

# Plano de Projeto

Versão 1.1

## Histórico de Revisões

Versão	Data	Descrição	Responsável
1.0	30/01/2016	Criação do Documento	Leonardo
1.1	01/02/2016	Inclusão do Escopo	Leonardo
1.2	04/02/2016	Correção do valor do Orçamento	Leonardo
2.0	08/02/2016	Correção das Não Conformidades	Leonardo

## **1. Objetivo**

Este documento tem por objetivo estabelecer a base para o Projeto Ripley, estabelecer recursos suficientes para sua execução, explicitar a estratégia de execução escolhida, definir e autorizar o Gerente de Projeto, e ser referência para as demais áreas do projeto.

## **2. Projeto Ripley**

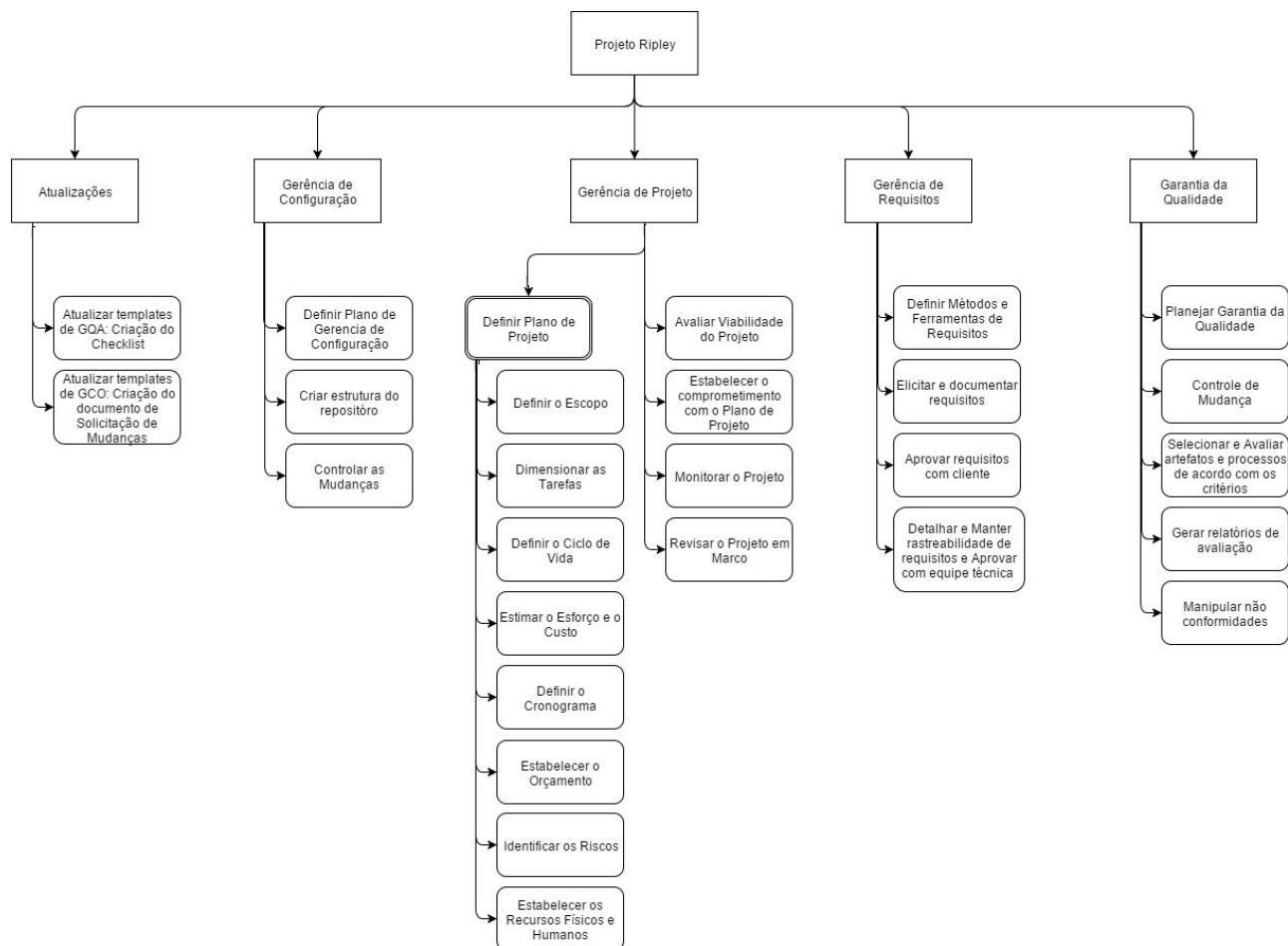
O Ripley é um sistema Open-Source de streaming de filmes e séries, que inclui interação social. O sistema busca atender a uma grande demanda de usuários disponibilizando conteúdo por meio da conexão peer-to-peer. O sistema é composto por uma versão Web, um aplicativo Mobile, e um software instalável para Desktop.

