**PLANO DE PROJETO**

Processo de Software T1

João Lucas

Rômulo Borges

Rafael Beffart 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 previamente 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 G do MPS.BR | 1.2 | 26/09/2016 |
| Rafael Beffart | Validação, por meio de uma reunião formal, do cronograma da semana | 1.3 | 03/10/2016 |
| Rafael Beffart | Validação, por meio de uma reunião formal, do cronograma da semana | 1.4 | 14/10/2016 |
| Romulo Borges | Adequação do cronograma dada a deadline eminente; rearranjo das atividades definidas por cada sprint | 1.5 | 23/10/2016 |
| João Lucas | Revisão final | 1.6 | 01/11/2016 |

**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)

[8. PLANO DE EXECUÇÃO](#_1rgvgzxt8ayl)

[9. DESVIOS](#_4r2gzu3kwjcw)

10. PLANO DE GERÊNCIA DE CONFIGURAÇÃO

[11. CANAIS DE COMUNICAÇÃO](#_8rgs2zw4404i)

[11.1. 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 previamente 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 referências de cada membro do grupo da maneira que convier.

***1.2.Escopo***

O software em questão tem como principal objetivo facilitar a interação entre a prefeitura, os prestadores de serviço e os cidadãos, diminuindo a burocracia e aumentando a eficiência na resolução de problemas. A aplicação será consumida no ambiente mobile pelos cidadãos e no ambiente web pela prefeitura e prestadores de serviços.

## ***1.3. Análise de viabilidade***

A viabilidade operacional do sistema foi analisada, e levando em conta os poucos riscos identificados e a facilidade de contingência dos mesmos, além da análise de custos, tempo, esforço e recursos humanos e ambientais estarem dentro do ideal, a equipe considera o projeto viável e pronto para execução.

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

O modelo de ciclo de vida adotado para o desenvolvimento do projeto aponta 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 possuirão duração de uma semana cada.

## ***1.5. Tarefas***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Nome** | **Encarregado(s)** | **Descrição** | **Sprint** | **Horas** |
| 001 | Criação do Plano de Projeto | Romulo Borges | Criação do Plano de Projeto | Sprint 1 | 5h |
| 002 | Cerimônias e Papéis Scrum | Romulo Borges | Levantamento das cerimônias e papéis envolvidos na dinâmica do Scrum | Sprint ½ | 3h |
| 003 | Planning Poker | Julien David | Pesquisa e definição do método de estimativa Planning Poker, que iria ser utilizado no projeto | Sprint ½ | 2h |
| 004 | Estruturação do Repositório | Rodrigo Aguiar | Montagem e estruturação do repositório versionado utilizado no projeto (autenticação e autorização) | Sprint 2 | 5h |
| 005 | Definição do Modelo de Dados | Dhiogo Neres | Definição do modelo de dados que seria utilizado no sistema (entidades e atributos) | Sprint 3 | 3h |
| 006 | Verificar Módulos | Romulo Borges | Verificação dos módulos aplicados na primeira parte do trabalho | Sprint ¾ | 3h |
| 007 | Levantar Requisitos | Julien David | Entrevistas e elicitação exploratória do projeto baseado no Stakeholder | Sprint ¾ | 3h |
| 008 | Criar Templates | Dhiogo Neres | Esboçar interfaces a nível de módulo prototipado | Sprint 4 | 6h |
| 009 | Avaliar Requisitos | Rodrigo Aguiar | Avaliar viabilidade dos requisitos levantados | Sprint 4 | 3h |
| 010 | Checklist do Plano | Rafael Beffart | Checklist de verificação do produto quanto ao plano de projeto | Sprint 4 | 6h |
|  |  |  |  | **Total** | **39h** |

# **2. ESTIMATIVAS**

## ***2.1. Esforço***

É previsto que o esforço necessário para a completude do projeto seja de, além das 3 horas semanais em classe, 5 horas semanais extraclasse por integrante do grupo, totalizando um total de 40 horas semanais. Mudanças no projeto podem acarretar mudanças no esforço necessário. As horas demandadas de cada integrante podem ser rastreadas em [http://goo.gl/Ax013](https://docs.google.com/document/d/1Vc60z60OGr_JfNOk4h3uFS2GQtIShIMb8Ip3pFAcQ78/edit?usp=sharing).

## ***2.2. Custo***

O custo para desenvolvimento da aplicação, por sê-la feita dentro das salas oferecidas pelo Instituto de Informática, se restringe ao gasto salarial dos integrantes envolvidos, o que totaliza o valor de 8.500R$ (oito mil e quinhentos reais) investidos de forma mensal.

## ***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 serão 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 deveram ser discutidas até que a equipe entre em consenso.

