
See You Runner
Definição do Projeto

Preparado por: Márcio Arrosi e Marcos Michel
Data de Publicação: 18/06/2012

ÍNDICE

SEE YOU RUNNER	1
DEFINIÇÃO DO PROJETO	1
PREPARADO POR: MÁRCIO ARROSI E MARCOS MICHEL	1
HISTÓRICO DE ALTERAÇÕES NO DOCUMENTO.....	1
SUMÁRIO EXECUTIVO DO PROJETO	2
VISÃO GERAL DO PROJETO	2
OBJETIVOS DO PROJETO	3
ESCOPO DO PROJETO.....	4
No ESCOPO:	4
FORA DO ESCOPO:	5
<i>DELIVERABLES</i> PRODUZIDOS	5
ORGANIZAÇÕES AFETADAS OU IMPACTADAS.....	6
WBS (<i>WORK BREAKDOWN STRUCTURE</i>)	6
PREMISSAS DO PROJETO	7
RESTRIÇÕES DO PROJETO	7
PLANO DE ITERAÇÕES.....	8
ESTIMATIVAS DO PROJETO – ESFORÇO / CUSTO / DURAÇÃO	8
HORAS DE ESFORÇO ESTIMADAS.....	8
DURAÇÃO ESTIMADA	8
CRONOGRAMA	9
RISCOS DO PROJETO	9
ABORDAGEM DO PROJETO	10
INFRA ESTRUTURA.....	10
FERRAMENTAS	11
ORGANIZAÇÃO DO PROJETO	11

See You Runner

Histórico de Alterações no Documento

Versão	Data	Descrição	Autor
1.0	23/05/2012	Criação do documento	Márcio Arrosi
1.1	25/05/2012	Continuação	Márcio Arrosi
1.2	26/05/2012	Finalização	Márcio Arrosi
1.3	27/05/2012	Ajustes nas referências	Márcio Arrosi
1.4	06/06/2012	Atualização e correções	Márcio Arrosi

See You Runner

Sumário Executivo do Projeto

O See You Runner será desenvolvido para auxiliar atletas amadores e profissionais durante seus treinamentos de corrida ou caminhada, proporcionando aos mesmos, métricas como: velocidade média, máxima, calorias, passada e a altitude máxima e sua variação durante o percurso, para que assim seus usuários tenham maior controle dos seus treinamentos e possam obter melhores resultados ou simplesmente manter uma maior regularidade.

Os riscos de desenvolver um projeto para um dispositivo móvel estão ligados principalmente as limitações físicas do aparelho como bateria, quantidade de processos executados simultaneamente, memória e processamento. Outros riscos incluem o próprio sistema operacional que pode não permitir que o aplicativo interaja com todos os recursos do aparelho por segurança ao usuário.

O *deadline* da entrega do planejamento do projeto esta previsto para 29/06/2012.

Visão Geral do Projeto

Smartphones estão mudando os hábitos das pessoas seja para comunicação do usuário com o mundo através das redes sociais, ou através de seus aplicativos que usufruem de todo o poder do hardware desses dispositivos. Hoje temos uma grande quantidade de aplicativos, que se propõe a executar diversas tarefas e facilitar a vida do usuário.

A saúde e o esporte não ficam de fora dessa lista, com aplicativos que auxiliam o usuário a manter a boa forma, sugerindo desde a alimentação e até exercícios específicos como abdominais, tornando os pequenos aparelhos em grandes aliados nos treinos diários, já que nem sempre atletas amadores estão acompanhados de seus treinadores.

See You Runner

Objetivos do Projeto

O Projeto See You Runner visa alcançar os seguintes objetivos:

1. Evidenciar os riscos do desenvolvimento de um aplicativo mobile;
2. Definir um cronograma de desenvolvimento baseado no RUP;
3. Identificar os casos de uso do sistema;
4. Definir a arquitetura do sistema;
5. Desenvolver um aplicativo para Windows Phone do tipo runner;
6. Desenvolver um site para acompanhamento dos resultados gerados pelo aplicativo;
7. Desenvolver um serviço de comunicação entre site e celular;

Escopo do Projeto

O escopo deste projeto inclui e exclui os seguintes itens.

