



INSTITUTO DE
INFORMÁTICA
UFG



ENGENHARIA
DE SOFTWARE

LMP – PROCESSO EXPLORAR:

Atividade: Estabelecer o Projeto

Versão 0.1

LMP - Logiciel Mobile Process - Explorar	Versão: 0.1
Estabelecer o Projeto	Data: 14/11/2012
LMP-E01.3	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
11/11/2012	0.1	Elaboração Inicial	Emerson José Porfírio
14/11/2012	0.1	Diagrama da Atividade	Emerson José Porfírio

LMP - Logiciel Mobile Process - Explorar	Versão: 0.1
Estabelecer o Projeto	Data: 14/11/2012
LMP-E01.3	

Sumário

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

LMP - Logiciel Mobile Process - Explorar	Versão: 0.1
Estabelecer o Projeto	Data: 14/11/2012
LMP-E01.3	

LMP-Explorar: Estabelecer o Projeto

1. Objetivo

Apresentar e documentar a atividade Estabelecer o Projeto do processo Explorar 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 3 do LMP – Logiciel Mobile Process (Processo Explorar).

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: Estabelecer o Projeto

O objetivo desta etapa é definir e alocar os recursos (técnicos e humanos) necessários para o projeto de desenvolvimento de software. Além disso, o estabelecimento de uma *baseline* para o projeto é uma tarefa importante desta fase. O estabelecimento certifica que a equipe do projeto possa iniciar o real desenvolvimento do software, sem atrasos provocados por, por exemplo, a falta de ferramentas ou formação adequada.

4. Metas

Os objetivos de Estabelecer o Projeto são:

1. Definir o tamanho do projeto;
2. Definir e alocar os recursos humanos necessários para o desenvolvimento do software;
3. Definir e alocar os recursos técnicos necessários para o desenvolvimento do software;
4. Definir e alocar os recursos do ambiente de trabalho relacionados necessários para o desenvolvimento de software;
5. Definir e planejar a formação necessária entre os desenvolvedores;
6. Definir a *baseline* para o projeto; e
7. Definir as práticas, métricas e ferramentas para monitoramento do projeto.

5. Inputs

5.1 Pré-condições

1. As metas para o projeto foram definidas;
2. Os requisitos de produto inicial foram definidos para o produto; e
3. A programação para o projeto foi definida.

LMP - Logiciel Mobile Process - Explorar	Versão: 0.1
Estabelecer o Projeto	Data: 14/11/2012
LMP-E01.3	

5.2 Entradas

1. Biblioteca do processo LMP;
2. Documento de requisitos inicial;
3. Plano de projeto;
4. Proposta de produto; e

6. Outputs

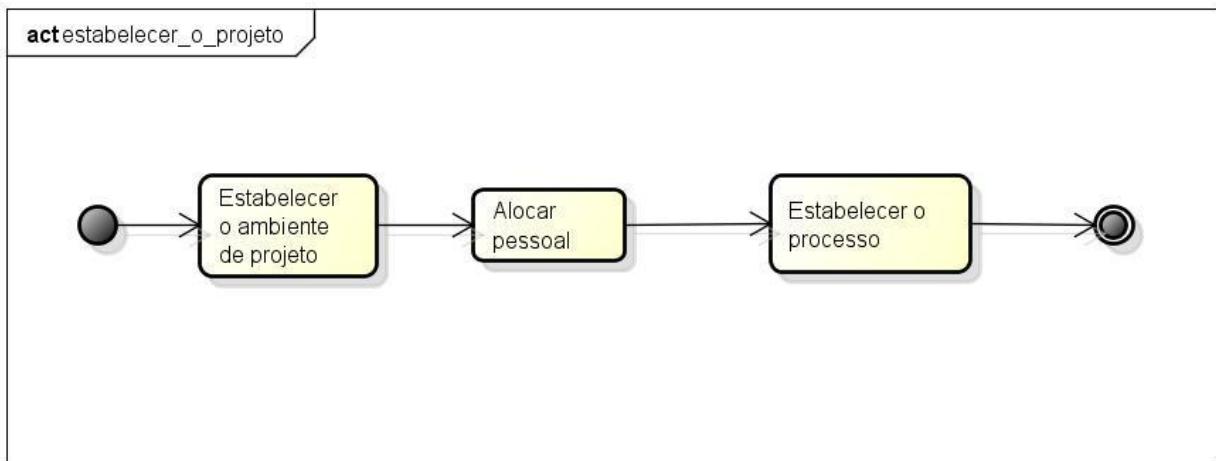
6.1 Pós-condição

- 1.O tamanho do projeto foi definido;
2. A equipe de desenvolvimento de software foi identificada;
3. Os recursos necessários tenham sido identificados;
4. A *baseline* do processo foi estabelecida;
5. As necessidades de formação foram identificadas e definidas, e
6. O monitoramento do projeto foi planejado.

6.2 Saída

1. Plano de projeto atualizado,
2. Plano de medição,
3. Descrição de linha arquitetura,
4. Plano de formação e
5. Base de dados de descrição do processo.

7. Diagrama da atividade: Estabelecer o Projeto



powered by Astah

LMP - Logiciel Mobile Process - Explorar	Versão: 0.1
Estabelecer o Projeto	Data: 14/11/2012
LMP-E01.3	

8. Tarefas

As tarefas individuais de Estabelecer o Projeto são:

1. **Estabelecer o ambiente de projeto** é uma tarefa onde o projeto está planejado sobre o ambiente técnico (incluindo, por exemplo, os dispositivos alvos, as ferramentas de desenvolvimento e as plataformas para o software móvel), bem como o ambiente humano e de trabalho necessários ao projeto.
2. **Alocar pessoal** é uma tarefa onde a equipe de desenvolvimento de software bem como a equipe de apoio são definidas e alocadas para o projeto. Assim, a seleção do ambiente pode dar uma diretriz da competência necessária ao projeto.
3. **Estabelecer o processo** inclui, em primeiro lugar, a identificação e definição da formação necessária à equipe do projeto sobre o processo, bem como as questões técnicas envolvidas. Em segundo lugar, essa tarefa inclui a adaptação de um processo de base para adequar o projeto. Também, questões como monitoramento do projeto (incluindo questões de garantia de qualidade, documentação, bem como práticas, métricas e ferramentas para monitoramento) são definidas na presente fase.

9. Papéis

1. Os Grupos de Stakeholders

10. Padrões Relacionados

Outros padrões que fazem parte deste ou são associados com a atividade são identificados abaixo:

- **Seleção do Ambiente:** A seleção de um ambiente padrão faz parte do Estabelecimento do Projeto.
- **Alocação de Pessoal:** A seleção de pessoal capacitado faz parte do Estabelecimento do Projeto.
- **Estabelecimento do Processo:** O estabelecimento de um processo padrão faz parte do Estabelecimento do Projeto.

11. Riscos

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

- **Selecionar a equipe do projeto antes de selecionar o ambiente de desenvolvimento** pode resultar em desequilíbrio entre a competência dos desenvolvedores e a competência necessária. Este, em contrapartida terá efeito sobre a quantidade de treinamento necessário para a equipe do projeto. No entanto, se a competência suficiente simplesmente não estiver disponível, técnicas tais como programação em pares (ver a prática-padrão *Pair Programming*) podem ser utilizadas para a aprendizagem efetiva durante o projeto.

12. Referências

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