

Fase “Iniciar”

Planejando o projeto...

Escola Linha do Tempo - Desenvolvimento de um sistema escolar. O diretor da escola, José Silva, está cansado de gerenciar professores, alunos, notas, lista de presença, materiais, tudo no papel.

Fase “Iniciar”

Vamos usar um sistema para planejar e gerenciar nosso projeto.

<http://www.proj4.me>

Fase “Iniciar”

Definindo a visão do projeto

Este documento dará a direção e orientará o desenvolvimento do projeto desde o seu início.

Pode ser revisado
várias vezes antes
do início do projeto

Visa apresentar o
escopo preliminar

Apresenta todas as
partes interessadas
e envolvidas

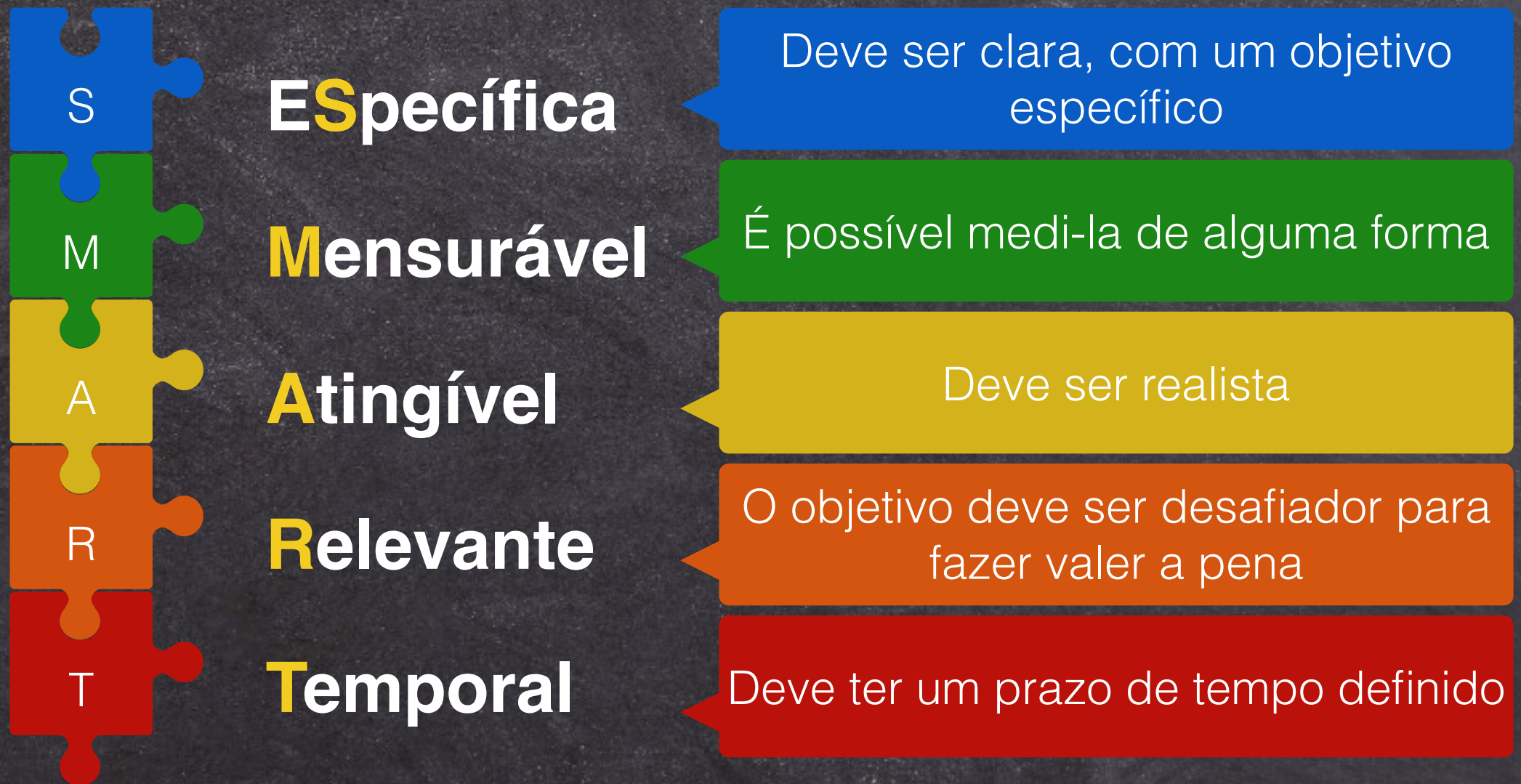
1. Título

Sistema da escola Linha do Tempo

2. Objetivo

Dentro de 60 dias, construir um sistema de informação on line para gestão dos alunos, professores e atividades da escola Linha do Tempo, gastando no máximo R\$ 30.000,00.





3. Justificativa

Todas as escolas trabalham com muitas informações sobre alunos, professores, provas, notas, cadastros, dentre muitas informações e documentos.

Porém, escolas mais novas não possuem um sistema, por mais simples que seja, para ajudar na gestão dessas informações, reduzir a quantidade de papel e contribuir para um melhor uso do tempo dos seus gestores.

Este é o caso da escola Linha do Tempo.

