**PLANO DE PROJETO**

Processo de Software T1

João Lucas

Rômulo Borges

Rafael Buffart Paludo

Rodrigo Aguiar

Dhiogo Neres

Julien David

**HISTÓRICO DE REVISÕES**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor** | **Descrição** | **Versão** | **Data** |
| Romulo Borges | Criação e estruturação inicial do documento, já com o preenchimento e planejamento para o projeto. | 1.0 | 17/09/2016 |
| João Lucas | Acoplamento da secção sobre o cronograma préviamente estipulado em concordância com o informado em outros artefatos deste repositório | 1.1 | 22/09/2016 |
| Rodrigo Aguiar | Simplificação do plano para adequação a metodologia de desenvolvimento Scrum juntamente do nível F do MPS.BR | 1.2 | 26/09/2016 |

**SUMÁRIO**

[1. INTRODUÇÃO](#_on13bacozbji)

[1.1. Visão geral](#_ytnoaybjys19)

[1.2. Escopo](#_8bzwfo341l6w)

[1.3. Análise de viabilidade](#_pqe7klv163i2)

[1.4. Ciclo de vida](#_1fxrwnva5lcf)

[1.5. Tarefas](#_qlqmcyz4et16)

[2. ESTIMATIVAS](#_5k1fd2uvcy4b)

[2.1. Método de estimativa](#_e6ifr1qthb2b)

[3. ORÇAMENTO](#_lur6mqik0myg)

[4. CRONOGRAMA](#_4ifxnaxx30pm)

[5. RISCOS](#_d3lj8pf6tx8g)

[5.1. Identificação, impacto, probabilidade e prioridade](#_n84t8msxr5o5)

[5.2. Mitigação](#_xo6xb2z74em2)

[6. RECURSOS](#_io7vit35xvh0)

[6.1. Recursos humanos](#_ko52cymhulbi)

[6.2. Recursos físicos](#_icfy4els9vxf)

[7. DADOS DO PROJETO](#_wvhrf4l4vgbz)

[7.1. Identificação](#_x6vurz9tvevo)

[7.2. Coleta](#_ll2oe1w5bbir)

[7.3. Armazenamento](#_ttejgpyj6uaj)

[7.4. Comunicação e distribuição](#_rv3m87mjpicm)

[7.5. Acesso](#_2mxpt4mveg27)

[8. PLANO DE EXECUÇÃO](#_1rgvgzxt8ayl)

[9. DESVIOS](#_4r2gzu3kwjcw)

[9.1. Comunicação de desvios](#_f0uq68os3zjk)

[9.2. Identificação e criticidade](#_lr3fn645d34o)

[9.3. Mitigação](#_ry0z6pwur95g)

[10. CANAIS DE COMUNICAÇÃO](#_8rgs2zw4404i)

[10.1. Endereços](#_udxs4pckfzeo)

# **1. INTRODUÇÃO**

## ***1.1. Visão geral***

O plano de projeto em questão refere-se ao ao treinamento acadêmico propiciado pela disciplina Processo de Software, que tem como principal objetivo fornecer entendimento prático da criação e gestão de um processo baseando-se em atividades préviamente desenvolvidas como módulos de outras matérias. O software será dividido em parte documentária e diagramação. O público alvo do aplicativo é o docente e sua avaliação, assim como a permuta do produto para futuras referencias de cada membro do grupo da maneira que convir.

## ***1.2. Análise de viabilidade***

A viabilidade operacional do sistema não fora analisada, uma vez que trata-se de um produto de cunho acadêmico sem uma elicitação de produto vigente, apenas para entendimento das ferramentas gerenciais da Engenharia de Software. Também, a análise de viabilidade técnica do sistema não fora realizada sob o mesmo preceito.

## ***1.4. Ciclo de vida***

O modelo de ciclo de vida adotado para um hipotético desenvolvimento do projeto apontaria para um processo iterativo e incremental, mais especificamente utilizando o modelo proposto pelo Scrum juntamente com o MPS.BR em seu nível F. As iterações possuiriam duração de duas semanas cada.

## ***1.5. Tarefas***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Nome** | **Encarregado(s)** | **Descrição** | **Sprint** |
| 001 | Criação do Plano de Projeto | Romulo Borges | Criação do Plano de Projeto | Sprint 1 |
| 002 | Cerimônias e Papéis Scrum | Romulo Borges | Levantamento das cerimônias e papeis envolvidos na dinâmica do Scrum | Sprint ½ |
| 003 | Planning Poker | Julien David | Pesquisa e definição do método de estimativa Planning Poker, que iria ser utilizado no projeto | Sprint ½ |
| 004 | Estruturação do Repositório | Rodrigo Aguiar | Montagem e estruturação do repositório versionado utilizado no projeto (autenticação e autorização) | Sprint 2 |
| 005 | Definição do Modelo de Dados | Dhiogo Neres | Definição do modelo de dados que seria utilizado no sistema (entidades e atributos) | Sprint 3 |

# **2. ESTIMATIVAS**

## ***2.1. Método de estimativa***

Para o projeto em questão, as estimativas de custo e esforço necessários para o desenvolvimento de determinado módulo ou tarefa seriam realizadas com o auxílio de uma versão adaptada da Técnica do Planning Poker (possui um número menor de pontuações possíveis).

