
Definição de Processo de Software

Fabio Oliveira Barboza, Gabriel Custódio Martins, Matheus Felipe Bonetti Castegnaro

Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Câmpus Cornélio Procópio

Este documento tem por finalidade definir e especificar um processo fictício, com base no modelo empregado no desenvolvimento de produtos de software do Parque Tecnológico de Itaipu. Processo este que possui 6 colaboradores divididos nos seguintes papéis: Product Owner, Scrum Master e 4 desenvolvedores. Nossos clientes em questão são empresas do setor público que demandam de entregas rápidas e contínuas, além da existência de processos bem estabelecidos. Serão desenvolvidos e entregues artefatos de software, sendo estes documentação e guias, protótipos, documento de implantação e o código fonte.

7 de junho de 2019

Lista de figuras

1	Diagrama BPMN	6
2	Cronograma do Processo	7

Lista de tabelas

1	Tabela de Atividades	7
---	--------------------------------	---

Sumário

1	Introdução	4
2	Processo	4
2.1	Papeis	4
2.2	Atividades	4
2.3	Diagrama do Processo	6
3	Execução do projeto	7
3.1	Backlog e sprints	7
3.2	Estado atual	7

1 Introdução

Este documento tem como finalidade a criação de um processo de software através da especificação das atividades necessárias para sua conclusão juntamente com a definição dos relacionamentos existentes entre os integrantes e seus papéis. Os integrantes do projeto são os Stakeholders, gerente de projetos, Product Owner, Scrum Master e time de desenvolvimento. O processo apresentado é baseado na metodologia ágil Scrum. Este documento, juntamente com seus anexos, está disponível para acesso através do repositório publico no GitHub.

2 Processo

A definição deste processo utilizou como base metodologias ágeis, mais especificamente o SCRUM, em conjunto com metodologias de gestão de projetos tradicionais.

2.1 Papeis

Explique e enumere os papeis (roles) do processo.

1. Gerente do Projeto: Responsável por planejar e controlar a execução do projeto.
2. Stakeholder: São os Gestores da empresa, funcionários, fornecedores, clientes que farão parte ou serão afetados de alguma forma pelo projeto.
3. Product Owner: Responsável por conhecer o negócio e a necessidade do usuário final. Este papel define que o que foi desenvolvido é suficiente para atender às necessidades e terminar o projeto. O Product Owner deverá escrever as histórias de usuário que detalharão sua lista de requisitos.
4. Scrum Master: Atua como líder da equipe tanto do Product Owner quanto do Time de Desenvolvimento. O Scrum Master conhece do processo e metodologia Scrum por isso terá condições de instruir o Product Owner em suas atribuições. Da mesma forma deverá guiar o Time de Desenvolvimento para que se desenvolva o perfil de equipe.
5. Time de Desenvolvimento: É composto pelos profissionais que criarão os incrementos. Este time deverá ser auto organizável ou seja decidirão quem faz o que e o que caberá ou não na Sprint.

2.2 Atividades

Enumere e explique cada uma das atividades, relacione com os papéis.

A baixo, serão enumerada e explicadas cada uma das atividades executadas do processo de software.

1. Inicialização do projeto
2. Elaboração do termo de abertura do projeto
 - a) Elaborar o termo de abertura de projeto (Deve incluir o objetivo, justificativa, e a descrição preliminar do projeto);

- b) Aprovação do termo de abertura do projeto;
- 3. Definição dos membros e seus papéis
- 4. Apresentar a visão do produto
 - a) Gerar backlog do produto
- 5. Planejar reunião de planejamento da Sprint (8h)
 - a) Gerar backlog da Sprint
- 6. Atividades diárias
 - a) Reunião diárias (15 min)
 - b) Realizar desenvolvimento das funcionalidades
- 7. Realizar o code review (Esta atividade deve ser iniciada 3 dias antes da revisão da Sprint)
- 8. Realizar revisão da Sprint (4h)
 - a) Backlog do produto revisado
 - b) Incremento do produto
- 9. Realizar retrospectiva da Sprint
 - a) Plano de melhoria de trabalho
- 10. Finalização do processo com a conclusão do projeto

2.3 Diagrama do Processo

O diagrama do processo foi criado utilizando uma ferramenta de diagramação no estilo *BPMN* e representa de forma visual as interações entre atividades, processos e integrantes.

