

RELATÓRIO INTERMÉDIO DE GESTÃO DE PROJETO

LABORATÓRIO DE GESTÃO DE PROJETOS

FACULDADE DE ENGENHARIA DA UNIVERSIDADE DO PORTO
21 DE MARÇO DE 2014

IT Sector

Moksie Pocket

Afonso Caldas
André Silva
Hugo Gonçalves

Lara Marinha
Victor Cerqueira



moksie

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto
Rua Dr. Roberto Frias, s/n 4200-465 Porto,
+351 91 979 01 20
moksie.lgp@gmail.com



moksie
your dream, our creation

RELATÓRIO INTERMÉDIO DE GESTÃO DE PROJETO

LABORATÓRIO DE GESTÃO DE PROJETOS

FACULDADE DE ENGENHARIA DA UNIVERSIDADE DO PORTO
21 DE MARÇO DE 2014

IT Sector

ÍNDICE

1.	INTRODUÇÃO	6
1.1	OBJETIVO	6
1.2	ESTRUTURA DO DOCUMENTO	6
2..	A MOKSIE	8
2.1	MISSÃO	8
2.2	VISÃO	8
2.3	ORGANIZAÇÃO	8
3.	O PROJETO EBANKIT	11
3.1	INTRODUÇÃO GERAL AO PROJETO	11
3.2	DELIVERABLES	11
	3.2.1 FASE DE CONCEÇÃO	11
	3.2.2 FASE DE DESENVOLVIMENTO	12
3.3	ANÁLISE DE RISCOS	12
3.4	COMUNICAÇÃO E COORDENAÇÃO	18
	3.4.1 COMUNICAÇÃO ENTRE A EQUIPA	18
	3.4.2 COMUNICAÇÃO COM O CLIENTE	18
	3.4.3 COMUNICAÇÃO COM OUTROS PROJETOS E DEPARTAMENTOS DA EMPRESA	18
3.5	FASE DE CONCEÇÃO	19
	3.5.1 PROCESSOS E ESTRATÉGIAS	19
	3.5.2 OBJETIVOS ALCANÇADOS	19
	3.5.3 AVALIAÇÃO DA PERFORMANCE	19
	3.5.3 DIFICULDADES	20
	3.5.3 DIFICULDADES, FRAQUEZAS E PONTOS FORTES (ANÁLISE SWOT)	21
3.6	FASE DE DESENVOLVIMENTO	22
	3.6.1 OBJETIVOS A ALCANÇAR	22
	3.6.2 PLANEAMENTO	22
4.	CONCLUSÃO	26

ÍNDICE DE TABELAS

TABELA 1	R001	12
TABELA 2	R002	13
TABELA 3	R003	14
TABELA 4	R004	15
TABELA 5	R005	16
TABELA 6	R006	17
TABELA 7	Requisitos	22





INTRODUÇÃO

1. INTRODUÇÃO

1.1 OBJETIVO

O presente relatório serve para analisar como correu a fase de conceção do projeto Ebankit da Moksie e para delinear a fase de desenvolvimento do mesmo.

Neste relatório encontra-se descrita a empresa e a sua organização interna, assim como o plano inicial da fase de conceção e o planeamento inicial da fase de desenvolvimento.

1.2 ESTRUTURA DO DOCUMENTO

Este documento encontra-se estruturado da seguinte forma:

2. **A Moksie** - neste ponto é apresentada a empresa, a sua missão, visão e estrutura interna;
3. **Projeto Ebankit** - neste ponto é apresentado tudo que se relaciona com a gestão deste projeto, nomeadamente ao nível do planeamento da fase de conceção, a forma como este foi controlado, e o planeamento inicial da fase de desenvolvimento.

Por fim é apresentada uma análise retrospectiva de como correu a fase de conceção deste projeto.



A MOKSIE

2.. A MOKSIE

2.1 MISSÃO

A missão da Moksie consiste na satisfação das necessidades dos nossos clientes através de soluções de qualidade na área da informática e cujo valor seja reconhecido pelo cliente e encarado como satisfatório das suas necessidades.

