**Painel publicitário LeChef**

**Plano de Desenvolvimento de Software**

**Versão 2.0**

**Histórico da Revisão**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 19/09/2011 | **1.0** | Criação na fase inicial | Jocilé Serra – Gerente de Projeto  Lauro César - Analista de Sistema e DBA  Joyce – Testadora e suporte  Victor Luiz – Programador e Designer |
| 08/12/2011 | **2.0** | Desenvolvimento | Jocilé Serra - Desenvolvedor e DBA  Lauro César - Analista de Sistema e DBA  Joyce – Testadora e suporte  Victor Luiz – Programador e Designer |

**Índice Analítico**

1. Introdução
   1. Finalidade
   2. Artefatos Incluídos
   3. Escopo
   4. Definições, Acrônimos e abreviações
   5. Visão Geral
2. Visão geral do Projeto
   1. Finalidade, escopo e objetivos do projeto
   2. Evolução do Plano de Desenvolvimento de Software
3. Organização do Projeto
   1. Estrutura organizacional
   2. Papéis e responsabilidades
4. Processo de Gerenciamento
   1. Estimativas do Projeto
   2. Plano de Projeto
   3. Plano de Fase
   4. Recursos de Projeto
   5. Orçamento
5. Planos de Processos Técnicos
   1. Métodos, ferramentas e técnicas

**Plano de Desenvolvimento de Software**

**1. Introdução**

**1.1. Finalidade**

A finalidade do Plano de Desenvolvimento de Software é reunir todas as informações necessárias ao controle do projeto. Ele descreve a abordagem dada ao desenvolvimento do software e é o plano de nível mais alto gerado e usado pelo gerente para direcionar o esforço de desenvolvimento.

O Plano de Desenvolvimento de Software é usado por estas pessoas:

* Pelo **gerente de projeto**, para planejar a programação do projeto e as necessidades de recursos e para acompanhar o progresso com relação à programação.
* Pelos **membros da equipe de projeto**, para que possam saber quais são suas funções, quando elas devem ser executadas e de que outras atividades eles dependem.

**1.2. Artefatos Incluídos**

* Artefato: Plano de Iteração
* Artefato: Plano de Desenvolvimento de Software
* Artefato: Modelo de Caso de Uso
* Artefato: Glossário
* Artefato: Documento de Visão
* Planilha: Métrica de Cálculo

**1.3. Escopo**

Este Plano de Desenvolvimento de Software descreve o plano geral a ser usado pela equipe para desenvolver o sistema. Os detalhes de iterações individuais serão descritos nos Planos de Iteração.

**1.4. Definições Acrônimos e Abreviações**

Consultar glossário.

**2. Visão Geral do Projeto**

**2.1 Finalidade, escopo e objetivos do projeto**

Este documento refere-se ao sistema de Painel Publicitário Le Chef produzido pela Wemake Software. Este sistema permitirá aos clientes do Restaurante Le Chef visualizar promoções e publicidade do restaurante, através do software de Painel Publicitário exibido numa TV de 42 polegadas, que será posicionada estrategicamente, de modo a ser visualizada pelo maior número de clientes do restaurante Le Chef.

**2.1** **Evolução do Plano de Desenvolvimento de Software**

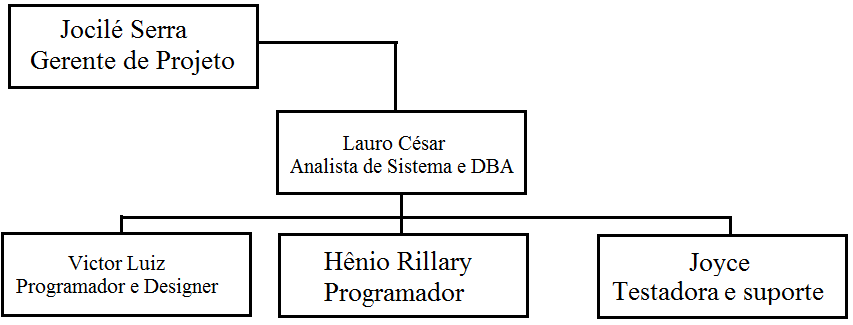
Este plano será atualizado antes do início de cada fase ou iteração subsequente. As datas-alvo para o final de cada fase estão especificadas a seguir.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versão** | **Fase** | **Data Alvo** |
| 1 | Iniciação | Sex 30/09/11 |
| 1 | Elaboração | Sex 28/10/11 |
| 1 | Construção | Qua 30/11/11 |
| 1 | Implantação | Sex 09/12/11 |

