

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

UniSmart

Plano de Projeto

Goiânia, 18 de Maio de 2015

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

Histórico de Alterações

Data	Versão	Descrição	Responsável
03/05/2015	1.0	Criação do documento	Jhony Palmer
10/05/2015	1.1	Preencher documento	Jhony, Marcio, Marconi
12/05/2015	1.2	Definindo Cronograma	Jhony
12/05/2015	1.3	Preencher documento	Alexandre, Guilherme e Laerte
17/05/2015	2.0	Revisar e finalizar documento	Jhony, Marcio, Laerte, Marconi, Alexandre, Guilherme, Jober
23/05/2015	2.1	Revisão documento Equipe de Qualidade	Equipe de Qualidade
23/05/2015			

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

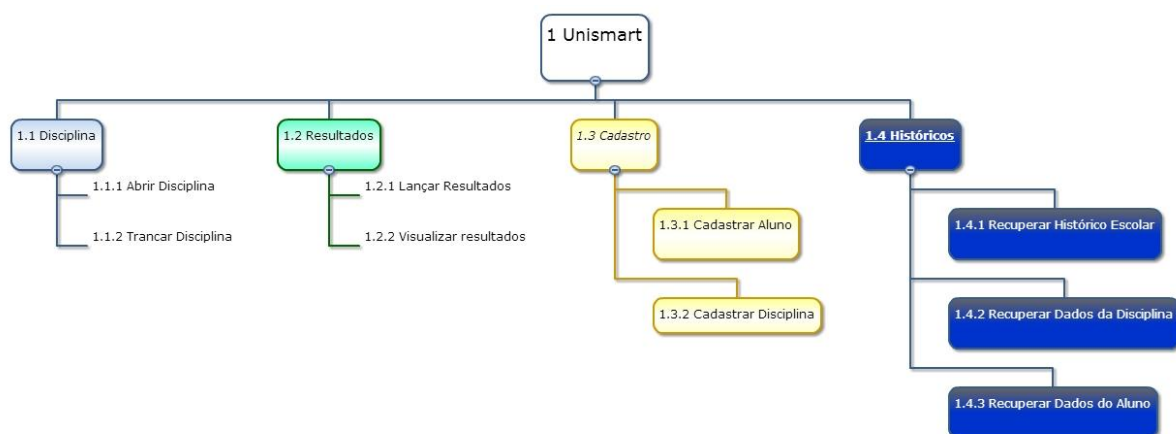
1. Escopo

1.1. Definição do Escopo

O sistema em sua visão geral deverá apresentar as seguintes características:

1. O sistema deve manter dados cadastrais sobre os alunos e disciplinas, bem como os histórico escolares dos alunos que cursaram alguma disciplina na faculdade;
2. O sistema deve possibilitar a abertura de novas disciplinas de acordo com salas, laboratórios e horários e dias da semana disponíveis. Uma vez que a disciplina foi aberta, o sistema deverá possibilitar a inscrição na mesma por partes dos alunos;
3. O sistema deverá controlar a quantidade de inscrições feita em cada nova disciplina aberta;
4. O sistema deverá possibilitar o lançamento e a visualização dos resultados das disciplinas ao final de cada semestre letivo de acordo com prazos pré-definidos;

1.2. Estrutura Analítica do Projeto



www.wbsol.com

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

2. Cronograma

Código	Nome	Equipe	Data	Esforços
CRON1	Reunião Sprint Planning 1	Jhony Palmer Marcio Junio Alexandre Costa Marconi Braga Guilherme Caixeta	03/05/2015	3
CRON2	Sprint 1	Jhony Palmer Alexandre Costa Marcio Junio Guilherme Caixeta Marconi Franklin Jobber Guilherme	03/05/2015 a 04/05/2015	12
CRON3	Kickoff	Toda a Equipe	11/05/2015	2
CRON4	Revisão Sprint 1	Toda a Equipe Adriana Laerte Marçal	11/05/2015	1/4
CRON5	Correção Sprint 1	Toda a Equipe	12/05/2015 a 23/05/2015	54
CRON6	Entrega Sprint 1	Toda a Equipe Adriana	25/05/2015	1
CRON7	Reunião Sprint Planning 2	Toda a Equipe	23/05/2015 e 25/05/2015	6
CRON8	Sprint 2	Toda a Equipe	26/05/2015 a 01/06/2015	75
CRON9	Kickoff Revisão Sprint 2	Toda a Equipe	30/05/2015 e 01/06/2015	7
CRON10	Correção Sprint 2	Toda a Equipe	01/06/2015 a 05/06/2015	50

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

CRON11	Entrega Sprint 2	Toda a Equipe	06/06/2015 e 08/06/2015	3
--------	------------------	---------------	-------------------------------	---

● Cronograma de Marcos do Projeto

O cronograma do projeto tem o objetivo de informar as atividades que serão executadas ao longo do projeto, especificando os responsáveis e as datas previstas de início e término.

