



INSTITUTO DE
INFORMÁTICA
UFG



ENGENHARIA
DE SOFTWARE

Atividade: Dia de Planejamento
Tarefa: Workshop de Pós Iteração

Versão 0.1

Atividade: Dia de Planejamento	Versão: 0.1
Tarefa: Workshop de Pós Iteração	Data: 26/12/2012
LMP-E04.1.5	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
03/12/2012	0.1	Elaboração Inicial	Emerson José Porfírio
26/12/2012	0.1	Diagrama da tarefa	Emerson José Porfírio

Atividade: Dia de Planejamento	Versão: 0.1
Tarefa: Workshop de Pós Iteração	Data: 26/12/2012
LMP-E04.1.5	

Sumário

1.	Objetivos	4
1.1	Escopo	4
2.	Introdução	4
3.	Tarefa: Workshop de Pós Iteração	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: Workshop de Pós Iteração	5
8.	Passos	6
9.	Template	7
10.	Papéis	7
11.	Padrões Relacionados	7
12.	Riscos	7
13.	Referências	8

Atividade: Dia de Planejamento	Versão: 0.1
Tarefa: Workshop de Pós Iteração	Data: 26/12/2012
LMP-E04.1.5	

Tarefa: Workshop de Pós Iteração

1. Objetivo

Apresentar e documentar a tarefa Workshop de Pós Iteração da atividade Dia de Planejamento (Processo Estabilizar) 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 5 da atividade Dia de Planejamento do LMP – Logiciel Mobile Process (Processo Estabilizar).

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: Workshop de Pós Iteração

A finalidade desta tarefa é melhorar o processo de desenvolvimento de software de forma iterativa para melhor atender às necessidades da equipe de projeto.

4. Metas

1. Identificar os pontos fortes e fracos no processo;
2. Gerar ações de melhoria para a iteração seguinte; e
3. Acompanhamento da eficácia e implementação de ações de melhoria anteriores.

Atividade: Dia de Planejamento	Versão: 0.1
Tarefa: Workshop de Pós Iteração	Data: 26/12/2012
LMP-E04.1.5	

5. Inputs

5.1 Pré-condição

1. Cada iteração completa é sucedida por um Workshop de Pós-Iteração incluindo a **0 iteração**.

5.2 Entradas

1. As **métricas de dados** das iterações anteriores são analisadas como sugerido no plano de acompanhamento da lista de itens de ação; e
2. A **experiência da equipe** do projeto pode ser utilizada para gerar ações de melhoria para a próxima iteração.

6. Outputs

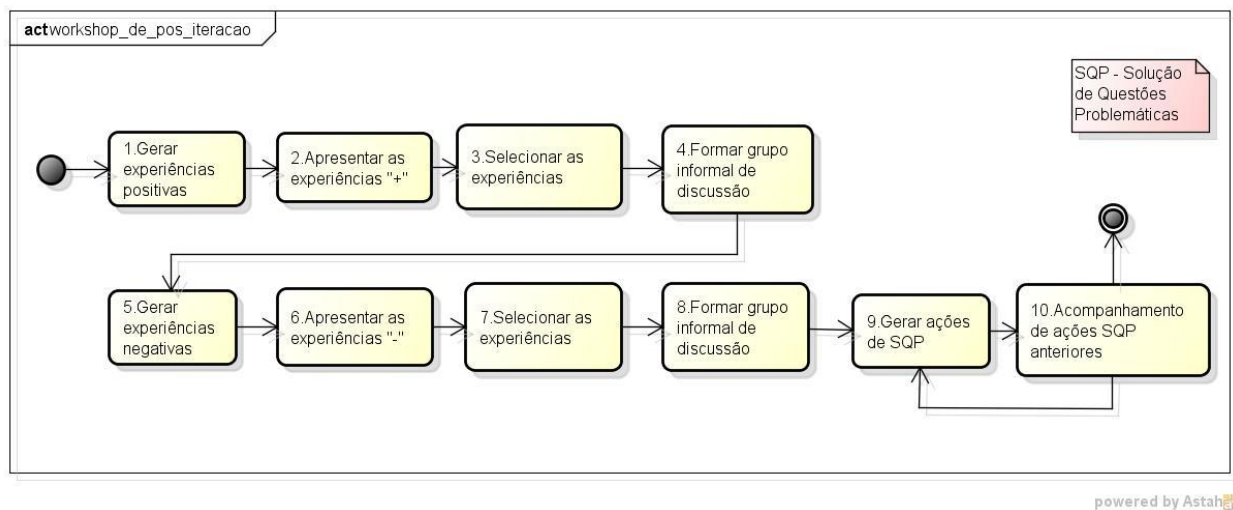
6.1 Pós-condições

1. Discussão concluída em todas as áreas temáticas geradas; e
2. Acordo mútuo entre as ações de melhoria da qualidade para a próxima iteração.

6.2 Saída

1. **Dados da experiência da equipe** do projeto registrados na folha de itens de ação;
2. **Lista de itens de ações** para a iteração seguinte (tópicos de melhoria, descobertas, itens de ação, responsabilidades e acompanhamento do plano); e
3. **Lista de itens de ações** da iteração anterior que é atualizada com o acompanhamento da realização de melhorias.