**3 Organização do Projeto**

**3.1 Estrutura Organizacional**

A equipe de projeto das fases de iniciação e elaboração serão organizadas da seguinte forma:



**3.2 Papéis e Responsabilidades**

A tabela a seguir mostra as funções representadas no diagrama anterior e suas respectivas responsabilidades principais.

|  |  |
| --- | --- |
| **Papel** | **Responsabilidade** |
| Gerente de Projeto | O Gerente de Projeto especifica prioridades, coordena as interações com os clientes e usuários e, geralmente, tenta manter a equipe de projeto centrada na meta correta. O Gerente de Projeto também estabelece um conjunto de práticas que garante a integridade e qualidade dos artefatos do projeto. |
| Analista de Sistema | O Analista de Sistema é responsável por realizar o intermédio entre o Contratante do Projeto e a equipe de desenvolvimento. Ele deve entender e repassar todas as ideias do Contratante, de forma a atender suas especificações. |
| DBA | O DBA é responsável pela criação da base de dados e sua correta funcionalidade. Juntamente com o desenvolvedor é responsável pela iteração entre o sistema e o banco de dados. |
| Programador | O programador define as responsabilidades, as operações, os atributos e os relacionamentos de uma ou várias classes e determina como elas devem ser ajustadas ao ambiente de implementação. Além disso, o programador pode ser responsável por um ou mais pacotes de desenvolvimento ou subsistemas, incluindo quaisquer classes contidas nos pacotes ou subsistemas. |
| Testador | O Testador é responsável por executar os testes, o que inclui a execução e configuração dos testes, a avaliação da execução dos testes e a recuperação dos erros, por avaliar os resultados de teste e por registrar os defeitos identificados. |
| Designer | O designer coordena a criação do protótipo e do design da interface do Painel Publicitário, capturando os requisitos dessa interface, inclusive os requisitos de usabilidade, criando protótipos e engajando outros envolvidos, como os usuários finais, nas revisões de usabilidade e nas sessões de teste de uso, e revisando e fornecendo o feedback adequado na implementação final do Painel |

**4. Processo de Gerenciamento**

**4.1 Estimativas do Projeto**

A fase de iniciação do projeto terá duração de cinco semanas, sendo que foram trabalhadas cinco horas por semana. As estimativas iniciais das fases subsequentes estão na seção 2.1 acima.

