**Mobile Oil**

Plano de Projeto

Versão 1.00

**Histórico de Alterações**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versão** | **Data** | **Descrição** | **Autor** |
| **1.00** | **06\06\2015** | **Criação do documento** | **Joseane** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Introdução

Este documento tem como finalidade definir como será dado o processo de construção do aplicativo Mobile Oil (este aplicativo irá auxiliar os usuários com informações relevantes sobre os preços de combustíveis na região). Neste documento conterá informações sobre os ciclos de iteração de desenvolvimento, datas estimadas de entrega das releases, bem como seu versionamento, além da definição dos papéis das pessoas envolvidas no projeto e suas responsabilidades. Este documento também irá servir de orientação aos integrantes da equipe durante a execução do projeto.

# Organização do Projeto

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Membro do time | Apresentação | Papel | Responsabilidades |
| Joseane Vilani | Graduanda em Sistemas de Informação pela FJN – Faculdade de Juazeiro do Norte. Cursando pós graduação em Gestão de Projetos. | Gerente de Projeto e Analista de Requisitos | Aplica os conhecimentos, as habilidades, técnicas e ferramentas de gerencia em uma grande quantidade de tarefas, responsável pelo resultado e aceitação do projeto. |
| Fransuelio Nobre | Graduando em Sistemas de Informação pela FJN – Faculdade de Juazeiro do Norte. Cursando pós graduação em Desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis. | Arquiteto e Desenvolvedor | Este papel conduz ou coordena o design técnico do sistema e tem a responsabilidade total de facilitar as decisões técnicas expressas na forma de arquitetura de software. Este papel também é responsável por fornecer o raciocínio para estas decisões, balancear os interesses dos Stakeholders, reduzir os riscos técnicos e assegurar que as decisões sejam eficazmente comunicadas, validadas e seguidas. |
| Lucas Martiniano | Graduando em Sistemas de Informação pela FJN – Faculdade de Juazeiro do Norte. | Analista de Requisitos | Perícia em identificação e entendimento de problemas e oportunidades, habilidade de articular as necessidades que estão associadas com o principais problemas a serem resolvidos. |
| Michael Quesado | Graduando em Sistemas de Informação pela FJN – Faculdade de Juazeiro do Norte. Pós-graduado em Web Designer. | Desenvolvedor e Testador | Definir e criar soluções técnicas de acordo com a tecnologia utilizada no projeto, compreender a arquitetura e adaptar-se a ela, comunicar o design de uma forma que os outros membros da equipe compreendam |
| Antonio Siqueira | Graduando em Sistemas de Informação pela FJN – Faculdade de Juazeiro do Norte. | Desenvolvedor | Definir e criar soluções técnicas de acordo com a tecnologia utilizada no projeto, compreender a arquitetura e adaptar-se a ela, comunicar o design de uma forma que os outros membros da equipe compreendam |
| Ronan Jorge | Graduando em Sistemas de Informação pela FJN – Faculdade de Juazeiro do Norte. | Testador | Identificar os testes que necessitam ser executados, implementar testes individuais,preparar e executar os testes,comunicar os resultados do teste à equipe. |
| Jonerson Guimarães | Graduando em Sistemas de Informação pela FJN – Faculdade de Juazeiro do Norte. | Analista de Requisitos | Perícia em identificação e entendimento de problemas e oportunidades, habilidade de articular as necessidades que estão associadas com o principais problemas a serem resolvidos. |

1. **Processo de desenvolvimento e medições**

O processo utilizado neste projeto é Scrum, que é um processo iterativo e incremental, baseado em entregas de produto a cada ciclo executado de uma Sprint. Não tendo sido feito nenhum tipo de adaptação/alteração no processo.

Também foi utilizado o OpenUp como modelo de construção dos documentos.

A métrica irá ser realizada através de Story Points, coletados da ferramenta Trello, que conterá todas as tarefas a serem feitas dentro da Sprint. Com os valores do Story Points será analisado com a estimativa feita no gráfico Burndown.

Levando em consideração que o tempo definido para um ciclo de Sprint foi de duas (2) semanas.

O time possui vinte e duas horas e trinta minutos (22:30) de produção semanal, que vai de segunda a sexta, sendo estas horas divididas para três (3) programadores, cada um operando uma hora e meia (1:30) diária. Para cada sprint o time totaliza 45 horas dedicadas para o desenvolvimento.

Todos os dias é realizado uma reunião diária de no máximo quinze(15) minutos, para verificar o andamento do projeto.

Ao final de cada Sprint é feita uma retrospectiva, com a finalidade de identificar pontos positivos e pontos de melhoria dentro da Sprint.

# Marcos e objetivos do projeto

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **Iteração** | **Objetivos da Sprint** | **Início ou marco programado** | **Story points da sprint** |
| Início | Sprint 0 | 1. Criar documento de planejamento de projeto. 2. Criar product Backlog. 3. Mapeamento de requisitos funcionais e não funcionais. 4. Documento de Arquitetura de Software | 22 de maio à 5 de Junho | 0 |
|  | Sprint 1 | 1. Login do sistema. 2. Telas iniciais do aplicativo.(Tela de login, relação dos postos próximos(home) ) | 8 à 22 de Junho | 24 |
|  | Sprint 2 |  |  |  |

# Implantação

Para a implantação do aplicativo proposto, o mesmo terá as builds disponibilizadas para todos os stakeholders do projeto.

# Lições aprendidas

* Pré-configurar o ambiente de desenvolvimento de todos os programadores e testadores.
* Nivelar a equipe em relação ao conhecimento sobre as tecnologias utilizadas para versionamento.
* Necessário que boa parte dos desenvolvedores, se não todos, tenham conhecimento sobre a linguagem utilizada para o desenvolvimento.