**Gerenciamento de chamada por reconhecimento facial**

**Plano de Gerência de Configuração**

**Versão 1.1**

Histórico da versão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versão | Descrição | Autores |
| 15/04/2020 | 1.0 | Release Inicial | Iago Benone Matheus Antônio  Mariana Alves  Márcio Vitor  Bárbara Kostrisch |
| 25/04/2020 | **1.1** | Plano de extensão e pequenas correções | Iago Benone Matheus Antônio  Mariana Alves  Márcio Vitor  Bárbara Kostrisch |

Alunos:

Iago Benone da Silva (201803054)

Matheus Antônio Barreto de Abreu (201802062)

Mariana Alves de Queiroz (201802271)

Márcio Vitor Prestini de Souza (201803584)

Bárbara Hedwig Von Kostrisch (201806421)

Prof:

Diogenes Carvalho Matias

Recife, 25 de abril 2020

**Sumário**

[**1.                  Introdução** 4](#_Toc39064506)

[**1.1** **Propósito** 4](#_Toc39064508)

[**1.2** **Escopo** 5](#_Toc39064510)

[**1.3** **Definições, Acrônimos e Abreviações** 5](#_Toc39064512)

[**1.4** **Referências** 5](#_Toc39064514)

[**1.5** **Visão Geral** 5](#_Toc39064516)

[**2.                  Gerenciamento da Configuração do Software** 5](#_Toc39064518)

[**2.1               Organização, Responsabilidades e interfaces** 5](#_Toc39064519)

[**3.                  O Programa de Gerência de Configuração** 5](#_Toc39064523)

[**3.1               Configuração da Identificação** 5](#_Toc39064524)

[3.1.1          Métodos de identificação 5](#_Toc39064525)

[**3.2               Configuração e Mudança de Controle** 6](#_Toc39064533)

[3.2.1          Processo de Requerimento por Mudanças e Aprovação 6](#_Toc39064534)

[3.2.2         Conselho de Controle de Mudanças (CCB) 6](#_Toc39064537)

[**3.3               Configuração do Status da Conta** 6](#_Toc39064539)

[3.3.1          Mídia de Armazenamento do Projeto e Processo de Entrega 7](#_Toc39064540)

[3.3.2          Relatórios e Auditorias 7](#_Toc39064543)

[**4.                  Milestones** 7](#_Toc39064545)

[**5.        Treinamento e Recursos** 7](#_Toc39064547)

[**6.** **Controle de Subcontratante e Vendedor de Software** 7](#_Toc39064551)

**Plano de Gerência de Configuração**

**1.                  Introdução**

Nos dias atuais, diversos colégios e universidades possuem um sistema de chamadas, por vezes esse sistema pode não ter tanta eficiência e praticidade no momento de realizar a chamada. Para isso, foi pensado em um meio para agilizar esse processo e contribuir para as instituições com uma aplicação eficaz e prática. Ao ler o documento, será notado como foi feito a gerência do projeto e o planejamento de tal.

* 1. **Propósito**

O propósito desse projeto é criar um mecanismo mais ágil e prático para a realização da chamada em sala de aula.

O propósito desse projeto é criar um mecanismo mais ágil e prático para a realização da chamada em sala de aula.

* 1. **Escopo**

A partir da necessidade das instituições o grupo pensou nesse projeto e se auxiliou da metodologia SCRUM.

O propósito desse projeto é criar um mecanismo mais ágil e prático para a realização da chamada em sala de aula.

* 1. **Definições, Acrônimos e Abreviações**

O plano foi feito de tal forma para propiciar um entendimento coeso para qualquer leitor.

* 1. **Referências**

Não há referências para o trabalho pois a fonte do conteúdo não provém de terceiros e sim da equipe.

* 1. **Visão Geral**

A partir das necessidades do grupo e de suas tarefas, o grupo concluiu que a utilização do SCRUM seria o ideal para a produção do projeto. A utilização de reuniões constantes contribuiu para uma produção mais eficaz e organizada.

**2.                  Gerenciamento da Configuração do Software**

**2.1               Organização, Responsabilidades e interfaces**

Todos os membros da equipe executam a função de Gerenciador de Configuração para os projetos terceirizados. Cada projeto desse tipo na equipe terá de uma a 5 pessoas designadas à função do Gerenciador de Controle de Mudanças.

