ORPHA – Sistema de Gestão de Orfanatos

Plano de Projeto

# Introdução

O presente documento tem como objetivo descrever o plano de projeto do projeto “ORPHA – Sistema de Gestão de Orfanatos”, para a disciplina de Prática em Fábrica de Software I. Este sistema tem como finalidade de gerenciar grandes quantidades de dados relacionados ao formulário PIA (Programa Individual de Atendimento) dos internos de forma rápida e automatizada. Atendendo assim as exigências do Ministério Público, onde o mesmo solicita o formulário a cada 06 (seis) meses. Porém a instituição só pode gerar esse relatório após a solicitação do Ministério Público, que determina um prazo muito curto para a entrega, causando assim grande estresse para a equipe responsável. No processo atual se perde muito tempo preenchendo formulários a caneta. Com isso o tempo que poderia ser destinado as crianças, acaba ficando comprometido. Outro ponto negativo do processo atual é o armazenamento desses formulários, que dificulta sua localização posterior devido à grande quantidade de arquivos manipulados pela instituição

# Escopo do Projeto

**Para** funcionários de orfanatos **que necessitam** de um sistema de gestão dos processos relacionados as crianças e adolescentes. **É um** software com plataforma web para gestão de orfanatos. **Possibilita** que funcionários realizem atividades relacionadas ao processo de inserção, imersão e atividades internas ao orfanato. **O diferencial** do produto é a eficiência com que o software consegue operar e principalmente a segurança dos dados informados. **Nosso produto** proporcionará uma modernização e principalmente agilidade nas atividades que são desempenhadas nos orfanatos.

# Organização do projeto

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Membro do time** | **Scrum Master** | **Product Owner** | **Equipe de desenvolvimento** |
| Gabriel Leandro Júnior |  |  | X |
| Isaías Batista França |  |  | X |
| Marco Aurelio de Lima Alves |  | X |  |
| Marcos Natã Q. dos Santos | X |  |  |
| Pedro Victor de Oliveira e Silva |  |  | X |

# 

# Processo e medidas de desenvolvimento

**4.1 Visão**

* Análise do escopo do projeto
* Definição do escopo do projeto (Vision Box e Elevator Statement)
* Definição das partes interessadas

**4.2 Desenvolvimento PB**

* Elaboração do Fluxo de processos (BPMN)
* Levantamento de Requisitos (Estórias de Usuários)
* Elaboração do Diagrama de Casos de Uso
* Riscos

**4.3 Reuniões de Planejamento da Sprint**

* Definição do nível de prioridade dos requisitos
* Levantamento dos requisitos essenciais para atingir os resultados esperados.
* Estimativas

**4.4 Desenvolvimentos da Sprint**

* Reunião diária
* Será utilizado o ciclo de vida espiral para desenvolvimento do software.
* Será aplicado a metodologia ágil scrum para otimizar o desenvolvimento do software
* Sprint de 2 aulas(2 semanas) para obter melhores resultados
* Desenvolver a arquitetura do projeto
* Realizar Testes para verificar e validar os artefatos e funcionalidades implementadas do software.
* Desenvolver o banco de dados

**4.5 Revisão**

* Duração de 1 hora para analisar os artefatos desenvolvidos, dificuldades enfrentadas e solução adquiridas na sprint.

**4.6 Retrospectiva**

* Duração de 1 hora
* Análise dos pontos positivos e negativos das atividades/integrantes durante a Sprint
* Definição de melhorias para as próximas sprints procurando sempre otimizar os resultados do projeto.

# Marcos do projeto e objetivos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **Iteração** | **Objetivos por Sprint** | **Prevista para início ou marco** | **Estimativa(dias)** |
| Iniciação | S1 | * Plano de Projeto. * Planejamento da primeira Release. | 28/09/2017  30/09/2017  01/10/2017  02/10/2017  03/10/2017 | 1 dia  3 horas  1 dia  3 horas  1 dia |
| Elaboração | * Backlog do Produto. * Visão do Produto. |
| Construção | * Escolha de linguagem e ferramentas para desenvolvimento |
| Transição | * Apresentação e validação do Backlog e Visão do Produto. |

**Sprint 1**

* Elaboração, Verificação e Validação do Diagrama de Casos de Uso >> 2 dias/ 8 horas
* Especificação de Casos de Uso UC001(Autenticar Usuário) >> 2 dias/ 8 horas
* Especificação de Casos de Uso UC002 (Consultar DashBoard) >> 2 dias/ 8 horas
* Especificação de Casos de Uso UC003 (Manter Usuário) >> 3 dias/12 horas
* Definição dos protótipos UC001, UC002, UC003 >> 3 dias/12 horas
* Verificação dos artefatos desenvolvidos >> 3 dias/12 horas

# Desenvolvimento/ implementação

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Termo | Versão | Descrição |
| PostgreSQL | 9.6.1 | Banco de dados com hospedagem em nuvem |
| PointDNS | - | Gerenciador de DNS |
| DNS | - | www.orpha.com.br |
| DNS alternativo | - | https://orpha-br.herokuapp.com |
| Servido Apache PHP | 7.0 | Servidor principal hospedado na heroku |
| GIT | 2.13.0 | Controlador de versão |
| Github | - | Repositório central  https://github.com/gleandroj/Orpha |
| Node.js | 8.0.0 | Interpretador da Linguagem Java Script |
| Npm | 3.10.10 | Gerenciador de pacotes do Node.js |
| PHP Storm IDE | 2017.1 | IDE desenvolvimento para PHP e Java Script |
| Composer | 1.4.1 | Gerenciador de dependências do PHP |
| Spark Post | - | Serviço de entrega de e-mails |
| Amazon S3 | - | Serviço de armazenamento em nuvem |

# Lições Aprendidas

**EQUIPE:** Delimitar o escopo do projeto e visualizar cada funcionalidade separadamente juntamente com sua integração se tornou uma dificuldade inicialmente no qual necessitou de algumas reuniões e fechamentos dentro da equipe para dar continuidade nas atividades, este novo conhecimento proporcionou maior interação entre os integrantes.