



INSTITUTO DE
INFORMÁTICA
UFG



ENGENHARIA
DE SOFTWARE

Atividade: Set-Up do Projeto
Tarefa: Comunicação com o Cliente

Versão 0.1

Atividade: Set-Up do Projeto	Versão: 0.1
Tarefa: Comunicação com o Cliente	Data: 25/11/2012
LMP-I01.1.1	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
25/11/2012	0.1	Elaboração Inicial	Emerson José Porfírio
25/11/2012	0.1	Diagrama da Tarefa	Emerson José Porfírio

Atividade: Set-Up do Projeto	Versão: 0.1
Tarefa: Comunicação com o Cliente	Data: 25/11/2012
LMP-I01.1.1	

Sumário

1. Objetivos	4
1.1 Escopo	4
2. Introdução	4
3. Tarefa: Comunicação com o Cliente	4
4. Metas	4
5. <i>Input</i>	5
5.1 Pré-condições	5
5.2 Entradas	5
6. <i>Output</i>	5
6.1 Pós-condições	5
6.2 Saídas	5
7. Diagrama da tarefa: Comunicação com o Cliente	5
8. Passos	6
9. Papéis	6
10. Padrões Relacionados	6
11. Riscos	6
12. Referências	7

Atividade: Set-Up do Projeto	Versão: 0.1
Tarefa: Comunicação com o Cliente	Data: 25/11/2012
LMP-I01.1.1	

Tarefa: Comunicação com o Cliente

1. Objetivo

Apresentar e documentar a tarefa Comunicação com o Cliente da atividade Set-Up do Projeto (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

Tarefa 1 da atividade Set-Up do Projeto 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. Tarefa: Comunicação com o Cliente

O objetivo desta tarefa é chegar a um acordo sobre como o gerente de projeto e equipe irão se comunicar com o cliente durante o desenvolvimento de software. O objetivo consiste em assegurar uma comunicação apropriada, informativa e intensa entre a equipe e o cliente para garantir que todos os interessados possam aceder à informação de que necessitam o mais rapidamente possível. Permitindo uma implementação correta dos requisitos. A comunicação eficaz é necessária entre o grupo de clientes e bem como entre os desenvolvedores de software entre si, especialmente no caso de estarem fisicamente isolados.

4. Metas

O objetivo da Comunicação com o Cliente é:

1. Acordar modos funcionais de comunicação entre os clientes e as equipes de projetos para a comunicação regular entre os mesmos (por exemplo, Ambientes de desenvolvimento, e-mails, redes sociais, etc.) bem como para satisfazer as necessidades mais urgentes de informação (por exemplo, a definição de uma exigência).

Atividade: Set-Up do Projeto	Versão: 0.1
Tarefa: Comunicação com o Cliente	Data: 25/11/2012
LMP-I01.1.1	

5. Inputs

5.1 Pré-condições

1. A equipe do projeto e seu gerente foram definidos.
2. O cliente foi definido para o projeto.
3. Um processo base foi definido.