O Ripley, além oferecer um vasto catálogo de filmes e séries, também irá funcionar como uma rede social voltada para a comunidade de fãs. Esta rede social permitirá a usuários cadastrados classificar filmes e séries, recomendá-los a outros usuários, compartilhar séries e filmes por meio de outras redes sociais, e comentar episódios ou filmes abertamente.

O sistema também terá a função “tracker”, que permite que usuários marquem filmes/episódios como “visto” ou “pretendo assistir”. O Ripley também terá um calendário onde serão marcadas as datas de lançamentos futuros e os dias associados a filmes/episódios marcados como “pretendo assistir”.

### **2.1. Escopo**

O escopo do Projeto Ripley está estruturado na EAP abaixo:



## 2.2. Não Escopo

Não fazem parte do escopo do Projeto Ripley:

- Criar um produto que promova a pirataria;
- Criar um produto que apresente vídeos que não se enquadram como filmes ou séries

## 2.3. Dimensionamento de Tarefas

O dimensionamento do Projeto Ripley é baseado nas experiências adquiridas com projetos passados dos integrantes da equipe. As tarefas e produtos foram dimensionados em uma escala de 1-5, sendo 1 - Muito pequeno, 2 - Pequeno, 3 - Mediano, 4 - Grande e 5 - Muito Grande. Abaixo segue o tamanho estimado das tarefas e produtos:

Tarefa - Produto	Tamanho
Atualizações	
Atualizar templates de GQA: Criação do Checklist	2
Atualizar templates de GCO: Criação do documento de Solicitação de Mudanças	2

<u>Gerência de Configuração</u>	
Definir Plano de Gerencia de Configuração	1
Criar estrutura do repositório	1
Controlar as Mudanças	3
<u>Gerência de Projeto</u>	
Definir Plano de Projeto	5
<ul style="list-style-type: none"> <li>Definir o Escopo</li> </ul>	3
<ul style="list-style-type: none"> <li>Dimensionar as Tarefas</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>Definir o Ciclo de Vida</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estimar o Esforço e o Custo</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>Definir o Cronograma</li> </ul>	1
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estabelecer o Orçamento</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar os Riscos</li> </ul>	4
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estabelecer os Recursos Físicos e Humanos</li> </ul>	3
Avaliar Viabilidade do Projeto	2
Estabelecer o comprometimento com o Plano de Projeto	1
Monitorar o Projeto	5
Revisar o Projeto em Marco	4
<u>Gerência de Requisitos</u>	
Definir Métodos e Ferramentas de Requisitos	2
Elicitar e documentar requisitos	5
Aprovar requisitos com cliente	3
Detalhar e Manter rastreabilidade de requisitos e Aprovar com equipe técnica	3
Garantia da Qualidade	
Planejar Garantia da Qualidade	3
Controle de Mudança	3
Selecionar e Avaliar artefatos e processos de acordo com os critérios	4

Gerar relatórios de avaliação	1
Manipular não conformidades	2

### 3. Ciclo de Vida

O ciclo de vida a ser utilizado nesse projeto é uma adaptação do modelo Scrum, dividida em duas sprints. Nessa adaptação, as sprints (e seus Backlogs de Sprint) são planejadas no começo em uma única Sprint Planning. Não são aplicadas a essa adaptação: Sprint Review Meeting, Sprint Retrospective, e Daily Scrum Meeting.

