



INSTITUTO DE
INFORMÁTICA
UFG



ENGENHARIA
DE SOFTWARE

Atividade: Estabelecer os Stakeholders
Tarefa: Estabelecer os Clientes

Versão 0.1

Atividade: Estabelecer os Stakeholders	Versão: 0.1
Tarefa: Estabelecer os Clientes	Data: 14/11/2012
LMP-E01.1.1	

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

Atividade: Estabelecer os Stakeholders	Versão: 0.1
Tarefa: Estabelecer os Clientes	Data: 14/11/2012
LMP-E01.1.1	

Sumário

1.	Objetivos	4
1.1	Escopo	4
2.	Introdução	4
3.	Tarefa: Estabelecer os Clientes	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: Estabelecer os Clientes	5
8.	Passos	5
9.	Papéis	6
10.	Padrões Relacionados	7
11.	Riscos	7
12.	Referências	7

Atividade: Estabelecer os Stakeholders	Versão: 0.1
Tarefa: Estabelecer os Clientes	Data: 14/11/2012
LMP-E01.1.1	

Tarefa: Estabelecer os Clientes

1. Objetivo

Apresentar e documentar a tarefa Estabelecer os Clientes da atividade Estabelecer os Stakeholders (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

Tarefa 1 da atividade Estabelecer os Stakeholders 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. Tarefa: Estabeler os Clientes

O objetivo desta tarefa é estabelecer o grupo de interesse do cliente que tem a última palavra em competências, conhecimentos de domínio e autoridade sobre os requisitos para o produto de software.

4. Metas

Os objetivos do estabelecimento dos clientes são:

1. Identificar o cliente participante (s) para o produto;
2. Conquistar o compromisso do cliente identificado para a participação no projeto; e
3. Definir o modo (por exemplo, on / off-site), tarefas, funções e responsabilidades para o grupo de clientes.

Atividade: Estabelecer os Stakeholders	Versão: 0.1
Tarefa: Estabelecer os Clientes	Data: 14/11/2012
LMP-E01.1.1	

5. Inputs

5.1 Pré-condições

1. A proposta do produto foi definida e aceita;
2. Uma decisão sobre um projeto de desenvolvimento de software foi feita;
3. O contrato foi acordado (com o cliente); e
4. A(s) pessoa(s) responsável(eis) pelo início do projeto foi / foram definido(s).

5.2 Entradas

1. Proposta de produto;

6. Outputs

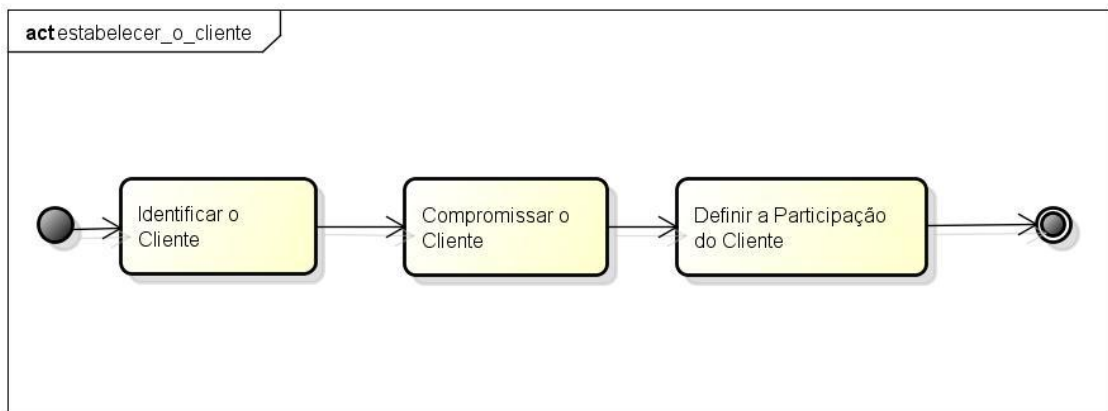
6.1 Pós-condição

1. O cliente participativo (grupo) é identificado e seus papéis e responsabilidades foram definidos.
2. Um cliente comprometido (grupo) existe.

