

# MAC5856

Prof. Dr. Fábio Kon

## Proposta de Desenvolvimento de Ferramenta Web para Avaliação da Atratividade de Projetos de Software Livre & Aberto

### Equipe:

Me. Christiane

Me. Claudia

Dr. Carlos Denner (colaborador)

# Introdução

Liberar código-fonte na Internet: aumento de Projetos de Software Livre (PSL)

Pontos positivos:

Compartilhar custos de desenvolvimento entre organizações com necessidades similares e

Aumento do fundo comum de conhecimento em forma de código-fonte disponível para a sociedade

# Introdução

## Pontos Negativos:

Acirramento da concorrência pelos desenvolvedores voluntários disponíveis

Dificulta a diferenciação entre projetos com objetivos similares

Pode dispersar recursos que seriam melhor aproveitados se concentrados em um único projeto

E ainda, em conjunto, estes fatores negativos podem dificultar que novos PSL sejam bem sucedidos e interromper a tendência de criação deles no longo prazo

# Justificativa

Amenizar os efeitos da competitividade extrema e facilitar a cooperação entre atores, desta forma, esta proposta visa desenvolver uma ferramenta para informar interessados em criar PSL sobre:

- a) Como torná-los eficazmente configurados às necessidades e expectativas do público-alvo (i.e., **mais atrativos**) e
- b) Quais são as características deste “mercado” que eles estariam por participar (e.g., quantidade de projetos similares existentes)

# Projeto CoLivre

Criação da ferramenta: **CoLivre**

**Consultor Livre (CoLivre)** funcionará como um **sistema especialista**, gerando informações e pareceres baseados em estudos científicos do setor de software, da mesma forma que um consultor técnico faria

# Projeto CoLivre

O usuário fornecerá ao sistema informações sobre o projeto que deseja criar:

- a) **Tipo do projeto** (e.g., banco de dados ou científico)
- b) Quantidade e tipos de **licenças** a serem adotadas (e.g., com ou sem restrição de uso ou de modificação)
- c) **Público alvo** (e.g., usuários-finais e/ou desenvolvedores)
- d) **Estado de desenvolvimento** do software (e.g., alpha ou produção) e
- e) **Palavras-chave** que representam o projeto (e.g., controle de estoque ou administração de recursos humanos)

# Projeto CoLivre

Após o fornecimento dos dados sobre o projeto, CoLivre calculará o **nível de atratividade médio** que um PSL com aquelas características possui, dando uma idéia do que aconteceria com este projeto ao ser criado

Em termos operacionais, atratividade é representada:

- 1) Pelo número de visitas que a página do projeto recebeu
- 2) Pela quantidade de vezes que o software foi baixado
- 3) Pela quantidade de membros que o projeto possui

# Aspectos Metodológicos

O desenvolvimento do CoLivre utilizará algumas práticas ágeis da Programação Extrema (XP):

- ✓ Programação em pares
- ✓ Cliente presente (nosso cliente será o próprio Carlos Santos Jr)
- ✓ Test Driven Development (TDD)
- ✓ Releases e iterações curtas

Com isso, esperamos reduzir alguns riscos levantados como:

- x Baixo conhecimento no negócio pela equipe desenvolvedora
- x Equipe técnica heterogênea
- x Diferentes expectativas entre equipe técnica e cliente



# Aspectos Técnicos

- ✓ CoLivre e seu código-fonte serão disponibilizados na Internet sob a licença X
- ✓ Cálculo da atratividade/atividade/eficiência dos projetos será feito com base nas equações estatísticas desenvolvidas em Santos Jr. (2009)
- ✓ Repositórios para consultas: [sourceforge.net](http://sourceforge.net), [freshmeat.net](http://freshmeat.net), [codigolivre.org.br](http://codigolivre.org.br), [softwarepublico.gov.br](http://softwarepublico.gov.br), [hotscripts.com](http://hotscripts.com), etc.
- ✓ Plataforma de desenvolvimento (software livre)
  - ✓ Banco de dados: PostgreSQL
  - ✓ Plataforma: Java Web

# Planejamento

O projeto está organizado em duas entregas parciais, cada uma composta por 4 iterações de 1 semana:

- ✓ Release 1: previsão de entrega: final de outubro/2009
- ✓ Release 2: previsão de entrega - dezembro/2009

Recursos do projeto x Alocação:

- ✓ Carlos (PO): sob demanda
- ✓ Christiane (desenvolvedor): 80 horas
- ✓ Claudia (desenvolvedor): 80 horas