

Plano de Projeto

Título: Agenda Pessoal de Tarefas

Dados Gerais:

Projeto: Agenda Pessoal de Tarefas

Versão: 1.0

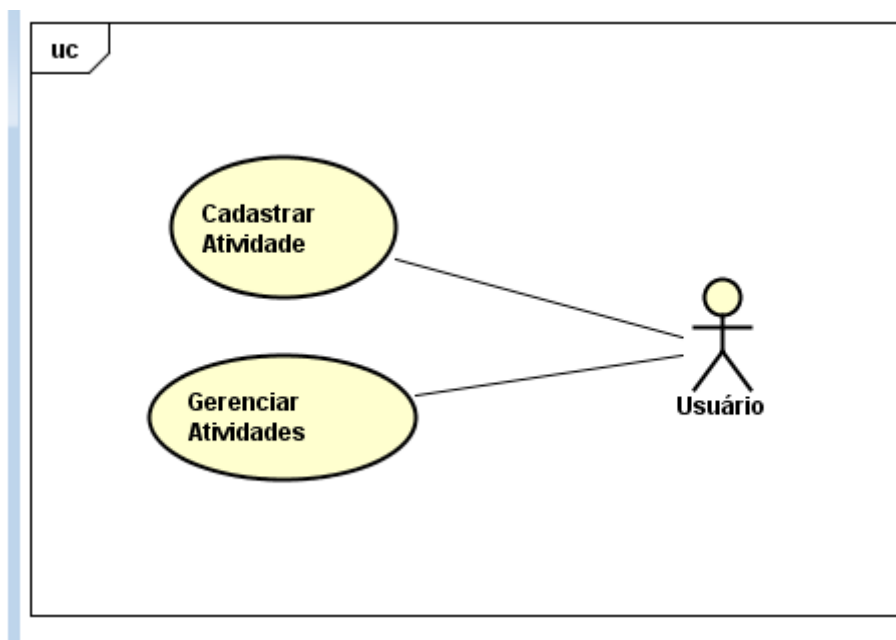
Responsáveis: Rodolfo Felipe Medeiros Alves
Jerffeson Gomes Dutra

1. Introdução

Documento tem por finalidade descrever o plano desenvolvimento a ser realizado durante o processo de construção do software.

2. Escopo do Projeto

Uma agenda pessoal de tarefas com o objetivo de gerenciar as atividades diárias do usuário. Para isso, será desenvolvido uma aplicação android.



Caso de uso – macro-funções

Cadastro de Atividades:

Cadastra uma nova atividade do usuário, no qual, deve ser escolhido nome, prazo de realização, data e horário, e grupo da atividade.

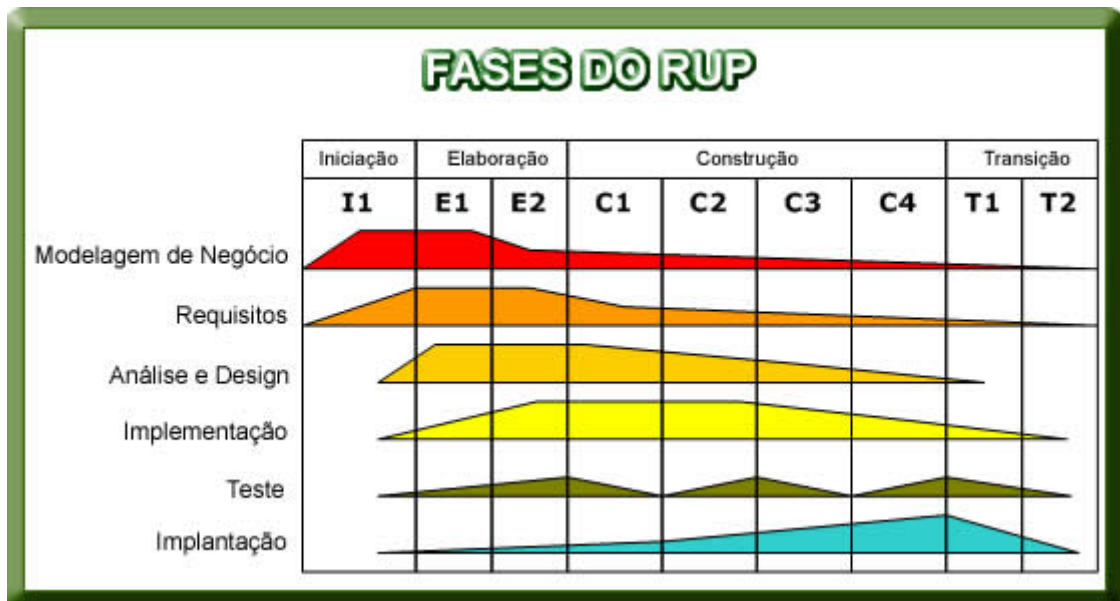
Gerenciar Atividades:

