

# **Documento do Plano de Projeto**

## **MarkSeverlano**

**Total de Páginas:9**

**Versão: 1.7**

**Última Atualização: 11/12/2017**

## Índice

1. Introdução
2. Definição de Acrônimos e Abreviaturas
3. Escopo
  - 3.1. Não-Escopo
4. Modelo do Ciclo de Vida
5. Recursos do Projeto
  - 5.1. Papéis e Responsabilidades
  - 5.2. Recursos Humanos
  - 5.3. Aquisições
6. Riscos
7. Estimativas de custo e tempo
8. Cronograma
9. Ferramentas
10. Diagrama do Processo
11. Plano de Dados

## **Controle do Documento**

Versão	Data	Autor/Revisor	Descrição
1.0	02/10/2017	Hyago	Construção inicial do documento
1.1	09/10//2017	Hyago	Modificando RFs
1.2	14/10/2017	Hyago	Adicionando novos RFs
1.3	26/10/2017	Hyago	Adicionando RFs de filmes
1.4	28/10/2017	Hyago	Manutenção no diagrama de processo BPM
1.5	26/11/2017	Hyago	Refatoração do documento
1.6	27/11/2017	Hyago	Descrevendo diagrama do processo
1.7	11/12/2017	Hyago	Ajustando ferramentas

# 1. Introdução

O objetivo deste documento é definir a abrangência do software a ser desenvolvido. As informações contidas neste documento visam auxiliar tanto no desenvolvimento do sistema propriamente dito, quanto na etapa de modelagem do sistema.

O restante do documento fornecerá informações a respeito da visão geral do software, seus requisitos/necessidades, seu cronograma de desenvolvimento e informações a respeito do seu processo de desenvolvimento.

## 2. Definição de Acrônimos e Abreviaturas

- **Software:** Em resumo, um programa para computador.
- **PDF:** Formato de um documento de texto eletrônico.
- **Email:** Correio eletrônico.

## 3. Escopo

O MarkSeverlano é um software para plataforma web que servirá para a reserva de ingressos de cinema. O usuário poderá escolher o Estado, a Cidade e o Estabelecimento do cinema desejado, também poderá escolher o filme e o horário da sessão, posteriormente escolherá seu assento e receberá um comprovante, podendo ser salvo ou impresso, para ser apresentado na bilheteria do cinema para que ele adquira seu ingresso. O usuário também poderá cancelar sua reserva.

### 3.1. Não-Escopo

É importante ressaltar que o software não venderá os ingressos, ou seja, o usuário não poderá comprar o ingresso pelo software, ele apenas irá reservá-lo, para que assim ele possa comprá-lo na bilheteria do cinema até uma hora antes do início da sessão, caso não o faça, sua reserva será derrubada pelo sistema.

## 4. Modelo do Ciclo de Vida

O modelo de ciclo de vida escolhido é o método de desenvolvimento ágil denominado Scrum, que é um projeto de desenvolvimento iterativo e incremental por meio de diversas fases onde as atividades são definidas e possuem prioridade para a escolha de ordem de implementação.

A vantagem de se usar uma metodologia ágil e desenvolvimento incremental é a capacidade do projeto de tratar de forma bem organizada e planejada as diversas mudanças que podem ocorrer no produto até seu estado final.

Outra vantagem é uma entrega mais rápida de uma versão funcional do produto ao cliente, não com todas as funcionalidades mas funcional de uma forma que já possa ser entregue ao mercado de trabalho e consegue um bom nível de satisfação do cliente.

A ideia básica por trás da abordagem iterativa é desenvolver um sistema de software incremental, permitindo ao desenvolvedor tirar vantagem daquilo que foi aprendido durante a fase inicial de desenvolvimento de uma versão do sistema. O aprendizado ocorre simultaneamente tanto para o desenvolvedor, quanto para o usuário do sistema.

Os passos fundamentais do processo estão em iniciar o desenvolvimento com um subconjunto simples de Requisitos de Software e iterativamente alcançar evoluções subsequentes das versões até o sistema todo está implementado. A cada iteração, as modificações de projeto são feitas e novas funcionalidades são adicionadas.

