

# **Documento de SETUP do projeto**

**Pedro Augusto Cardoso da Silva**  
**Natany do Prado Carvalho**

Instituto Federal do Paraná — Câmpus Pinhais  
Bacharelado em Ciência da Computação (BCC)  
Entrega 01 — Projeto Acadêmico da Disciplina de Engenharia de Software I

Versão do Documento: 1.0  
Data de Início do Projeto: 04/10/2024  
Data de Término do Projeto: 06/01/2025

Versão	Histórico de Alteração	Data da alteração
1.0	Definição de escopo, Listagem de histórias de usuário, Definição da equipe.	09/11/2024

# Sumário

- Documento de setup do projeto..... 0
- Sumário.....2
- Capítulo 1..... 3
  - 1. Introdução..... 3
- Capítulo 2..... 4
  - 2.1. Alinhamento de Expectativas..... 4
  - 2.2. Transparência..... 4
  - 2.3. Tecnologias.....5
  - 2.4. Metodologia..... 6
- Capítulo 3..... 8
  - Organização do Projeto.....8
  - 3.1 Líder.....8
  - 3.2 Equipe de desenvolvimento..... 8
  - 3.3 Conhecimento Individual dos membros..... 9
  - 3.4 Disponibilidade de horas dos membros..... 9

# Capítulo 1

## 1. Introdução

Este documento tem como objetivo registrar a primeira reunião do projeto SISARQJUD, na qual os membros da equipe se apresentaram, alinharam as expectativas em relação às disciplinas de Engenharia de Software (ES), Programação Orientada a Objetos (POO) e Banco de Dados (BD) e Sistemas Embarcados (SE), e definiram os primeiros combinados para o desenvolvimento do projeto.

### 1.1. **Pedro Augusto Cardoso da Silva** - Líder

- a. Com base em uma vivência de dois anos como estagiário no Poder Judiciário do Paraná, identifiquei de perto as principais lacunas do sistema. Essa experiência, aliada aos meus conhecimentos em Gestão de Pessoas e processos, me impulsionou a idealizar o SISARQJUD. Responsável por liderar a iniciativa, definindo a visão estratégica e coordenando as atividades da equipe. Proatividade e capacidade de analisar criticamente os processos existentes são fundamentais para garantir a entrega de uma solução inovadora e eficaz.

### 1.2. **Natany do Prado Carvalho** - Desenvolvedora

- a. Possuindo um conhecimento abrangente em Eletrônica Digital, Arquitetura de Hardware, Banco de Dados e Programação, atuará como a principal desenvolvedora do projeto. Com uma visão holística do sistema permitindo coordenar todas as etapas do desenvolvimento, desde a inicialização até a implementação. É responsável por traduzir as necessidades dos usuários em soluções eficientes.

# Capítulo 2

## 2.1. Alinhamento de Expectativas

As disciplinas de ES, POO, SE e BD desempenharão um papel fundamental no desenvolvimento do SISARQJUD. A equipe compreende a importância de:

**2.1.1. Engenharia de Software:** Aplicar metodologias e técnicas para garantir a qualidade, a manutenibilidade e a eficiência do software.

**2.1.2. Programação Orientada a Objetos:** Utilizar conceitos como classes, objetos, herança e polimorfismo para modelar o sistema de forma mais organizada e modular.

**2.1.3. Banco de Dados:** Projetar e implementar um banco de dados eficiente para armazenar e gerenciar os dados do sistema.

**2.1.4. Sistemas Embarcados:** Fundamental no desenvolvimento dos hardwares conectados ao sistema que farão toda a validação de acesso.

## 2.2. Transparência

A fim de garantir o sucesso do projeto, a equipe definiu os seguintes combinados:

**2.2.1. Transparência na comunicação:** Manter uma comunicação aberta e honesta entre todos os membros do time, utilizando os canais de comunicação definidos.

**2.2.2. Abertura para a retirada de dúvidas:** Incentivar a troca de conhecimento e a resolução de problemas em conjunto.

**2.2.3. Comprometimento nas entregas:** Cumprir os prazos estabelecidos e entregar as tarefas com qualidade.

**2.2.4. Disponibilidade nos finais de semana:** Estar disponível para reuniões e atividades do projeto, caso necessário.

**2.2.5. Feedbacks contínuos:** Oferecer e receber feedbacks construtivos para melhorar o trabalho em equipe e a qualidade do produto final.

**2.2.6. Fit Cultural:** Visto que todos os membros estão em fase de aprendizagem, todos os membros concordam em colaborar com o progresso do próximo com dicas, feedbacks e ensinamentos.

## **2.3. Tecnologias**

Para o desenvolvimento do SISARQJUD, serão utilizadas as seguintes linguagens de programação e tecnologias:

2.3.1. O Sistema back-end será desenvolvido em JAVA sob o paradigma de Programação Orientada a Objetos (POO).

2.3.2. O Banco de Dados será desenvolvido em PostgreSQL.

2.3.3. O framework para desenvolvimento front-end será JavaScript React.

2.3.4. O protótipo do Front-End será desenvolvido com auxílio de ferramentas como PhotoShop e Quant-UX.

2.3.5. A ferramenta de gestão de projetos escolhida para gerir o desenvolvimento do projeto através dos métodos ágeis será o Jira por intermédio do Atlassian.