No Escopo:

1. Plano de projeto;
2. WBS;
3. Análise de riscos;
4. Cronograma;
5. Visão de negócio;
6. Casos de uso de negócio;
7. Objetos de negócio;
8. Modelo de casos de uso;
9. Descrição dos casos de uso;
10. Descrição detalhada dos casos de uso;
11. Modelo ER;
12. Dicionário de dados;
13. Diagrama de classes;
14. Diagrama de sequência;
15. Diagrama de componentes;
16. Diagrama de implantação;
17. Web site;
18. Aplicativo;
19. Serviço de comunicação entre app e website;
20. Compartilhamento das métricas com o Facebook;

See You Runner

21. Cálculo das métricas necessárias (velocidade média/max., calorias, distância)
22. Visualização do percurso através da api do Bing;
23. Envio dos dados do telephone para o website;
24. Histórico dos corredores no website;
25. Acompanhamento do corredor em tempo real pelo website;
26. Avisos sonoros de tempo, distância, velocidade média.
27. Troca de música de acordo com o tempo;

Fora do Escopo:

1. VOIP entre website e telefone;
2. Chat entre website e telefone;
3. Player de música;
4. Sugestão de percursos;
5. Criação de percursos;
6. Outras métricas além das definidas dentro do escopo;

Deliverables Produzidos

Identificador	Descrição (itens)
<i>pl-proj</i>	Plano de projeto;
<i>wbs</i>	WBS;
<i>an-risk</i>	Análise de riscos;
<i>crono</i>	Cronograma;
<i>vs-neg</i>	Visão de negócio;

See You Runner

<i>ucn</i>	Casos de uso de negócio;
<i>obj-n</i>	Objetos de negócio;
<i>ucm</i>	Modelo de casos de uso;
<i>d-ucm</i>	Descrição dos casos de uso;
<i>dd-ucm</i>	Descrição detalhada dos casos de uso;
<i>model-er</i>	Modelo ER;
<i>Dic-dados</i>	Dicionário de dados;
<i>diag-class</i>	Diagrama de classes;
<i>diag-seq</i>	Diagrama de sequência;
<i>diag-comp</i>	Diagrama de componentes;
<i>diag-impl</i>	Diagrama de implantação;

Organizações Afetadas ou Impactadas

O impacto neste projeto em outras organizações precisa ser determinado para ter certeza que as pessoas certas e suas áreas funcionais estão envolvidas no projeto e a comunicação sendo direcionada de forma apropriada.

Organização	Como as organizações serão afetadas e como estas estão participando?
PUCRS	Orientando e avaliando o desenvolvimento do projeto.

WBS (Work Breakdown Structure)

Esse documento foi confeccionado como um anexo aos planejamentos em documento separado.

See You Runner

Premissas do Projeto

Para que se possa identificar e estimar as tarefas requeridas e seu tempo, algumas premissas precisam ser feitas. Baseando-se no atual conhecimento, as suposições do projeto estão listadas abaixo. Se uma suposição torna-se inválida no final do projeto, então as atividades e as estimativas deveriam ser ajustadas de acordo.

1. Premissa 1: Repositório deve estar *online*;
2. Premissa 2: A equipe deve estar alinhada;

Restrições do Projeto

Para que se possa identificar e estimar as tarefas requeridas e seu tempo, algumas restrições precisam ser identificadas. Baseando-se no atual conhecimento, as restrições do projeto estão listadas abaixo. Se uma restrição torna-se inválida no final do projeto, então as atividades e as estimativas deveriam ser ajustadas de acordo.