Lista todas as atividades cadastradas, com as informações: Nome, data e grupo.

3. Processo de Software do Projeto

Processo Padrão: RUP (*Rational Unified Process*)

Permite que o desenvolvimento se de através de ciclos de vida baseados no modelo iterativo e incremental, no qual, durante a elaboração do projeto novas funcionalidades podem ser inseridas a cada ciclo de vida. Além disso, o RUP permite uma definição clara do que deve ser feito em cada uma de suas fases e quem deve fazer.



Processo de Desenvolvimento

Modelagem de negócio:

Pré-atividades: Compreender o domínio(AT_01);

Sub-Atividade: Estruturar o problema(AT_02);

Artefatos Insumo: Entrevistas, reuniões e conversas com o cliente;

Artefatos Produzidos: Diagramas de caso de uso;

Recursos Necessários:

Recursos Humanos: Analista de Sistemas;

Ferramentas de Software: Astah, GitHub;

Hardware: Computador;

Procedimentos:

1 - Reunião com o cliente;

2 – Elaboração do Casos de Uso;

Requisitos:

Pré-atividades: Analisar os casos de uso(AT_03), Definir os requisitos do

sistema(AT_04);

Sub-Atividade: Elaborar cenários dos casos de uso(AT_05);

Artefatos Insumo: Diagrama de Casos de Uso;

Artefatos Produzidos: Documento de requisitos do sistema;

Recursos Necessários:

Recursos Humanos: Analista de Sistemas;
Ferramentas de Software: Pacote Office, GitHub;
Hardware: Computador;

Procedimentos:

- 1 – Analisar os casos de Uso;
- 2 – Definir os requisitos;
- 3 – Preencher o documento;

Análise e Design:

Pré-atividades: Analisar os casos de uso(AT_03), Analisar documento de requisitos do sistema(AT_06);

Sub-Atividade: Criar esboço inicial(AT_7);

Artefatos Insumo: Diagrama de Casos de Uso, Documento de requisitos do sistema;

Artefatos Produzidos: Diagramas de Classe, de Componentes, de Atividades e de Estados;

Recursos Necessários:

Recursos Humanos: Analista de Sistemas;
Ferramentas de Software: Astah, GitHub;
Hardware: Computador;

Procedimentos:

- 1 – Analisar os casos de Uso;
- 2 – Documento de requisitos do sistema;
- 3 – Elaborar os diagramas;

Implementação:

Pré-atividades: Analisar toda a documentação existente(AT_08);

Sub-Atividade: Elaborar abstrações das funcionalidades do sistema(AT_09),
Codificar o sistema utilizando alguma linguagem de programação(AT_10);

Artefatos Insumo: Documentação existente;

Artefatos Produzidos: Protótipos e versões do sistema;

Recursos Necessários:

Recursos Humanos: Programador, Gerente de projeto;
Ferramentas de Software: IDE, GitHub, SGBD;
Hardware: Computador e demais periféricos se necessários;

Procedimentos:

- 1 – Analisar toda a documentação;
- 2 – Construção do código;

Teste:

Pré-atividades: Elaborar rotina de testes(AT_11);

Sub-Atividade: Aplicar o sistema aos testes alpha(AT_12);

Artefatos Insumo: Protótipos e versões do sistema;

