

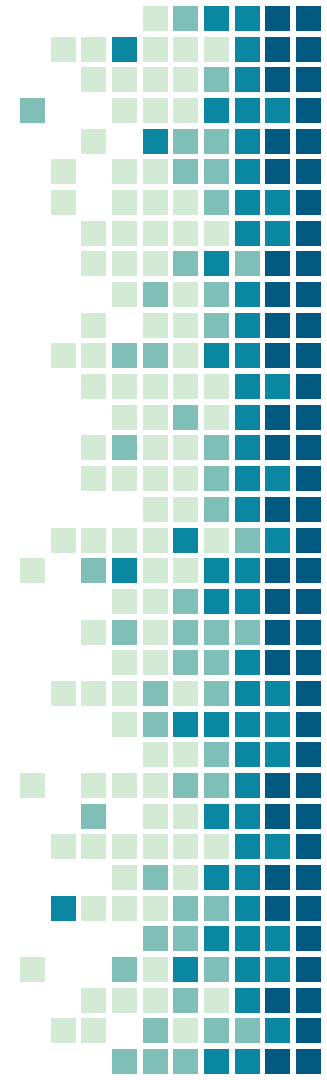
Planejamento de projeto

Aleksander Rocha

Daniel Jancanti

Ingrid Oliveira

Rafaela Aranas



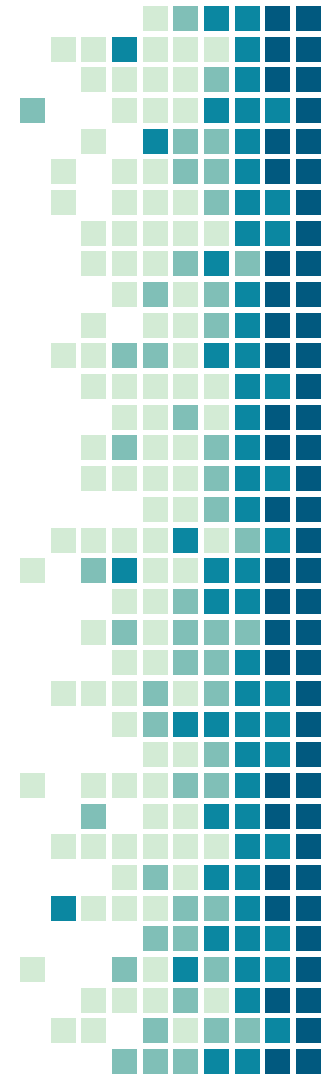
Definição do Preço do Software



Desenvolvimento dirigido a planos



Programação do Projeto



Programação do Projeto

Processo de decidir como será organizado o trabalho de um projeto em tarefas separadas, e quando serão executadas.



