



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: Estabelecer 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

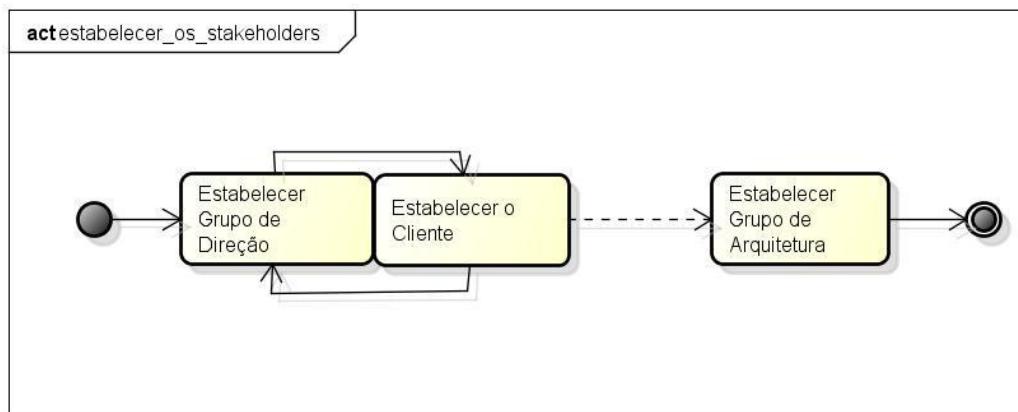
#### 6.1 Pós-condição

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 evitá-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>