Atividade	Responsável	Data Inicio	Duração	Resultado
<i>Sprint 1</i>	<i>Toda a Equipe</i>	03/05/2015	1 semana	Realizada
<i>Correção Sprint 1</i>	Toda a Equipe	11/05/2015	2 semanas	Realizada
<i>Sprint 2</i>	Toda a Equipe	23/05/2015	1 semana	Em Realização
<i>Correção Sprint 2</i>	Toda a Equipe	01/06/2015	1 semana	Planejada

3. Modelo do Ciclo de Vida

O modelo de ciclo de vida escolhido para o projeto é iterativo incremental, sendo implementado através do método de desenvolvimento SCRUM.

Desenvolvimento Incremental é uma estratégia de planejamento estagiado em que várias partes do sistema são desenvolvidas em paralelo, e integradas quando completas. Não implica, requer ou pressupõe desenvolvimento iterativo ou em cascata – ambos são estratégias de retrabalho. A alternativa ao desenvolvimento incremental é desenvolver todo o sistema com uma integração única.

Desenvolvimento iterativo é uma estratégia de planejamento de retrabalho em que o tempo de revisão e melhorias de partes do sistema é pré-definido. Isto não pressupõe desenvolvimento incremental, mas funciona muito bem com ele. Uma diferença típica é que a saída de um incremento não é necessariamente assunto de um refinamento futuro, e seu teste ou retorno do usuário não é utilizado como entrada para planos de revisão ou especificações para incrementos sucessivos. Ao contrário, a saída de uma iteração é examinada para modificação, e especialmente para revisão dos objetivos das iterações sucessivas.

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.

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

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 estar implementado. A cada iteração, as modificações de projeto são feitas e novas funcionalidades são adicionadas.

3. Atividade Detalhadas

Marco:	Reunião Sprint Planning 1
Status:	Aprovado
Data:	03/05/2015
Participantes:	Alexandre Costa, Guilherme Caixeta, Jhony Palmer, Marconi Franklin, Marcio Junio
Observações:	<ul style="list-style-type: none"> • O Sprint Planning 1 foi realizado no dia 03/05/2015 conforme descrito no cronograma com todos os participantes listados presentes, nele foram discutidos o estudo de caso escolhido, a criação da primeira versão de plano de projeto. • O objetivo do sprint 1 tende a ser mais organizacional do projeto, decidimos dividir o projeto em 2 sprints de forma que o primeiro seja feita toda a criação dos documentos. Planejado a entrega do documento de plano de Projeto.

Marco:	Sprint 1
Status:	Aprovado
Data:	03/05/2015
Participantes:	Alexandre Costa, Guilherme Caixeta, Jhony Palmer, Marconi Franklin, Marcio Junio
Observações:	<ul style="list-style-type: none"> • Execução da Sprint 1, gerando o artefato de Plano de Projeto e entregando na data do dia 04/05/2015.

Marco:	Revisão Sprint 1
Status:	Aprovado
Data:	11/05/2015

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

Participantes:	Alexandre Costa, Guilherme Caixeta, Jhony Palmer, Marconi Franklin, Marcio Junio, Laerte Marçal, Jobber Guilhermed
Observações:	<ul style="list-style-type: none"> • O Sprint 1 foi realizado no dia 03/05/2015 conforme descrito no cronograma com todos os participantes listados presentes, nessa sprint foi planejado a entrega do documento de plano de projeto. • A professora Adriana revisou a Sprint, comunicando ao grupo, que deveria ser entregue na sprint 1 todos os artefatos referentes ao GPR e GRE, além da implementação do código-fonte.

Marco:	Correção Sprint 1
Status:	Aprovado
Data:	11/05/2015
Participantes:	Toda a Equipe
Observações:	<ul style="list-style-type: none"> • Refazer a Sprint 1 para que possa atender todos os documentos da GPR e GRE, para serem produzidos e entregues. • Também a elaboração do plano de Configuração e o preenchimento da planilha de avaliação. • Os documentos referentes ao GPR foram produzidos pelo Alexandre Costa, Guilherme Caixeta e Laerte Marçal. • Os documentos referentes ao GRE foram produzidos pelo Jhony Palmer, Marcio Junio e Marconi Franklin. • O documento de plano de Configuração foi produzido pelo Guilherme Caixeta, Jobber Guilherme e Marcio Junio.