Planejamento do Projeto

- Tempo e Esforço
- Recursos Necessários
- Estágios de Planejamento



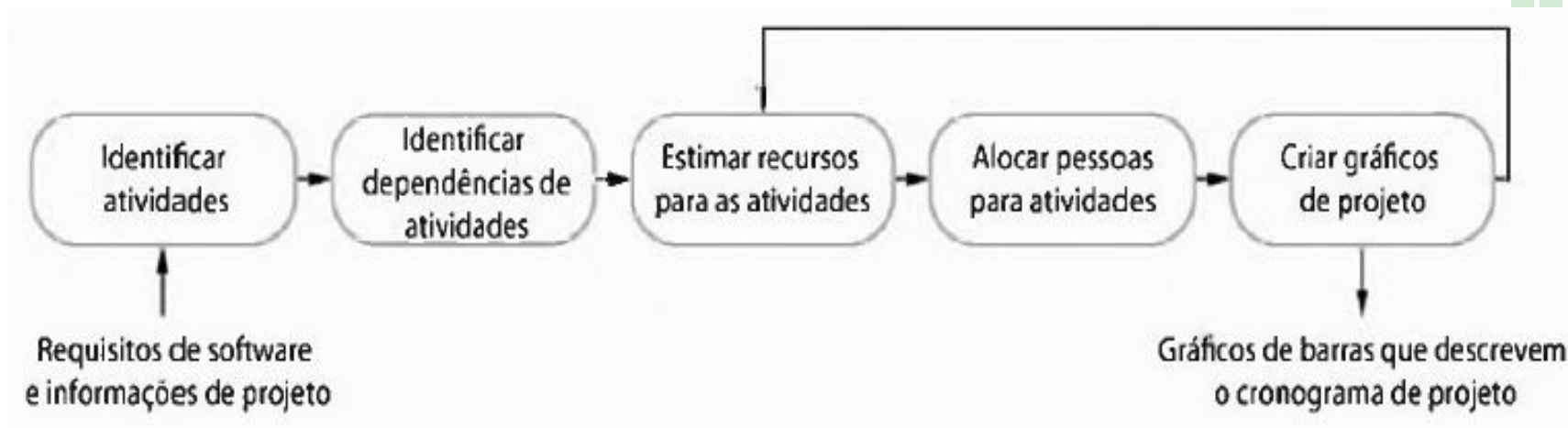
Planejamento de Projeto

- ❏ Processos baseados em planos e ágeis:
precisam de um cronograma inicial de projeto, embora o nível de detalhes pode ser menor em um plano de projeto ágil.
- ❏ Processos Tradicionais.
- ❏ Processos Ágeis.



Programação de Projetos Dirigidos a Planos

Processo de Programação de Projeto



Programação de Projetos Dirigidos a Planos

 Tarefas

 Cronogramas



Representação de um Cronograma

Eles podem ser representados em uma tabela ou em uma planilha, mostrando as tarefas e os esforços, a duração esperada e as dependências de tarefas.



