



INSTITUTO DE  
INFORMÁTICA  
UFG



ENGENHARIA  
DE SOFTWARE

## **LMP – PROCESSO INICIALIZAR:** Atividade: Set-Up do Projeto

**Versão 0.1**

LMP - Logiciel Mobile Process - Inicializar	Versão: 0.1
Set-Up do Projeto	Data: 26/11/2012
LMP-I01.1	

## Histórico da Revisão

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
26/11/2012	0.1	Elaboração Inicial	Emerson José Porfírio
26/11/2012	0.1	Diagrama da Atividade	Emerson José Porfírio

LMP - Logiciel Mobile Process - Inicializar	Versão: 0.1
Set-Up do Projeto	Data: 26/11/2012
LMP-I01.1	

## Sumário

1.	Objetivos	4
1.1	Escopo	4
2.	Introdução	4
3.	Atividade: Set-Up do Projeto	4
4.	Metas	4
5.	<i>Input</i>	4
5.1	Pré-condições	4
5.2	Entradas	4
6.	<i>Output</i>	5
6.1	Pós-condições	5
6.2	Saídas	5
7.	Diagrama da atividade: Set-Up do Projeto	5
8.	Tarefas	6
9.	Papéis	6
10.	Padrões Relacionados	6
11.	Riscos	7
12.	Referências	7

LMP - Logiciel Mobile Process - Inicializar	Versão: 0.1
Set-Up do Projeto	Data: 26/11/2012
LMP-I01.1	

# LMP-Inicializar: Set-Up do Projeto

## 1. Objetivo

Apresentar e documentar a atividade Set-Up do Projeto do processo Inicializar que faz parte do LMP – Logiciel Mobile Process a ser utilizado pelo Grupo de Estudo Logiciel como trabalho prático para as disciplinas de Integração I e de Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis do curso de Bacharelado em Engenharia de Software do INF - UFG.

### 1.1 Escopo

Atividade 1 do LMP – Logiciel Mobile Process (Processo Inicializar).

## 2. Introdução

O processo de desenvolvimento LMP – Logiciel Mobile Process abrange atividades acadêmicas referentes aos processos de engenharia de software do INF-UFG. Este oferecerá o apoio ao processo de desenvolvimento para dispositivos móveis, permitindo que o mesmo seja realizado de acordo com o planejamento de tempo e de recursos e com os requisitos funcionais e de qualidade definidos para os projetos propostos.

O modelo foi baseado no Processo MobileD e no RUP, além de seguir as orientações do Guia do MPS.Br 2011 (nível F).

## 3. Atividade: Set-Up do Projeto

O objetivo desta atividade de processo é a de configurar os recursos físicos e técnicos do projeto, bem como o ambiente para seu acompanhamento, treinar a equipe do projeto, se necessário, e determinar as formas específicas às quais o projeto será comunicado ao cliente. Todas as tarefas de Set-Up do Projeto tem a participação da equipe de projeto.

## 4. Metas

1. Configurar os recursos físicos para a equipe do projeto,
2. Configurar os recursos técnicos para o projeto,
3. Familiarizar a equipe do projeto com as novas ferramentas e processos, e
4. Alcançar um acordo entre o grupo de clientes e a equipe do projeto sobre a comunicação ao longo do projeto.

## 5. Inputs

### 5.1 Pré-condições

1. As métricas, tanto para fins de pesquisa como de produção foram definidas,
2. O pessoal necessário foi alocado para o projeto,
3. Os recursos foram definidos e alocados,
4. O grupo de clientes foi identificado para o projeto,
5. As necessidades de formação da equipe do projeto foram adquiridas, e
6. O processo de base foi definido para o projeto.

LMP - Logiciel Mobile Process - Inicializar	Versão: 0.1
Set-Up do Projeto	Data: 26/11/2012
LMP-I01.1	