O sistema de gestão escolar que será desenvolvido neste projeto dará a escola uma gestão mais eficiente, ecológica, econômica e permitirá que os gestores da escola Linha do Tempo economizem o tempo usado com todos os papéis que estão acostumados e, ao invés disso, poderão investir tempo analisando informações no sistema e planejar melhorias e soluções, promovendo uma educação melhor para seus alunos.

4. Descrição Geral

O sistema será 100% online, viabilizando o acesso a informações por parte dos alunos e professores, de modo que cada aluno poderá acessar seu horário e notas, bem como aos professores o acesso às suas turmas, registros de presença e notas.

5. Equipe

| Nome | Papel |
|-----------------|-----------------|
| Lima Santos | Scrum Master |
| Gabriel Mendes | Dono do produto |
| João Antônio | Programador |
| Carlos Joaquim | Programador |
| Rebeca Silva | Programadora |
| Gabriele Araújo | Designer |

6. Partes interessadas

| Nome | Descrição |
|--------------------------------------|---|
| José Silva | Diretor da escola Linha do Tempo e que fará a utilização do sistema para gerenciar informações referentes a professores, alunos e eventos da escola. |
| Professores da escola Linha do Tempo | Utilizarão o sistema para gerenciar listas de presença, notas, turmas e alunos. |
| Alunos da escola Linha do Tempo | Utilizarão o sistema para acessar informações particulares sobre materiais das disciplinas, notas, exercícios e avaliações. |
| Governo do Estado | Patrocinador do projeto e interessado em elevar a qualidade do ensino das escolas públicas do estado, bem como favorecer o meio ambiente. |
| Prefeitura | Apoiadora do projeto e interessada em elevar a qualidade do ensino das escolas públicas do estado, bem como o meio ambiente. |
| SNC Sistemas | Empresa responsável pelo desenvolvimento do sistema e interessada na oportunidade de se tornar parceira do governo para estender o uso dessa nova tecnologia. |
| Equipe do projeto | Interessada em obter êxito no projeto para abrir novas oportunidades para a equipe como um todo e também obter crescimento individual de cada membro do time. |

7. Premissas

- a. Para uma implantação e uso eficiente do sistema, estamos assumindo que a nova infraestrutura de internet da escola Linha do Tempo estará disponível até antes da data de lançamento do sistema.
- b. Para que não haja limitação no uso do sistema, estamos assumindo que o governo, conforme prometeu, dará um tablet a cada um dos professores e gestores da escola Linha do Tempo.

8. Restrições

- a. O sistema escolar deverá ser 100% online.
- b. O projeto terá de ser realizado no máximo em 60 dias após a data de início, ainda a ser formalizada.
- c. O projeto não pode custar mais de R\$ 30.000,00, pois este é o valor total de dinheiro que pode ser investido.

9. Escopo excluído

a. Não faz parte do escopo deste projeto desenvolver qualquer aplicativo para dispositivos móveis referente ao sistema online da escola Linha do Tempo.

10. Riscos preliminares

a. Devido à escola estar passando por problemas no orçamento, é possível que haja algum atraso na instalação da nova infraestrutura de internet da escola, atrasando a implantação do novo sistema.

b. Devido ao governo estar passando por problemas no orçamento, é possível que não sejam fornecidos todos os tablets necessários aos gestores e professores, podendo trazer limitações ao uso do sistema.

c. Devido às ocupações dos professores e diretores, é possível que hajam dificuldades em termos reuniões periódicas com os mesmos para validar as entregas do projeto, causando atrasos na entrega.

Quem elabora o documento de visão?

Essa é uma dúvida muito comum!

A declaração de visão é criada, gerenciada e propagada pelo Product Owner, que garante que o Product Backlog esteja sempre alinhada com a visão do produto.

No entanto o time scrum, o cliente e quaisquer outras partes relevantes interessadas podem estar diretamente envolvidas no refinamento dessa visão.

Definindo a equipe Scrum



Projetos ágeis não terão sucesso sem equipe ágeis.

competentes habilidosas proativas

vontade disposição coragem

O melhor ambiente de trabalho, além do ambiente físico.

Autonomia

Capacidade de tomar decisões e definir soluções

Definindo a equipe Scrum

Scrum Master

Remover impedimentos

Garantir que a equipe está funcional e produtiva

Responsável pela aplicação de valores e práticas do Scrum

Blinda o time de interferências externas

Capacidade de resolver problemas

Comprometimento

Capacidade para dar
e receber feedbacks
construtivos

Foco

Disponibilidade e proatividade

Lidera pelo exemplo e
constrói relações de
confiança



Scrum
Master

Definindo a equipe Scrum

O Scrum Master é um Gerente de Projetos?

Existe muita dúvida em relação às atividades dos profissionais que atuam como Scrum Master e Gerente de Projetos (GP). O papel do Gerente de Projetos é próximo ao do Scrum Master, mas existem pequenas diferenças.

A mais básica é: enquanto o Scrum Master é visto como um ponto de apoio da equipe Ágil, o Gerente de Projetos possui um papel de centralizador do comando e das decisões do projeto.

Definindo a equipe Scrum

Dono do Produto (Product Owner)

Faz a ponte entre as partes interessadas e a equipe Scrum

É o ponto central do projeto ágil. Ele diz o que precisa e o que não precisa ser feito

Entende as necessidades e prioridades do cliente

Garante que os critérios de aceitação do produto estão especificados

