases são mostradas no diagrama abaixo.



powered by Astah

4. Orçamento

O ambiente de desenvolvimento já contém todos os recursos necessários para o desenvolvimento do projeto. Sendo assim, não haverá despesas no projeto.

5. Riscos

ID	Descrição	Probabilidade	Impacto	Prioridade de
----	-----------	---------------	---------	---------------

				Tratamento
R-01	Tempo para conclusão do projeto insuficiente	3	3	9
R-02	Dificuldade de mensurar e acompanhar o progresso do projeto	2	2	4
R-03	Falta de comprometimento da equipe com o trabalho	2	3	6
R-04	Dificuldade para validar requisitos com stakeholders	2	3	6
R-05	Dificuldade de entendimento do processo	3	2	6
R-06	Dificuldade de entendimento dos requisitos	2	3	6
R-07	Dificuldade de comunicação da equipe	1	2	2
R-08	Falta de conhecimento sobre as tecnologias necessárias para o desenvolvimento do produto	3	3	9

Para definir a probabilidade, e impacto de um risco, a tabela abaixo deve ser utilizada. Com base na probabilidade e no impacto atribuídos ao risco, a Prioridade de Tratamento é definida pela multiplicação da probabilidade pelo impacto. Quanto maior o resultado dessa multiplicação, maior a prioridade.

Escala de Probabilidade	Escala de Impacto	Escala de Prioridade
Alta: 3	Alta: 3	8 a 9: Alta
Média: 2	Média: 2	4 a 7: Média
Baixa: 1	Baixa: 1	1 a 3: Baixa

6. Equipe Técnica

Papel	Perfil/Conhecimentos Necessários	Responsabilidades
Scrum Master	<ul style="list-style-type: none"> - Saber gerenciar pessoas. - Saber mediar uma comunicação. - Ter boa comunicação. - Saber acompanhar o 	<ul style="list-style-type: none"> - Viabilizar a comunicação entre o Product Owner e o Development Team.

	desenvolvimento de um projeto, tomando nota de problemas que podem acontecer e acontecem no decorrer desse projeto para então discutí-los nas atividades de Revisão e Retrospectiva da Sprint.	<ul style="list-style-type: none"> - Acompanhar o desenvolvimento do projeto. - Discutir soluções para os problemas encontrados na execução do projeto juntamente com toda a equipe do projeto.
Product Owner	<ul style="list-style-type: none"> - Ter o máximo de conhecimento a cerca do negócio do cliente, compreendendo as regras de negócio e os processos envolvidos. - Ter boa comunicação. - Ter bom relacionamento com o cliente e com a equipe de desenvolvimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disponibilizar informações sobre as histórias sempre que necessário. - Aprovar o plano de projeto, juntamente com a equipe de desenvolvimento.
Membro do Development Team	<ul style="list-style-type: none"> - Ter habilidades necessárias para trabalhar com o desenvolvimento do projeto. - Ser pró-ativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Selecionar, explodir e desenvolver as histórias fornecidas pelo Product Owner.

Nome	Papel
Larissa Angélica Siqueira Nunes	Product Owner
Cleber de Souza Alcântara	Scrum Master
Letícia Nunes Borges	Membro do Development Team
Samuel Junio de Almeida	Membro do Development Team
Weslley Martins Araújo	Membro do Development Team

7. Recursos Materiais

Recurso	Tipo	Descrição
5 Notebooks	Hardware	Notebook pessoal usado no desenvolvimento do projeto.
Framework Django	Software	Framework para desenvolvimento em Python

Tortoise SVN	Software	Cliente Subversion para Microsoft Windows
Subversion	Software	Cliente Subversion para Linux

8. Matriz de Gerenciamento de Comunicações

Comunicação	Responsável pela Emissão	Periodicidade	Destinatários	Meio de comunicação
Reunião ao final de cada Sprint	Scrum Master	A cada 15 dias	Product Owner (PO), Scrum Master (SM), Development Team (DT)	Reunião presencial
Reunião diária	SM	Todos os dias	SM e DT	Reunião presencial ou virtual
Andamento do Projeto	DT	Todos os dias	SM, DT	Kanban
Relatório de acompanhamento do projeto	SM	A cada 7 dias	PO	Relatório

9. Plano de Dados

Pasta	Artefato	Controle de Acesso
https://code.google.com/p/siscoer/source/browse/#svn/trunk/doc	- Plano de Projeto - Relatórios de Acompanhamento - Kanban - Burndown chart	Sim
https://code.google.com/p/siscoer/source/browse/#svn/trunk/src	- Código Fonte	Sim
https://code.google.com/p/siscoer/source/browse/#svn/trunk/tools	- Ferramentas necessárias	Sim

10. Análise de Viabilidade

Aspecto	Viabilidade
---------	-------------

Comercial	(X)
Financeiro	(X)
Humano	(X)
Tempo	(X)
Técnico	(X)

11. Aprovação

As partes a seguir relacionadas concordam com o conteúdo deste plano de projeto:

Product Owner	Data	Assinatura
Larissa Angélica Siqueira Nunes		

Scrum Master	Data	Assinatura
Cleber de Souza Alcântara		

Comprometimento da Equipe Técnica	Data	Assinatura
Letícia Nunes Borges		
Samuel Junio de Almeida		
Weslley Martins Araújo		