

Plano

de

Desenvolvimento

Histórico de revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 04/09 | 0.1 | Criação do documento | Guilherme Bornia |
| 06/09 | 1.0 | Inclusão dos itens 2, 3 e 4 | Lucas e Luís |
| 13/09 | 1.1 | Desenvolvimento dos itens introdutórios, inclusão da matriz de rastreabilidade e revisão do documento. | Lucas e Luís |
|  |  |  |  |

Sumário

[Introdução](#_30j0zll)

[Finalidade](#_wowntjqcaezm)

[Escopo](#_eg2u94ap78dk)

[Definições, Acrônimos e Abreviações](#_kkrcb6llfyw6)

[Visão Geral do Produto](#_3dy6vkm)

[Finalidade, Escopo e Objetivos do Projeto](#_3orvczfq7999)

[Suposições e Restrições](#_uerywmm7zx3y)

[Organização do Projeto](#_2s8eyo1)

[Interfaces Externas](#_xhq2mzmwxp9x)

[Rastreabilidade de Requisitos](#_d98m9779z2vo)

[Papéis e Responsabilidades](#_k89ide5kuj4y)

[Processo de Gerenciamento](#_kot36mjukw6d)

# Introdução

## Finalidade

Este *Plano de Desenvolvimento de Software* tem como finalidade reunir todas as informações necessárias ao controle do projeto. Ele descreve a abordagem dada ao desenvolvimento do software e é usado pelos gerentes para coordenar o esforço de desenvolvimento.

O **gerente de projeto** o utiliza para planejar a programação do projeto e as necessidades de recursos, e para acompanhar o progresso em relação à programação. Os **membros da equipe do projeto**, para compreenderem quais são suas funções, quando elas devem ser executadas e de que outras atividades eles dependem.

## Escopo

Este *Plano de Desenvolvimento de Software* descreve o plano geral a ser usado pelo projeto RateMyCampus, incluindo a implantação do produto. Os detalhes das iterações individuais serão descritos no Plano de Fase e Programação do Projeto.

Os planos, conforme está descrito neste documento, baseiam-se nos requisitos do produto definidos no *Documento de Visão*.

## Definições, Acrônimos e Abreviações

|  |  |
| --- | --- |
| **Termo** | **Descrição** |
| Milestone | É uma [técnica](https://pt.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9cnica) de [gerência de projetos](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ger%C3%AAncia_de_projetos) que permite o teste da [funcionalidade](https://pt.wikipedia.org/wiki/Funcionalidade) de um novo [produto](https://pt.wikipedia.org/wiki/Produto) ao longo do [projeto](https://pt.wikipedia.org/wiki/Projeto). Não é uma atividade e não possui duração. |
| Software | É uma sequência de instruções escritas para serem interpretadas por um computador com o objetivo de executar tarefas específicas. Também pode ser definido como osprogramas que comandam o funcionamento de um computador. |
| Backup | Termo em inglês que tem o significado de cópia de segurança. É frequentemente utilizado em informática para indicar a existência de cópia de um ou mais arquivos guardados em diferentes dispositivos de armazenamento. Se, por qualquer motivo, houver perda dos arquivos originais, a cópia de segurança armazenada pode ser restaurada para repor os dados perdidos. |
| Baselines | São os componentes, modelos, diagramas, listas, etc., que formam cada documento referente ao projeto. |
| Visitante | É uma pessoa externa ao campus, mas que pode visualizar as informações e avaliações dele. |
| Frequentador do campus | É a pessoa que atua de alguma forma dentro do campus. Pode ser aluno, professor ou funcionário. |
| Usuário | É a pessoa que utiliza o sistema. Pode ser Visitante ou Frequentador do Campus. |

## 

# Visão Geral do Produto

## Finalidade, Escopo e Objetivos do Projeto

O objetivo do software “RateMyCampus” é oferecer uma visão crítica da situação dos campus das universidades brasileiras por meio da avaliação dos próprios alunos que possuem uma vivência em determinado(s) campus.

Será desenvolvido um sistema no qual haverá as universidades e seus campus pré-cadastrados e, para avaliá-los, o aluno, professor ou funcionário deve se cadastrar previamente no sistema informando seus dados pessoais e o(s) campus em que estuda/leciona.

Quando cadastrado, o usuário conseguirá avaliar apenas o(s) campus que foram cadastrados em sua conta. Os objetos a serem avaliados incluem salas, laboratórios, professores, bibliotecas, restaurantes universitários e os cursos oferecidos por aquela unidade. Porém, professores e cursos só poderão ser avaliados pelos próprios alunos do campus. Caso o usuário seja apenas um visitante, ou seja, alguém que não estuda naquele campus ou universidade, ele só poderá visualizar as avaliações.

