

**Plano de Projeto**

51GoodIdea

Projeto *QuickList*

Recife, 18 de Fevereiro de 2014

Sumário

[**1. Introdução 3**](#_Toc380436248)

[**2. Organização do Projeto 3**](#_Toc380436249)

[**3. Visão Geral do Projeto 4**](#_Toc380436250)

[**3.1 Objetivos do Projeto 4**](#_Toc380436251)

[**3.2 Justificativa do Projeto 5**](#_Toc380436252)

[**3.3 Descrição do Produto 5**](#_Toc380436253)

[**3.4 Papel do Gerente de Projeto 6**](#_Toc380436254)

[**3.5 Premissas 6**](#_Toc380436255)

[**3.6 Restrições 7**](#_Toc380436256)

[**3.7 Ligações com outros projetos 7**](#_Toc380436257)

[**3.8 Acompanhamento do projeto 7**](#_Toc380436258)

[**3.9 Entregas (*Deliverables*) 7**](#_Toc380436259)

[**4. Marcos do projeto e objetivos 9**](#_Toc380436260)

[**5. Glossário 11**](#_Toc380436261)

[**6. Histórico de revisões 12**](#_Toc380436262)

1. **Introdução**

Este documento tem como objetivo descrever e detalhar o planejamento, execução, monitoramento, controle e encerramento do Projeto *QuickList*. O projeto terá como resultado a criação de um sistema, o *QuickList* que facilitará a criação, planejamento,  controle  e  acompanhamento  de  uma lista  de  compras.

Por meio deste documento, às partes interessadas no projeto poderão acompanhar o andamento do mesmo, bem como, se o projeto atende às suas necessidades.

1. **Organização do Projeto**

A equipe do Projeto *QuickList*, da fábrica 51GoodIdea, é composta por: Jadiel Duque, João Vitor, Matheus Henrique e Pedro de Brito. As funções são definidas a seguir:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Função |
| Jadiel Duque | Analista de Teste, Analista de Requisitos e Desenvolvedor. |
| João Vitor | Gerente de projeto. |
| Matheus Henrique | Analista de Projeto e Desenvolvedor. |
| Pedro de Brito | Gerente de Desenvolvimento e Desenvolvedor. |

Os papéis e as responsabilidades dos membros da fábrica seguem descritos na tabela abaixo:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | Função no projeto | Principais atividades |
| Matheus Henrique | Analista de Projeto e Desenvolvedor. | - Monitorar Cronograma;  - Auxiliar a gerência de projetos;  - Desenvolver software; |
| João Vitor | Gerente do Projeto | - Criar e Gerenciar a documentação durante o projeto;  - Planejar Projeto;  - Coordenar e Monitorar atividades;  - Gerenciar os Riscos; |
| Jadiel Duque | Analista de Teste, Analista de Requisitos e Desenvolvedor. | - Colher e Classificar os Requisitos;  - Desenvolver software;  - Realizar testes. |
| Pedro Di Brito | Gerente Desenvolvimento e Desenvolvedor | - Gerenciar a equipe de desenvolvimento;  - Desenvolver software;  - Analisar casos de uso. |

Pode-se observar informações mais detalhadas referente às responsabilidades de cada membro na [Matriz de Responsabilidade](http://51goodidea.files.wordpress.com/2013/11/matriz-de-responsabilidades.pdf), disponível no site da fábrica 51GoodIdea.

