

[RPGym]

VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

Versão [1.0]

Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
07/04/2024	0.1	Confecção das seções 1.1, 1.2, 1.3 e 3.	Mateus Vieira, Dara Maria
17/04/2024	1.0	Confecção da seção 2	Mateus Vieira

Sumário

1	<i>VISÃO GERAL DO PRODUTO</i>	4
1.1	Problema	4
1.2	Declaração de Posição do Produto	4
1.3	Objetivos do Produto	4
1.4	Tecnologias a Serem Utilizadas	4
2	<i>VISÃO GERAL DO PROJETO</i>	4
2.1	Organização do Projeto	4
2.2	Planejamento das Fases e/ou Iterações do Projeto	5
2.3	Matriz de Comunicação	5
2.4	Gerenciamento de Riscos	5
2.5	Critérios de Replanejamento	5
3	<i>PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE</i>	5
4	<i>LIÇÕES APRENDIDAS</i>	6
4.1	Unidade 1	6
4.2	Unidade 2	6
4.3	Unidade 3	6
4.4	Unidade 4	6
5	<i>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i>	7

VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

[Este artefato deve ser utilizado como guia para o registro das informações gerais do produto e projeto. Deve ser refinado e atualizado ao longo do ciclo de vida de desenvolvimento do produto].

TODO o conteúdo deste documento deve estar registrado no site do projeto (GitPages).

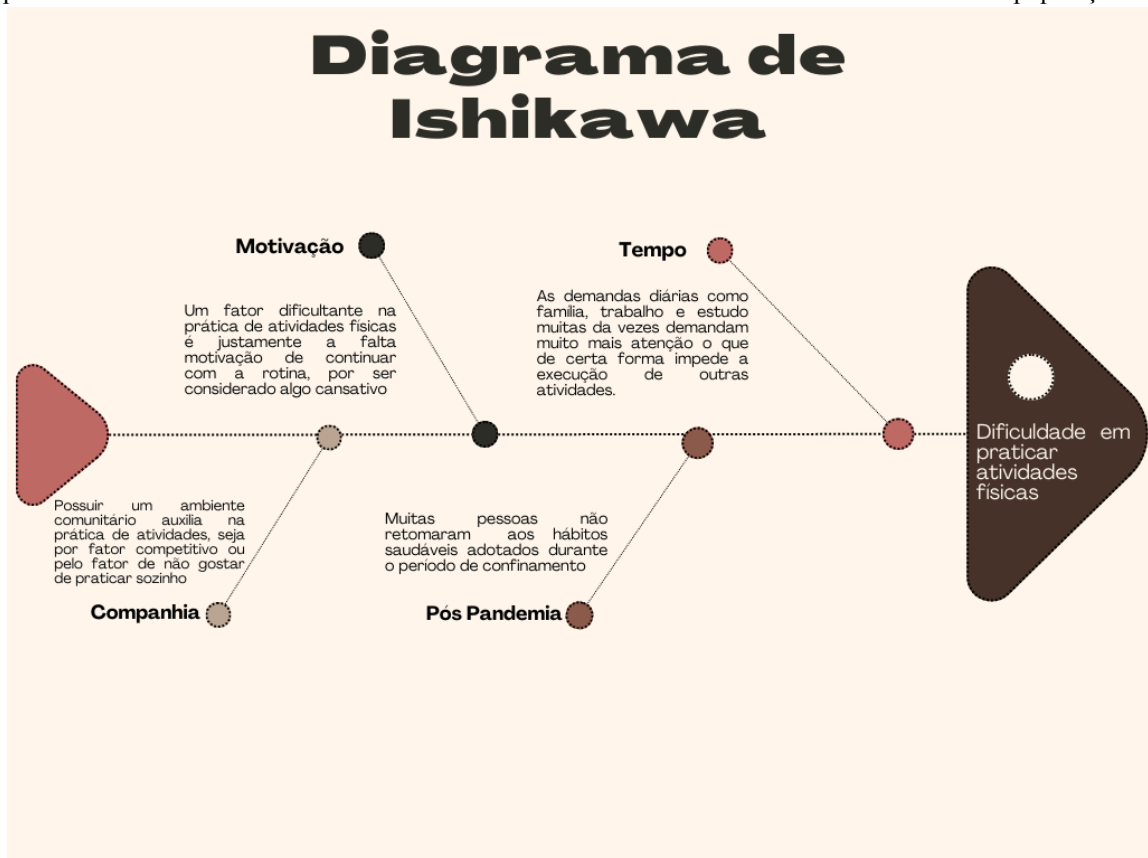
1 VISÃO GERAL DO PRODUTO

1.1 Problema

[Registre aqui, o problema / oportunidade identificado, o qual deverá ser dado conta pela solução de software, registrada no item seguinte. Apresente, também, o diagrama de espinha de peixe ou outra técnica utilizada para identificar o problema e suas causas.]