1. Restrição 1: Deadline 29/06/2012 para o projeto;
2. Restrição 2: Horário disponível para trabalho no projeto;
3. Restrição 3: Outras cadeiras/trabalhos em paralelo;
4. Restrição 4: Hardware dos aparelhos;

See You Runner

Plano de Iterações

Este projeto prevê as seguintes iterações:

Fase	Iteração	Escopo	Início	Fim

Estimativas do Projeto – Esforço / Custo / Duração

Horas de Esforço Estimadas

- 188 horas de planejamento
- 1282 horas totais

Duração Estimada

<i>Milestone</i>	<i>Data de Conclusão</i>	<i>Deliverable(s) Concluído(s)</i>
<i>Planejamento do Projeto</i>	<i>28/05/2012</i>	Plano de Projeto WBS Riscos Cronograma Plano de iterações
<i>Milestone 1 – negócios</i>	<i>29/05/2012</i>	Visão de negócio Casos de uso de negócio Objetos de negócio
<i>Milestone 2 – casos de uso</i>	<i>03/06/2012</i>	Casos de uso Descrição dos casos de uso Descrição detalhada dos casos de uso
<i>Milestone 3 – diagramas</i>	<i>10/06/2012</i>	Casos de análise Diagrama de classes, sequência,

See You Runner

		componentes, implantação Modelo ER Dicionário de dados
<i>Milestone 4 – app</i>	<i>01/11/2012</i>	Desenvolver aplicativo
<i>Milestone 5 – serviço</i>	<i>01/11/2012</i>	Desenvolver serviço
<i>Milestone 6 – site</i>	<i>01/11/2012</i>	Desenvolver site
<i>Finalização do projeto</i>		

Cronograma

O documento que possui o cronograma esta em anexo ao plano de projeto com o nome de: Cronograma das Atividades.

Riscos do Projeto

Riscos do projeto são características, ou circunstancias do ambiente de projeto que tem um efeito adverso no projeto ou na qualidade de suas *deliverables*. Riscos já conhecidos e identificados com este projeto estão incluídos abaixo. Um plano será desenvolvido e aplicado para minimizar ou eliminar o impacto de cada risco no projeto.

Área de Risco	Impacto	Probabilidade	Plano de Risco
Limitações de hardware	Médio	Médio	Desenvolver um aplicativo leve que evite consumir muitos recursos do sistema.

See You Runner

Limitações do sistema operacional	Alto	Médio	Manter o software atualizado e compatível com as últimas atualizações do sistema.
Serviço instável	Alto	Médio	Contratar um host para o serviço adequado e conhecido.
Comunicação da equipe	Alto	Alto	Manter contato assíduo, reuniões, skype, feedbacks.
Conflitos no repositório	Médio	Baixa	Criar branchs para alterações e testes específicas.
Sistema operacional barrar acesso as funcionalidades do aparelho.	Alto	Médio-Alto	Estudar o que o S.O. limita de acessos e evitar utilizar os componentes.

Abordagem do Projeto

- Este projeto utilizará o ciclo de vida iterativo e incremental e será baseado na metodologia do RUP (Rational Unified Process).

Infra estrutura

Neste projeto pretende-se utilizar as seguintes tecnologias de informação para a implementação do sistema:

- Sistema operacional: Windows Phone 7.5
- Banco de dados: MSSQL Server 2008
- Linguagem de programação: Framework .Net(C# e Silverlight, WCF, ASP.Net)
- Testes: NUnit;
- Servidor de aplicação: IIS

See You Runner

Ferramentas

Neste projeto pretende-se utilizar as seguintes ferramentas para a implementação do sistema:

- Visual Studio 2010 Ultimate;
- Repositório do Google Code;
- Tortoise SVN;
- AnkhSVN;
- Pacote MS Office;

Organização do Projeto

Uma apropriada estrutura organizacional do projeto é essencial para alcançar sucesso em seu projeto. O seguinte diagrama apresenta uma proposta de organização.

- **Conselheiros do Projeto: Alfio Martini**
- **Time do Projeto:**
 - **Analistas de negócio: Márcio Luis**
 - **Analistas de sistemas: Marcos Michel**
 - **Projetistas: Márcio Luis e Marcos Michel**
 - **Arquitetos: Márcio Luis e Marcos Michel**
 - **Programadores: Márcio Luis e Marcos Michel**
 - **Testadores: Márcio Luis e Marcos Michel**
 - **Integradores: Márcio Luis e Marcos Michel**