A comunicação entre os membros da equipe é descrita no documento de [Planejamento de Comunicação](http://51goodidea.files.wordpress.com/2013/11/planejamento-de-comunicac3a7c3a3o.pdf) se dará de forma presencial, com utilização de reuniões, e remotamente utilizando, principalmente, o e-mail institucional:

* Jadidel Duque dos Santos <[jds2@cin.ufpe.br](mailto:jds2@cin.ufpe.br)>
* João Vitor Bizerra de Araújo <[jvba@cin.ufpe.br](mailto:jvba@cin.ufpe.br)>
* Matheus Henrique de Brito Silva <[mhbs@cin.ufpe.br](mailto:mhbs@cin.ufpe.br)>
* Pedro de Brito Cavalcanti Neto <[pbcn@cin.ufpe.br](mailto:pbcn@cin.ufpe.br)>

Foi definido que a metodologia de desenvolvimento de *software* para o projeto será a *OpenUP*, que aplica uma abordagem interativa e incremental em um ciclo de vida estruturado. Adota uma filosofia ágil e possui foco na natureza colaborativa no desenvolvimento de software.

Seus princípios são:

* Colaboração para alinhar interesse e compartilhar entendimento;
* Equilibrar prioridades concorrentes para maximizar o valor para os *stakeholders*;
* Foco na arquitetura, cedo, para minimizar riscos e organizar o desenvolvimento;
* Evoluir para continuamente obter *feedback* e melhoria;

A EAP (Estrutura Analítica de Projeto), disponível através desse [link](http://51goodidea.files.wordpress.com/2013/11/51goodideawbsv1-1.pdf), define entregas do trabalho a ser executado pela equipe para atingir os objetivos do projeto e as entregas a serem realizadas.

O documento referente ao [Plano de Orçamento](http://51goodidea.files.wordpress.com/2013/11/plano-de-orc3a7amento-quick-list.pdf) está disponível no site da fábrica e descreve como foram investidos os recursos do projeto. Lá se pode encontrar a [Lista de Riscos](http://51goodidea.files.wordpress.com/2013/11/planilha-de-riscos1.xlsx), que faz uma análise quantitativa e qualitativa dos riscos identificados.

1. **Visão Geral do Projeto**

# Objetivos do Projeto

O projeto surgiu após membros da fábrica de software, 51GoodIdea, identificarem as dificuldades enfrentadas por familiares, amigos e por eles mesmos na elaboração de uma lista de compras de supermercado.

Dessa forma, o projeto tem por objetivo conceber um sistema web que é capaz de criar, gerenciar e compartilhar listas de compras eletrônicas. O sistema poderá ser acessado a partir de smartphones, tablets e computadores pessoais. Permitindo a automatização da repetitiva tarefa que é criar uma lista de compra a cada compra, fazendo com que ela seja feita de maneira rápida, intuitiva e de forma colaborativa.

Consequentemente, isso gerará aos nossos clientes a economia de tempo, redução do retrabalho, interatividade com outros usuários, melhor planejamento e controle, melhor acompanhamento de suas compras e redução de seus gastos. Além de evitar o risco de esquecer um item importante das compras, como também um punho social e autossustentável na redução da utilização de papel.

# Justificativa do Projeto

Constantemente pessoas próximas aos membros da 51GoodIdea relatavam as dificuldades relativas as compras em grande supermercados. Problemas esses relacionados a excessivos gastos nas compras, como compra de itens desnecessários, esquecimento da compra de algum item, perca de tempo na busca por produtos e retrabalho para fazer a lista. Isso gera grande insatisfação para as pessoas envolvidas, que precisam realizar compras ou que precisa de algum item da lista de compras, além de impacto ambiental, em virtude, do constante gasto de papel, isso pode parecer pequeno a quantidade de papel de uma lista apenas, mas imagine a quantidade de papel utilizada em todas as listas de supermercado em Recife, Pernambuco e até no Brasil, é uma quantidade de papel considerável.

Segundo a Revista INFO Exame (2012), vários especialistas em economia afirmam que ao criar uma lista de compras o consumidor ganha tempo e economiza dinheiro, pois vai direto aos produtos que precisa comprar.

# Descrição do Produto

O projeto tem por finalidade desenvolver uma solução que permita aos usuários o planejamento, controle e acompanhamento de sua lista de compras nos diversos supermercados que ele entre, economizando assim tempo, esforço e dinheiro; visto que ele terá em suas mãos a lista de que ele necessita. Tudo isso será possível graças a natureza do nosso sistema, o QuickList.