## 5. Recursos do Projeto

### 5.1. Papéis e Responsabilidades

Papéis são agrupamentos lógicos de atividades.

- Não é esperado que eles se encaixem em nenhuma estrutura organizacional em particular;
- Diversos papéis podem ser executados por um mesmo indivíduo;
- Um papel pode ser distribuído entre vários indivíduos.

### 5.2. Recursos Humanos

Nome	Preço/Hora
GP (SM)	R\$ 90,00
AR (SM)	R\$ 70,00
DES	R\$ 90,00

**Papel:** GP - Gerente de Projeto (Scrum Master)

**Características necessárias:**

O gerente de projetos precisa possuir habilidades e competências específicas para motivar sua equipe, promover a comunicação entre ela e ainda ter paixão por

novos desafios. Acima de tudo, ele precisa ser responsável e ser comprometido com prazos.

#### **Responsabilidades:**

Deverá definir o projeto e desenvolver o cronograma e orçamento do projeto. Principais funções são:

- Gerir o cronograma geral, garantindo que o trabalho é atribuído aos recursos adequados e concluído no prazo e dentro do orçamento.
- Identificar, gerir e resolver os principais problemas.
- Gerir pró-ativamente o âmbito, assegurando que seja entregue somente o que foi acordado, incluindo as alterações solicitadas que foram aprovadas.
- Divulgar pró-ativamente a informação do projeto às partes interessadas.
- Identificar, gerir e mitigar os riscos do projeto.
- Assegurar que a solução tem uma qualidade aceitável.
- Definir e obter as métricas apropriadas para ter uma visão correta do progresso do projeto e da qualidade dos entregáveis produzidos.

#### **Papel: DES - Desenvolvedor (Scrum Team)**

##### **Características necessárias:**

O desenvolvedor precisa ter capacidade para analisar requisitos e implementar a solução de acordo com os padrões definidos pela empresa e, após isso, testá-la. O desenvolvedor precisa ter cursado ou estar cursando um curso superior na área de tecnologia.

##### **Responsabilidades:**

- Analisar requisitos.
- Implementar soluções seguindo processos.
- Fazer a manutenção do software.
- Fazer a documentação necessária de suas atividades.
- Gerar planilha de testes.
- Realizar testes unitários.

#### **Papel: AR - Analista de Requisitos (Scrum Master)**

##### **Características necessárias:**

O Analista de requisitos tem o papel de manter contato com os stakeholder para garantir que todas as necessidades serão atendidas. O analista deve documentar os requisitos e validar-os sempre que necessário.

**Responsabilidades:**

- Manter contato com stakeholders;
- Documentar necessidades para desenvolvedores;
- Tirar dúvidas ligadas aos requisitos;
- Validar mudanças com stakeholders.

### 5.3. Atribuições

**Nome:** Hyago Vieira de Souza

**Competências:** Cursando Ensino Superior

**Papel:** Gerente De Projeto

**Momento de Envolvimento no Projeto:** Todo o ciclo de vida

**Critérios para Liberação:**

- Entrega do produto.

**Necessidades de Treinamento:**

- Nenhuma.

**Nome:** Hyago Vieira de Souza

**Competências:** Cursando Ensino Superior

**Papel:** Analista de Requisitos

**Momento de Envolvimento no Projeto:** Todo o ciclo de vida

**Critérios para Liberação:**

- Aposentadoria do Produto

**Necessidades de Treinamento:**

- Nenhuma.

**Nome:** Hyago Vieira de Souza

<b>Competências:</b> Cursando Ensino Superior
<b>Papel:</b> Desenvolvedor
<b>Momento de Envolvimento no Projeto:</b> Fase de Construção
<b>Critérios para Liberação:</b>
1. Aposentadoria do Produto.
<b>Necessidades de Treinamento:</b>
1. Linguagem, framework e ferramentas de teste utilizados no desenvolvimento.

