



INSTITUTO DE  
INFORMÁTICA  
UFG



ENGENHARIA  
DE SOFTWARE

## LMP – PROCESSO PRODUZIR:

Atividade: Dia de Planejamento

**Versão 0.1**

LMP - Logiciel Mobile Process - Produzir	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Planejamento	Data: 14/12/2012
LMP-P03.1	

## Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
12/12/2012	0.1	Elaboração Inicial	Emerson José Porfírio
14/12/2012	0.1	Diagrama da Atividade	Emerson José Porfírio

LMP - Logiciel Mobile Process - Produzir	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Planejamento	Data: 14/12/2012
LMP-P03.1	

## Sumário

1. Objetivos	4
1.1 Escopo	4
2. Introdução	4
3. Atividade: Dia de Planejamento	4
4. Metas	4
5. <i>Input</i>	4
5.1 Pré-condições	4
5.2 Entradas	4
6. <i>Output</i>	5
6.1 Pós-condições	5
6.2 Saídas	5
7. Diagrama da atividade: Dia de Planejamento	5
8. Tarefas	6
9. Papéis	6
10. Padrões Relacionados	6
11. Riscos	7
12. Referências	7

LMP - Logiciel Mobile Process - Produzir	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Planejamento	Data: 14/12/2012
LMP-P03.1	

# LMP-Produzir: Dia de Planejamento

## 1. Objetivo

Apresentar e documentar a atividade Dia de Planejamento do processo Produzir 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 Produzir).

## 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: Dia de Planejamento

O propósito do dia de planejamento é selecionar e planejar os conteúdos de trabalho para a iteração. Ao participar ativamente de atividades de planejamento, o cliente garante que os requisitos sejam identificados e corretamente compreendidos proporcionando assim, maior valor de negócio.

## 4. Metas

1. Melhorar o processo de desenvolvimento de software para melhor atender as necessidades da equipe de projeto de software (isto é, aperfeiçoar e melhorar);
2. Priorizar e analisar os requisitos selecionados para a iteração;
3. Planejar o conteúdo da iteração (ou seja, estórias e tarefas); e
4. Gerar testes de aceitação para os requisitos.

## 5. Inputs

### 5.1 Pré-condições

1. A Iteração anterior está completa.

### 5.2 Entradas

1. O Product Backlog contendo todos os requisitos identificados da projeto (funcionais e não-funcionais)
2. Os dados de métricas
3. A Experiência da equipe do projeto
4. Os Testes de aceitação e sua documentação

LMP - Logiciel Mobile Process - Produzir	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Planejamento	Data: 14/12/2012
LMP-P03.1	