O QuickList será um sistema web que utilizará a Internet como ambiente de execução. O intuito disso será permitir que serviço seja multiplataforma e o requisito mínimo para funcionamento seja a conexão com a Internet e um navegador web, permitindo que se consiga atingir o máximo de usuários possíveis. O sistema irá conter os perfis dos usuários, o catálogo de produtos, departamentos e realizará as operações que ele possui. O sistema possui as seguintes funcionalidades:

* Criar lista
* Editar lista
* Favoritar lista
* Compartilhar lista
* Apagar lista
* Criar usuário
* Excluir usuário
* Editar informações do usuário
* Adicionar contato
* Excluir contato
* Selecionar produto
* Excluir produto
* Definir quantidade de produto
* Definir preço de produto
* Mostrar total da compra

Vale salientar que o sistema será desenvolvido tendo como prioridade a funcionalidade, simplicidade e intuitividade, visto que, o público-alvo são pessoas que não são necessariamente especialistas em tecnologia, por exemplo, donas de casa, seus respectivos filhos e maridos. Pessoas que possivelmente não tem tempo para discutir a respeito de itens que compõe a lista, em virtude da vida corrida, ou elaborar uma lista tradicional ou tem pressa ao fazer a feira e constantemente se esquecem de algum item que iria comprar ou querem economizar.

O sistema, chamado de *QuickList,* terá distribuição e utilização gratuita para seus clientes. Ele será desenvolvido utilizando a tecnologia de design responsivo para que se adapte a tela dos diversos dispositivos em que execute.

# Papel do Gerente de Projeto

O gerente de projeto, João Vitor Bizerra, terá o papel de desenvolver o plano de gerenciamento do projeto, criar e controlar cronogramas, identificar e monitorar riscos, disponibilizar relatórios, proporcionar comunicação entre os *stakeholders* e a equipe do projeto, motivar a equipe, controlar, coordenar e designar as atividades do projeto, gerir recursos alocados ao projeto além de possuir a palavra final para a tomada de decisão. Para que com isso a equipe possa satisfazer as necessidades e expectativas dos *stakeholders*.

# Premissas

* Cumprir o prazo do projeto 22/10/2013 à 17/02/2014.
* Distribuir de atividades para os membros do projeto.
* Cumprir as propostas de cada Iteração conforme está mencionado em <https://sites.google.com/a/cin.ufpe.br/if682/sistemas-de-informacao/agenda>.
* Tarefas para construção do projeto e elaboração das documentações, determinadas pelo Gerente de Projeto, concluídas no prazo.
* Regularidade e participação nas reuniões.
* Cumprir propostas de cada marco;
* Constante comunicação entre os membros da equipe.

# Restrições

* Evitar tarefas dependentes.
* Não atrasar a conclusão das tarefas.
* Não adicionar novos colaboradores ao projeto pelo fato que eles terão um relacionamento fraco e baixa interação com os membros mais antigos da equipe.
* O sistema deve ser baseado na *web*.

# Ligações com outros projetos

O projeto de Engenharia de Software terá ligação com os projetos de Planejamento e Gerenciamento de Projetos, executado para ter um melhor planejamento e gerenciamento do projeto, e Banco de Dados, que será realizado para definição, modelagem e estruturação do banco de dados do sistema, que serão executados em conjunto para construir o *QuickList*.

# Acompanhamento do projeto

O acompanhamento do projeto será feito por meio de reuniões periódicas entre o gerente e os clientes, são os próprios integrantes da equipe e seus familiares e amigos. Nestas reuniões os clientes serão atualizados a respeito do andamento do projeto, necessidades de novos recursos (caso exista), impedimentos e estimativa de término.

A equipe se comunicará via e-mail e através da ferramenta de gerenciamento de projetos *Redmine* reportando todas as novidades, tarefas, prazos e documentos a respeito do projeto, será realizada reuniões presenciais e semanais para tomadas de decisões futuras, e atualizar o grupo do andamento do projeto e das tarefas.