### 4. Esforço e Custo

A estimativa de custo do Projeto Ripley é baseado nas experiências adquiridas com projetos passados dos integrantes da equipe. As tarefas foram estimadas em dias.

Tarefa	Custo (d)
Atualizações	
Atualizar templates de GQA: Criação do Checklist	1
Atualizar templates de GCO: Criação do documento de Solicitação de Mudanças	1
<u>Gerência de Configuração</u>	
Definir Plano de Gerencia de Configuração	2
Criar estrutura do repositório	
<u>Gerência de Projeto</u>	
Definir Plano de Projeto	5
Avaliar Viabilidade do Projeto	1
Estabelecer o comprometimento com o Plano de Projeto	1
Monitorar o Projeto	10
Revisar o Projeto em Marco	2
<u>Gerência de Requisitos</u>	
Definir Métodos e Ferramentas de Requisitos	3
Elicitar e documentar requisitos	2

Aprovar requisitos com cliente	1
Detalhar e Manter rastreabilidade de requisitos e Aprovar com equipe técnica	5
Garantia da Qualidade	
Planejar Garantia da Qualidade	3
Selecionar e Avaliar artefatos e processos de acordo com os critérios	5

## 5. Cronograma

O [Cronograma](#) está dentro da pasta Gerência de Projeto, no Repositório.

## 6. Orçamento

O Orçamento do projeto Ripley é medido em dias de trabalho por membro de equipe. Foram disponibilizados 75 (setenta e cinco) dias de trabalho, para a execução do projeto Ripley. Estes 75 dias de trabalho estão distribuídos entre os integrantes, conforme mostra o Cronograma, na seção 5 deste documento.

## 7. Riscos Identificados

Os principais riscos que podem vir a ocorrer no desenvolvimento do projeto são: o atraso na entrega de artefatos ou execução de processos, ineficiência na comunicação entre membros da equipe, excesso de atividades acadêmicas que acabariam impactando no cronograma do projeto e problemas com rede (desconexão com internet).

A tabela abaixo representa a probabilidade, impacto e severidade de cada risco identificado. Os níveis de probabilidade e impacto estão descritos no [Modelo de Classificação de Riscos](#).

Risco	Probabilidade	Impacto	Severidade	Ação
Atraso na entrega	4	4	16	Mitigar
Ineficiência na comunicação	3	2	6	Mitigar
Excesso de atividades acadêmicas	4	4	16	Aceitar
Problemas com rede	2	4	8	Aceitar

## 8. Recursos

### 8.1. Humanos

Na tabela abaixo estão identificados os recursos humanos do grupo, distribuição de funções pelo grupo e a qualificação dos responsáveis.

Integrante	Função	Qualificação
Leonardo Costa	Gerente de Projeto	- Participação em projetos em outras matérias -Conhecimento em MPSBR -Conhecimento em PMBOK
Marjorie Celestino	Gerente de Requisitos	-Participação em projetos de outras matérias -Matéria de Requisitos -Conhecimento MPSBR
Matheus Cardoso	Gerente de Configuração	- Participação em projetos em outras matérias -Conhecimento em MPSBR -Matéria de Gerência de Configuração
Carlos Henrique	Garantia de Qualidade	- Participação em projetos em outras matérias -Conhecimento em MPSBR
Vinícius Rezende	Garantia de Qualidade	-Conhecimento em MPSBR

### 8.2. Físicos

Na tabela abaixo são identificados os recursos físicos utilizados durante o projeto, onde são identificados quantidade, configurações de hardware e de software:

Quantidade	Conf. de HW	Conf. de SW
3	Processador 2.4 GHz Memória RAM 6GB Hard Disk 500GB	Windows 10 GitHub GitHub for Windows Google Docs Facebook Messenger Whatsapp Hangouts
		Windows 8.1

2	Processador 2.6 GHz Memória RAM 8GB Hard Disk 500GB	GitHub GitHub for Windows Google Docs Facebook Messenger Whatsapp Hangouts
---	---	---