**JOÃO MARCELO  
PABLO WESLLEY  
CAIO MIZAN  
  
  
  
  
  
  
  
  
PLANO DE PROJETO  
I’M HERE**

**RECIFE/2019**

**1 INTRODUÇÃO:**

Este documento tem o objetivo de definir os seguintes tópicos relacionados ao projeto:

**- Gerenciamento de escopo;  
 - Gerenciamento de custo;  
 - Gerenciamento de tempo;  
 - Gerenciamento de comunicação.**

**2 GERENCIAMENTO DE ESCOPO**

Este gerenciamento visa controlar o que está incluso no projeto, obtendo assim uma facilidade no desenvolver do sistema ao longo das etapas.

**2.1 Registro de tarefas**

O registro das atividades será feito através da plataforma Trello. Onde as mesmas serão alocadas em seus respectivos Sprints. Todos os interessados no projeto terão acesso às informações contidas na plataforma.

**2.2 Gerenciamento de mudanças**

As mudanças (adição ou exclusão de funcionalidades) no escopo do projeto sempre serão negociadas com o cliente por intermédio do Product Owner. Todas as mudanças precisam ser aprovadas pela equipe de desenvolvimento (Scrum Team).

**2.3 Agrupamento de Entregas**

As entregas serão feitas de acordo com o que foi acordado em cada Sprint Planning Meeting. Visando sempre a entrega do que foi combinado entre Product Owner, Scrum Team e cliente.

**3 GERENCIAMENTO DE CUSTOS**

Os custos foram gerados através de pesquisa de mercado sobre o salário médio de cada função exercida por cada integrante do projeto. A equipe do projeto é formada por 1 (um) Product Owner, 4 (quatro) desenvolvedores Android full stack e 1 (um) designer. Abaixo se encontra as informações com os salários de cada cargo e uma tabela com o custo total do projeto:

● Product Owner tem salário de R$ 8000

● Desenvolvedor Android full stack tem salário médio de R$ 4892

● Designer de software têm salário médio de R$ 6648

● Um computador tem custo de R$ 3000

● O projeto terá duração de 4 meses.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ITEM | VALOR BRUTO (R$) | QUANTIDADE | TEMPO DE PROJETO | TOTAL |
| **PESSOAL** | | | | |
| Product Owner | 8000 | 1 | 4 | 8000 |
| Desenvolvedor | 4892 | 4 | 4 | 19968 |
| Designer | 6648 | 1 | 4 | 6648 |
| **EQUIPAMENTOS** | | | | |
| Computadores | 3000 | 5 | 5 | 15000 |
|  | | | **TOTAL** | 49616 |

**4 GERENCIAMENTO DE TEMPO**

O projeto utilizará o método **SCRUM** e será conduzido conforme descrito abaixo:

**Sprints**: O projeto será dividido em ciclos que são chamados de Sprints. Cada Sprint terá duração de uma semana (7 dias). E cada Sprint terá um conjunto de tarefas a serem realizadas nesse tempo.

**Sprint Planning Meeting**: São as reuniões que acontecem no início de cada Sprint e que contam com a participação de todo o Scrum Team, como também do Product Owner. Essas reuniões têm como objetivo a definição do Sprint Backlog - que é a lista de tarefas que o time desenvolvedor se compromete a fazer no tempo do Sprint. Essas reuniões terão duração entre 1 (uma) e 2 (duas) horas.

**Daily Scrum**: É a reunião diária da equipe de desenvolvimento do projeto para o acompanhamento do mesmo. Devido ao choque de horários e a dificuldade do encontro presencial, o Daily Scrum será feito exclusivamente via internet através do aplicativo Discord. Terá entre 15 (quinze) minutos e cada membro da equipe deverá responder três perguntas: O que você fez ontem? O que fará hoje? Há algum impedimento no seu caminho?

**Sprint Review Meeting**: É a reunião que acontece no final de cada Sprint. Tem como objetivo mostrar o que foi alcançado pela equipe e é quando se faz um balanço dos pontos positivos e negativos do Sprint em questão. Tem duração entre 1 (uma) e 2 (duas) horas e conta com a presença do Product Owner e Scrum Team.