Representação de um Cronograma

- Graficos de Barras
- Redes de Atividades

Representação de um Cronograma

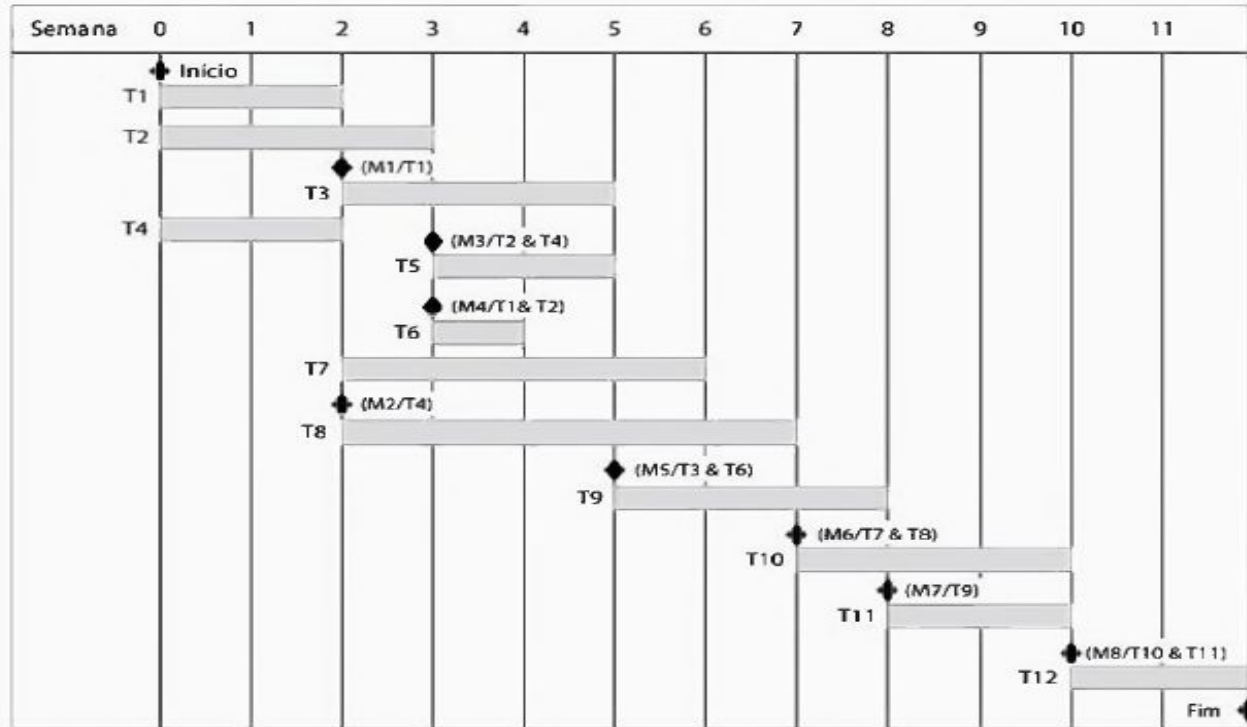
Grafico de Barras

Tabela 23.3 Tarefas, durações e dependências

| Tarefa | Esforço (pessoas-dias) | Duração (dias) | Dependências |
|--------|------------------------|----------------|---------------|
| T1 | 15 | 10 | |
| T2 | 8 | 15 | |
| T3 | 20 | 15 | T1 (M1) |
| T4 | 5 | 10 | |
| T5 | 5 | 10 | T2, T4 (M3) |
| T6 | 10 | 5 | T1, T2 (M4) |
| T7 | 25 | 20 | T1 (M1) |
| T8 | 75 | 25 | T4 (M2) |
| T9 | 10 | 15 | T3, T6 (M5) |
| T10 | 20 | 15 | T7, T8 (M6) |
| T11 | 10 | 10 | T9 (M7) |
| T12 | 20 | 10 | T10, T11 (M8) |

Representação de um Cronograma Gráfico de Barras

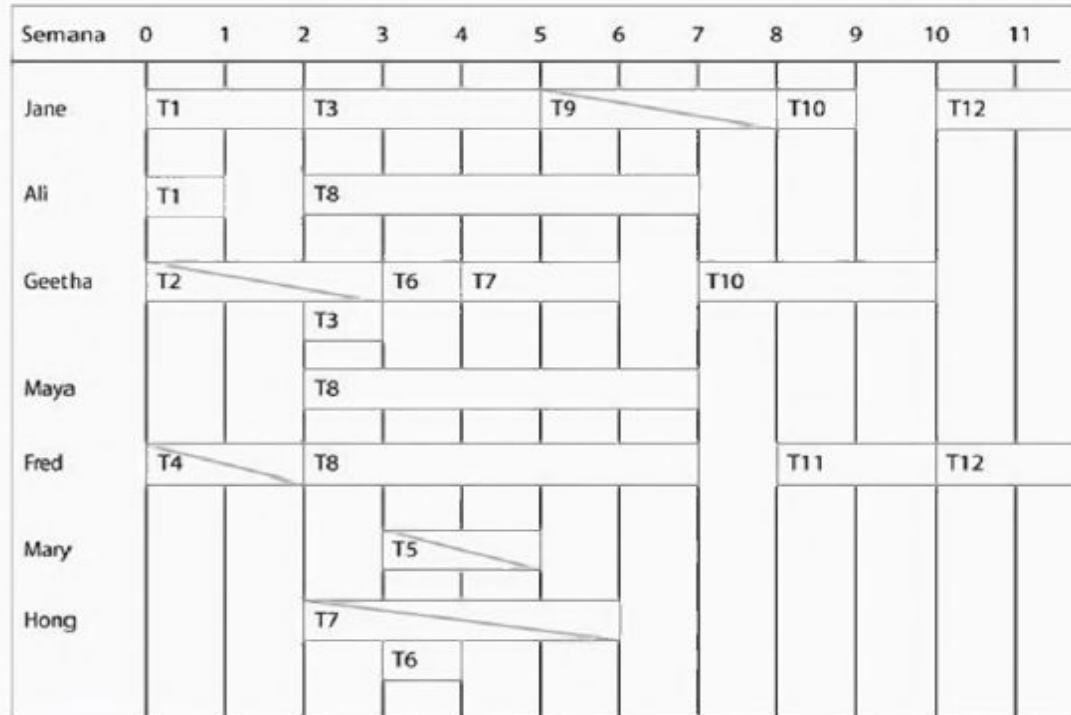
Figura 23.3 Gráfico de barras de atividades



