



INSTITUTO DE
INFORMÁTICA
UFG



ENGENHARIA
DE SOFTWARE

LMP – PROCESSO EXPLORAR: Atividade: Estabelecer os Stakeholders

Versão 0.1

LMP - Logiciel Mobile Process - Explorar	Versão: 0.1
Estabelecer os Stakeholders	Data: 14/11/2012
LMP-E01.1	

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

LMP - Logiciel Mobile Process - Explorar	Versão: 0.1
Estabelecer os Stakeholders	Data: 14/11/2012
LMP-E01.1	

Sumário

1.	Objetivos	4
1.1	Escopo	4
2.	Introdução	4
3.	Atividade: Estabelecer os Stakeholders	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 atividade: Estabelecer os Stakeholders	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 os Stakeholders	Data: 14/11/2012
LMP-E01.1	

LMP-Explorar: Estabelecer os Stakeholders

1. Objetivo

Apresentar e documentar a atividade Estabelecer os Stakeholders 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 1 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: Estabeler os Stakeholders

O objetivo desta atividade é identificar e estabelecer os grupos de interesse que são necessários em diversas tarefas do processo Explorar, bem como em atividades de apoio durante o desenvolvimento de software - com exceção da equipe de desenvolvimento do *software* em si. Uma grande variedade de especialização e cooperação é necessária para planejar uma controlada e eficaz aplicação do produto de *software*.

4. Metas

Os objetivos do estabelecimento das partes interessadas visam identificar e estabelecer diferentes grupos de stakeholders necessários às diferentes tarefas ao longo do projeto. Cada ator do grupo deve ser:

- **Identificado**, a fim de se certificar de que todas as diferentes tarefas do projeto possam ser realizadas de forma flexível.
- **Comprometido**, para garantir que todas as competências e esforços necessários estarão disponíveis durante o projeto e que os diferentes grupos de interessados são incluídos como parte do projeto de desenvolvimento do software. Assim, os interessados selecionados devem estar aptos e dispostos a participar como necessários para o desenvolvimento do produto.
- **Definido**, para assegurar que todas as partes estão conscientes de suas tarefas específicas, funções e responsabilidades durante o projeto de desenvolvimento. Isso garante que todos os grupos de interesses concordam e estão cientes da contribuição necessária no projeto e podem também planejar e organizar o esforço necessário para a empreitada.

LMP - Logiciel Mobile Process - Explorar	Versão: 0.1
Estabelecer os Stakeholders	Data: 14/11/2012
LMP-E01.1	

5. Inputs

5.1 Pré-condições

1. A proposta de produto existe;
2. A equipe de exploração para o início do projeto foi definida; e
3. Um contrato foi acordado.

5.2 Entradas

1. Proposta de produto;
2. Biblioteca do LMP disponibilizada.

6. Outputs

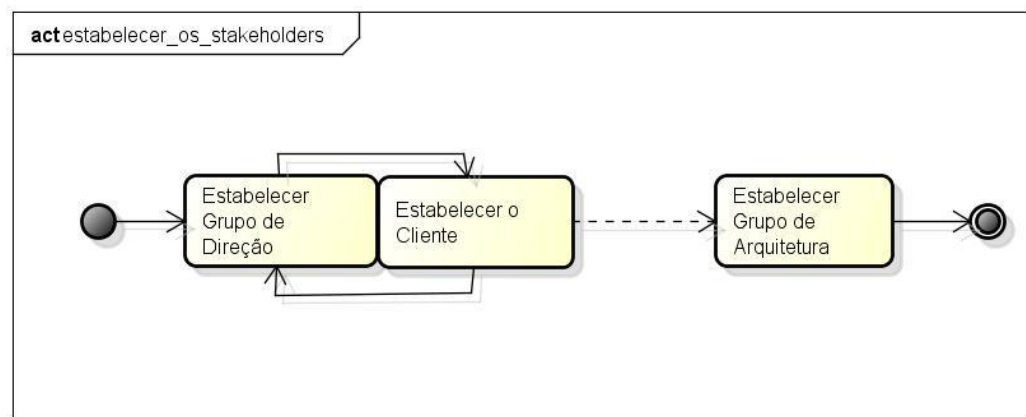
6.1 Pós-condição

Os interessados são identificados e estabelecidos

6.2 Saída

O plano do projeto que é atualizado com grupos de *stakeholders* definidos e suas tarefas específicas, funções e responsabilidades em todo o projeto.

7. Diagrama da atividade: Estabeler os Stakeholders



powered by Astah

LMP - Logiciel Mobile Process - Explorar	Versão: 0.1
Estabelecer os Stakeholders	Data: 14/11/2012
LMP-E01.1	

8. Tarefas

O Estabelecimento dos Stakeholders inclui as tarefas de identificação e estabelecimento de diferentes grupos de interessados necessários ao processo de desenvolvimento de software. O estabelecimento de um grupo de clientes é descrito em detalhes no padrão (Estabelecimento dos Clientes) por seu papel prioritário no Processo Explorar. Este padrão, no entanto, pode ser usado no estabelecimento de outros grupos também.

9. Papéis

1. A Equipe de Exploração
2. Os Grupos de Stakeholders

10. Padrões Relacionados

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

- **Estabelecimento do Cliente:** o estabelecimento de um grupo de clientes é incluído na descrição do padrão devido ao papel importante do cliente no processo Logiciel Mobile Process.
- **Processo Explorar:** esta atividade faz parte do Processo Explorar.

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:

- **Se nem todas as partes interessadas são identificadas e atribuídas ao projeto** pode resultar em diferentes complicações. Por exemplo, a falta de pessoal e/ou suporte ao processo podem causar uma abordagem *ad hoc* para o desenvolvimento de software com qualidade inferior e baixa produtividade. Nem todas as partes envolvidas são sempre identificadas no início do projeto. Em tal caso, novos interessados devem ser definidos e comprometidos com o projeto tão logo eles sejam identificados.

12. Referências

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