

Modelo Plano de Projeto - BeeSocial

1. Identificação

a. Nome do projeto: **UniJobs**

b. Equipe

Eduardo Molina - 10415231

Felipe Tiago de Carli - 10525686

Fernanda Maciel Federici - 10295093

Julio Mendonça dos Santos Bueno - 10295162

Lucas Henrique Mantovani Jacintho - 10258942

Rafael Gongora Bariccatti - 10892273

Reinaldo Mizutani - 7062145

Vinicius Leite Ribeiro - 10388200

c. Data criação do documento: **10/05/2019**

2. Introdução

a. Objetivo do projeto

O projeto tem o objetivo de desenvolver o aplicativo **UniJobs** a fim de aprimorar nosso conhecimento em Engenharia de software. Este principal objetivo, além de desenvolvermos nossas habilidades de comunicação e proatividade, aprenderemos a desenvolver etapas pertencentes ao framework Scrum, como: Product Backlog, Sprint Backlog, Sprints de desenvolvimento, entre outros.

b. Escopo do projeto

- Descrição do produto do projeto

O aplicativo UniJobs é uma plataforma que será criada a fim de permitir que o usuário tanto divulgue quanto adquira os mais diferentes tipos de serviços fornecidos no meio universitário (e em outros meios também, abrangendo a região de São Carlos): aulas de apoio, aulas de instrumentos, aulas de língua, pet care, home care, fretes, reparos residenciais, design gráfico, ou seja, os famosos "freelancer". O enfoque é o público universitário e o mercado informal que carece de uma plataforma centralizada onde esses serviços possam ser oferecidos.

- Principais entregas do projeto

- o Sprint 1 - Microserviço Usuário
- o Sprint 1 - Implementar Login Usuário APP
- o Sprint 1 - Design Login Usuário

- o Sprint 1 - Diagrama de Classes Usuário/Serviços
- o Sprint 2 - Microserviços
- o Sprint 2 - Implementar Serviços Usuário APP
- o Sprint 2 - Design Serviços Usuário
- o Sprint 3 - Microserviço Rating
- o Sprint 3 - Implementar Rating APP
- o Sprint 3 - Design Rating
- o Sprint 4 - Escrever Testes
- o Sprint 5 - Melhorias Lançamento/Features adicionais

- **Objetivos do projeto** (itens quantificáveis que determinam se o projeto foi um sucesso ou não)

O objetivo do aplicativo consiste em usuários de São Carlos ofertar e demandar serviços dentro de uma plataforma onde facilite a comunicação de ambas as partes. O usuário poderá se cadastrar, editar seu perfil de usuário, adicionar/remover/editar serviços (tanto oferta quanto demanda).

- **Critérios de aceitação do produto**
 - Cadastro de clientes (com informações editáveis)
 - Controle de usuário autenticado e não autenticado
 - Cadastro de serviços (oferta e/ou demanda)
 - Visualização de informações extras dos serviços

3. Matriz de Riscos (Incluir na matriz a descrição dos riscos de projeto, técnicos e do negócio. Para cada risco estabelecer o impacto do mesmo para o projeto, a probabilidade de ocorrência e a mitigação para evitá-lo.)

Riscos de projeto

Risco	Descrição	Probab.	Impacto	Mitigação
Cliente mudar de ideia	Caso o cliente mude de ideia, a equipe terá o trabalho de adicionar, remover ou até mesmo (dependendo da mudança exigida) excluir tudo o que foi feito e começar do início. Isso pode acarretar no atraso do projeto e possivelmente no orçamento.	10%	2	A equipe/empresa entendendo bem desde o início o que o cliente quer, pode ajudar nas escolhas futuras do cliente, e guiá-lo para que ele entenda consigo mesmo os objetivos do projeto dele e a cada reunião saia certificado do que realmente lhe convém.
Rotatividade de pessoal	Algum dos membros sair do projeto por realocação ou desistência, ou até mesmo por demissão.	10%	3	É um risco iminente em toda empresa, mas mesmo assim: se o trabalho for em grupo, todos se entenderem bem e fazerem um bom trabalho em equipe, as chances de desânimo e vontade de sair (de alguns membros) pode diminuir bastante.

Requisitos mal interpretados	Requisitos serem interpretados de maneira errônea, ocasionando num desenvolvimento fora dos padrões pedidos pelo cliente.	35%	2	Entrevistas abertas com auxílio de gravador (caso o cliente permita), anotações extras em papel ou computador ajudam muito para lembrar do que foi conversado na reunião e preparar um documento de requisitos completo. A linguagem do Documento tem que ser clara, não pode ser ambígua, para que assim todos possam entender perfeitamente o que está escrito e o que é para fazer.
------------------------------	---	-----	---	--

Probabilidade: avaliada pela equipe em rodadas sucessivas até obter consenso.