O Problema que identificamos foi em relação a prática de atividades físicas, assunto pertinente na sociedade atual marcada por um período pós confinamento social, identificamos a oportunidade de desenvolver um aplicativo gamificado que serviria como uma forma de tornar a prática de atividades físicas algo mais dinâmico, com um ambiente comunitário e elementos de progressão.

Ao possuir um ambiente interativo e comunitário, praticar um esporte ou ir a academia acaba por ser mais prazeroso, incentivando assim a prática de atividades físicas que por consequência traz benefícios para a saúde mental e física da população.



1.2 Declaração de Posição do Produto

Nosso produto é uma Aplicação Web para Incentivo à Atividade Física. O que o torna único é a abordagem gamificada que oferecemos, tornando a prática de exercícios mais prazerosa e envolvente. Em contraste com aplicativos simples de monitoramento, nossa plataforma inclui uma comunidade

interativa e recursos de progressão para motivar os usuários. Nosso público-alvo são pessoas interessadas em iniciar ou retomar atividades físicas, especialmente aquelas que buscam uma abordagem mais divertida e socialmente conectada. Ao usar nossa aplicação, os usuários encontrarão uma maneira inovadora e divertida de se exercitar, o que torna o processo mais agradável e motivador.

Para	Público Geral
Quem	procura voltar ou iniciar a praticar atividades físicas
O <i>RPGym</i>	é uma Aplicação Web
Que	Incentiva a prática de atividades físicas por meio da gamificação
Ao contrário	do GymRats, que possui apenas um sistema básico de ranqueamento
Nosso produto	Provê uma forma de tornar a prática de atividades físicas algo mais prazeroso e divertido, visando promover melhoria na saúde física e mental

1.3 Objetivos do Produto

Objetivo Principal do Produto:

Promover um estilo de vida saudável, incentivando a prática regular de exercícios físicos através de uma abordagem gamificada.

Objetivos Secundários:

- Estabelecer uma comunidade colaborativa onde os usuários possam se apoiar mutuamente.
- Implementar recursos de progressão para manter o interesse e engajamento dos usuários ao longo do tempo.
- Coletar feedback dos usuários para aprimorar continuamente a experiência do produto.
- Educar os usuários sobre os benefícios da atividade física para a saúde física e mental.
- Ampliar a base de usuários e aumentar o impacto positivo na saúde da população.

1.4 Tecnologias a Serem Utilizadas

- Backend
 - NodeJS
- Frontend
 - React
- Integração Contínua
 - GitHub Actions
- Documentação
 - Notion, Miro, Google Docs
- Comunicação
 - WhatsApp, Discord

2 VISÃO GERAL DO PROJETO

2.1 Organização do Projeto

[apresentada a divisão de atribuições e responsabilidades entre os membros do projeto, sem qualquer relação de hierarquia ou grau de importância. Todos os integrantes são igualmente importantes e responsáveis pelo sucesso do projeto.]

Papel	Atribuições	Responsável	Participantes
Desenvolvedor	Codificar o produto, codificar testes unitários, realizar refatoração	Dara Maria	Todos
Dono do Produto	Atualizar o escopo do produto, organizar o escopo das sprints, validar as entregas	Mateus Vieira	Todos
Analista de Qualidade	Garantir a qualidade do produto, garantir o cumprimento do conceito de pronto, realizar inspeções de código	Lucas Heler	Todos
Cliente	Fornecer feedbacks para a equipe acerca do desenvolvimento, auxiliar a levantar requisitos do produto	Bruno, Vinicius e Pedro	-
Analista de Requisitos	Realizar a elicitação de requisitos, desenvolver as histórias de usuário	Isaque Colem	Todos

2.2 Planejamento das Fases e/ou Iterações do Projeto

[Registrar o projeto, as fases de seu ciclo de vida e suas iterações, especificando suas datas de início e de fim, bem como os produtos a serem gerados.]

