

Atividade 1 - Projeto de Engenharia de Software

Partes 1 e 2

Equipe.: WetenSoft

Data: 18/06/2021

Nome	NUSP
André Baconcelo Prado Furlanetti	10748305
Diego da Silva Parra	10716550
George Alexandre Gantus	10691988
Helbert Moreira Pinto	10716504
Leonardo Prado Dias	10684642
Mateus Fernandes Doimo	10691971
Pedro Paulo Herzog Junior	10284692
Renan Peres Martins	10716612
Victor Felipe Domingues do Amaral	10696506

Parte 1

As plataformas que serão utilizadas pela a equipe para a gestão do projeto são: Notion e GitHub. A primeira destas, foca no gerenciamento da equipe propriamente dita, podendo adicionar todos os membros do time, com os seus respectivos dados e, ainda, atribuir cargos a cada um. Por meio desses cargos, é possível controlar o que cada integrante visualiza e recebe acerca do projeto dentro da plataforma. Nela, também, é possível criar calendários coletivos, por exemplo, um para cada trabalho, onde é possível adicionar eventos, o que permite o controle do cronograma do projeto. Esses eventos podem conter diversas descrições e informações, sendo uma ferramenta importante para definir certas tarefas ao longo dos dias. Além disso, o Notion possui a área de Board, onde pode-se implementar uma espécie de kanban virtual, o que é interessante, principalmente para o Modelo Ágil, para saber com o que cada colaborador está trabalhando, quais tarefas já foram terminadas e quais ainda precisam ser feitas.

A segunda plataforma utilizada pela a equipe é o GitHub. Por meio desta, é possível que diversos membros se conectem, ao mesmo tempo, a um diretório comum da equipe, e, façam alterações neste mesmo (adição, remoção e outros). Vale destacar que, toda e qualquer edição realizada no diretório em questão, é registrada em um histórico, juntamente com o membro que a fez. Dessa maneira, é possível controlar as versões do produto a ser gerado.

Parte 2

Inicialmente, nesta segunda etapa, tem-se a declaração de escopo do projeto:

MasterOfNotas

Descrição do Projeto:

Aplicativo do tipo "Quiz", para disciplinas, onde alunos matriculados nas disciplinas podem responder as perguntas e ir acumulando pontos nas referidas disciplinas. Estes pontos podem ser "trocados" por notas, "vantagens" em provas etc. A Gamificação em disciplinas personalizada no APP. Exemplo, existem estudos que demonstram um grande engajamento da Geração Y neste tipo de solução e na melhoria do desempenho na disciplina para melhorar o interesse. Um exemplo de vantagens que os pontos podem trazer são: poder pular uma questão na prova, poder pular uma prova, somar pontos no trabalho etc. Ahhh, há ranking de alunos nas disciplinas, incentivando a competição (a geração adora!)

No escopo:

- Cadastrar alunos e professores no sistema
- Permitir que os professores cadastrem as disciplinas
- Possibilitar que os professores cadastrem perguntas para os questionários das disciplinas
- Proporcionar aos alunos responderem os questionários criados
- Gerar relatórios para os docentes com os resultados dos estudantes

Fora do escopo:

- O sistema não permitirá o cadastro de diferentes escolas
- Poder criar mais de um questionário por vez em cada disciplina
- A aplicação não fará a validação dos cadastros de alunos e professores
- A proposta não inclui a infraestrutura física e lógica para funcionamento do sistema. Neste item, incluem sistemas operacionais e aplicações definidas nos requisitos do sistema

Entregas principais:

- Documentação do Projeto do Software
- Entregas ao final de cada sprint (3 sprints)
- Ajustes a versão final do sistema
- Entrega final

Critérios de aceitação do projeto:

- Sistema funcionando de acordo com o escopo do projeto
- Uso do sistema avaliado positivamente pelos stakeholders

Sobre a entrevista com os clientes, a equipe elaborou em conjunto, perguntas a serem feitas a eles, com base na descrição do projeto. Dentre elas, destacam-se:

1. O sistema deve ser implementado para aplicativos mobile ou Web?
2. No login, como deve ser diferenciado o aluno da escola?
3. Deve ser verificado se o cadastro de uma escola é válido?
4. As perguntas do quiz são pré definidas pelo o sistema ou o cada escola deve cadastrar as suas?
5. Deve-se gerar um relatório com as notas dos alunos apenas? Ou algo mais completo?

No início da reunião, discutiu-se sobre as plataformas utilizadas para gerenciar a equipe e do projeto, onde os clientes deram dicas de como usá-los de forma mais efetiva. Além disso, eles reiteraram o funcionamento do modelo Ágil, assim como seus métodos e cerimônias.

Em seguida, a descrição do projeto foi analisada em conjunto, com o intuito de destacar os requisitos da aplicação. Nesse instante, todas as perguntas elaboradas foram feitas e respondidas. Conforme o entendimento da descrição evoluía, surgiam inúmeras novas perguntas de momento, as quais não foram previstas, mas, também, foram atendidas.

Por fim, foi definido a frequência semanal das reuniões com os clientes, assim como data e horário. Logo, para a próxima entrevista, já foram estabelecidas novas metas a serem cumpridas.