Representação de um Cronograma Grafico de Barras

Figura 23.4

Gráfico de alocação de pessoal



Representação de um Cronograma

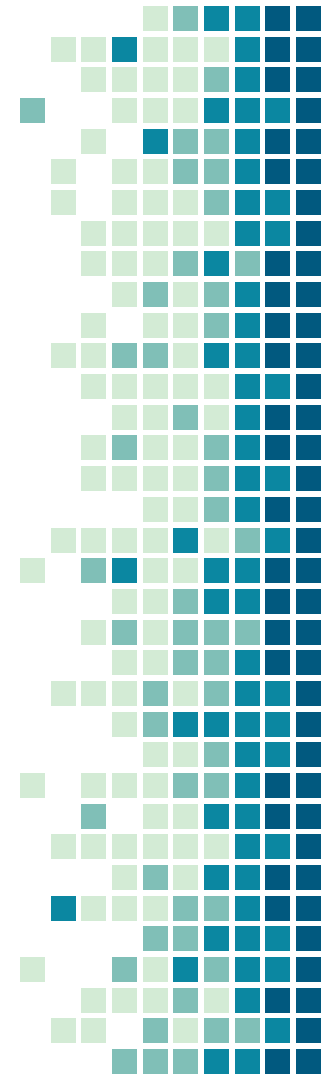
Redes de Atividades

As atividades de projeto são o elemento básico de planejamento. Cada atividade tem:

1. Duração de dias ou meses.
2. Estimativa de esforço, que reflete o número de pessoas/dia ou pessoas/mês para concluir o trabalho.
3. Deadline para a conclusão da atividade.
4. Ponto de término definido, que representa o resultado tangível de término da atividade.

Este poderia ser um documento, ou a realização de uma reunião de revisão, ou a execução bem-sucedida de todos os testes etc.