Artefatos Produzidos: Relatórios de Qualidade;

Recursos Necessários:

Recursos Humanos: Programador e/ou Engenheiro de Teste e Gerente de projeto;

Ferramentas de Software: Protótipos e versões do sistema, GitHub;

Hardware: Computador e demais periféricos se necessários;

Procedimentos:

- 1 – Instalação do protótipo;

- 2 – Executar rotina de testes;
- 3 – Avaliar resultados;
- 4 – Gerar relatório

Implantação:

- Pré-atividades: Entrega do Software e Instalação(AT_13);
- Sub-Atividade: Treinar os Usuários(AT_14), Teste Beta(AT_15);
- Artefatos Insumo: Versões do sistema;
- Artefatos Produzidos: Retorno do cliente;
- Recursos Necessários:
 - Recursos Humanos: Usuário, Técnicos;
 - Ferramentas de Software: Versões do sistema;
 - Hardware: Computador e demais periféricos se necessários;
- Procedimentos:
 - 1 – Instalação o sistema;
 - 2 – Treinar os usuários
 - 3 – Recebe avaliação;

4. Equipe do Projeto

Jerffeson Gomes – Programador, Análista e Gerente
 Rodolfo Medeiros - Programador, Análista e Gerente

5. Estimativas

5.1 – Estimativa de Tamanho

Tipo	Complexidade	Parcial	Total
Entrada Externa	Baixa x 2	6	6
Consulta Externa	Baixa x 3	9	9
Saída Externa	Baixa x 1	4	4
Arquivo Lógico Interno	Baixa x 1	7	7
Arquivo Lógico Externo	Baixa x 0	0	0
		Total Geral	26

- Fatores de Ajuste

- Comunicação de Dados (0)
- Processamento Distribuído (0)
- Performace (1)
- Utilização do Equipamento (1)
- Volume de Trnsações (0)
- Entrada de Dados “On-line”(0)
- Eficiência do Usuário final (1)
- Atualização “On-line” (0)

- Processamento Complexo (0)
-
- Reutilização de Código (5)
- Facilidade de Implatação (5)
- Facilidade Operacional (5)
- Múltiplos Locais (0)
- Facilidade de Mudanças (5)

FI = 23 pontos

PF = $26 \times (0,65 + 0,01 \times FI) = 22,88$ pontos

5.2 – Estimativa de Esforço

Esforço = PF x Produtividade

Linguagem de programação = **Java**

Produtividade = **Baixa**

Esforço = $22,88 \times 13,2 = 302,02$ horas

5.3 – Alocação de Recursos

2 pessoas

5.4 – Estimativa de Duração(Prazo)

O projeto terá sua conclusão em 18 dias úteis. Logo abaixo, pode ser visualizado o gráfico de gantt e a rede de atividades para o projeto.