2.2 VISÃO

A visão da Moksie é tornar-se numa referência no desenvolvimento de software, garantindo a satisfação do cliente através do desenvolvimento de produtos inovadores e de elevada qualidade, sempre com processos orientados para o cliente e com o envolvimento deste.

2.3 ORGANIZAÇÃO

A organização da empresa Moksie pode ser vista de duas formas, ao nível da empresa e ao nível de cada departamento. Quanto ao nível de empresa podemos identificar cinco áreas distintas:

- **Chief Executive Officer:** Pessoa responsável pela coordenação e integração dos vários projetos no âmbito da empresa, promovendo assim relações interpessoais entre todos os membros da empresa;
- **Project Leader:** Pessoa responsável por um projeto e pela equipa que o desenvolve;
- **Quality Department:** Grupo que define e documenta as normas de qualidade a serem seguidas pela empresa em todos os processos transversais ao funcionamento da empresa;
- **Design & Image Department:** Grupo responsável pela criação e manutenção de toda a imagem da empresa e seus projetos;
- **Creative Department:** Grupo responsável pela criação pelos conteúdos multimédia da empresa e respectivos projetos.

Ao nível de cada departamento, os seus elementos estão distribuídos de acordo com as suas responsabilidades:

- **Project Manager:** Pessoa responsável pela gestão e organização do projeto;
- **Quality & Test manager:** Pessoa responsável pela garantia de qualidade do produto desenvolvido, assim como dos documentos que lhe estão associados;
- **Architecture Manager:** Pessoa responsável pela arquitectura do software a ser desenvolvido dentro da sua equipa;

- **Requirements Manager:** Pessoa responsável pela correcta identificação de todos os requisitos do projeto, assim como a garantia do cumprimento dos mesmos;
- **Content Manager:** Pessoa responsável por criar conteúdos para a sua equipa;
- **Documentation Manager:** Pessoa responsável pela integridade de todos os documentos relativos ao projeto;
- **UI Designer Manager:** Pessoa responsável pelo design gráfico relacionado com o produto a ser desenvolvido;
- **Technical Manager:** Pessoa responsável pelas tecnologias escolhidas para o desenvolvimento do projeto;
- **Support Manager:** Pessoa responsável por garantir que todos os elementos da equipa têm todas as condições necessárias para a execução das suas tarefas.

Todos os cargos acima referidos podem, ou não, estar presentes nas equipas dependendo das especificidades do respectivo projeto.



Project eBankit	Project On The Move	Project aMob I Scraim	Project Sounds
Project Manager ANDRÉ SILVA	Project & Requirements Manager DAVID CLEMENTE	Project Manager PEDRO LETRA	Project Manager DIOGO MENDES
Quality & Test Manager LARA MARINHA	Quality & Test Manager RICARDO PEDROSO	Quality & Test Manager JOÃO AFONSO	Architecture & Technical Manager ALEXEY SILVESTEROV
Architecture Manager AFONSO CALDAS	Documentation Manager RICARDO PEDROSO	Documentation Manager JOÃO FIGUEIREDO	Quality & Test Manager DANIEL TEIXEIRA
Requirements Manager VÍCTOR CERQUEIRA	Architecture & Technical Manager JOÃO LADEIRAS	Technical Manager NELSON MENDES	Requirements Manager DANIEL TEIXEIRA
Content Manager HUGO GONÇALVES	UI Designer Manager MARIANA ORNELAS JOÃO HENRIQUES	Requirements Manager MARCOS OLIVEIRA	Documentation Manager LUÍS ALY
		Support Manager PEDRO ROSA	UI Designer Manager SARA BASTOS
			Content Manager MARIANA SARDON
			Support Manager FRANCISCA GONÇALVES

Figura 1 – Organograma da Mokise



O PROJETO EBANKIT

3. O PROJETO EBANKIT

3.1 INTRODUÇÃO GERAL AO PROJETO

O Ebankit é uma aplicação móvel desenvolvida para o SO Android para gestão de finanças pessoais, que está a ser desenvolvido pela Moksie para a IT Sector.