# **3. ORÇAMENTO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Nome** | **Descrição** | **Valor** |
| 001 | Custos de salubridade:  Dhiogo Neres | Custos relacionados a salubridade do envolvido (i.e alimentação, locomoção suporte financeiro em concordância com a regra CLT) | 1.200,00 R$ |
| 002 | Custos de salubridade:  Rafael Beffart | Custos relacionados a salubridade do envolvido (i.e alimentação, locomoção suporte financeiro em concordância com a regra CLT) | 1.200,00 R$ |
| 003 | Custos de salubridade:  Rodrigo Aguiar | Custos relacionados a salubridade do envolvido (i.e alimentação, locomoção suporte financeiro em concordância com a regra CLT) | 1.200,00 R$ |
| 004 | Custos de salubridade:  Romulo Borges | Custos relacionados a salubridade do envolvido (i.e alimentação, locomoção suporte financeiro em concordância com a regra CLT) | 1.200,00 R$ |
| 005 | Custos de salubridade:  Julien David | Custos relacionados a salubridade do envolvido (i.e alimentação, locomoção suporte financeiro em concordância com a regra CLT) | 1.200,00 R$ |
| 006 | Custos de salubridade:  João Lucas | Custos relacionados a salubridade do envolvido (i.e alimentação, locomoção suporte financeiro em concordância com a regra CLT) | 2.500,00 R$ |

# **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 e 003 | Modelo de Dados |
| Sprint 2 | 28/09/2016 | 30/09/2016 | 003 e 004 | Documentos Auxiliares |
| Sprint 3 | 01/10/2016 | 07/10/2016 | 004 e 005 | Checklist da qualidade |
| Sprint ¾ | 15/10/2016 | 18/10/2016 | 006 a 010 | Reaplicação do modelo |
| Sprint 4 | 19/10/2016 | 29/10/2016 | 006 a 010 | Criação e Validação dos templates segundo requisitos |
| Sprint 5 | 01/11/2016 | 05/11/2016 | 001 a 010 | Revisão completa de todos os artefatos para validação final; resolução das não-conformidades remanescentes |

# **5. RISCOS**

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

Os riscos referentes ao projeto em questão deveram ser indicados e documentados em um ambiente especial na plataforma Google Drive (gerenciamento de qualidade online do projeto). Os riscos seram de responsabilidade do gerente de projetos da Sprint atual. Os riscos identificados deveram possuir descrição, impacto (baixo, médio ou alto), probabilidade (baixo, médio ou alto) 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 GQA (Google Drive) 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 Beffart | Desenvolvedor Cliente, Gerente Sênior de Requisitos |
| Rodrigo Aguiar | Desenvolvedor API e Cliente, Gerente de QA |
| Romulo Borges | Desenvolvedor Cliente, Apoio |
| Julien David | Gerente de Requisitos, Apoio |
| João Lucas | Gerente de Projeto (Scrum Master) |

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

## ***6.3. Recursos de ambiente***

Para desenvolver este projeto, contaremos com o uso de ferramentas de apoio, ferramentas de abstração e ferramentas de desenvolvimento, sendo elas, respectivamente: DiscordApp, Whatsapp - para abstração - draw.io, GanttProject, google drive, OneDrive - para desenvolvimento - GitHub, Dropbox.

# **7. DADOS DO PROJETO**

Todos os dados do projeto em questão serão disponíveis na plataforma GitHub no espaço reservado à equipe. O acesso seria dado pelo link fornecido na seção 10.1 deste mesmo documento. Por se tratar de um projeto de cunho acadêmico não existe confidencialidade em relação aos arquivos do projeto, portanto qualquer pessoa com o link direcionando para o repositório GitHub pode ter acesso ao projeto.

# **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. 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.) seram discriminados no espaço reservado da equipe na plataforma Google drive GQA (link para acesso na seção 10.1 deste mesmo documento).

# **10. PLANO DE GERÊNCIA DE CONFIGURAÇÃO**

O plano de gerência de configuração não seguiu em sua completude o template planejado para o mesmo, pois devido a peculiaridades do projeto foram decididos desnecessários ou redundantes os seguintes índices de gerência de configuração:

* Marcos;
* Treinamento e recursos;
* Controle de software de subcontratados e fornecedores;
* Referências;
* Visão Geral;
* Relatórios e auditorias;

# **11. 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 Google Drive compartilhado ‘Processo de Software - 2016/2’, os repositórios github que também contariam com métodos de comunicação própria. Além disso, qualquer comunicação com o docente deverá ser feita pelo representante da equipe via e-mail, com cópia a todos os membros envolvidos.

## ***11.1. Endereços***

GitHub: <https://github.com/fulanuc/Processo-de-Software>

Drive: <https://drive.google.com/drive/folders/0B7wmpPrAtCe5Q3pPcXlKQ2FoUU0>

Drive GQA: <https://drive.google.com/drive/folders/0B7wmpPrAtCe5SmFpZUVXSHhKUU0>