## 6. Outputs

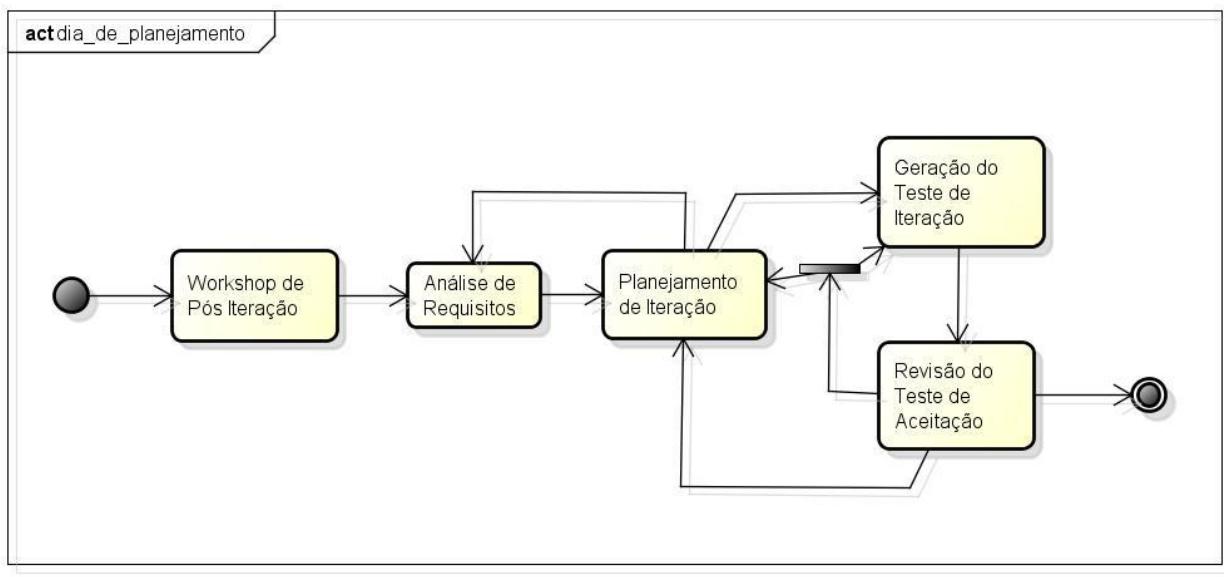
### 6.1 Pós-condição

1. Os requisitos mais importantes foram identificados e transformados em descrições de tarefas para a equipe.

### 6.2 Saídas

1. Cartões de estórias e tarefas;
2. Testes de aceitação e sua documentação;
3. Notas dos desenvolvedores;
4. Ilustrações de IHC;
5. Lista de itens de ações;
6. Product backlog atualizado;
7. Plano de projeto atualizado;
8. Dados da experiência adquirida pela equipe do projeto;
9. Artefatos de desenvolvimento gerados para apoiar a estimativa de projeto e a comunicação; e
10. Incremento do conhecimento dos requisitos de sistema e testes de aceitação.

## 7. Diagrama da atividade: Dia de Planejamento



LMP - Logiciel Mobile Process - Produzir	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Planejamento	Data: 14/12/2012
LMP-P03.1	

## 8. Tarefas

- **Workshop de Pós Iteração.** O objetivo da “Oficina” de Pós-Iteração é melhorar iterativamente o processo de desenvolvimento de software para melhor atender as necessidades da equipe de projeto de software. Isto inclui a identificação dos pontos fortes e fracos no processo, bem como a geração de ações de melhoria para a próxima iteração.
- **Análise de Requisitos.** O objetivo da análise de requisitos é priorizar e analisar com cuidado os requisitos selecionados para cada iteração. Durante esta tarefa, é assegurado que os requisitos de maior valor de negócio são identificados e corretamente compreendidos.
- **Planejamento de Iteração.** O objetivo do Planejamento de Iteração é gerar o cronograma e o conteúdo para a execução da iteração. Os conteúdos são definidos através de tarefas as quais são ordens de trabalho para a equipe.
- **Geração de Teste de Aceitação.** O objetivo do teste de aceitação é verificar se os requisitos que o cliente estabeleceu para o software são implementados corretamente. Os Testes de aceitação são gerados durante o Dia de Planejamento. Mais tarde, em testes de aceitação do Dia de Release, são executados na presença do cliente e os problemas encontrados (ou sejam, defeitos e melhorias) são documentados.
- **Revisão do Teste de aceitação.** O objetivo desta tarefa é comunicar o conhecimento dos testes de aceitação e requisitos de sistema a toda equipe permitindo que os membros possam discuti-los para melhorar a sua qualidade.

## 9. Papéis

1. Cliente
2. Equipe de Projeto
3. Grupo de Apoio

## 10. Padrões Relacionados

Outros padrões que fazem parte deste ou são associados com a atividade **Dia de Planejamento** são identificados abaixo:

- O **Dia de Planejamento** faz parte dos processos **Produzir, Estabilizar e Testar & Fixar**; e
- O **Dia de Planejamento** é composto pelos padrões **Workshop de Pós-iteração, Análise de Requisitos, Planejamento de Iteração, Geração de testes de aceitação e Revisão do Teste de Aceitação**.

LMP - Logiciel Mobile Process - Produzir	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Planejamento	Data: 14/12/2012
LMP-P03.1	

## 11. Riscos

Os possíveis riscos que podem resultar de **Dia de Planejamento**, bem como as soluções incluindo ações preventivas para evitá-los e medidas a tomar para minimizar seus efeitos são discutidos aqui:

- **Cliente não disponível durante o Dia do Planejamento.** Este risco pode ser dirimido em parte pela criação de uma equipe de “proxy” do cliente, que deve estar profundamente familiarizada com o domínio da aplicação do produto de software sendo desenvolvido.

## 12. Referências

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