Num panorama em que a gestão eficaz do património financeiro face às despesas correntes é uma preocupação tão generalizada, o Ebankit surge como uma solução eficaz que permite ao utilizador controlar todas as suas despesas através de interfaces apelativas e intuitivas.

Esta aplicação pretende assim ajudar o utilizador a acompanhar e gerir as suas finanças pessoais e familiares no seu dispositivo Android. O Ebankit permitirá aos utilizadores ver em tempo real todos os movimentos efetuados nas suas contas bancárias, definir orçamentos e analisar facilmente a evolução das suas despesas e receitas.

Acima de tudo, o Ebankit é uma ferramenta robusta e de fácil utilização que se adapta às necessidades do utilizador por ser quase completamente configurável.

Informações mais detalhadas sobre o âmbito e objetivos do projeto podem ser encontradas na secção de Introdução do Relatório de Especificação de Requisitos.

3.2 DELIVERABLES

O projeto Ebankit encontra-se dividido em duas fases, a fase de conceção e a fase de desenvolvimento, sendo o fim de ambas marcado por uma apresentação do trabalho desenvolvido. Em cada uma destas fases existem artefactos que devem ser produzidos e entregues, nomeadamente os listados abaixo.

3.2.1 FASE DE CONCEÇÃO

- Relatório de Especificação de Requisitos;
- Plano de Testes de Aceitação;
- Relatório Preliminar de Definição de Arquitetura;
- Relatório Intermédio de Gestão de Projeto;
- Protótipo Não Funcional.

3.2.2 FASE DE DESENVOLVIMENTO

- Pacotes de Instalação e Manutenção;
- Manual de Utilizador;
- Relatório de Desenvolvimento;
- Documentação de Testes;
- Relatório Final de Gestão de Projeto;
- Plano de Qualidade.

3.3 ANÁLISE DE RISCOS

Identificador	R001
Data de criação	12/03/2014
Descrição	Risco de o grupo de utilizadores que participem no teste de usabilidade não serem representativos do público-alvo.
Probabilidade	Média
Impacto	Baixo
Responsável	Hugo Carvalho
Acções de Mitigação	<ul style="list-style-type: none">• Escolher um grupo alargado de utilizadores com base em critérios de segmentação de mercado.• Coordenar os testes de usabilidade com o cliente.
Acções de Contingência	<ul style="list-style-type: none">• Repetir teste de usabilidade com outro grupo de utilizadores.
Estado	Identificado

TABELA1 – R001

Identificador	R002
Data de criação	12/03/2014
Descrição	Risco de haver atrasos na fase de conceção provocados pelo facto de a equipa nunca ter desenvolvido projetos em conjunto.
Probabilidade	Média
Impacto	Alto
Responsável	André Silva
Acções de Mitigação	<ul style="list-style-type: none">• Iniciativas de teambuilding que visam criar um sentido de união e cooperação no seio da equipa.• Estabelecer meios de comunicação entre os elementos da equipa.• Criação de grupos de trabalho rotativos.
Acções de Contingência	<ul style="list-style-type: none">• Reunião para discussão dos problemas dentro da equipa.• Renegociar âmbito do projeto com o cliente.
Estado	Removido

TABELA 2 - R002

Identificador	R003
Data de criação	12/03/2014
Descrição	Risco de haver problemas na fase de desenvolvimento uma vez que a equipa tem um acesso limitado a dispositivos com o SO Android.
Probabilidade	Média
Impacto	Alto
Responsável	Afonso Caldas
Acções de Mitigação	<ul style="list-style-type: none">• Falar com os supervisores no sentido de conseguir ter acesso a dispositivos com SO Android durante o decorrer do projeto.• Fazer um escalonamento do acesso aos dispositivos existentes durante a fase de desenvolvimento.
Acções de Contingência	<ul style="list-style-type: none">• Falar com o cliente no sentido de conseguir ter acesso a dispositivos com SO Android durante o decorrer do projeto.• Efetuar o desenvolvimento e testes unitários usando emuladores, sendo os restantes testes efetuados nos dispositivos com SO Android disponíveis.
Estado	Removido