## 5.2 Entradas

1. Plano de projeto,
2. Plano de treinamento,
3. Descrição da *Baseline* do processo e
4. Plano de Métricas.

## 6. Outputs

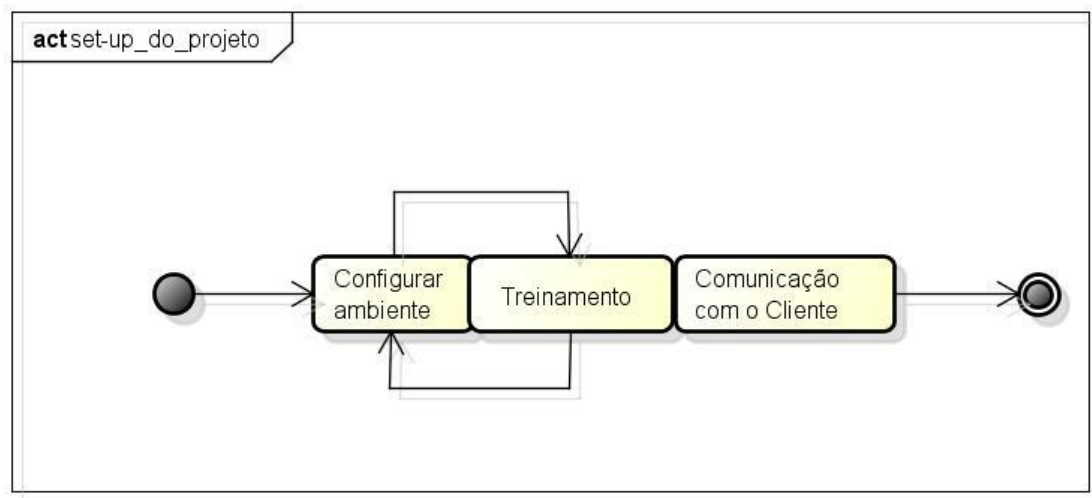
### 6.1 Pós-condição

1. Um ambiente físico foi configurado para o projeto,
2. Um ambiente técnico tem foi configurado para o projeto,
3. Uma formação adequada foi organizada pela equipe do projeto sobre questões tanto técnicas como do processo de desenvolvimento de software.
4. A comunicação com o cliente foi estabelecida.

### 6.2 Saída

O plano do projeto.

## 7. Diagrama da atividade: Set-Up do Projeto



powered by Astah

LMP - Logiciel Mobile Process - Inicializar	Versão: 0.1
Set-Up do Projeto	Data: 26/11/2012
LMP-I01.1	

## 8. Tarefas

1. **Configurar o Ambiente** é uma tarefa onde os ambientes técnico e físico devem ser definidos para o projeto. Essa tarefa também pode envolver os desenvolvedores de software, especialmente sobre o ambiente técnico, que pode ser parte da tarefa de treinamento. Além disso, embora os desenvolvedores de software não implementem todos os requisitos poderão, por exemplo, testar a aplicação de comunicação cliente-servidor.

2. O **Treinamento** é uma tarefa em que a equipe de desenvolvimento de software é treinada de acordo com suas necessidades específicas. Isso pode incluir treinamento em desenvolvimento de software, questões de processo, coleta de dados para o monitoramento bem quanto a questões técnicas relacionadas com o desenvolvimento do software em si, tais como novas ferramentas e métodos.

3. **Comunicação com o cliente** é uma tarefa importante no LMP. A gestão do projeto deve estabelecer e acordar maneiras de se comunicar com o grupo de clientes durante todo o projeto. Projetos e ambientes diferentes requerem uma abordagem diferente para comunicação que, no contexto de desenvolvimento de software ágil exigirá comunicação firme e constante com o cliente. O cliente será necessário em determinadas tarefas durante todo o LMP, como a aceitação de testar, não dependendo se o cliente está ou não no local. No entanto, enquanto há projetos com um cliente *on-site* disponível, existem situações em que há a necessidade de outros meios de comunicação diária com o mesmo. A questão principal é acertar o nível e os meios de comunicação para permitir o desenvolvimento de software eficiente, com um produto final validado e o cliente satisfeito.

## 9. Papéis

1. A Equipe de projeto
2. O Gerente de projeto
3. O Grupo de apoio
4. O Grupo de treinamento pessoal
5. O Grupo de clientes

## 10. Padrões Relacionados

Outros padrões que fazem parte deste ou são associados com a atividade **Set-Up do Projeto** são identificados abaixo:

- **Estabelecimento do Projeto:** O Estabelecimento do Projeto e os padrões de suas tarefas estão intimamente associados a **Set-Up do Projeto**, onde o pessoal é alocado, o ambiente selecionado e as necessidades de formação são definidas.
- **0 iteração:** O padrão de Set-Up do Projeto faz parte da fase de 0 de iteração.

LMP - Logiciel Mobile Process - Inicializar	Versão: 0.1
Set-Up do Projeto	Data: 26/11/2012
LMP-I01.1	

## 11. Riscos

Os possíveis riscos que podem resultar de **Set-Up do Projeto**, bem como as soluções incluindo ações preventivas para evitá-los e medidas a tomar para minimizar seus efeitos são discutidos aqui:

- **Não estabelecer ou pactuar formas de comunicação com o grupo de clientes** pode resultar em atrasos no desenvolvimento de software ou numa implementação defeituosa dos requisitos do produto de software.

## 12. Referências

- <http://agile.vtt.fi/mobiled.html>