Marco:	Sprint 2
Status:	Planejado
Data:	23/05/2015
Participantes:	Toda a Equipe
Observações:	<ul style="list-style-type: none"> • Implementação dos processos de Verificação e Validação, Qualidade pela Equipe; • Desenvolvimento do produto pelo integrantes Ayrton Denner, Marla Aragão;

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

Marco:	Correção Sprint 2
Status:	Planejado
Data:	01/06/2015
Participantes:	Toda a Equipe
Observações:	<ul style="list-style-type: none"> Corrigir a Sprint 2 para que possa atender todos os documentos da GPR, GRE, GQA, VAL, VER e GCO para serem entregues. Atualização da planilha de avaliação.

4. Esforços

Os esforços são baseados nas horas em que os membros da equipe trabalham no projeto. Cada ponto de esforço equivale a 1 (uma) hora. Cada membro possui uma pontuação de esforços produtivos por semana, sendo assim considerando que o projeto é de 4 semanas.

Atividade	Esforço (Homens/Hora)
<i>Sprint 1</i>	5 Hm/Hr
<i>Correção Sprint 1</i>	5 Hm/Hr
<i>Sprint 2</i>	7.5 Hm/Hr
<i>Correção Sprint 2</i>	7.5 Hm/Hr

5. Orçamento

Item de Orçamento	Preço Unitário	Quantidade	Subtotal (R\$)
Computadores	R\$1.200	6	R\$7.200
Nobreaks	R\$209	1	R\$209
Roteador	R\$500	1	R\$500
Ar condicionado	R\$1.000	1	R\$1.000

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

Retroprojektor	R\$1.000	1	R\$1.000
Relógio de parede	R\$20	1	R\$20
Telefone	R\$26	1	R\$26
Servidor	R\$7.499	1	R\$7.499
Cafeteira	R\$190	1	R\$190
Mesa de trabalho 1,40x0,75 (240,00 e 360,00)	R\$360	5	R\$1.800
Banco para clientes 2 lugares (145,00)	R\$570	1	R\$570
Cadeira giratória	R\$75	6	R\$450
Mesa para reunião 2,00x1,00 retang	R\$260	1	R\$260
Cesto de lixo	R\$30	3	R\$90
Quadro branco	R\$110	1	R\$110
Quadro de avisos	R\$120	1	R\$120
Arquivo aço 4 gavetas	R\$195	1	R\$195
Linha telefônica	R\$15	1	R\$15
SUBTOTAL			R\$21.239

6. Riscos

A prioridade de tratamento dos riscos do projeto será definida, conforme a seguir:

Código do Risco	Risco	Situação Atual do Risco	Probabilidade	Impacto
RSC001	Perda dos membros chave da equipe	Latente	20 a 40 %	Muito Alto
RSC002	Mudanças nos requisitos	Latente	40 a 60 %	Muito Alto
RSC003	Falta de	Latente	100%	Alto

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

	conhecimento de alguns membros da equipe de projeto			
RSC004	Mudanças tecnológicas	Latente	0 a 20%	Muito Alto
RSC005	Algum membro da equipe se afastou	Latente	80% a 100%	Baixo
RSC006	Falha de Comunicação entre os membros da equipe	Latente	60% a 80%	Alto
RSC007	Integração das Equipes	Latente	100%	Muito Alto

Impacto

Nota	Grau
1	Muito Baixo
2	Baixo
3	Médio
4	Alto
5	Muito Alto

Probabilidade

Nota	Grau	Chances (%)
1	Muito Baixa	0 a 20
2	Baixa	20 a 40
3	Média	40 a 60

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

4	Alta	60 a 80
5	Muito Alta	80 a 100

Detalhamento de Impactos

Nota	Grau	Custo	Tempo	Escopo
1	Muito baixo	Até 2% no orçamento	Até 2% no prazo total	
2	Baixo	De 2% a 5% no orçamento	De 2% a 5% no prazo	Mudança impactará no custo
3	Médio	De 2% a 5% no orçamento	De 5% a 8% no prazo	Mudança impactará no custo e no tempo
4	Alto	De 8% a 10% no orçamento	De 8% a 10% no prazo	Mudança impactará no custo, tempo e qualidade
5	Muito alto	Acima de 10% no orçamento	Acima de 10% no prazo	

O grau do risco ($G = I \times P$) está definido na matriz de probabilidade x impacto demonstrada abaixo.