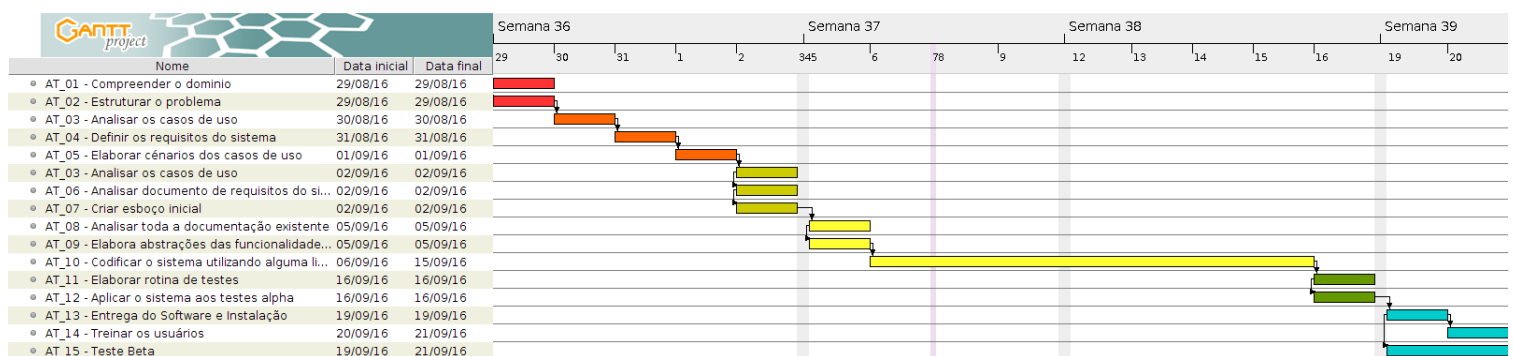
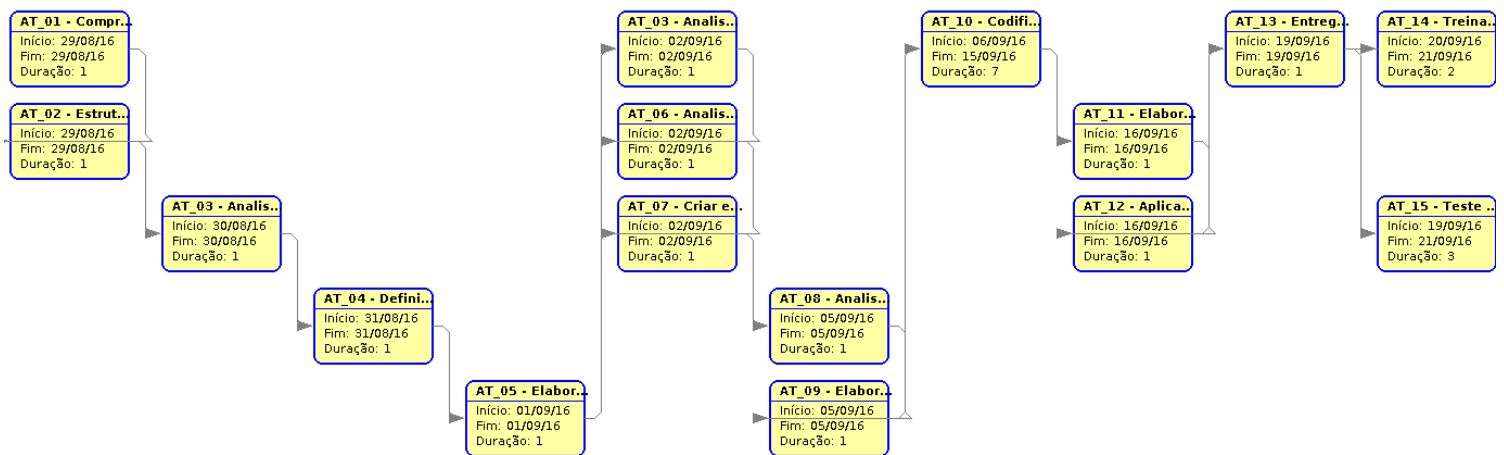


Gráfico de Gantt



Rede de Atividades

5.5 – Estimativa de Custo

CUSTOS	
TIPO	Valor
Aluguel do Escritório	600,00
Energia	200,00
Manutenção dos Computadores	60,00
Água	30,00
Deslocamento de Pessoal	100,00
Alimentação	120,00
TOTAL	1.110,00

6. Plano de Riscos

Riscos		
Nº	Identificação	Ação a ser tomada
1	Estouro do Prazo de Entrega	Multa ou redução do valor do projeto em 1% para cada dia de atraso

2	Mudança no escopo do projeto	Aumneto no valor final do projeto, dependendo da complexidade da mudança. (2, 3 ou 4%, por mudança)
3	A complexidade do sistema, não devidamente percebida nas etapas iniciais	Mudança no projeto e aumento no prazo de entrega.
4	Problemas no financiamento do projeto	Paralisação do projeto, até que, a situação seja regulariazada
5	Alteração na legislação	Modificação nos documentos e adequação do software.
6	Saída de membro da equipe	Analisar a ituação para adicionar ou não um novo membro ao projeto.
7	Entrada de um novo membro	Treinamento e familiarização com o projeto.