No início de cada sprint, cada membro do projeto avaliaria as tarefas atribuídas para aquela sprint com pontuações (½, 5, 15, 40 e 100) que indicam o tamanho ou a complexidade daquele módulo ou tarefa, bem como o esforço necessário de ser empregado na execução e conclusão de cada uma dessas tarefas. As diferenças que surgirem nas pontuações de um mesmo módulo deveriam ser discutidas até que a equipe entre em consenso.

# **3. ORÇAMENTO**

O projeto, até mesmo por seu caráter acadêmico, não possui um orçamento financeiro detalhado e abrangente, contudo, questões mínimas de tempo, esforço e custo seriam pensadas e registradas neste documento, sobretudo na seção de recursos, em que são analisados os aspectos físicos e humanos envolvidos no projeto.

# **4. CRONOGRAMA**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint** | **Início** | **Fim** | **Atividades** | **Produtos Esperados** |
| Sprint 1 | 17/09/2016 | 23/09/2016 | 001 | Plano de Projeto |
| Sprint ½ | 23/09/2016 | 27/09/2016 | 002 a 005 | Modelo de Dados |
| Sprint 2 | 28/09/2016 | 30/09/2016 | 002 a 005 | Documentos Auxiliares |
| Sprint 3 | 01/10/2016 | 07/10/2016 | 002 a 005 | Checklist da qualidade |

# **5. RISCOS**

## ***5.1. Identificação, impacto, probabilidade e prioridade***

Os riscos referentes ao projeto em questão deveriam ser indicados e documentados em um ambiente especial na plataforma Trello (gerenciamento online do projeto). Os riscos seriam de responsabilidade do gerente de projetos da Sprint atual. Os riscos identificados deveriam possuir descrição, tipo (processo, técnico, negócio ou gerência), impacto (baixo, médio ou alto), probabilidade (escala de 0 à 10) e prioridade (baixa, média ou alta).

## ***5.2. Mitigação***

Após a identificação do risco, o responsável deverá elaborar uma estratégia para a mitigação do risco bem como detalhar no espaço do Trello as seguintes informações:

* O que será feito
* Quem resolverá
* Tempo estimado para resolução
* Demais observações

# **6. RECURSOS**

## ***6.1. Recursos humanos***

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Atribuições** |
| Dhiogo Neres | Desenvolvedor API e Cliente |
| Rafael Buffart | Desenvolvedor Cliente |
| Rodrigo Aguiar | Desenvolvedor API e Cliente, Gerente de QA |
| Rômulo Borges | Desenvolvedor Cliente, Apoio |
| João Lucas | Desenvolvedor API e Cliente, Gerente de Projeto (Scrum Master) |

Para que o projeto fosse bem sucedido, de modo que todos os produtos e prazos seriam entregues e cumpridos, e baseando-se em aspectos empíricos já vivenciados por cada um dos membros, a equipe estimara que além das 3 horas semanais do tempo de aula, cada um dos colaboradores deveria despender outras 5 horas em atividades extra-classe relacionadas ao projeto.

## ***6.2. Recursos físicos***

Cada membro da equipe deverá contar com um ambiente Unix para o desenvolvimento de suas atividades. As IDE’s RubyMine e Android Studio, ambos mantidos pela JetBrains seriam utilizadas para o desenvolvimento da API Rails e Cliente Android, respectivamente. Apesar da ferramenta RubyMine ser proprietária, os membros do grupo contariam com um pacote especial pensado para estudantes, que não possui nenhum custo.

# **7. DADOS DO PROJETO**

Todos os dados do projeto em questão seriam disponíveis na plataforma Trello no espaço reservado à equipe. O acesso seria dado pelo link fornecido na seção 10.1 deste mesmo documento. Na plataforma, estariam armazenados os dados de identificação, coleta, armazenamento, comunicação, distribuição e acesso.

# **8. PLANO DE EXECUÇÃO**

Basicamente, o plano de execução do projeto seguiria, em sua etapa de concepção e desenvolvimento, o que foi definido nas tarefas e cronograma, nas seções acima. Contudo, para a fase de liberação, distribuição e conclusão do projeto, a expectativa seria de que pelo ao menos a hipotética API desenvolvida fosse devidamente homologada e disponibilizada em ambiente de produção, pronta a ser consumida a qualquer momento e por qualquer dispositivo devidamente autorizado.

# **9. DESVIOS**

Os desvios do projeto bem como as explanações necessárias sobre os mesmos (identificação de um desvio, criticidade, mitigação, etc.) seriam discriminados no espaço reservado da equipe na plataforma Trello (link para acesso na seção 10.1 deste mesmo documento).

# **10. CANAIS DE COMUNICAÇÃO**

A equipe envolvida no projeto contaria com diversos canais de comunicação, a citar, o grupo do Whatsapp ‘Processo de Software’, o repositório compartilhado ‘Processo de Software - 2016/2’, os repositórios github que também contariam com métodos de comunicação própria. Todo o registro e acompanhamento de atividades seria registrado por meio do uso da ferramenta Trello, no time ‘Processo de Software 2016-2’. Além disso, qualquer comunicação com o docente deverá ser feita pelo representante da equipe via e-mail, com cópia a todos os membros envolvidos.

## ***10.1. Endereços***

GitHub: [API Rails](https://github.com/grascovit/abasteca-api) e [cliente Android](https://github.com/grascovit/abasteca-android)

Trello: [https://trello.com/](https://trello.com/abastecadev)processo-de-software-2016-2

Drive: <https://drive.google.com/open?id=0ByNusmOKvtYFOFNvejRCM09kVnM>