# Entregas (*Deliverables*)

|  |  |
| --- | --- |
| Marcos | Data |
| Início do projeto | 21/10/2013 |
| Infraestrutura da fábrica de *software* | 25/10/2013 |
| Validação de Requisitos | 29/10/2013 |
| Validação *Project Charter* | 02/11/2013 |
| Iteração I | 16/12/2013 |
| Declaração de escopo | 08/12/2013 |
| Iteração II | 07/01/2014 |
| Testes/Iteração III | 21/01/2014 |
| Priorização de Requisitos | 21/01/2014 |
| Retrospectiva/Iteração IV | 10/02/2014 |
| *Entrega do Protótipo* | 17/02/2014 |
| *Feedback* | 18/02/2014 |

O projeto será desenvolvido utilizando-se a metodologia *OpenUp* focado em um desenvolvimento exploratório, iterativo e incremental. Que divide. O projeto foi divido em quatro fases: Concepção, Elaboração, Construção e Transição.

Concepção envolverá entregas de:

- Lista de Riscos;

- Lista de Itens de trabalho;

- Plano de iteração;

- Plano de projeto;

- Documento de Visão;

- Documento de Retrospectiva da iteração passada;

- Documento da Iteração I revisado;

- Plano de Iteração que se inicia.

Elaboração envolverá entregas de:

- Documento de Diagrama e Especificação de Casos de Uso;

- Especificação de Plano;

- Projeto de Teste de Sistemas/Aceitação;

- Documento de Retrospectiva da Iteração passada;

- Documentos da Iteração II revisado;

- Plano da Iteração que se inicia.

Construção envolverá entregas de:

- Documento de Arquitetura;

- Implementação e Teste de 50% dos requisitos priorizados;

- Documento de retrospectiva da Iteração passada;

- Documentos da Iteração III revisado;

- Plano da Iteração que se inicia.

Transição envolverá entregas de:

- Implementação e Teste de 100% dos requisitos priorizados;

- Documento de Retrospectiva da Iteração passada;

- Documentos do Início da Iteração IV revisado.

O acompanhamento das etapas do projeto será feito com o uso da ferramenta *Redmine*, também haverá reuniões semanais presenciais e uma constante troca de informações por meio do *e-mail*, além de um plano de reuniões emergenciais, tudo para concluir o projeto com qualidade dentro do prazo estipulado.

1. **Marcos do projeto e objetivos**

Os objetivos primários para o software *QuickList* serão:

* Facilitar a criação, controle e acompanhamento de uma lista de compras.
* Proporcionar ao usuário uma possível economia, levando em conta que ele apenas comprará o que está na lista.
* Proporcionar aos usuários um meio mais rápido e eficaz de lista de compras.