2.3.6. Para o desenvolvimento em par e acesso compartilhado a documentos, códigos, tarefas e comentários, será utilizado o Miro.com.

2.3.7. Para a comunicação direta será utilizado a ferramenta de META, o WhatsApp.

2.3.8. Para elaboração de documentos, compartilhamento de documentos e cálculo de sprints será utilizado as ferramentas da Google, como o Google Documentos, Google Planilhas, Google Drive, Google Agenda e Google Keep.

## 2.4. Metodologia

Para garantir a entrega ágil e eficiente do SISARQJUD, adotamos uma abordagem híbrida combinando elementos do Scrum e Kanban. Essa metodologia nos permite adaptarmos rapidamente às mudanças e entregar valor ao usuário de forma incremental.

➤ **Nosso dia a dia é marcado por:**

- 2.4.1. **Sprints:** Dividimos o desenvolvimento em ciclos curtos de duas semanas, chamados de sprints, para entregar funcionalidades de forma incremental e receber feedback constante.
- 2.4.2. **Planejamento da Sprint:** No início de cada sprint, definimos os objetivos e o escopo do trabalho a ser realizado, garantindo que todos estejam alinhados.
- 2.4.3. **Daily Scrum:** Realizamos reuniões periódicas rápidas para acompanhar o progresso, identificar impedimentos e manter o time sincronizado.
- 2.4.4. **Revisão da Sprint:** Ao final de cada sprint, demonstramos o que foi concluído e coletamos feedback dos usuários.
- 2.4.5. **Retrospectiva:** Dedicamos tempo para refletir sobre o que deu certo, o que pode ser melhorado e ajustamos nossos processos para otimizar o trabalho.
- 2.4.6. **Kanban:** Utilizamos um quadro visual para visualizar o fluxo das tarefas, desde o planejamento até a entrega, promovendo a transparência e a colaboração.
- 2.4.7. **Programação em pares:** Estimulamos a troca de conhecimento e a melhoria da qualidade do código através da programação em pares.
- 2.4.8. **Padrões de codificação:** Adotamos um conjunto de regras e convenções para garantir a consistência e a manutenibilidade do código.
- 2.4.9. **Integração contínua:** Realizamos integrações frequentes do código para identificar e resolver problemas rapidamente.

➤ **Com essa abordagem, garantimos:**

2.4.10.      **Maior agilidade:** Capacidade de responder rapidamente às mudanças e entregar valor ao usuário de forma incremental.

2.4.11.      **Qualidade:** Melhoria contínua da qualidade do software através de testes e feedback.

2.4.12.      **Transparência:** Visibilidade do progresso do projeto para todos os envolvidos.

2.4.13.      **Colaboração:** Trabalho em equipe mais eficiente e engajamento dos membros.



# Capítulo 3

## Organização do Projeto

### 3.1 Líder

#### Pedro Augusto Cardoso da Silva

- a. Responsável pela gestão dos processos, elaboração do cronograma de criação dos processos, revisão das atividades elaboradas e desenvolvidas durante os processos e consultas avaliativas com os patrocinadores do projeto.

### 3.2 Equipe de desenvolvimento

#### 3.2.1. Natany do Prado Carvalho

- a. Responsável pelo desenvolvimento de abstração dos objetos e entidades envolvidas no projeto, responsável pelo desenvolvimento do sistema orientado a objetos fazendo uso das referidas linguagens descritas no Termo de Abertura do Projeto (TAP), atualização das atividades no *software* de gestão de tempo e atividades no formato Kanban, responsável pela conexão entre o *hardware*, conexão com o banco de dados e com os programa em Java.

#### 3.2.2. Pedro Augusto Cardoso da Silva

- a. Responsável pelo levantamento de informações, criação e modelagem do banco de dados, *head* na colheita de depoimentos dos usuários finais, *head* na elaboração do presente Termo de Abertura de Projeto (TAP) e responsável pela correção, aprovação e retificação da usabilidade do software bem como o treinamento

dos usuários finais, elaboração da arquitetura para os *hardwares*, criação do código para o *hardware*, criação da API, organização geral do projeto junto aos *softwares* de gestão.

### **3.3 Conhecimento Individual dos membros**

Ao mapear as habilidades e experiências de cada membro, é possível atribuir tarefas de forma mais estratégica, identificar lacunas de conhecimento e promover a colaboração, resultando em um trabalho mais eficiente e eficaz.

[Link para a planilha com quadro de conhecimento](#)

### **3.4 Disponibilidade de horas dos membros**

Registrar detalhadamente as horas dedicadas a cada tarefa, é possível acompanhar o progresso, identificar gargalos e tomar decisões mais assertivas sobre a alocação de recursos. Além disso, essa ferramenta facilita a cobrança de horas trabalhadas, auxilia na criação de relatórios precisos e permite uma análise mais aprofundada do desempenho individual e da equipe, contribuindo para a melhoria contínua dos processos.

[Link para a planilha de gestão de horários](#)