**Relatório de Fechamento do Projeto**

**Projeto:** Helpdesk

**Gerente do Projeto:**

* André Cruz
* Luiz Fernando
* Leyviston
* Pedro Henrique Chaves

**Patrocinador:** Universidade de Brasília – Campus GAMA, (UNB – FGA)

**Cliente:** Centro de Informática - (CPD-FGA)

|  |  |
| --- | --- |
| **Data de Início Previsto: 17/11/2011** | **Data Final Previsto: 28/02/2013** |
| **Data de Início Real: 19/11/2011** | **Data Final Real: 28/02/2013** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Custo de Inicio Previsto:** | **Custo Final Real:** |

**Considerações sobre o escopo:**

Ao término do projeto foi constatado que o escopo previamente definido não foi totalmente implementado, segue abaixo a lista das funcionalidades que foram implementadas:

* Cadastrar Usuário;
* Alterar Usuário;
* Excluir Usuário;
* Consultar Usuário;
* Autenticar Usuário;
* Cadastrar Status;
* Alterar Status;
* Excluir Status;
* Consultar Status;
* Cadastrar tipo\_servico;
* Consultar tipo\_servico;
* Cadastrar Chamado;
* Alterar Chamado;
* Consultar Chamado;

Segue abaixo as funcionalidades pendentes:

* Emitir Relatórios (Chamados);
* Consultar Solução;
* Alterar tipo\_servico;
* Excluir tipo\_servico;
* Excluir Chamado;

O motivo de todo o escopo não ser cumprido é a falta de tempo para programar, como o projeto possuía um prazo curto e os programadores tinham pouca ou quase nenhuma experiência em programação WEB.

Para definir quais histórias seriam adicionadas na Sprint Backlog, era feita uma reunião, visando reunir toda equipe para que todos escolhessem as histórias com base em sua prioridade, cada um expressava sua opinião. Ela era considerada válida quando possuía argumentos reais.

**Lições Apreendidas**

* O gerenciamento SCRUM se mostrou mais produtivo do que a primeira parte do trabalho que foi desenvolvida seguindo o guia do PMBOK.
* A equipe é mais motivada durante o ciclo SCRUM;
* A equipe de desenvolvimento se uniu mais, onde que em cada daily scrum meeting, a equipe se reunia para ajudar uns aos outros em possíveis erros;
* Estimar os pontos de uma Sprint Inicial sem nenhuma base histórica é meio complicado, dificilmente alguém fará um planejamento preciso nessas situações;
* Mudanças no Scrum são muito mais flexíveis do que no PMBOK;
* O planning poker, de fato, é extremamente importante para a definição do tamanho da história, onde que a equipe entra em consenso a partir de várias opiniões;
* Sempre acompanhar as ferramentas de controle de projetos a fim de verificar se a equipe está seguindo bem algumas regras definidas;
* Utilizar mais o tracking, pois eles facilitam bastante na visualização do progresso de um determinado projeto;
* Sempre identificar o velocity da equipe de trabalho;
* Os benefícios da utilização de um processo bem estruturado, portando:
  + Testes;
  + Configuração de Versões;
  + Cobertura do Código;
  + Padrão MVC;
  + Acesso ao banco de dados pelo objeto (PDO);
  + Controle de Riscos e etc.

Ao final do projeto o código estava com um baixo acoplamento e com uma coesão consideravelmente alta, ou seja, reflexos das boas práticas adotadas anteriormente.

* A equipe de desenvolvimento é alto organizável, deve-se confiar nos membros da equipe e não impor nada, a equipe de gerenciamento apenas irá recorrer a essa intervenções quando for necessário mitigar alguns problemas que podem afetar o processo de trabalho da disciplina.
* Na hora de fechar a Sprint deve-se verificar se a mesma realmente fechou. Caso todas as Sprints de uma release estejam em finalizadas, a release também deve ser propriedades do governo.