**4.2 Plano de Projeto**

A fase de iniciação do projeto pode ser visualizada da seguinte maneira:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tarefa** | **Início** | **Término** |
| INICIAÇÃO | Sex 5/08/11 | Sex 30/09/11 |
| Início da Iniciação | Seg 15/08/11 | Qua 29/08/11 |
| Incluir tarefas no plano de projeto de artefatos de visão, caso de negócio, plano de desenvolvimento de software, plano de iteração, glossário, modelo de casos de uso | Seg 15/08/11 | Seg 19/09/11 |
| Atingir o Término | Sex 30/09/11 | Sex 30/09/11 |
| Preparar-se para a primeira reunião de iniciação | Seg 15/08/11 | Qua17/08/11 |
| Primeira Reunião de Iniciação | Qua17/08/11 | Qua17/08/11 |
| Fase Inicial de Iniciação Concluída | Qua29/08/11 | Qua 29/08/11 |
| Organizar Workshop de Requisitos | Qua29/08/11 | Qua 29/08/11 |
| Visão de Projeto criada, revisada e terminada | Sex 19/08/11 | Seg 19/09/11 |
| Modelo Preliminar de Caso de Uso (10 - 20% concluído) criado e colocado sob controle de revisão | Sex 16/09/11 | Seg 19/09/11 |
| Caso de Negócio criado, revisado e terminado | Sex 16/09/11 | Seg 19/09/11 |
| Glossário Preliminar do Projeto criado, revisado e terminado | Sex 16/09/11 | Seg 19/09/11 |
| Resumo do Design Criativo Preliminar criado, revisado e terminado | Sex 19/08/11 | Sex 19/08/11 |
| Componentes do Design Criativo criados, revisados e terminados | Qua 17/08/11 | Qua 31/08/11 |
| Plano de Conteúdo Preliminar criado, revisado e terminado | Seg 19/09/11 | Sex 30/09/11 |
| Protótipo de Interface de Usuário criado, revisado e terminado | Seg 19/09/11 | Sex 30/09/11 |
| Desenvolver Alternativas de Tecnologia Preliminares | Seg 19/09/11 | Sex 30/09/11 |
| Atingir o Término | Sex 30/09/11 | Sex 30/09/11 |
| Produtos Liberados da Iniciação Concluídos | Sex 30/09/11 | Sex 30/09/11 |
| Finalização da Iniciação | Sex 30/09/11 | Sex 30/09/11 |
| Realizar Reunião de Verificação de Qualidade com o Cliente | Seg 26/09/11 | Seg 26/09/11 |
| Realizar a Garantia de Qualidade | Ter 27/09/11 | Qua 28/09/11 |
| Plano Iterativo do Projeto Completo criado, revisado e terminado | Seg 05/09/11 | Seg 19/09/11 |
| Criar Proposta para a Fase de Elaboração | Seg 08/08/11 | Seg 15/08/11 |
| Preparar-se para o Ponto de Verificação da Iniciação | Seg 19/09/11 | Seg 19/09/11 |
| Entregar proposta para a Fase de Elaboração | Seg 15/08/11 | Seg 19/09/11 |
| Revisão do Ponto de Verificação da Iniciação e Decisão sobre a Viabilidade/Inviabilidade | Qui 21/10/99 | Sex 22/10/99 |
| Mover artefatos liberados compartilhados para Google Pages | Sex 16/09/11 | Seg 19/09/11 |
| Iniciação Concluída | Sex 30/09/11 | Sex 30/09/11 |
| INICIAÇÃO | Sex 5/08/11 | Sex 30/09/11 |

**4.3 Plano de Fase**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **No. de Iterações** | **Início** | **Fim** |
| Fase de iniciação | 1 | Semana 1 | Semana 8 |
| Fase de Elaboração | 2 | Semana 8 | Semana 13 |
| Fase de Construção | 2 | Semana 13 | Semana 18 |
| Fase de Transição | 1 | Semana 18 | Semana 22 |

**4.4 Recursos de Projeto**

Plano de Treinamento.

Um Plano de Transferência de Conhecimento será desenvolvido durante a fase de iniciação para garantir que o funcionário do restaurante Le Chef possua as habilidades necessárias para suportar o sistema após a fase de transição.

**4.5 Orçamento**

O orçamento do projeto foi divido em 3 fases: fase de iniciação durou 19 dias usando toda nossa equipe e equipamentos para a sua elaboração e seus gastos foram de R$ 2.969,33 na fase de Elaboração o período de duração foi 13 dias e seu custo foi de R$ 1.979,64 e o orçamento da fase de Construção ficou em R$ 1.649,53 fechando o total do projeto em um investimento de R$ 6.598,50.

Para maiores detalhes consulte a planilha Métrica de Cálculo.

**5. Planos de Processos Técnicos**

**5.1** **Métodos, ferramentas e técnicas**

As diretrizes padrão do RUP (para pequenos projetos) serão usadas.