O planejamento do projeto deve ser atualizado de maneira sucessiva, a partir da realização de cada ciclo (sprint, iteração) de desenvolvimento]

*Deve ser apresentado o planejamento de **TODO o projeto**, ainda que, preliminar. Ao longo da disciplina, tal planejamento deverá ser atualizado.*

Sprint	Produto (Entrega)	Planning	Review	Retrospective
Sprint 0	Definição do Produto e Projeto	02/04/24	17/04/24	19/04/24
Sprint 1	A DEFINIR	22/04/24	01/05/24	03/05/24
Sprint 2	A DEFINIR	06/05/24	15/05/24	17/05/24
Sprint 3	A DEFINIR	20/05/24	29/05/24	31/05/24
Sprint 4	A DEFINIR	03/06/24	12/06/24	14/06/24
Sprint 5	A DEFINIR	17/06/24	26/06/24	28/06/24

2.3 Matriz de Comunicação

[Esta seção descreve a estratégia de comunicação adotada para monitoramento do progresso do projeto. Identificar a periodicidade de reuniões e o envio dos relatórios exigidos pelo processo e opcionalmente outros relatórios exigidos pelo cliente.]

Descrição	Área/Envolvidos	Periodicidade	Produtos Gerados
Atividades de planejamento (Sprint Planning)	Equipe do Projeto	A cada duas semanas	Documentação da Sprint Planning.
Acompanhamento diário das atividades, riscos, compromissos, ações pendentes e indicadores. (daily)	Equipe do Projeto	Diariamente	Tasks no kanban, relatório diário

Descrição	Área/ Envolvidos	Periodicidade	Produtos Gerados
Verificação e Validação do produto. (Review)	Equipe Cliente	A cada duas semanas	Documentação da Sprint Review
Comunicar situação do projeto	Equipe Professor	Semanal	Documentação da Sprint Relatório de Situação do Projeto

2.4 Gerenciamento de Riscos

[Para o Gerenciamento de Riscos devem ser realizadas tarefas, como:]

- *Identificar todos os riscos possíveis e detectáveis em cada fase do projeto;*
- *Executar as ações para mitigar os riscos que tenham um alto grau de exposição ao risco caso este ocorra na Lista de Riscos do Projeto;*
- *Fazer uma revisão da lista dos riscos periodicamente, com o propósito de averiguar uma possível incidência de um risco e ver se há outros riscos ainda não relatados;*
- *Em caso de confirmação de um risco previsto, agir no sentido de contingenciá-lo conforme programado;*
- *Registrar os riscos no Painel de Controle do Projeto e no Plano do Projeto (Riscos iniciais);]*

Os riscos do projeto devem ser acompanhados e atualizados a cada ciclo.

Riscos	Mitigação	Grau
Membros da equipe saírem da disciplina	Manter uma comunicação transparente sobre os objetivos e responsabilidades individuais e coletivas	Baixo
Indisponibilidade do cliente	Manter uma comunicação clara levando sempre em consideração os prazos de entrega.	Baixo
Problemas de interação da equipe	Através dos pilares do SCRUM manter uma equipe transparente que todos tenham direito de fala e sejam ouvidos.	Baixo
Falta de habilidades técnicas dos membros da equipe	Identificar os pontos fortes e fracos da equipe como um todo, e buscar preencher essas lacunas de capacitação	Médio

2.5 Critérios de Replanejamento

[Descrever os critérios de replanejamento que serão utilizados, caso seja necessário realizá-lo no projeto.]

Os critérios de replanejamento do projeto devem ser acompanhados e atualizados a cada ciclo. E, aplicados, conforme necessidade.

- **Atrasos no Cronograma:** Caso a equipe não consiga entregar alguma demanda por completo em uma deadline, fazer um replanejamento para a próxima entrega adicionando o débito pendente
- **Débito Técnico:** Caso algum membro não consiga entregar uma demanda o mesmo deve entregar uma justificativa do atraso e o P.O deverá incrementar o débito na próxima Sprint
- **Comunicação Ineficaz com o Cliente:** Caso ocorra da relação equipe/cliente ficar desgastada ou ineficaz, comunicar ao professor para uma possível troca de cliente, visto que o projeto em si parte da equipe e não possui propriedade relacionada a terceiros.