É importante ressaltar que a avaliação será feita por meio de votos e que, se o usuário desejar, poderá deixar comentários sobre aquele campus. Todos os votos e comentários serão anônimos, cabendo à equipe desenvolvedora assegurar tal sigilo.

## Suposições e Restrições

O projeto deve ser desenvolvido apenas nas terças-feiras, durante 4 horas;

O repositório não pode apresentar problemas como corromper um arquivo;

O tempo total de desenvolvimento é curto;

A falta de conhecimento prático por parte dos membros pode impactar no projeto;

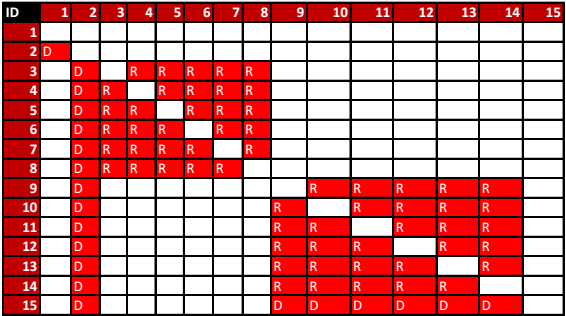
A conexão com a Internet é imprescindível;

# Organização do Projeto

## Interfaces Externas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome** | **E-mail** | **Telefone** |
| Victor Hugo Gomes de Oliveira | v177976@g.unicamp.br | (19)981128851 |
| André da Costa Gonçalves | a154658@g.unicamp.br | (19)982961191 |

## Rastreabilidade de Requisitos



## Papéis e Responsabilidades

|  |  |
| --- | --- |
| **Pessoas** | **Papel no RUP** |
| Guilherme Bornia Miranda | * Gerente de Projetos |
| Karina Sayuri Hagiwara | * Gerente de Projetos * Desenvolvedor * Analista de Configuração |
| Lucas Fernandes | * Analista de Requisitos * Testador |
| Luís Ricardo Ferraz | * Analista de Requisitos |
| Ana Carolina Guijarro pedroso | * Desenvolvedor |
| Mirelle Candida Bueno | * Testador |
| João Victor Ignacio | * Desenvolvedor |
| Vitor Artoni de Marcio | * Desenvolvedor |

## Processo de Gerenciamento

* 1. **Plano de Fase e Programação do Projeto**

O plano de fase e programação do projeto tem como finalidade mostrar os objetivos de cada iteração e suas respectivas datas para finalização e quem está responsável por tal ação. O documento está disponível para visualização no arquivo **cronograma**.

* 1. **Objetivos das Iterações**

Primeiro Milestone - Fase de Concepção:

* Elaborar a primeira versão do Documento de Visão do Sistema.
* Elaborar de 10% a 20% dos casos de uso.
* Descrever um glossário inicial do projeto ou um modelo de domínio.
* Elaborar um caso de negócio inicial.
* Fazer uma avaliação inicial dos riscos do projeto.
* Elaborar um plano de projeto com as fases e iterações.
* Apresentar um ou mais protótipos.

Segundo Milestone - Fase de Elaboração:

* Completar o modelo de casos de uso.
* Refinar o Documento de Visão do Sistema, adicionando atributos aos requisitos e uma matriz de rastreabilidade, gerando uma nova versão do documento.
* Elaborar o Documento de Arquitetura com os casos de uso textuais e o diagrama de domínio.
* Elaborar o plano de desenvolvimento.
* Revisar a lista de riscos e elaborar um documento de gerenciamento de riscos.
* Apresentar um protótipo executável.
* Elaborar uma versão preliminar do Manual do Usuário.
* Controlar as baselines do projeto.
  1. **Recursos do Projeto**

Serão necessários 8 integrantes no projeto, onde cada integrante possa suprir uma necessidade técnica para que haja um completo desenvolvimento.

Dentre os 8 Integrantes há a importância do seguintes papéis: Gerente de Projetos, Desenvolvedor, Analista de Configuração, Analista de Requisitos, Testador. Nos quais serão designados de acordo com suas habilidades e competências.

|  |  |
| --- | --- |
| **Pessoas** | **Habilidades** |
| Guilherme Bornia Miranda | Organização, planejamento |
| Karina Sayuri Hagiwara | Visão sistêmica, designação de tarefas |
| Lucas Fernandes | Relacionamento interpessoal e visão crítica |
| Luís Ricardo Ferraz | Relacionamento interpessoal e visão crítica |
| Ana Carolina Guijarro pedroso | Criatividade, experiência com projetos de ti e maleabilidade |
| Mirelle Candida Bueno | Sensibilidade e amplo conhecimento em programação |
| João Victor Ignacio | Amplo conhecimento em programação e proatividade |
| Vitor Artoni de Marcio | Amplo conhecimento em programação e trabalho em equipe |

# 