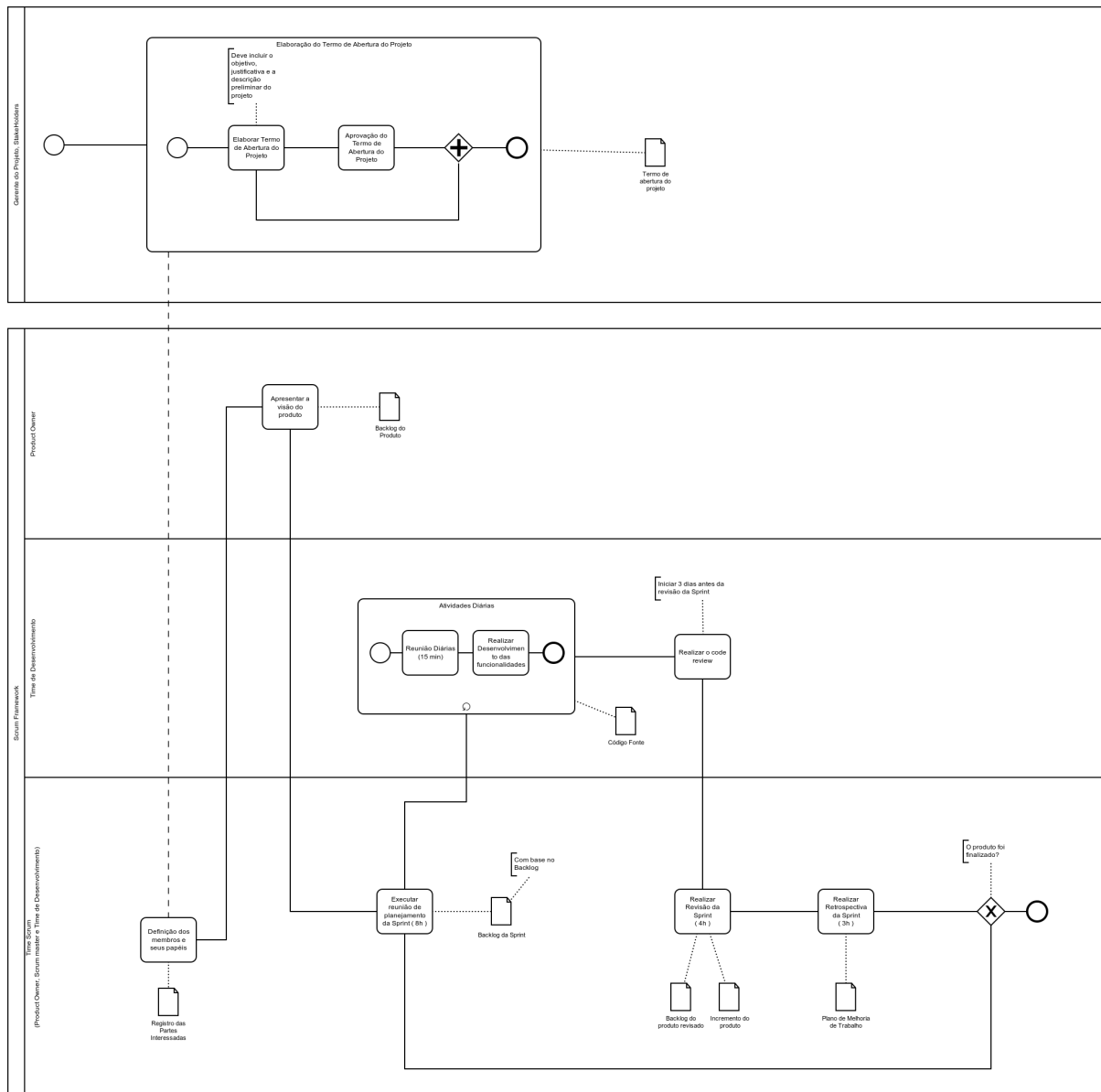


Figura 1: *Diagrama BPMN*

3 Execução do projeto

Abaixo será apresentada uma representação cronológica e sequencial das atividades a serem realizadas durante o período de execução do processo, embora não seja possível representar atividades cíclicas de forma explícita num cronograma sequencial.

