



Universidade de Brasília - UnB
Faculdade UnB Gama - FGA
Requisitos de software - 201308

Relatório de Projeto: Empresa Cráton

Grupo: Anderson Silva 140130004
Felipe Oliveira 140138676
Harrison Almeida 140142801
Victor Arnaud 130136484
Wesley Araujo 130039217

Brasília, DF
28 de outubro de 2016



Anderson Silva 140130004
Felipe Oliveira 140138676
Harrison Almeida 140142801
Victor Arnaud 130136484
Wesley Araujo 130039217

Relatório de Projeto: Empresa Cráton

Trabalho submetido na disciplina de Requisitos de Software ministrada no curso de graduação de Engenharia de Software na Universidade de Brasília.

Universidade de Brasília - UnB

Faculdade UnB Gama - FGA

Orientador: Elaine Venson, MSc.

Brasília, DF

28 de outubro de 2016

Lista de ilustrações

Figura 1 – Processo da Engenharia de Requisitos	7
---	---

Lista de tabelas

Sumário

1	INTRODUÇÃO	5
2	VISÃO DO PROJETO	6
3	PROCESSO DE ENGENHARIA DE REQUISITOS	7
3.1	Modelo de Processo de Engenharia de Requisitos	7
3.2	Papéis	8
3.2.1	Portfólio	8
3.2.2	Programa	8
3.2.3	Time	8
4	GERÊNCIA DE REQUISITOS	10
5	CONCLUSÃO	11
	Referências	12

1 Introdução

Nesse documento está todo o planejamento, discussão e análises que envolvem o gerenciamento dos requisitos de um produto de software, os requisitos serão constantemente sendo aprimorado ao longo da disciplina de Requisitos de Software na Universidade de Brasília – UnB.

Este relatório está dividido em algumas partes essenciais para a boa realização do mesmo, na qual temos a parte de entendimento do negocio processos de Engenharia de Requisitos (ER), criado com base no SAFe (Scaled Agile Framework) e apoiado em um modelo de maturidade chamado MPS.Br, na qual será detalhado a execução do mesmo, o registro da experiência da execução das técnicas de elicitação de requisitos, os registros dos requisitos e sua rastreabilidade, um detalhe da primeira iteração do produto de software e sua solução e um relato da experiencia da execução do trabalho e da disciplina.

O cliente contemplado nesse projeto é uma empresa junior de geologia da UnB, e o objetivo principal das diversas atividades que a equipe de engenharia de software irá desenvolver está explicado nesse relatório de modo a alcançar o objetivo final que é produzir um produto de software de qualidade que agregue valor ao cliente atendendo todas as suas necessidades, essas atividades estão de acordo com os 5 pilares da Engenharia de Requisitos que são: Elicitação, análise e negociação, documentação, verificação e validação e gerência de requisitos.

2 Visão do projeto

3 Processo de Engenharia de Requisitos

Neste tópico será apresentado o processo de Engenharia de Requisitos que será executado no projeto, descrevendo quais os papéis, e sua respectiva modelagem criada na ferramenta draw.io, que é uma ferramenta online de desenhos UML e de modelagem.

Logo abaixo será especificado como tratam sobre o modelo do processo de Engenharia de Requisitos, apelidado de **Big Picture** do projeto, os papéis desempenhados e as atividades e artefatos envolvidos no processo.