5.2 Entrada

1. Descrição de um processo base

6. Outputs

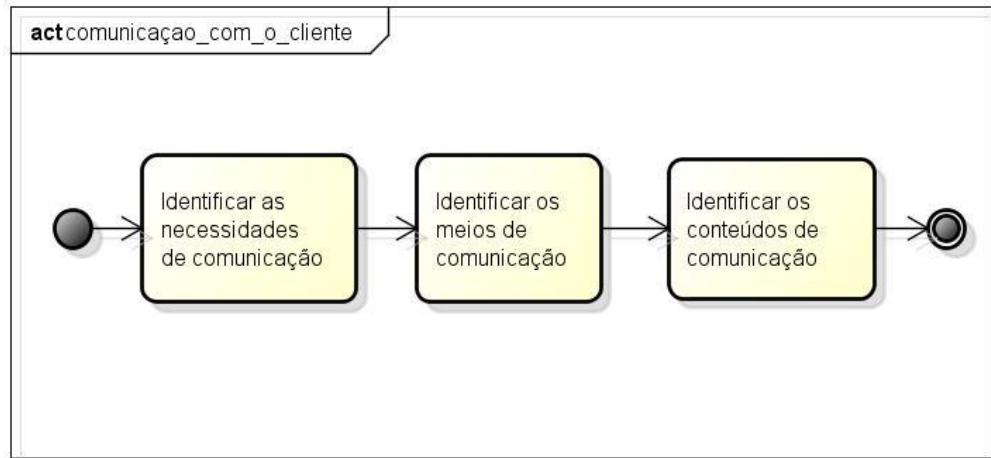
6.1 Pós-condição

1. As formas de comunicação aceitas pelo cliente e equipe de desenvolvimento existem em pormenor suficiente para que ambos estejam certos de que irão receber a informação necessária, rápido o suficiente, de forma adequada e em formato que lhes seja útil.

6.2 Saída

1. Se necessário, os documentos que oficializam as formas de comunicação acordadas.

7. Diagrama da tarefa: Comunicação com o Cliente



powered by Astah

Atividade: Set-Up do Projeto	Versão: 0.1
Tarefa: Comunicação com o Cliente	Data: 25/11/2012
LMP-I01.1.1	

8. Passos

Os passos individuais para o estabelecimento dos clientes são:

1. **Identificar as necessidades de comunicação** é o passo no qual o cliente e a equipe de projeto identificam as situações das quais necessitam para comunicar as informações vitais (além das situações já inclusas na descrição do processo, tais como o dia de planejamento e as atividades de teste de aceitação). Por exemplo, o cliente pode requerer regularmente os relatórios do gerente de projeto ou a equipe de projeto pode ter necessidades repentinhas e urgentes para especificar certo requisito.
2. **Identificar os meios de comunicação** é o passo no qual os interessados devem chegar a um acordo sobre a melhor maneira de comunicar-se em situações específicas, por exemplo, face-a-face, telefone ou até e-mail. Além disso, as responsabilidades para a prestação de informações diferentes devem ser definidas.
3. **Identificar os conteúdos de comunicação** estabelece que especialmente os eventos de comunicação regulares devem ser definidos com mais detalhes. Por exemplo, o conteúdo e a estrutura de relatórios diários podem fornecer todas as informações necessárias para o cliente.

9. Papéis

1. O **Cliente** terá sua própria informação precisa sobre o andamento do projeto, para em seu lugar.
2. O **Gerente de projeto** pode muitas vezes ser o elo de comunicação entre a equipe de desenvolvimento e clientes.
3. A **Equipe do projeto** dará sua opinião sobre quando e como eles precisam do envolvimento do cliente durante o processo de desenvolvimento de software.

10. Padrões Relacionados

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

- **Estabelecimento do Cliente:** Comunicação com o cliente é associada ao padrão Estabelecimento do Cliente (Processo Explorar), onde a estrutura de equipe do cliente é definida.
- **Estabelecimento do Processo:** Comunicação com o cliente é associada ao padrão Estabelecimento do Processo (Processo Explorar), onde a estrutura do processo de desenvolvimento é definida.

11. Riscos

Os possíveis riscos que podem resultar de Comunicação com o Cliente, bem como as soluções incluindo ações preventivas para evita-los e medidas a tomar para minimizar seus efeitos são discutidos aqui:

- **Não definir a comunicação com o cliente com o nível suficiente de detalhes** pode resultar em graves problemas durante o processo de desenvolvimento de software. A comunicação ineficiente entre o cliente e a equipe pode facilmente causar, por exemplo, um tempo ocioso ou um defeito na implementação de requisitos, ambos caríssimos no desenvolvimento de software.

Atividade: Set-Up do Projeto	Versão: 0.1
Tarefa: Comunicação com o Cliente	Data: 25/11/2012
LMP-I01.1.1	

12. Referências

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