3 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

[Nesta seção devem estar registradas as decisões da equipe quanto à metodologia de desenvolvimento de software a ser utilizada. Por exemplo: Abordagem Dirigida a Plano, Abordagem Ágil, ciclo de vida e processo.]

*Aqui, o FOCO é no processo de **ENGENHARIA DE REQUISITOS**.*

Cabe destacar, aqui, que não é intenção desta seção ser definitiva ou prescritiva, mas, sim, orientadora. Ou seja, que a equipe possa utilizar as informações registradas nesta seção para orientar o seu processo de desenvolvimento de software.

Também, não é objetivo desta seção ser detalhista e, sim, objetiva e resumida, de forma que a equipe possa utilizá-la como um guia.

Deve-se também, apresentado um diagrama ilustrando o fluxo de trabalho a ser realizado.]

[Por fim, diante da abordagem estabelecida, deve-se definir como cada uma das atividades será realizada, por meio de métodos e ferramentas. Pode-se, por exemplo, utilizar um quadro para expressar essas informações:

Para atender às necessidades de entregas rápidas, adaptabilidade a mudanças, desenvolvimento incremental e colaboração essencial com o cliente, após utilizar o Framework de Sommerville optamos por uma abordagem ágil. Isso nos permitirá responder de forma eficaz às demandas do projeto, oferecendo entregas graduais e melhorias contínuas.

Nossa escolha pelo ciclo de vida ágil é motivada pela natureza iterativa e incremental, que se alinha perfeitamente com as necessidades do desenvolvimento. Entregas graduais permitem que o produto evolua ao longo do tempo, enquanto a melhoria contínua e o feedback constante garantem que possamos ajustar e aprimorar o produto de acordo com as necessidades em constante mudança.

Ao considerar o processo de desenvolvimento, decidimos adotar o ScrumXP. Essa escolha se baseia na forte ênfase na colaboração coletiva que o framework Scrum proporciona, juntamente com as práticas técnicas específicas do Extreme Programming (XP). Essa combinação nos permite promover um ambiente de trabalho colaborativo e eficiente, onde a equipe pode se dedicar à entrega de valor de forma iterativa e incremental. As cerimônias do Scrum se integram perfeitamente à nossa forma de gerenciamento planejada para o projeto, garantindo uma estrutura organizada e transparente para o desenvolvimento do produto.

Framework de Sommerville:

Questões Técnicas

1. Qual é o tamanho do sistema que está sendo desenvolvido? Pequeno.
2. Que tipo de sistema está sendo desenvolvido? Sistema Web.
3. Qual é a vida útil prevista para o sistema? Indeterminado.
4. O sistema está sujeito a controle externo? Não.

Questões Humanas

1. Qual é o nível de competência dos projetistas e programadores do time de desenvolvimento? Médio.
2. Como está organizado o time de desenvolvimento? Desenvolvedores Front-End e Back-End e Scrum Master.
3. Quais são as tecnologias disponíveis para apoiar o desenvolvimento do sistema? ReactJS, NodeJS, Notion,(SQL ou noSQL em processo de escolha), Discord, Google Meet, Google Drive, Trello, Miro, GitHub.

Questões Organizacionais

1. É importante ter uma especificação e um projeto (design) bem detalhados antes de passar para a implementação talvez por motivos contratuais? Não.
2. É realista uma estratégia de entrega incremental, na qual o software é entregue aos clientes ou outros stakeholders e um rápido feedback é obtido? Sim.
3. Os representantes do cliente estarão disponíveis e dispostos a participar do time de desenvolvimento? Sim.
4. Existem questões culturais que possam afetar o desenvolvimento do sistema? Não.