TABELA 3 - R003

Identificador	R004
Data de criação	12/03/2014
Descrição	Risco de alteração na constituição da equipa.
Probabilidade	Baixa
Impacto	Alto
Responsável	André Silva
Acções de Mitigação	-
Acções de Contingência	<ul style="list-style-type: none">• Reajustar as equipas de trabalho dentro da empresa.● Renegociar com o cliente o esforço do projeto.
Estado	Resolvido

TABELA 4 - R004

Identificador	R005
Data de criação	12/03/2014
Descrição	Risco da ferramenta de gestão Scraim não se encontrar operacional.
Probabilidade	Média
Impacto	Baixo
Responsável	André Silva
Acções de Mitigação	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar simultaneamente outras ferramentas de gestão de modo a reduzir a dependência no Scraim.
Acções de Contingência	<ul style="list-style-type: none">• Entrar em contacto com os responsáveis pela ferramenta.• Abandonar o uso da ferramenta.
Estado	Identificado

TABELA 5 - R005

Identificador	R006
Data de criação	12/03/2014
Descrição	Risco de a simulação do middleware do cliente durante o desenvolvimento do projeto não modelar adequadamente a situação real.
Probabilidade	Média
Impacto	Alto
Responsável	Afonso Caldas
Acções de Mitigação	<ul style="list-style-type: none">• Comunicação frequente com o cliente de modo a simular eficazmente a situação descrita.• Efetuar testes que abranjam o máximo número de variáveis possíveis.
Acções de Contingência	<ul style="list-style-type: none">• Reformular o módulo de comunicação.
Estado	Removido

TABELA 6 - R006

3.4 COMUNICAÇÃO E COORDENAÇÃO

3.4.1 COMUNICAÇÃO ENTRE A EQUIPA

A comunicação entre os elementos da equipa responsável por este projeto é realizada principalmente por contacto telefónico e por e-mail, tendo ainda sido criado um grupo no Google Groups, para além de se recorrer ao Google Talk e ao Skype para manter contacto frequente com a Lara Marinha, que se encontra na Polónia.

Desde o início que foi promovido um ambiente de amizade e de camaradagem na equipa, o que conduziu a um ambiente de trabalho agradável e motivador.

3.4.2 COMUNICAÇÃO COM O CLIENTE

A comunicação com o cliente é realizada principalmente através de reuniões presenciais, e-mail e, se necessário, contato telefónico tendo em vista o envolvimento do cliente no processo de desenvolvimento.

3.4.3 COMUNICAÇÃO COM OUTROS PROJETOS E DEPARTAMENTOS DA EMPRESA

A Moksie orgulha-se de funcionar com uma empresa coesa onde impera um espírito de cooperação e entreaajuda. A comunicação ocorre não só através de contacto telefónico, e-mails e um grupo criado para o efeito através do Google Groups, mas sobretudo através de contacto pessoal. Esta aposta no contacto presencial traduz-se num fortalecimento do espírito de grupo e potencia um ambiente de trabalho motivador e mais produtivo.

3.5 FASE DE CONCEÇÃO

3.5.1 PROCESSOS E ESTRATÉGIAS

Os processos relativos ao desenvolvimento dos artefactos produzidos ao longo do projeto podem ser consultados na secção de Definição de Processos do Manual de Qualidade.

3.5.2 OBJETIVOS ALCANÇADOS

Os objetivos propostos para a fase de conceção foram alcançados com sucesso, tendo todos os deliverables sido entregues dentro dos prazos estipulados.

