PETI Planejamento Estratégico de Tecnologia da Informação do Time 01

Histórico das Revisões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autores** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. Introdução

Durante a leitura desse documento será encontrado dados referentes a organização do planejamento estratégico sobre a equipe de TI SoyIA, esse planejamento estratégico é referente ao projeto em andamento realizado com a empresa Visiona, onde nos foi encarregado implementar um sistema de inteligência artificial na aplicação que a empresa já possuí.

Este PETI tem vigência até o término do projeto que se finalizará em novembro de 2022, sua estrutura foi baseada seguindo os modelos de PETI da Anvisa e o PETI de Banpará. Essa está sendo a primeira versão do PETI e pode sofrer alterações caso se encontrem necessárias.

1. Estrutura de Tecnologia da Informação

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

1. À empresa Visiona compete:
   1. Criar e propor demandas para a equipe;
   2. Estar em comunicação com o Product Owner 2 e o Scrum Master 2 para a orientação de problemas de comunicação e dificuldades das demandas;
   3. Estar em comunicação com o Product Owner 1 para a orientação das demandas
2. O Scrum Master 2 compete:
   1. Auxiliar o Scrum Master 1 para uma melhor gestão de equipe
   2. Auxiliar em resoluções de impedimento da equipe caso necessário;
   3. Realizar reuniões para referentes ao desempenho e impedimentos da equipe;
   4. Realizar juntamente ao Scrum Master 1 ao final da sprint o burndown da equipe;
   5. Realizar o feedback do Scrum Master 1 ao final de cada sprint
3. O Product Owner 2 compete?
   1. Auxiliar o Scrum Master 1 para uma melhor compreensão das demandas;
   2. Explicar os processos das metodologias ágeis;
   3. Estar em contato com a empresa quando necessário revisar requisitos demandas;
   4. Realizar o feedback do Product Owner ao final de cada sprint;
4. O Scrum Master 1 compete:
   1. Supervisionamento da equipe;
   2. Ajudar na resolução dos impedimentos de desenvolvimento que prejudiquem nas entregas previstas das demandas;
   3. Assegurar a prática de metodologias ágeis;
   4. Participar das reuniões semanais de Masters onde se é dado o feedback e o apontamento de gargalos de demandas;
   5. Estar sempre em comunicação com o PO para manter as soluções de demandas, e o alinhamento do desenvolvimento das demandas do cliente com o desenvolvimento da equipe, de desenvolvimento;
5. O Product Owner 1 compete:
   1. Estar em comunicação com a Empresa para o alinhamento de dúvidas e requisitos das demandas propostas;
   2. Priorizar as funcionalidades de acordo com o valor de negócio;
   3. Definir o DoR (Definition Of Ready) para que possam ser dadas a inicialização do desenvolvimento do projeto;
   4. Definir e refinar o backlog;
   5. Garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do Backlog do Produto no nível necessário;
   6. Ajudar implementação de recursos, certificando-se que todos estão aptos para trabalhar e alinhados com o objetivo do projeto, removendo riscos e obstáculos.
   7. Documentar totalmente os processos
6. Os desenvolvedores competem:
   1. Desenvolvimento das demandas em relação aos prazos propostos;
   2. A verificação de novas demandas diariamente;
   3. Registrar o tempo gasto em cada demanda;
   4. Acionar o Master caso houver algum impedimento para o desenvolvimento da demanda;
   5. Registrar o progresso do desenvolvimento do projeto;
7. Objetivos:
8. Escopo:

Após o *kickoff* e da conversa com a empresa parceira, foi alinhado e definido a priorização de recursos, sendo definido o escopo da seguinte forma:

1. SoyIa:
   1. Definição de requisitos:
      1. Levantar e tirar dúvidas com o cliente sobre o projeto;
      2. Nivelamento de conhecimento dos integrantes;
      3. Estipular solução objetiva;
   2. Gerenciamento do projeto:
      1. O projeto será gerenciado pela equipe através de um *Scrum Master*, um *Product Owner*, seis desenvolvedores, e contando também com cinco integrantes da Empresa parceira para o esclarecimento e andamento do projeto;
      2. Criação do gráfico *burndown;*
      3. Criação do TAP;
      4. Criação da declaração do escopo do projeto;
   3. Desenvolvimento do projeto:
      1. Sprint 1:
         1. Processamento de redimensionamento de imagem;
         2. Integração de resize e de transformar RGB com IA;
         3. Treinamento inicial para o reconhecimento de Vagem de soja;
         4. Refatorar da tela de cadastro de amostra no Front-end para a IA;
      2. Sprint 2:
         1. Criação do end point de chamada de IA a partir de uma foto inserida pelo usuário;
         2. Treinamento de reconhecimento e classificação de imagem para contagem de sementes na vagem de soja;
         3. Estimativa dos grãos a partir da quantidade de vagem de soja;
      3. Sprint 3:
         1. Implementação da contagem de grãos na vagem de soja;
         2. Configuração da AWS
         3. Integração do Aplicativo com a IA;
         4. Melhoria do modelo de reconhecimento de vagens;
         5. Preenchimento automático dos campos de estimativas no aplicativo de acordo com a análise feita pela IA;
      4. Sprint 4:
         1. Correção de bugs no aplicativo;
         2. Exibição da imagem do reconhecimento de vagens no aplicativo;
   4. Testes do projeto:
      1. Desenvolvimento de testes dinâmicos;
      2. Realização de testes funcionais em diferentes casos;
   5. Entrega do projeto:
      1. Demonstração prática do funcionamento do produto;
      2. Apresentação do produto final ao cliente;
2. Metodologia Aplicada
3. Mapa Estratégico
4. Objetivos Estratégicos

Perspectiva: Crescimento e aprendizagem

Área:

Objetivo Estratégico1 - ??

Metas:

Ações Estratégicas:

Perspectiva: Crescimento e aprendizagem

Área:

Objetivo Estratégico2: ???

Metas:

Ações Estratégicas:

Perspectiva:

Área:

Objetivo Estratégico:

Metas:

Ações Estratégicas: