

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
UNIDADE PRAÇA DA LIBERDADE**

IHELPU

PLANO DE PROJETO

**BELO HORIZONTE
09/2020**

Alunos:

Matheus Santos Rosa Carneiro

Rafael Soares Botazini

Raíssa Carolina Vilela da Silva

Vitor Augusto Alves de Jesus

1. IDENTIFICAÇÃO	
Versão do documento	1.0
Data desta versão	30/09/2020
Gerente do projeto	Vitor Augusto Alves de Jesus
Equipe do projeto	Matheus Santos Rosa Carneiro Rafael Soares Botazini Raíssa Carolina Vilela da Silva
Aprovação do cliente	

SUMÁRIO

2. INFORMAÇÕES GERAIS	4
2.1. OBJETIVO DO PROJETO	4
2.2. DADOS GERAIS DO PROJETO	4
3. GERENCIAMENTO DO PROJETO.....	5
3.1. ESCOPO.....	5
3.2 ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO	5
3.3 PLANO DE TEMPO (CRONOGRAMA FÍSICO)	6
3.4. PLANO DE CUSTOS (CRONOGRAMA FINANCEIRO)	7
3.5 PLANO DE RECURSOS HUMANOS	8
3.6. ACOMPANHAMENTO DO PROJETO	9
3.7 CONTROLE DE MUDANÇAS.....	9
3.8. GESTÃO DA QUALIDADE.....	9
3.10 RISCOS DO PROJETO.....	10

2. INFORMAÇÕES GERAIS

2.1. OBJETIVO DO PROJETO

O objetivo geral deste projeto é tornar possível a comunicação entre pessoas que se encontram com dificuldades ou dúvidas em matérias acadêmicas e que estejam à procura de alguém que possa auxiliá-las na resolução destas dúvidas. O intuito é utilizar o chat como ferramenta colaborativa de aprendizagem, de forma que possibilite maior interação entre alunos e pessoas capazes de solucionar dúvidas acadêmicas. Os objetivos específicos do projeto são:

- Apresentar a contextualização e facilitar a resolução de dúvidas;
- Utilizar o framework REACT para desenvolver a interface final para o usuário, front-end;
- Utilizar o framework NEST.JS e NODE.JS para estruturar o backend da aplicação;
- Utilizar um web-socket para desenvolvimento do web-chat em tempo real;
- Possibilitar a comunicação entre estudantes interessados em solucionar dúvidas em grupos categorizados;

2.2. DADOS GERAIS DO PROJETO

Data de início: 12/08/2020

Duração prevista (dias): 106 dias corridos (400 horas de trabalho)

Data de término prevista: 26/11/2020

Orçamento do projeto: R\$ 30.800,00

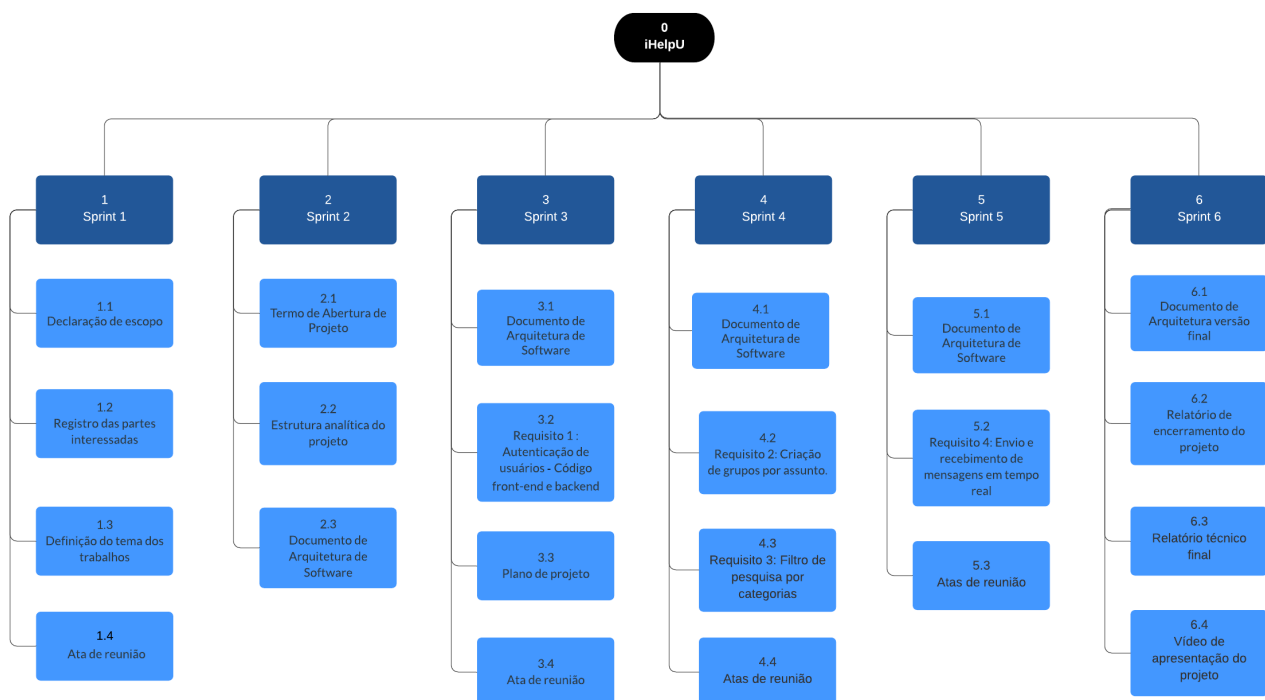
3. GERENCIAMENTO DO PROJETO

3.1. ESCOPO

O projeto é desenvolvido a partir do modelo ágil de desenvolvimento de software que se caracterizam por terem entregas recorrentes a cada sprint. O escopo do projeto abrange os seguintes requisitos funcionais implementados: Realizar registro no sistema, fazer login e logout, criação da sala de bate papo, alteração de nome da sala de bate papo, entrar na sala de bate papo, sair da sala de bate papo, enviar mensagem, listar salas disponíveis, notificar usuários e responder mensagens.

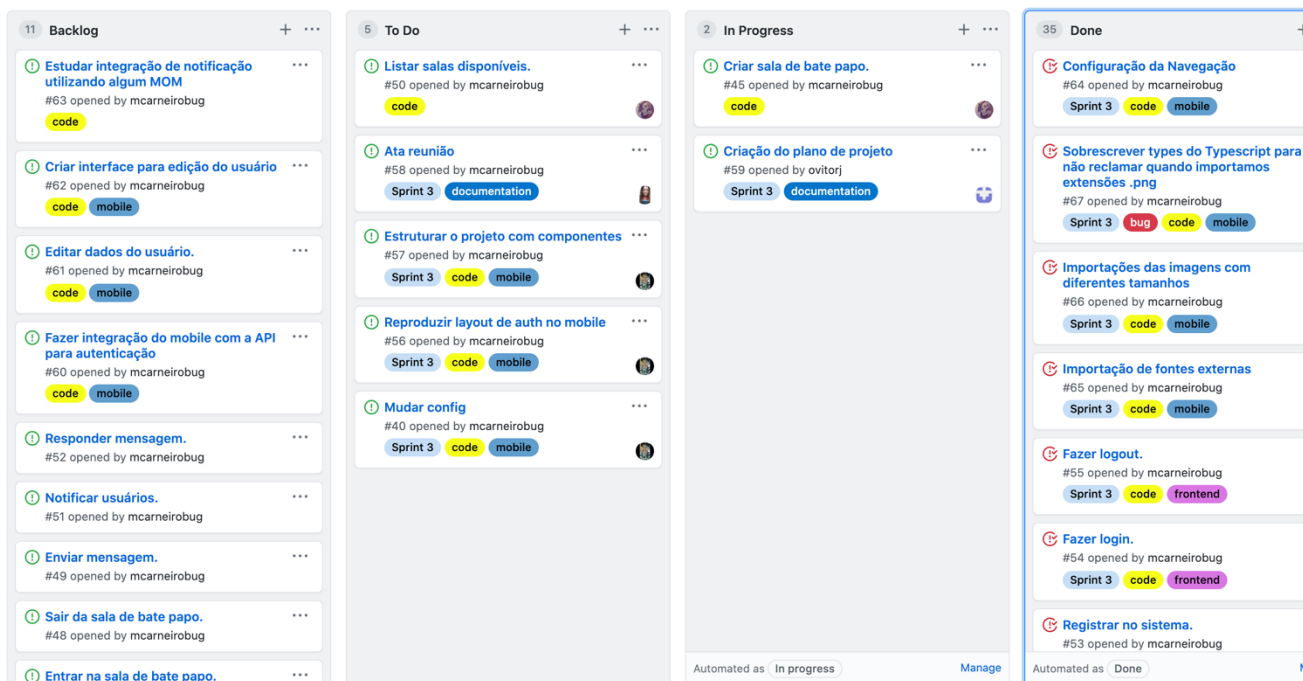
Pelo tempo reduzido e o limite de escopo da disciplina, alguns itens não serão entregues nesse projeto; não será disponibilizada chamada por vídeo e voz nos chats, apenas conversas via mensagem. Não será desenvolvida a funcionalidade de chats pessoais, apenas grupos. Não será disponibilizado estrutura de hospedagem para a aplicação.

3.2 ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO



3.3 PLANO DE TEMPO (CRONOGRAMA FÍSICO)

Iteração	Pacotes de trabalho	Data Início	Data Fim
Sprint 1	Definição do tema do trabalho. Criação do ambiente GitHub Classroom. Planejamento geral do projeto Atas de reunião semanais Planejamento da Sprint 2	06/08/2020	20/08/2020
Sprint 2	Termo de Abertura de Projeto Estrutura analítica do projeto (EAP) Documento de Arquitetura de Software Diagrama de contexto Atas de reunião semanais Planejamento da Sprint 3	27/08/2020	10/09/2020
Sprint 3	Plano de Projeto (resumido) Documento de Arquitetura de Software Requisito 1 implementado Atas de reunião semanais Planejamento da Sprint 4	17/09/2020	01/10/2020
Sprint 4	Documento de Arquitetura de Software Requisitos 2 e 3 implementados Atas de reunião semanais Planejamento da Sprint 5	08/10/2020	15/10/2020
Sprint 5	Documento de Arquitetura de Software Requisito 4 implementado Atas de reunião semanais Planejamento da Sprint 6	22/10/2020	05/11/2020
Sprint 6	Apresentação final Software final - front-end e back-end Relatório de encerramento do projeto. Relatório técnico final Vídeo de apresentação do projeto (pitch) Atas de reunião semanais Autoavaliação e avaliação por pares	12/11/2020	03/12/2020



3.4. PLANO DE CUSTOS (CRONOGRAMA FINANCEIRO)

Elabore uma planilha financeira com os valores de desembolso a serem pagos, mês a mês.

PLANO DE CUSTOS	
Recursos Necessários	Valor (R\$)
Recursos humanos	R\$ 20.000,00
Hardware	R\$ 10.800,00
Rede	
Software	
Serviços	
Mobiliário	
Treinamento	
Outros custos (descrever)	
Total	R\$ 30.800,00

3.5 PLANO DE RECURSOS HUMANOS

Nome	Referência		Papéis (um ou mais)	Atribuições específicas
Matheus Santos Rosa Carneiro	Setor	TI	Desenvolvedor	
	E_mail	mcarneiro@sga.pucminas.br		
	Telefone	31 99421-3902		
Rafael Soares Botazini	Setor	TI	Desenvolvedor	
	E_mail	rafael.botazini@sga.pucminas.br		
	Telefone	31 99267-7766		
Raíssa Carolina Vilela da Silva	Setor	TI	Desenvolvedor	
	E_mail	rcvsilva@sga.pucminas.br		
	Telefone	31 9405-4007		
Vitor Augusto Alves de Jesus	Setor	TI	Gerente do projeto Desenvolvedor	
	E_mail	vaajesus@sga.pucminas.br		
	Telefone	31 93300-3215		
Hugo Bastos de Paula	Setor	Puc Minas	Avaliador	
	E_mail	hugo@sga.pucminas.br		
	Telefone	--		
Pedro Alves De Oliveira	Setor		Avaliador	
	E_mail	pedroalves@sga.pucminas.br		
	Telefone	--		

3.6. ACOMPANHAMENTO DO PROJETO

PLANO DE MARCOS		
Marco	Data	Entrega
M1 – Entrega da Sprint 1	20/08/2020	Documentação
M2 – Entrega da Sprint 2	10/09/2020	Documentação e Apresentação
M3 – Entrega da Sprint 3	01/10/2020	Documentação Software Implementado
M4 – Entrega da Sprint 4	15/10/2020	Documentação Software Implementado
M5 – Entrega da Sprint 5	05/11/2020	Documentação Software Implementado
M6 – Entrega da Sprint 6	03/12/2020	Apresentação Documentação Software Implementado

3.7 CONTROLE DE MUDANÇAS

Os pedidos de mudança são realizados a partir das avaliações dos professores e se mantêm de acordo com o escopo do projeto. Caso a mudança seja incoerente com o escopo previamente definido, ficará fora do projeto e será incluída como um requisito para evolução futura do software.

3.8. GESTÃO DA QUALIDADE

ID	Artefato	Elaboração	Verificação	Aprovação
1.1	Plano de projeto	Gerente de projeto	Analista de projeto	Cliente
2.1	Especificação de requisitos	Analista de Requisitos	Cliente	Cliente
2.2	Modelo de casos de uso	Analista de Requisitos	Analista de Requisitos	Cliente
3.1	Modelo de arquitetura	Desenvolvedores	Desenvolvedores	Cliente
3.2	Mecanismos arquiteturais	Desenvolvedores	Desenvolvedores	Cliente
3.3	Modelo de dados	Analista de Dados	Desenvolvedores	Cliente
4.1	Código fonte	Desenvolvedores	Desenvolvedores	Cliente
5.1	Documento de testes	Desenvolvedores	Desenvolvedores	Cliente

3.9 Plano de Comunicação

PLANO DE COMUNICAÇÃO			
ID	Evento	Objetivos	Frequência
1.	Reunião de início do projeto (kickoff)	Obter aprovação Garantir comprometimento com o projeto	Início do projeto
2.	Reunião de acompanhamento semanal do projeto	Discutir a respeito das tarefas realizadas pela equipe e andamento do projeto.	Semanal
3.	Reunião de apresentação do trabalho	Apresentar o desenvolvimento do trabalho aos professores e à turma	Final das Sprints.
4.	Reunião de planejamento de Sprint	Definir os itens que serão desenvolvidos nas próximas sprints	Final das Sprints.

3.10 RISCOS DO PROJETO

- R1 – Problemas com tecnologias do projeto.
- R2 – Cronograma curto para entrega.

Belo Horizonte, 30 de Setembro de 2020.