3.5.3 AVALIAÇÃO DA PERFORMANCE

Devido ao facto de a equipa apenas ter sido formada no início deste projeto, houve um período de análise até que houvesse uma definição clara dos papéis de cada um tanto na equipa como na empresa. Após isto, o ritmo foi crescendo e as actividades foram sendo realizadas de forma cada vez mais eficiente e eficaz, estando neste momento a equipa a funcionar de forma profícua e a um ritmo elevado.

3.5.3 DIFICULDADES

Até ao momento, a equipa superou as dificuldades encontradas. Estas prenderam-se principalmente com a inexperiência da equipa na área de gestão financeira, a inexperiência com a ferramenta de gestão Scraim e o número reduzido de dispositivos Android a que a equipa tem acesso.

A inexperiência na área de gestão financeira foi facilmente ultrapassada com alguma pesquisa de aplicativos existentes neste ramo e através de uma explicação clara dada pelo cliente. Para superar a inexperiência com a ferramenta Scraim, a equipa assistiu a uma formação sobre a ferramenta Scraim que foi completada pela experimentação da ferramenta e com apoio por parte de elementos da empresa que se encontram a trabalhar de perto com a Strongstep. Por fim, quanto à escassez de dispositivos Android, a equipa está a equacionar um escalonamento dos dispositivos existentes de modo a organizar da melhor forma o uso dos mesmos.

A sobreposição de um período de grande trabalho para o cliente com a altura próxima ao final da fase de conceção levou a atrasos na comunicação com o cliente para a validação dos documentos, situação que acabou por ser resolvida, e cuja probabilidade de reincidência foi reduzida com o estabelecimento de uma linha de contacto directa com o cliente.

Surgiu ainda um problema logístico na procura de espaços para efetuar as reuniões. Assim, acabamos por ter que mudar de sala frequentemente, o que, apesar de não ser impeditivo, tende a quebrar o ritmo de trabalho.

3.5.3 DIFICULDADES, FRAQUEZAS E PONTOS FORTES (ANÁLISE SWOT)

	OPORTUNIDADES EXTERNAS <ul style="list-style-type: none"> • abundância de bibliotecas em Android • abundância de documentação Android • clareza do cliente quanto aos requisitos da plataforma • experiência do cliente na área de gestão financeira 	DIFICULDADES EXTERNAS <ul style="list-style-type: none"> • elevada carga de trabalho • instabilidade da ferramenta Scraim
PONTOS FORTES DA EQUIPA <ul style="list-style-type: none"> • equipa motivada e dinâmica • multidisciplinaridade • experiência em programação para Android • grande envolvimento do Departamento de Design e Imagem 	OPORTUNIDADES PARA A EQUIPA <ul style="list-style-type: none"> • facilidade de definição de requisitos e arquitetura • facilidade de adaptação das interfaces às necessidades do cliente • facilidade de implementação dos módulos Android 	AMEAÇAS NEUTRALIZADAS <ul style="list-style-type: none"> • a motivação da equipa colmata a elevada carga de trabalho
PONTOS FRACOS DA EQUIPA <ul style="list-style-type: none"> • número reduzido de dispositivos android disponíveis • inexperiência com ferramenta Scraim • inexperiência na área de gestão financeira 	OPORTUNIDADES GLOBAIS <ul style="list-style-type: none"> • extensão da aplicação a outras plataformas móveis 	ÁREAS QUE REQUEREM ATENÇÃO <ul style="list-style-type: none"> • elevado overhead de tempo na utilização da ferramenta Scraim • esforço logístico e de planeamento no escalonamento dos dispositivos Android existentes com o trabalho exigido

3.6 FASE DE DESENVOLVIMENTO

3.6.1 OBJETIVOS A ALCANÇAR

Os objectivos para a fase de desenvolvimento prendem-se com os deliverables definidos anteriormente e com os requisitos elicitados com o cliente (estes podem ser consultados no Relatório de Especificação de Requisitos).