6.2 Saída

1. Plano de Projeto com um grupo de clientes definido.

7. Diagrama da tarefa: Estabeler os Clientes



powered by Astah

Atividade: Estabelecer os Stakeholders	Versão: 0.1
Tarefa: Estabelecer os Clientes	Data: 14/11/2012
LMP-E01.1.1	

8. Passos

Os passos individuais para o estabelecimento dos clientes são:

1. **Identificar o cliente** é uma etapa onde o autor das características do produto é selecionado. O cliente selecionado será responsável pela comunicação com a equipe do projeto durante o mesmo, a fim de identificar e priorizar os requisitos para as iterações sequenciais. O cliente é responsável por conduzir a equipe, dando constante feedback sobre as funcionalidades implementadas. Além disso, o cliente participa ativamente em atividades de diferentes testes de aceitação das versões do produto, bem como do produto final. De preferência, "o cliente" é um grupo de apenas uma pessoa, por exemplo, para evitar situações em que cliente está fora de alcance. A seleção do cliente confiável viabiliza o tipo do produto a ser desenvolvido. Por exemplo, o cliente presente pode ser necessário para os produtos in-house e comercial (sem cliente específico) e um produto que é desenvolvido por uma organização específica do cliente pode beneficiar mais se o cliente está disponível a partir desta organização.

2. **Comprometer o cliente** é um passo onde o cliente selecionado (grupo) é incluído como parte do projeto de desenvolvimento do software. Assim, o cliente selecionado deve ser capaz e estar disposto a participar de perto do desenvolvimento de produtos que têm benefícios diretos a partir de seus resultados. Este passo está intimamente relacionado com o passo 3 (definindo a participação do cliente) onde o cliente pode entender completamente o que é necessário, qual sua participação e recursos os quais ele pode alocar ao projeto.

3. **Definir a participação do cliente** é uma etapa onde o papel do cliente no projeto é definido em detalhes. Nesta etapa o cliente auxilia a definir sua participação. O cliente passa a ser capaz de planejar e organizar o esforço necessário para o projeto.

9. Papéis

1. A **Equipe de Exploração** (que consiste de pessoa (s) responsável (eis) pelo início do projeto) irá identificar os possíveis clientes para o produto. Além disso, sua tarefa é alocar o cliente mais adequado e disponível como uma parte do futuro projeto de desenvolvimento de software e para garantir o compromisso e definição detalhada do grupo de clientes envolvido.

2. O **Grupo de clientes** vai comprometer-se a participar do projeto de desenvolvimento e participar na definição de seu futuro papel com mais detalhes.

Atividade: Estabelecer os Stakeholders	Versão: 0.1
Tarefa: Estabelecer os Clientes	Data: 14/11/2012
LMP-E01.1.1	

10. Padrões Relacionados

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

- **Explorar:** Estabelecimento do cliente é parte de Explorar fase
- **Estabelecimento de Gerenciamento de Projetos:** Estabelecimento do cliente faz parte da atividade de Estabelecimento de Gerenciamento de Projetos.
- **Estabelecimento do Grupo de Coordenação:** o Estabelecimento do cliente é parte da tarefa de Estabelecimento do Grupo de Coordenação.

11. Riscos

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

- A seleção de um cliente descompromissado ou inadequado pode resultar em situação onde o mesmo nunca estará suficientemente disponível ou é incapaz de fornecer os requisitos necessários ou essenciais à equipe do projeto. Para adquirir tal compromisso com o cliente, é importante que o mesmo adquira os benefícios do produto quando implementado. Se os problemas, no entanto, surgirem, sua colaboração ou do grupo de clientes podem ser revistas.
- Não definir o papel do cliente em detalhes suficientes pode resultar em uma situação onde o cliente não tem tempo e recursos suficientes para participar do processo, conforme o necessário. Como resultado, a equipe do projeto estará sujeita à situações em que, por exemplo, tem que correr riscos relativos à características do projeto ou que incluam tempo ocioso de espera para a participação deste cliente. Assim, este deve participar com cuidado na definição de seu papel nas tarefas do futuro projeto.

12. Referências

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