Probabilidade					
5					
4					
3					
2					
1					

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

Impacto					
---------	--	--	--	--	--

Legenda:

- Vermelho: risco elevado;
- Laranja: risco médio;
- Azul: risco baixo.

O grau da priorização de um risco será da seguinte forma

Vermelho	Alta
Laranja	Média
Azul	Baixa

7. Recursos de Projeto

7.1. Humanos

1. Papéis

Papel: Development Team - 5 Integrantes
Características necessárias:
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conhecimento nas tecnologias utilizadas na construção do software.</i> • <i>Conhecimento nas ferramentas envolvidas na construção do software.</i> • <i>Está habituado ao domínio do software.</i>
Responsabilidades:
1. <i>Implementar e Testar o código fonte do software.</i>

Papel: Scrum Master - 1 Integrante
Características necessárias:
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conhecer a fundo o domínio do software.</i> • <i>Está habituado com técnicas e modelos de desenvolvimento utilizados na organização.</i>

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

Responsabilidades:
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Gerenciar e aplicar correções durante todo o ciclo de vida do projeto.</i>

Papel: Product Owner - 1 Integrante
Características necessárias:
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conhecer a fundo o domínio do software.</i> • <i>Está a par de todas as necessidades do cliente, estando apto a descrever histórias de usuários e casos de uso.</i>
Responsabilidades:
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Fornecer histórias de usuários, requisitos e casos de uso.</i> • <i>Validar todo e qualquer incremento de software.</i>

2. Responsáveis

Nome: Jober Guilherme
Competências: <Especificar o link para o currículo ou outro tipo de documento que apresente e permita comprovar o perfil e competências do integrante>
Papel: Development Team
Momento de Envolvimento no Projeto: Todo o projeto.
Necessidades de Treinamento: -

Nome: Marcio Junio
Competências: <Especificar o link para o currículo ou outro tipo de documento que apresente e permita comprovar o perfil e competências do integrante>
Papel: Development Team
Momento de Envolvimento no Projeto: Todo o projeto.
Necessidades de Treinamento: -

Nome: Jhony Palmer

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

Competências: <Especificar o link para o currículo ou outro tipo de documento que apresente e permita comprovar o perfil e competências do integrante>
Papel: Scrum Master e Product Owner
Momento de Envolvimento no Projeto: Todo o projeto.
Necessidades de Treinamento: -

Nome: Alexandre Costa
Competências: <Especificar o link para o currículo ou outro tipo de documento que apresente e permita comprovar o perfil e competências do integrante>
Papel: Development Team
Momento de Envolvimento no Projeto: Todo o projeto.
Necessidades de Treinamento: -

Nome: Guilherme Caixeta
Competências: http://lattes.cnpq.br/2336850147144206
Papel: Development Team
Momento de Envolvimento no Projeto: Todo o projeto.
Necessidades de Treinamento: -

Nome: Marconi Franklin
Competências: <Especificar o link para o currículo ou outro tipo de documento que apresente e permita comprovar o perfil e competências do integrante>
Papel: Product Owner
Momento de Envolvimento no Projeto: Todo o projeto.
Necessidades de Treinamento: -

Nome: Laerte Marçal
Competências: <Especificar o link para o currículo ou outro tipo de documento que apresente e permita comprovar o perfil e competências do integrante>
Papel: Development Team

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

Momento de Envolvimento no Projeto: Todo o projeto.
Necessidades de Treinamento: -

Nome: Ayrton Denner
Competências: <Especificar o link para o currículo ou outro tipo de documento que apresente e permita comprovar o perfil e competências do integrante>
Papel: Development Team
Momento de Envolvimento no Projeto: Todo o projeto.
Necessidades de Treinamento: -

Nome: Bruno Martins
Competências: <Especificar o link para o currículo ou outro tipo de documento que apresente e permita comprovar o perfil e competências do integrante>
Papel: Development Team
Momento de Envolvimento no Projeto: Todo o projeto.
Necessidades de Treinamento: -

Nome: Lucas Fernandes
Competências: <Especificar o link para o currículo ou outro tipo de documento que apresente e permita comprovar o perfil e competências do integrante>
Papel: Development Team
Momento de Envolvimento no Projeto: Todo o projeto.
Necessidades de Treinamento: -

Nome: Marla Aragão
Competências: <Especificar o link para o currículo ou outro tipo de documento que apresente e permita comprovar o perfil e competências do integrante>