3.6.2 PLANEAMENTO

O planeamento foi feito com recurso à ferramenta Scraim tendo sido criadas no *Product Backlog* todas os requisitos referentes ao desenvolvimento do projeto. Estas podem ser vistas na tabela seguinte.

Requisito	Descrição	Pontos
Login	Permite ao visitante fazer <i>login</i> na aplicação, introduzindo os seus dados de utilizador	3
Registar	Permite ao visitante registar-se na aplicação, através da introdução dos seus dados pessoais.	3
Logoff	Permite ao utilizador fazer <i>logoff</i> da aplicação.	3
Associar conta bancária	Permite ao utilizador associar uma conta bancária à sua conta de utilizador.	3
Remover conta bancária	Permite ao utilizador eliminar uma conta bancária associada à sua conta de utilizador.	2
Sincronizar dados	Permite ao utilizador sincronizar manualmente com o servidor os dados referentes às suas contas.	13
Subdividir movimentos	Permite ao utilizador subdividir um movimento em várias parcelas distintas.	8

Ver balanço	Permite ao utilizador ver um balanço de despesas e receitas organizadas por categorias.	5
Atribuir etiqueta	Permite ao utilizador adicionar uma etiqueta a um movimento.	3
Criar etiqueta	Permite ao utilizador criar uma nova etiqueta.	5
Ver representação gráfica	Permite ao utilizador consultar informações sob a forma de gráficos, quer sejam <i>templates</i> pré-definidos, quer sejam uma vista criada pelo utilizador.	13
Criar orçamento	Permite ao utilizador definir um orçamento para determinada combinação de categorias e/ou etiquetas associado a um prazo configurável.	5
Alterar vista atual	Permite ao utilizador alterar qualquer parâmetro da vista que atualmente está a consultar (quer seja ela uma lista de movimentos, balanço ou vista gráfica).	13
Editar orçamento	Permite ao utilizador editar as definições de um orçamento já existente.	3
Eliminar orçamento	Permite ao utilizador eliminar um orçamento existente.	2
Visualizar relação orçamento/gastos	Permite ao utilizador visualizar sob a forma de gráfico a relação entre um orçamento e os gastos efetuados nas categorias e/ou etiquetas correspondentes.	8
Configurar notificação	Permite ao utilizador configurar as notificações para determinado orçamento.	5
Receber notificação	Permite ao utilizador receber uma notificação quando for	5

	gasta determinada percentagem de um orçamento.	
Editar etiqueta	Permite ao utilizador alterar o nome de uma etiqueta existente.	5
Eliminar etiqueta	Permite ao utilizador eliminar uma etiqueta existente.	5
Remover etiqueta	Permite ao utilizador remover uma etiqueta atribuída a um movimento.	5
Criar vista personalizada	Permite ao utilizador criar e gravar uma vista escolhendo o tipo de gráfico, categorias e etiquetas de movimentos a ser mostradas e datas de início e fim.	13
Adicionar movimento	Permite ao utilizador introduzir manualmente um movimento.	5
Editar movimento	Permite ao utilizador editar um movimento que tenha sido introduzido manualmente.	5
Eliminar movimento	Permite ao utilizador eliminar um movimento que tenha sido introduzido manualmente.	2
Alterar categoria	Permite ao utilizador alterar a categoria de um movimento.	3

TABELA 7 – Requisitos

The background features a light gray field with several thin red lines intersecting at various points. A large, solid red polygon is positioned on the right side of the image, extending from the top right corner towards the bottom right. The word "CONCLUSÃO" is written in a bold, dark red, sans-serif font on the left side of the image.

CONCLUSÃO

4. CONCLUSÃO

Com a finalização da fase de concepção é possível afirmar que os objectivos propostos para esta foram alcançados e que os precalços que a inexperiência da equipa trouxe estes foram superados.

Para além disto, a experiência adquirida permitiu afinar o planeamento do trabalho a realizar durante a fase de desenvolvimento.