7. Diagrama da tarefa: Workshop de Pós Iteração



Atividade: Dia de Planejamento	Versão: 0.1
Tarefa: Workshop de Pós Iteração	Data: 26/12/2012
LMP-E04.1.5	

8. Passos

As etapas individuais do Workshop de Pós Iteração são:

1. **Geração de experiências positivas** é o passo em que cada membro da equipe, leva um tempo para pensar em eventos positivos que promoveram durante a última iteração. Cada membro da equipe escreve suas conclusões em uma nota de *pos-it* separada;
2. **Apresentação de experiências.** Nesta etapa as conclusões sobre os *post-it* gerados (positivos ou negativos) são colocados em um *flapboard* por um membro da equipe com uma breve explicação do conteúdo da constatação. Assim, o quadro, neste momento contém apenas os resultados negativos ou positivos;
3. **Seleção de experiências** é a etapa em que o **moderador** fornece conclusões em áreas temáticas no *flapboard* que incluem questões relacionadas a um mesmo tema (por exemplo, testes). Cada área temática é, então, marcada com um título descritivo que é escrito na parte superior de cada conjunto de descobertas para facilitar a discussão em grupo informal.
4. O **Grupo de discussão informal** é liderado por um moderador que irá manter a discussão dos membros da equipe no foco. No caso de descobertas positivas, o papel de um grupo de discussão é levantar o moral e motivar a equipe do projeto a descobrir que, mesmo nas piores situações algo de bom sempre surge. No caso de resultados negativos, a meta da discussão é cobrir cada tópico e criar uma compreensão comum sobre o entendimento dos problemas centrais.
5. A **Geração de experiências negativas** é o passo, em que cada membro da equipe, leva um tempo para pensar nos eventos negativos que o impediram de realizar progresso na última iteração. Cada membro da equipe escreve todas as suas conclusões em um *pos-it* separado;
6. A **Geração de ações SQP (Solução de Questões Problemáticas)** é realizada com o acordo mútuo da equipe do projeto. Em outras palavras, com base na discussão do grupo a equipe decide como as questões problemáticas serão resolvidos para melhorar a implementação da próxima iteração. Um conjunto de medidas concretas e os respectivos responsáveis e o cronograma devem ser documentados em uma Lista de Itens de Ação (ver Template). Isto inclui, também, a decisão sobre como eles irão avaliar a realização e eficácia das ações de melhorias para prevenir mudanças ineficazes no processo. Tanto os dados de métricas quanto o conhecimento da equipe do projeto devem ser utilizados para verificar a eficácia das ações de SQP quando aplicável.
7. O **Acompanhamento de ações SQP anteriores** é um passo importante, que consiste no acompanhamento das ações de melhoria da iteração anterior como planejado no passo 6. Neste ponto, a equipe pode verificar se melhorias específicas obtiveram sucesso no processo e, por conseguinte devam ser realizadas no futuro ou se as encontradas são ineficazes e devam ser rejeitadas. Este passo muitas vezes gera itens de ação para evoluir novas e melhores práticas.

Atividade: Dia de Planejamento	Versão: 0.1
Tarefa: Workshop de Pós Iteração	Data: 26/12/2012
LMP-E04.1.5	

9. Templates

O modelo Lista de Itens de Ação suporta a geração e gravação de ações de melhoria, bem como o seu acompanhamento.

10. Papéis

As seguintes funções podem ser identificadas na execução do Workshop de Pós Iteração:

1. O **Moderador** tem um importante papel de liderar o workshop. As tarefas do moderador incluem agrupar os dados (passo 3.) e manter o cronograma e a discussão. Ele deve permitir a efetiva geração de sugestões de melhorias do processo, bem como a decisão de ações reais de forma coletiva. Sua tarefa é assegurar para que todos os itens na Lista de Itens de Ação sejam identificados (por exemplo, o item de acompanhamento de responsabilidades) para cada questão e que melhorias são verificadas nos itens anteriores.
2. O **Secretário** tem a tarefa de criar e manter um novo item na lista. Além disso, o item anterior deve ser trazido pelo secretário para acompanhamento e atualizado.
3. Os **Membros da equipe** do projeto tem o papel central de geração de resultados positivo e negativos identificados com base em sua experiência e conhecimento. Além disso, os membros da equipe do projeto ocupam o papel central de repasse de conhecimento e geração de ações de melhoria para próxima iteração.
4. O **Cliente** também pode participar nos trabalhos do WPI se todos concordarem com tal necessidade. Pode ser útil utilizar o WPI para a comunicação entre a equipe do projeto o cliente. Por exemplo, a equipe de projeto pode ter necessidade, por exemplo, de comunicar-se com o cliente em tais workshops.

11. Padrões Relacionados

Outros padrões que fazem parte desta ou são associados com a tarefa são identificados abaixo:

- **Dia de Planejamento:** O WPI faz parte do padrão da atividade Dia de Planejamento.

12. Riscos

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

- **Ação SQP defeituosa.** Ou seja, uma ação que não terá impacto negativo no processo pode resultar de um Workshop de Pós-Iteração. Solução: O planejamento cuidadoso com as melhorias de processo serão avaliados (passo 6) bem como o acompanhamento criterioso do WPI (passo 7). Para garantir que alterações ineficientes ou desvantajosas do processo sejam identificadas e rejeitadas.

Atividade: Dia de Planejamento	Versão: 0.1
Tarefa: Workshop de Pós Iteração	Data: 26/12/2012
LMP-E04.1.5	

- **Conflitos pessoais podem surgir durante o WPI.** Solução: O objetivo de retrospectivas não é interferir em questões pessoais, discutir conflitos ou encontrar culpados. Em situações de conflito, o papel de um moderador é particularmente importante. No entanto, se tal situação é detectada (devido, por exemplo, aos conflitos pessoais), deverá ser resolvida separadamente e antes da realização do WPI.

13. Referências

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