**3.                  O Programa de Gerência de Configuração**

**3.1               Configuração da Identificação**

*3.1.1          Métodos de identificação*

*O projeto se baseia em um sistema de chamadas, na qual o professor usará do celular que será oferecido pela instituição para marcar a presença dos alunos.*

*A instituição deve possuir um sistema de interface, em que poderá administrar as ações dos professores e visualizar as faltas dos alunos. Os alunos matriculados terão acesso imediato à sua frequência ao acessar o sistema da faculdade.*

*1.Celular;*

*2.Sistema de Faltas e chamada;*

*3.Interface da instituição.*

*3.1.2          Linhas de base do projeto*

*As linhas de base são propostas pelo SCRUM Master, na qual organiza as metas e os próximos passos do projeto. Ao final de cada iteração é realizada uma reunião para revisar os pontos propostos e assim, ocorrerá a verificação dos próximos passos do projeto.*

**3.2               Configuração e Mudança de Controle**

*3.2.1          Processo de Requerimento por Mudanças e Aprovação*

*O grupo seguiu a metodologia SCRUM, obtendo transparência dos processos e status, uma constante inspeção de tudo o que está sendo feito e uma adaptação, tanto do processo quanto do produto às mudanças.*

*Diante do planejamento do projeto, foi encontrado alguns problemas que podem chegar a acontecer, tais como: erro de conexão, falha no manuseio da nova ferramenta, aluno não encontrado. Diante de uma analise desses problemas, a equipe se empenhou ao máximo para realizar um sistema isento de erros com um planejamento único, na qual tornará o sistema maleável, ou seja, um sistema que como qualquer outro é propicio a erros, porém não dependente totalmente do uso dele, pois a aplicação desse sistema na instituição é para facilitar, e não atrapalhar. Com isso, o estudo levou ao pensamento de que toda ação possível para um sistema eficaz será feita, porém o sistema estará apto a mudanças para se adequar à necessidade da instituição.*

*3.2.2         Conselho de Controle de Mudanças (CCB)*

*Toda mudança, deve ser passada para Product Owner, na qual em conjunto com o Scrum Master e suas respectivas reuniões com o DevTeam, irá verificar os requerimentos de mudanças, assim como o Product Backlog, assim verificando se serão aplicáveis ou não.*

**3.3               Configuração do Status da Conta**

*3.3.1          Mídia de Armazenamento do Projeto e Processo de Entrega*

*Como comentado, a aplicação do sistema foi pensada com o intuito de facilitar atividades que ocorrem diariamente. O uso do método antigo ainda pode ser utilizados caso necessário. Caso ocorra alguma perda e o professor não consiga enviar a sua chamada para o sistema da instituição, a foto assim que tirada permanecerá no celular salva, podendo solicitar um novo envio futuramente assim que o sistema esteja estabilizado.*

*Se o professor não conseguir enviar para o sistema por falta de conhecimento mecânico, o suporte da faculdade poderá ajudar o professor com seu conhecimento mais aprimorado ou até mesmo com o acesso da instituição proposto desde a criação do projeto, realizando a chamada arcaica e realizando a transferência para o sistema.*

*3.3.2          Relatórios e Auditorias*

*O desenvolvimento do projeto encontrou dificuldades em seu caminho por ser o projeto primário de muitos desenvolvedores do grupo. O encontro com falhas relacionados a lógicas de programação, a falta de uma pesquisa de campo, “lags” ao acessar alguns campos do aplicativo, dificuldades ao realizar a chamada, fatores que dificultaram o processo.*

**4.                  Milestones**

Um acordo entre a empresa e os desenvolvedores ocorrerá para a necessidade de atualizações.

**5.        Treinamento e Recursos**

O sistema de gerenciamento de chamadas foi desenvolvido para facilitar e melhorar um método simples, porém demorado e falho. O treinamento é de suma importância para uma implantação eficaz do sistema.

* Todos os funcionários devem possuir um treinamento adequado para o sistema.
* Os professores em especial, devem ter um acompanhamento de consultores, assim como treinamentos para sanar quaisquer dúvidas.

**6.    Controle de Subcontratante e Vendedor de Software**

A própria equipe possui um grupo focado em desenvolvimento de software, na qual utiliza da metodologia SCRUM para o desenvolvimento do projeto.