|  |  |
| --- | --- |
| Marcos | Data |
| Definição de projeto | 22/10/2013 |
| Início e término da Iteração 0 | 12/11/2013 - 25/11/2013 |
| Início e término da Iteração I | 25/11/2013 - 16/12/203 |
| Início e término da Iteração II | 16/12/2013 – 21/01/2014 |
| Início e término da Iteração III | 21/01/2014 – 04/02/2014 |
| Início e término da Iteração IV | 04/02/2014 – 18/03/2014 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Iteração | Objetivos primários | Agendamento de início e marcos | Prazo previsto |
| Iteração 0 | - Entrega da Revisão do Project Charter | 12/11/2013 – 25/11/2013 | 13 dias |
| Iteração I | - Lista de riscos  - Elaboração do plano de projeto inicial  - Elaboração do plano de iteração I  - Elaboração da lista de itens de trabalho inicial  - Elaboração do Documento de Visão  - Lista de Itens de Trabalho | 25/11/2013 – 16/12 | 1. dias |
| Iteração II | - Lista de riscos Revisada  - Plano de projeto Revisado  - Elaboração do plano de iteração II  - Lista de itens de trabalho inicial Revisada  - Documento de Visão Revisado  - Lista de Itens de Trabalho Revisada  - Elaboração do Documento de Especificação dos Casos de Uso  - Elaboração do Documento de Requisitos  - Elaboração da Retrospectiva da Anterior | 16/12/2013 – 21/01/2014 | 1. dias |
| Iteração III | - Elaboração do plano de iteração III  - Lista de riscos Revisada  - Plano de projeto Revisado  - Documento de Visão Revisado  - Lista de Itens de Trabalho Revisada  - Documento de Requisitos Revisado  - Documento de Especificação dos Casos de Uso Revisado  - Elaboração do Diagrama de Casos de Uso  - Elaboração do Documento de Casos de Teste  - Elaboração da Retrospectiva da Anterior | 21/01/2014 – 04/02/2014 | 1. dias |
| Iteração IV | - Elaboração do plano de iteração IV  - Lista de riscos Revisada  - Plano de projeto Revisado  - Documento de Visão Revisado  - Lista de Itens de Trabalho Revisada  - Documento de Requisitos Revisado  - Documento de Especificação dos Casos de Uso Revisado  - Diagrama de Casos de Uso Revisado  - Documento de Casos de Teste Revisado  - Documento de Arquitetura  - Elaboração da Retrospectiva da Anterior | 04/02/2014 – 18/03/2014 | 1. dias |

1. **Glossário**

**OpenUp** -  é um modelo de processo de desenvolvimento de software que fornece as melhores práticas de uma variedade de opiniões de líderes em desenvolvimento de software e da vasta comunidade de desenvolvimento de software que cobre um conjunto diverso de perspectivas e necessidades de desenvolvimento.

**Redmine** – é uma flexível aplicação, serviço, web de gerenciamento de projeto.

**Feedback** – é um importante recurso porque permite que nos vejamos como somos vistos pelos outros. É ainda, uma atividade executada com a finalidade de maximizar o desempenho de um indivíduo ou de um grupo.

**Stakeholders** – é qualquer pessoa ou organização que tenha interesse, ou seja, é afetado pelo projeto.

**EAP** - é um processo de subdivisão das entregas e do trabalho do projeto em componentes menores e mais facilmente gerenciáveis.

**Sistema web** – é uma aplicação que está disponível na web.

**Web** – é a rede que conecta computadores por todo mundo, a World Wide Web (WWW).

**Software** – são programas de computador e todos os artefatos associados a ele, por exemplo, documentação.

**Multiplataforma** - é um programa ou sistema que roda em mais de uma plataforma, como o computador pessoal, celular, tablet, ou que roda programas ou sistemas de mais de uma plataforma.

**Design responsivo** - é uma abordagem de web design destinada a elaborar sites para que eles forneçam uma ótima experiência de visualização, fácil leitura e navegação com um mínimo de redimensionamento e visionamento, para uma ampla gama de dispositivos (de monitores de computador a telefones celulares).

**Tablet** - é um tipo de computador portátil, de tamanho pequeno, fina espessura e com tela sensível ao toque.

**Smartphone** - é um celular com tecnologias avançadas, o que inclui programas executados um sistema operacional, equivalente aos computadores. Um smartphone possui características de computadores, como parte física e programas, pois é capaz de conectar redes de dados para acesso à internet, sincronizar dados como um computador, além da agenda de contatos.

**E-mail** – E-Mail ou Correio Eletrônico é um serviço disponível na Internet que possibilita o envio e o recebimento de mensagens.

1. **Histórico de revisões**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data | Autor | Versão |
| 16/12/2013 | João Vitor e Matheus Henrique | V 1.0 |
| 21/01/2014 | Matheus Henrique | V 2.0 |
| 04/02/2014 | Matheus Henrique | V 3.0 |
| 18/03/2014 | João Vitor | V 4.0 |