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

Papel: Development Team
Momento de Envolvimento no Projeto: Todo o projeto.
Necessidades de Treinamento: -

Nome: Osmar Cavalcante
Competências: <Especificar o link para o currículo ou outro tipo de documento que apresente e permita comprovar o perfil e competências do integrante>
Papel: Development Team
Momento de Envolvimento no Projeto: Todo o projeto.
Necessidades de Treinamento: -

Nome: Thaisa Andrade
Competências: <Especificar o link para o currículo ou outro tipo de documento que apresente e permita comprovar o perfil e competências do integrante>
Papel: Development Team
Momento de Envolvimento no Projeto: Todo o projeto.
Necessidades de Treinamento: -

7.2. Outros Recursos e Ambiente de Trabalho

Nome	Tipo	Descrição
Computadores	EQ	Ferramenta de desenvolvimento
Nobreaks	EQ	Ferramenta de Infra Estrutura
Roteador	EQ	Ferramenta de Infra Estrutura
Ar condicionado	EQ	Ferramenta de Infra Estrutura
Retroprojektor	EQ	Ferramenta de Infra Estrutura
Telefone	EQ	Ferramenta de Comunicação

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

Servidor	EQ	Ferramenta de desenvolvimento
----------	----	-------------------------------

Tipos:

Identificador	Nome
EQ	Equipamento, também podendo ser definido como recurso de hardware.
FE	Ferramenta, também podendo ser definido como recurso de software, consistindo, neste caso, de um sistema completo.
SE	Serviço, que pode ser uma outra empresa terceirizada.

8. Plano de Dados

Nas tabelas abaixo são definidos os dados relevantes para o projeto, indicando, para cada um, localização, controle de acesso, forma de coleta e de transmissão.

Identificação do Dado: Projeto Unismart > SCRUM
Descrição:
Será armazenado todos os documentos referentes a entrega do Sprint 1, que consiste nos documentos produzidos na Gerência de Projeto, Gerência de Requisitos e Gerência de Configuração
Localização: <ul style="list-style-type: none"> • Pasta de Gerência de projetos no Dropbox • Pasta de Sprint 1 no Google Drive
Controle de Acesso:

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

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"> Todos os alunos que estão com permissão na pasta do dropbox, que é gerenciada pela Professora Adriana. Os integrantes abaixo tem permissão de acesso a pasta compartilhada no Google Drive. 	Sim	Sim	Sim
Alexandre Costa	Sim	Sim	Sim
Ayrton Denner	Sim	Sim	Sim
Bruno Martins	Sim	Sim	Sim
Guilherme Caixeta	Sim	Sim	Sim
Jhony Palmer	Sim	Sim	Sim
Jobert Guilherme	Sim	Sim	Sim
Laerte Marçal	Sim	Sim	Sim
Lucas Fernandes	Sim	Sim	Sim
Marcio Junio	Sim	Sim	Sim
Marconi Franklin	Sim	Sim	Sim
Marla Aragão	Sim	Sim	Sim
Osmar Cavalcante	Sim	Sim	Sim
Thaísa Andrade	Sim	Sim	Sim

9. Marcos e Pontos de Controle

Atualmente estão definidos dois marcos do projeto:

- Fim Sprint 1
- Fim Sprint 2

10. Plano de Correção

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

Risco	Nome	Plano de Correção

11. Análise de Viabilidade

Com base na avaliação do plano de projeto, consideramos que o projeto é viável nos seguintes aspectos:

Aspecto	Viável?	Se não, porquê?
Comercial	Sim	
Financeiro	Sim	
Humano	Sim	
Tempo	Sim	
Técnico	Sim	

Plano de Projeto - Unismart	Versão: 2.2
Organização: Team	Data: 23/05/2015

12. Aprovação

As partes a seguir relacionadas concordam com o conteúdo deste plano de projeto:

Nome	Responsabilidade	Data	Assinatura
Jobber Guilherme	<i>Scrum Master</i>		
Jhony Palmer	<i>Product Owner</i>		
Alexandre Costa	<i>Development Team</i>		
Guilherme Caixeta	<i>Development Team</i>		
Marconi Franklin	<i>Development Team</i>		
Laerte Marçal	<i>Development Team</i>		
Marcio Junior	<i>Development Team</i>		
Ayrton Denner	<i>Development Team</i>		
Bruno Martins	<i>Development Team</i>		
Lucas Fernandes	<i>Development Team</i>		
Marla Aragão	<i>Development Team</i>		
Osmar Cavalcante	<i>Development Team</i>		
Thaísa Andrade	<i>Development Team</i>		