3.1 Modelo de Processo de Engenharia de Requisitos

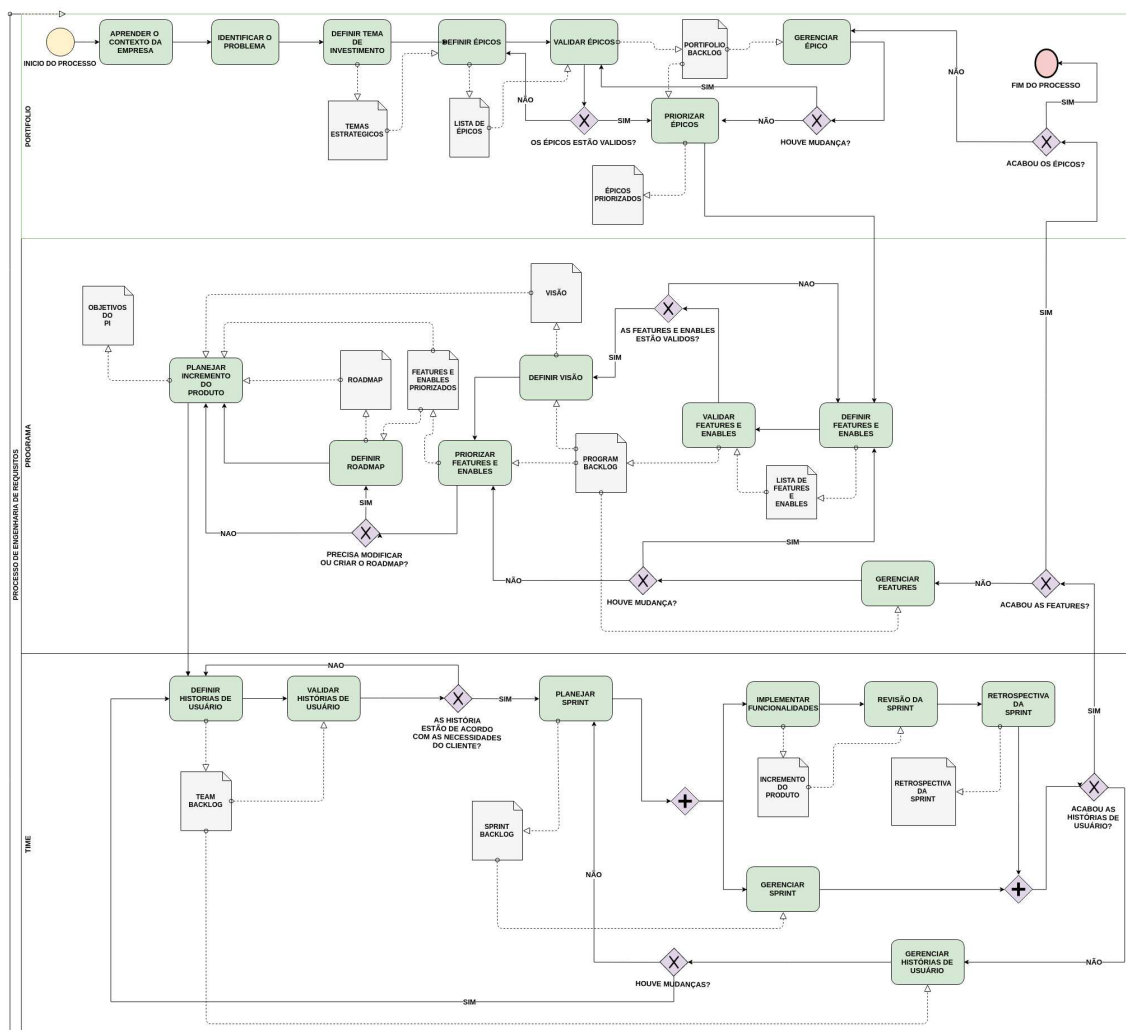


Figura 1 – Processo da Engenharia de Requisitos

3.2 Papéis

3.2.1 Portfólio

- **Gerente de Portfólio de Programa:** Representa a pessoa que tem mais impacto nas decisões tanto estratégicas quanto financeiras dentro do framework, e entende os limites da estratégia de negócio da empresa, de tecnologia e de fundos. Uma de suas responsabilidades é de participar das sessões de escolha e comunicação dos temas de investimento e da definição e priorização do backlog de épicos.
- **Gerente de Épicos:** Representa o papel na qual toma-se a responsabilidade de gerenciar épicos individuais por todo o processo de portfólio kanban, desenvolvendo casos de negócios. Trabalha-se com os principais stakeholders na análise de valor agregado do épico. Quando o épico é aprovado, o gerente de épico trabalha com o time de desenvolvimento e o gerente de produto para estabelecer as atividades de desenvolvimento, para que as mesmas atinjam os benefícios de negócios do épico em específico.
- **Arquiteto da empresa:** Representa a pessoa que sempre visa manter uma visão geral das tecnologias, soluções da empresa e iniciativas de desenvolvimento. Uma de suas atividades é entender e comunicar os temas de investimento e outras chaves de negócios para os arquitetos de sistema e stakeholders não técnicos, e também influenciar na decisão de uma modelagem comum e em boas práticas de codificação.

3.2.2 Programa

- **Gerente de Releases:** Representa a pessoa que planeja a release, e coordena a implementação de todas as capacidades e funcionalidades nas diversas iterações dentro de uma release. Um de seus papéis é comunicar o status da release para stakeholders externos a empresa, e também de prover uma autorização final da release.
- **Gerente de Produto:** Junto do Gerente de Soluções, eles formam as principais autoridades de conteúdo. Eles criam a visão do programa, trabalham com os clientes e também com os Product Owners para entenderem e comunicarem as necessidades, participam na validação de soluções propostas, define os requisitos, gerencia e prioriza o fluxo de trabalho e também define releases e Program Increments.

3.2.3 Time

- **Product Owner (P.O):** Representa a pessoa que tem como responsabilidade a definição das histórias de usuário e de priorizar o backlog de time. O P.O desempenha

um papel importantíssimo no quesito qualidade, pois é o único do time que tem a responsabilidade de aceitar as histórias como finalizadas. É bastante envolvido na construção do backlog do programa e na preparação e refinamento do planejamento do PI

- **Scrum Master:** Representa a pessoa que está sempre monitorando a equipe com o intuito de fazer com que todos sigam a metodologia, ou seja, o Scrum Master monitora os integrantes para que todos cumpram e sigam os princípios da metodologia. Uma das responsabilidades do Scrum Master é manter a equipe focada nos objetivos certos, assegurando um fluxo de produtividade o mais alto possível. Também tem como responsabilidade facilitar os encontros do time, tanto no planejamento quanto na retrospectiva e revisão da sprint.
- **Desenvolvedores:** Representa as pessoas que vão de fato construir o sistema, produzindo o código fonte e os testes da aplicação. Participa de todas as atividades do processo no nível de time.
- **Equipe:** Representa a junção dos três citados acima.

4 Gerência de requisitos

5 Conclusão

Referências