Planejamento Ágil

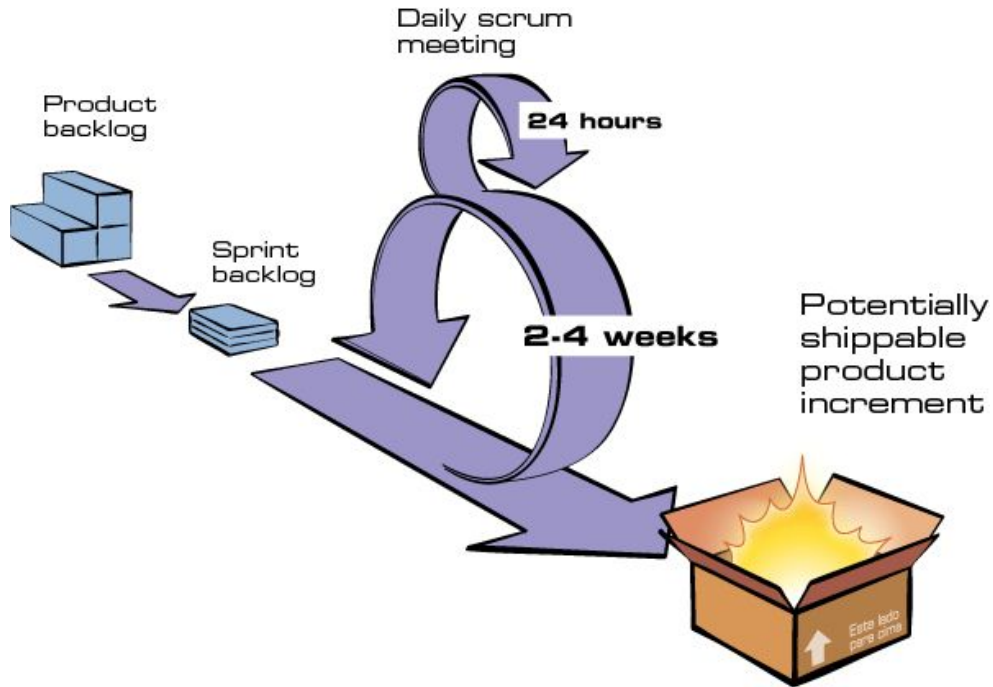


Características

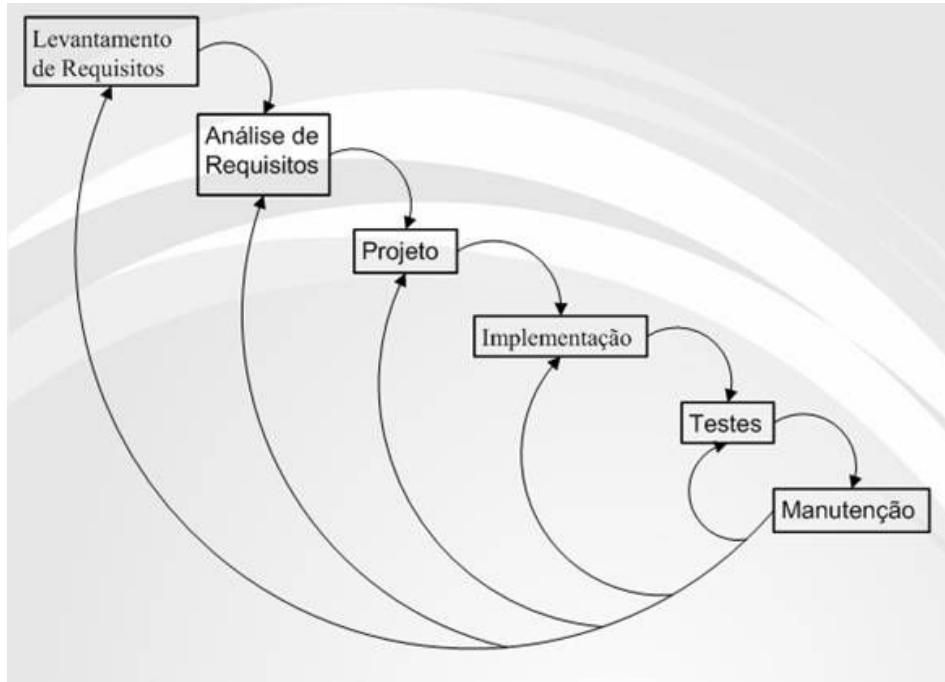
- Entregue em incrementos
- Incrementos são decididos no desenvolvimento
- Segue fluxo de prioridades do cliente
- Plano flexível



Scrum



Extreme Programming



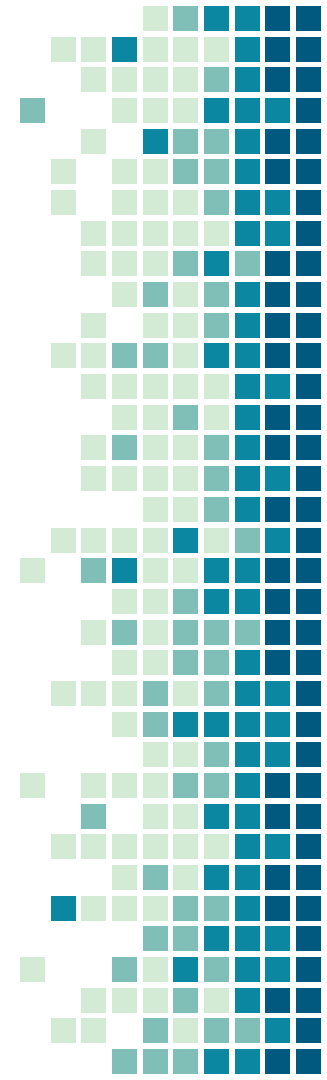
Abordagem de planejamento

- Planejamento de release

Planeja características a serem incluídas em alguns meses

- Planejamento de iteração

Curto prazo, planeja a próxima release (2 a 4 semanas)



Técnicas de estimativa

- Baseadas em experiência
do gerente em projetos anteriores e em seu domínio de aplicação
- Modelagem algorítmico de custos
Valores pré-determinados fazem a estimativa



0 modelo COCOMO II

Baseado na coleta de dados de projetos anteriores da empresa, o gestor faz uma estimativa do custo e relaciona com a documentação para obter um resultado mais preciso.



Outros modelos de estimativa de custo

- Composição de aplicação
- Projeto preliminar
- Reúso
- Pós-arquitetura