



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

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
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

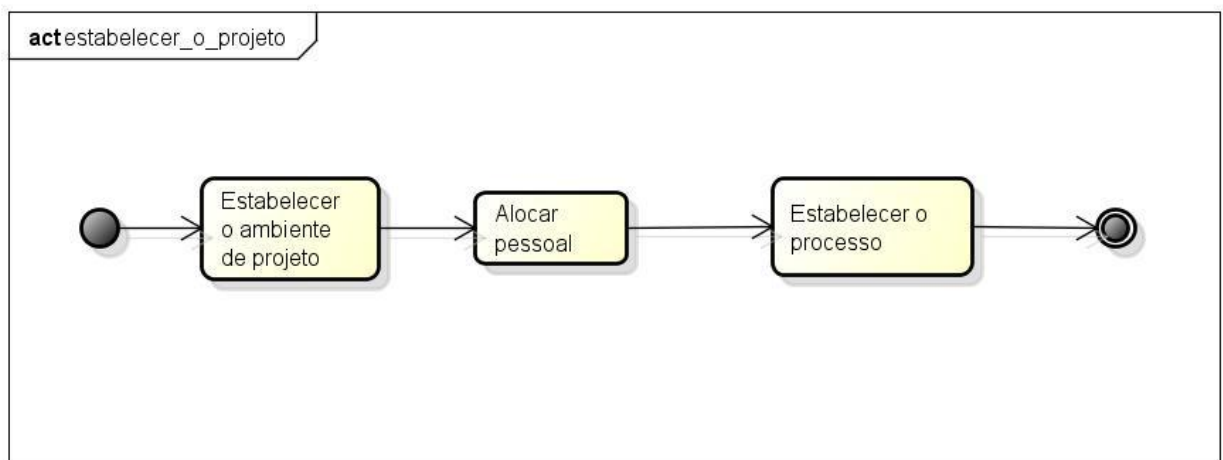
### 6.1 Pós-condição

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>