

**Plano de Iteração III**

51GoodIdea

Projeto *QuickList*

Recife, 4 de Fevereiro de 2014

Sumário

[**1.** **Introdução** 4](#_Toc380522756)

[**2.** **Marcos** 4](#_Toc380522757)

[**2.1** **Entregas** 5](#_Toc380522758)

[**3.** **Objetivos de alto nível** 5](#_Toc380522759)

[**4.** **Lista de itens de trabalho** 5](#_Toc380522760)

[**5.** **Problemas** 6](#_Toc380522761)

[**6.** **Critérios de Avaliação** 6](#_Toc380522762)

[**7.** **Avaliação** 6](#_Toc380522763)

[**8.** **Referências** 7](#_Toc380522764)

[**9.** **Glossário** 7](#_Toc380522765)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Histórico de Revisões | | |
| Data | **Autor** | **Versão** |
| 04/02/2014 | Matheus Henrique | 1.0 |
| 18/02/2014 | João Vitor | 2.0 |

1. **Introdução**

Este documento de iteração tem como objetivo descrever o plano de iteração do Projeto *QuickList*, projeto o qual terá como resultado o aplicativo de mesmo nome que auxiliará no gerenciamento de listas de compras, em desenvolvimento pela empresa *51GoodIdea*, seguindo o modelo proposto pelo *OpenUp*, que é uma metodologia de processo unificado de desenvolvimento que se aplica a abordagens iterativas e incrementais dentro de um ciclo de vida estruturado.

Detalhamos aqui também, as tarefas realizadas durante a fase de concepção do projeto, de acordo com o calendário proposto.

1. **Marcos**

|  |  |
| --- | --- |
| Marco | Data |
| Início do Projeto | 22/10/2013 |
| - Montagem da infraestrutura da fábrica  - Entrega do Project Charter | 23/10/2013 - 11/11/2013 |
| Início Iteração 0 | 12/11/2013 |
| Entrega da revisão do Project Charter  - Visão e riscos | 12/11/2013 – 25/11/2013 |
| Início da Primeira Iteração:   |  | | --- | | - Lista de riscos inicial  - Lista de itens de trabalho inicial  - Plano de iteração I  - Plano de projeto inicial | | 25/11/2013 |
| Fim da Primeira Iteração | 16/12/2013 |
| Início da Segunda Iteração:  - Documento de visão  - Documento de Requisitos  - Lista de itens de trabalho  - Lista de riscos  - Especificação dos Casos de Uso  - Retrospectiva da iteração I  - Documentos da Iteração I revisados  - Plano da Iteração II | 16/12/2013 |
| Fim da Segunda Iteração | 21/01/2014 |
| Início da Terceira Iteração:  - Documentos da Iteração II revisados  - Lista de itens de trabalho atualizada  - Lista de riscos atualizada  - Plano da Iteração III  - Documento de visão  - Documento de Requisitos  - Especificação dos Casos de Uso  - Diagrama de casos de uso  - Documento de Casos de testes  - Retrospectiva da Iteração II | 2101/2014 |
| Fim da Terceira Iteração | 04/02/2014 |

* 1. **Entregas**
* Documentos da Iteração II revisados
* Lista de itens de trabalho atualizada
* Lista de riscos atualizada
* Plano da Iteração III
* Documento de visão
* Documento de Requisitos
* Especificação dos Casos de Uso
* Diagrama de casos de uso
* Documento de Casos de testes
* Retrospectiva da Iteração II

1. **Objetivos de alto nível**

Para a terceira Iteração nossos objetivos são:

* Elaborar artefatos para iteração que se inicia;
* Revisar artefatos da iteração anterior;
* Validar os requisitos priorizados;
* Priorização de 50% dos requisitos.

1. **Lista de itens de trabalho**

A lista de itens de trabalho trata-se de um documento feito para a equipe envolvida no desenvolvimento do projeto, essa lista tem por objetivo final a organização das tarefas que cada membro da equipe do projeto tem que desempenhar e que cada membro mantenha o foco nas suas atividades. Podendo haver cooperação de um membro da equipe com outro, desde que não atrapalhe no desempenho da sua atividade.

O documento está em anexo disponível no site da fábrica com o nome de “Lista de Itens de Trabalho”.

1. **Problemas**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Status | Descrição |
| Comunicação | Resolvido | Falha de comunicação ocorrida entre os membros da equipe ocasionou retrabalho desnecessário. |

1. **Critérios de Avaliação**

* Realização de todas as entregas no prazo previsto;
* Qualidade dos documentos;
* Total aceitação/aprovação de todos os membros do projeto;
* Lista de riscos da iteração coerente;
* Consistência dos itens de trabalho da iteração;

1. **Avaliação**

A intenção desse tópico é expor o desempenho dos membros da equipe com o intuito de aumentar a produtividade, tanto individual quanto da equipe. Além de destacar características, a título de revisar o desempenho desta iteração. E Planejar, sobre melhores condições, as futuras atividades e responsabilidades e, também definir os objetivos individuais, assim como identificar as necessidades de desenvolvimento e aprendizado para melhor discutir ajustes, se necessário, a fim de atender as expectativas propostas pelo escopo da iteração em questão. Visto isso segue a tabela de acompanhamento de desempenho dos membros do projeto:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nome | Presença | Coeficiente de Desempenho | Tarefas |
| João Vitor | 100% | 75% | - Documentos da Iteração II revisados  - Plano da Iteração III  - Documento de visão |
| Matheus Henrique | 100% | 75% | - Lista de itens de trabalho atualizada  - Lista de riscos atualizada  - Documento de Requisitos |
| Pedro Di Brito | 100% | 100% | -Priorização de Requisitos  - Especificação dos Casos de Uso |
| Jadiel Duque | 70% | 70% | - Diagrama de casos de uso  - Documento de Casos de testes  - Retrospectiva da Iteração II |

1. **Referências**

Calendário baseado: <https://sites.google.com/a/cin.ufpe.br/if682/sistemas-de-informacao/agenda>.

1. **Glossário**

* OpenUp – (ou Processo Unificado Aberto) trata-se de uma metodologia ágil utilizada em desenvolvimento em software, baseada nas principais características do RUP. Basicamente que aplica as abordagens iterativa e incremental em um ciclo de vida estruturado, abordado uma filosofia ágil e pragmática que na natureza colaborativa do desenvolvimento de software.
* *Redmine* – é uma flexível aplicação, serviço, web de gerenciamento de projeto.
* *E-mail* – *E-Mail* ou Correio Eletrônico é um serviço disponível na Internet que possibilita o envio e o recebimento de mensagens.
* *Stakeholder* – é qualquer pessoa ou organização que tenha interesse, ou seja, é afetado pelo projeto.
* *Web* – é a rede que conecta computadores por todo mundo, a world Wide Web (WWW).
* *Sistema web* – é uma aplicação que está disponível na web.
* Visual Studio 2012 Express For Web – é uma ferramenta que possibilita criar programas para serem visualizados e utilizados pelos clientes via navegador.