**5 GERENCIAMENTO DE COMUNICAÇÃO**

A comunicação da equipe responsável pelo projeto se dará através de reuniões semanais presenciais nas terças-feiras em dois horários (Sprint Review Meeting pela manhã e Sprint Planning Meeting pela tarde), como também reuniões diárias através do aplicativo Discord (Daily Scrum). Aplicativos de mensagem, como Whatsapp, email e ligações telefônicas também poderão ser utilizados para trocas de informações entre os participantes do projeto fora das reuniões já estabelecidas.

**6 TABELA DE RISCOS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **RISCO** | **PROBABILIDADE** | **IMPACTO** | **MONITORAMENTO E MITIGAÇÃO** |
| Inexperiência da equipe com Projeto | 50% | Crítico | Pedir auxílio aos professores e outros desenvolvedores mais experientes. |
| Inexperiência da equipe com o ambiente de desenvolvimento Android Studio | 70% | Crítico | Separar tempo para estudos do ambiente antes da implementação do projeto. |
| Inexperiência da equipe com a plataforma de controle de versão (GitHub) | 90% | Catastrófico | Aprender os principais comandos da plataforma utilizada (commit, push e pull). |
| Comunicação da Equipe | 50% | Catastrófico | Definir um meio de comunicação eficaz para a equipe. |
| Cronograma | 30% | Crítico | Seguir os Sprints |
| Código mal escrito | 98% | Marginal | Revisar o código, seguir as boas práticas de programação e utilizar ferramentas de análise estática de código. |
| Inexperiência da equipe com desenvolvimento Android |  |  | Separar tempo para estudos sobre desenvolvimento Android. |
| Inexperiência da equipe com a linguagem de programação Java | 50% | Crítico | Separar tempo para estudos da linguagem antes da implementação do projeto. |

**Inexperiência da equipe com Projeto**:  
 **● Monitoramento**: Monitorar a contribuição de cada membro da equipe com o projeto e o cumprimento do cronograma estabelecido, como também monitorar erros recorrentes.   
 **● Plano de ação**: Pesquisar projetos parecidos, conversar com desenvolvedores envolvidos na mesma área e pedir sempre que necessário a ajuda dos professores.

**Inexperiência da equipe com a plataforma de desenvolvimento Android Studio:**   
 **● Monitoramento**: Monitorar a contribuição de cada membro da equipe com o projeto e o cumprimento do cronograma estabelecido, como também monitorar erros recorrentes.   
 **● Plano de ação**: Alocar tempo para estudos da plataforma de desenvolvimento Android Studio.

**Inexperiência da equipe com a plataforma de controle de versão (GitHub)**:  
 **● Monitoramento**: Monitorar a contribuição de cada membro da equipe no GitHub. Sempre comentar os commits e dar pull antes de dar push.   
 **● Plano de ação:** Trocar informações sobre a plataforma de controle de versão sempre que surgir alguma dúvida.

**Comunicação da Equipe**:  
 **● Monitoramento**: Deixar claro os canais de comunicação da equipe. Dar o direito a fala a todos os membros.   
 **● Plano de ação**: Ressaltar o uso da plataforma de controle de versão escolhida - GitHub. Lembrar que o diálogo precisa ocorrer sempre de forma educada e sensata. Comentar o código sempre que necessário.

**Cronograma**:  
 **● Monitoramento**: Monitorar se os Sprints estão sendo seguidos conforme o combinado utilizando a ferramenta Trello.   
 **● Plano de ação**: Sempre seguir o que foi combinado em cada Sprint.

**Código mal escrito**:  
 **● Monitoramento**: Utilização das boas práticas de programação e convenções de código.   
 **● Plano de ação**: Utilização de ferramentas de análise estática de código e posterior correção dos erros encontrados.

**Inexperiência da equipe com o desenvolvimento Android**:  
 **● Monitoramento**: Monitorar a contribuição de cada membro da equipe com o projeto e o cumprimento do cronograma estabelecido, como também monitorar erros recorrentes.   
 **● Plano de ação**: Alocar tempo para estudos relacionados ao desenvolvimento Android (com a utilização de vídeos, tutoriais, livros e etc).

**Inexperiência da equipe com a linguagem de programação Java**:  
 **● Monitoramento**: Monitorar a contribuição de cada membro da equipe com o projeto e o cumprimento do cronograma estabelecido, como também monitorar erros recorrentes. ,   
 **● Plano de ação**: Alocar tempo para estudos relacionados à linguagem de programação Java (com a utilização de vídeos, tutoriais, livros e etc).