Atividade	Método	Ferramenta	Entrega
Elicitação e Descoberta	Reuniões com o cliente (Sprint Planning)	Discord Notion	Ata da reunião com o cliente, Definição do problema
Análise e Consenso	Avaliação da equipe acerca dos requisitos levantados (Entre o desenvolvimento da Sprints)	Discord Notion	Documento com os requisitos levantados
Declaração	Histórias de usuário (Sprint Planning)	Notion	Documento de requisitos com adição das histórias de usuário
Representação	Realizar protótipo do sistema (Sprint Planning)	Figma	Protótipo de baixa fidelidade
Verificação e Validação	Testes (Desenvolvimento durante as Sprints) Reuniões com o cliente (Sprint Review)	Discord Frameworks de testes (a escolher)	Documento de efetividade dos testes Documento de validação do cliente
Organização e Atualização	Reuniões com a equipe (Desenvolvimento durante as Sprints)	Notion Discord GitHub Trello	Documentação atualizada Repositório no GitHub atualizado Kanban atualizado

SCRUM

A seguir segue uma lista das cerimônias que serão utilizadas do Scrum:

Cerimônia	Descrição
-----------	-----------

Daily Scrum	Reunião diária realizada online via canal de texto no discord/zap (a definir), onde cada um deve relatar os o progresso do trabalho desde a última daily.
Sprint Planning	Reunião realizada no início de cada Sprint, onde serão definidas a entrega da Sprint.
Sprint Retrospective/Review	Reunião realizada ao final de cada sprint, realizaremos uma reunião para analisar a dinâmica de trabalho da equipe e das ferramentas utilizadas, visando melhorar qualquer aspecto que não atenda às expectativas. Durante a revisão da sprint, validaremos o que foi implementado, alinharmos expectativas e atualizaremos o Product Backlog com a participação do cliente.
Product Backlog	Documento que possui uma lista ordenada em ordem de prioridade dos requisitos do produto que precisam ser desenvolvidos para atender aos objetivos do projeto.

XP

A seguir segue uma lista das práticas que serão utilizados do XP:

Prática	Descrição
Programação em Pares	Duas pessoas trabalham juntas em um mesmo código, alternando entre quem está "dirigindo" (escrevendo código) e quem está "navegando" (revisando e dando feedback).
Integração Contínua	Integrar o código frequentemente, código esse que deve ser integrado ao repositório do GitHub
Padrões de codificação	Estabelecer e seguir diretrizes de codificação para garantir consistência e qualidade no código produzido pela equipe.
Propriedade Coletiva do Código	Todos os membros da equipe são responsáveis por todo o código do projeto, o que promove a colaboração, a transparência e a qualidade do código.
Metáfora	Explicar o projeto de forma simples para o cliente, mantendo assim um melhor entendimento e melhorando o alinhamento equipe-cliente.
Jogo do Planejamento	Realizada na Sprint Planning, utilizado para priorizar as tarefas da Sprint

Refatoração	Melhorar a estrutura interna do código sem alterar seu comportamento externo, mantendo-o limpo e de fácil compreensão.
-------------	--

4 LIÇÕES APRENDIDAS

4.1 Unidade 1

Os membros do grupo desde o primeiro contato possuem uma comunicação bem clara, tornando o desenvolvimento das atividades propostas algo bem tranquilo, com cada um fazendo sua parte, tivemos a oportunidade de nos desenvolver inicialmente como equipe, conhecendo melhor a rotina de cada um e designando responsabilidades de acordo com a necessidade do projeto. Devido a isso temos um aprendizado empírico com o pilar de transparência do Scrum, que é algo estabelecido desde a formação do grupo.

4.2 Unidade 2

[Liste as lições aprendidas na retrospectiva, com ênfase especial nas ações a serem tomadas para melhorar, por exemplo: o ambiente de desenvolvimento, o processo ou a colaboração da equipe.]

[Aqui, também devem estar registradas as dificuldades que a equipe teve durante a unidade, e como conseguiu (ou não superá-las).]

4.3 Unidade 3

[Liste as lições aprendidas na retrospectiva, com ênfase especial nas ações a serem tomadas para melhorar, por exemplo: o ambiente de desenvolvimento, o processo ou a colaboração da equipe.]

[Aqui, também devem estar registradas as dificuldades que a equipe teve durante a unidade, e como conseguiu (ou não superá-las).]

4.4 Unidade 4

[Liste as lições aprendidas na retrospectiva, com ênfase especial nas ações a serem tomadas para melhorar, por exemplo: o ambiente de desenvolvimento, o processo ou a colaboração da equipe.]

[Aqui, também devem estar registradas as dificuldades que a equipe teve durante a unidade, e como conseguiu (ou não superá-las).]

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Conteúdo disponibilizado pelo professor no Aprender3.