Impacto: 1 – catastrófico ; 2 – crítico; 3 – marginal; 4 - negligenciável

Riscos técnicos

Risco	Descrição	Probab.	Impacto	Mitigação
Ferramentas desconhecidas	Integrantes do grupo não se adaptarem às tecnologias utilizadas no projeto	25%	3	Usar tecnologias conhecidas pela maioria da equipe, e se mesmo assim o alcance de conhecimento não for o desejado, dar treinamento a equipe antes do início das sprints do projeto.
Erros de infra estruturas terceirizadas	Serviços terceirizados utilizados pela equipe falharem.	1%	1	Contratar serviços externos de confiança, pesquisar antes. No caso de uma hospedagem: fazer backup local.

Probabilidade: avaliada pela equipe em rodadas sucessivas até obter consenso.

Impacto: 1 – catastrófico ; 2 – crítico; 3 – marginal; 4 - negligenciável

Riscos de negócio

Risco	Descrição	Probab.	Impacto	Mitigação
Cliente não realizar o pagamento	Cliente não honrar com o compromisso de remunerar a empresa desenvolvedora.	1%	1	Elaborar um contrato que assegure os direitos da empresa e do cliente. E também garantir que o projeto fica a altura do que foi exigido do cliente. Assim o cliente ficará satisfeito e possivelmente deixará de pagar a empresa.

Probabilidade: avaliada pela equipe em rodadas sucessivas até obter consenso.

Impacto: 1 – catastrófico ; 2 – crítico; 3 – marginal; 4 - negligenciável

4. Organização do Projeto

a. Cronograma

- i. Sprint 1 - Microserviço Usuário
- ii. Sprint 1 - Implementar Login Usuário APP
- iii. Sprint 1 - Design Login Usuário
- iv. Sprint 1 - Diagrama de Classes Usuário/Serviços
- v. Sprint 2 - Micros Serviços
- vi. Sprint 2 - Implementar Serviços Usuário APP
- vii. Sprint 2 - Design Serviços Usuário
- viii. Sprint 3 - Microserviço Rating
- ix. Sprint 3 - Implementar Rating APP
- x. Sprint 3 - Design Rating
- xi. Sprint 4 - Escrever Testes
- xii. Sprint 5 - Melhorias Lançamento/Features adicionais

b. Organização da Equipe

- i. Sprint 1 - Microserviço Usuário: **Felipe De Carli/Vinicius Ribeiro**
- ii. Sprint 1 - Implementar Login Usuário APP: **Rafael Bariccatti/Eduardo Molina**
- iii. Sprint 1 - Design Login Usuário: **Rafael Bariccatti/Julio Bueno**
- iv. Sprint 1 - Diagrama de Classes Usuário/Serviços: **Fernanda Federici/Reinaldo Mizutani**
- v. Sprint 2 - Micros serviços: **Felipe De Carli/ Lucas Mantovani**
- vi. Sprint 2 - Implementar Serviços Usuário APP: **Rafael Bariccatti/Eduardo Molina**
- vii. Sprint 2 - Design Serviços Usuário: **Fernanda Federici/Reinaldo Mizutani**
- viii. Sprint 3 - Microserviço Rating: **Felipe De Carli/Vinicius Ribeiro**
- ix. Sprint 3 - Implementar Rating APP: **Lucas Mantovani/Julio Bueno**
- x. Sprint 3 - Design Rating: **Fernanda Federici/Reinaldo Mizutani**
- xi. Sprint 4 - Escrever Testes: **Vinicius Ribeiro/Eduardo Molina**
- xii. Sprint 5 - Melhorias Lançamento/Features adicionais: **Julio Bueno/Lucas Mantovani/Eduardo Molina**

5. Conclusão

- a. Recursos que serão utilizados (tecnologias, ferramentas de apoio, linguagem de programação)

Linguagens:

Java
JavaScript
Nodejs
UML

Design/Protótipo

Photoshop
Marvel

Hospedagem

zeit.co

- b. Resultados esperados com o projeto desenvolvido

Esperamos que o projeto saia de acordo com o que o cliente idealizou desde o início: uma plataforma a fim de permitir que o usuário tanto divulgue quanto adquira os mais diferentes tipos de serviços fornecidos no meio universitário (e em outros meios também, abrangendo a região de São Carlos).

Esperamos, também, que o aplicativo tenha um alcance bom em toda região de São Carlos, a fim de proporcionar aos usuários um leque grande de oportunidades de ofertar e demandar serviços, com mais facilidade e com um conteúdo completo (informações detalhadas de cada serviço e dados dos usuários) oferecido pela plataforma.

- c. Recursos para monitoração e acompanhamento do projeto

Para monitorarmos o projeto, nós utilizaremos o Trello, onde colocaremos o product backlog e também todas as etapas do projeto em desenvolvimento (*To do*, *doing*, *done*, *waiting*). Utilizaremos também o GitHub onde estará armazenado o código do aplicativo. Ferramentas como google Drive também serão utilizadas para guardarmos documentos referentes a entrevistas/reuniões, product backlog, planilha de atividades, entre outros.