## 5.4. Aquisições

Nenhuma aquisição de nenhum tipo será necessária. Softwares, ambiente de trabalho e equipamentos que serão usados já foram adquiridos anteriormente ou tem seu uso livre e gratuito (no caso de software).

## 6. Riscos

<b>Id</b>	<b>Descrição</b>	<b>Medidas</b>
01	Estouro de custo	Realizar uma identificação dos custos do projeto para evitar a quebra do orçamento.
02	Falta de recursos	Realizar uma identificação dos recursos necessários ao projeto para assegurar que nenhum recurso vital faltará no futuro.
03	Estouro de cronograma	Elaborar um cronograma para encaixar as tarefas com o tempo disponível para a entrega do produto.
04	Insatisfação do cliente	Validação da etapa de requisitos, comunicação e feedback frequente com o cliente para assegurar que o que está sendo feito atende suas necessidades.

## 7. Estimativa de tempo

O projeto deverá ser concluído até 11/12/2017. Com isso, o Software MarkSeverlano deverá estar em completo funcionamento (operacional) até o prazo estipulado.

## 8. Cronograma

[Cronograma Projeto](#)

[Cronograma Sprint](#)

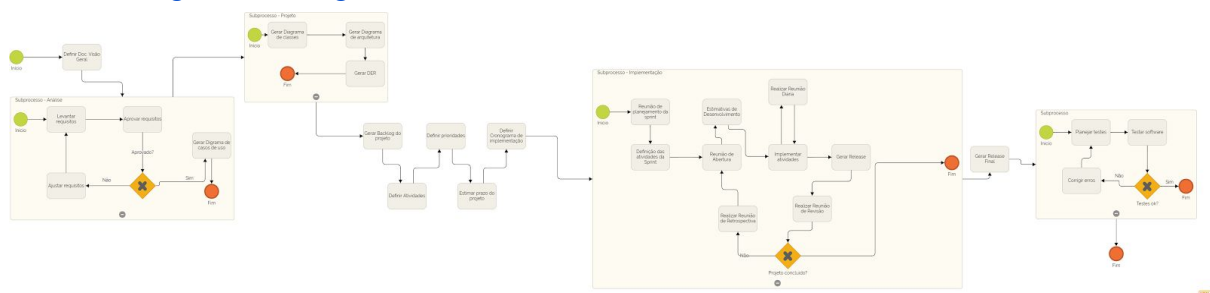
## 9. Ferramentas

As ferramentas que serão utilizadas no projeto são as seguintes:

- GitHub
- Google Drive
- Google Documentos
- Google Planilhas
- PyCharm
- Django
- Astah Community
- Heflo
- Unittest

## 10. Diagrama do Processo

[Link da imagem do Diagrama do Processo](#)



## 11. Plano de Dados

**Identificação do Dado:** Documentos MarkSeverlano



**Descrição:**

Será armazenado todos os documentos referentes ao Sistema MarkSeverlano, que consiste nos documentos produzidos a fim de atender as expectativas do projeto final da matéria de Métodos e Ferramentas de Engenharia de Software, ministrada pelo professor Otávio Calaça, INF-UFG, 2017/2.

**Localização:**

- [Repositório do projeto MarkSeverlano](#)
- [MarkSeverlano Plano de Projeto](#)
- [MarkSeverlano Documento de Requisitos](#)
- [Repositório Dev GitHub](#)

**Controle de Acesso:**

Abaixo estão especificados as permissões de acesso para o dado conforme o integrante ou o perfil do integrante do projeto:

Integrante ou Perfil	Leitura	Edição	Execução
<ul style="list-style-type: none"><li>• Todos os alunos que estão com permissão no arquivo do Google Drive</li><li>• Os integrantes abaixo tem permissão de acesso ao arquivo Plano de Projeto compartilhado no Google Drive</li></ul>	Sim	Sim	Sim
HYAGO VIEIRA DE SOUZA	Sim	Sim	Sim
MATHEUS VILACHÃ FERREIRA PIRES	Sim	Sim	Sim
VALQUER DINIZ NOVAES	Sim	Sim	Sim
HIGOR ANDRÉ QUINTÃO	Sim	Sim	Sim