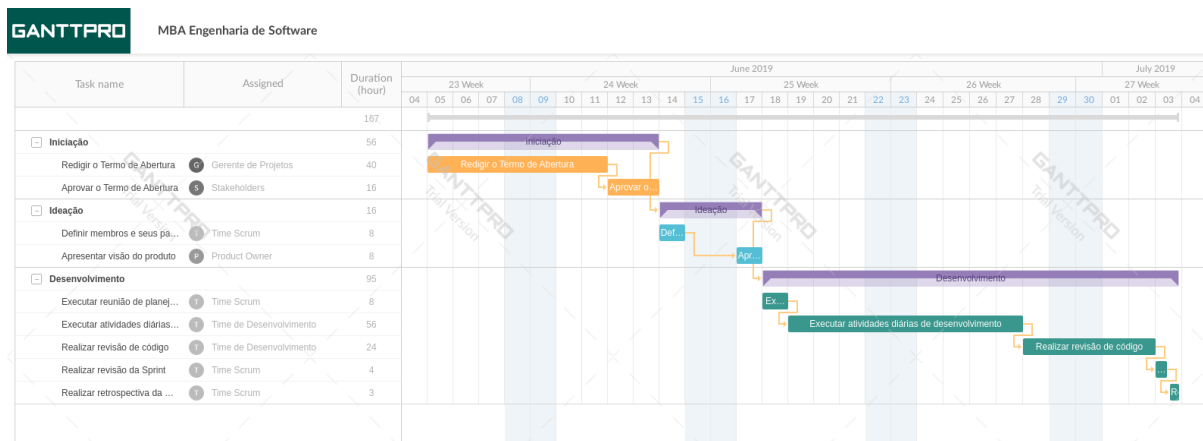


Figura 2: Cronograma do Processo

3.1 Backlog e sprints

Tabela 1: Tabela de Atividades

Atividade	Responsável	Artefato de Entrada	Artefato de Saída
Elaborar Termo de Abertura do Projeto	Gerente de Projetos	Nenhum	Termo de Abertura do Projeto
Aprovação do Termo de Abertura do Projeto	Cliente	Termo de Abertura do Projeto	Termo de Abertura do Projeto Assinado
Definir membros e seus papéis	Time Scrum	Termo de Abertura do Projeto Assinado	Registro das Partes Interessadas
Apresentar a visão do produto	Product Owner	Termo de Abertura do Projeto Assinado	Backlog do Produto
Executar reunião de planejamento da Sprint	Time Scrum	Backlog do Produto	Backlog da Sprint
Realizar Reunião Diária	Time de Scrum	Backlog da Sprint	Nenhum
Desenvolver as funcionalidades	Time de Desenvolvimento	Backlog da Sprint	Código Fonte
Realizar o code review	Time de Desenvolvimento	Código Fonte	Código Fonte Aprovado
Realizar Revisão da Sprint	Time Scrum	Backlog da Sprint e Backlog do Produto	Backlog Revisado e Incremento do produto
Realizar Retrospectiva da Sprint	Time Scrum	Backlog da Sprint	Plano de Melhoria de Trabalho

3.2 Estado atual

Este processo irá gerar uma série de artefatos, sejam documentos ou produtos. A ordem desta geração pode ser representada sequencialmente da seguinte forma:

- Termo de abertura do projeto
- Backlog do produto
- Backlogs de Sprint
- Planos de melhoria de trabalho
- Revisões do Backlog do produto
- Incrementos do produto
- Produto final