

Universidade Federal de São Carlos - Sorocaba
Bacharelado em Ciência da Computação

Projeto e Desenvolvimento de Sistemas

Definição da Fábrica de Software: T4So

Prof.: Alexandre Álvaro

Lucca La Fonte Albuquerque Carvalho	726563
Rafael Felipe Dias dos Santos	726582
Vinicius de Souza Carvalho	726592
Vitor Mesquita Fogaça	726597

04 de Outubro de 2018

Conteúdo

1	O que é o <i>Tech For Solutions (T4So)</i>	3
2	O Processo	3
3	Funções	3
3.1	<i>Scrum Master</i>	4
3.2	<i>Product Owner</i>	4
3.3	Responsável por Testes	4
3.4	<i>Scrum Team</i>	4
4	Onde publicaremos o progresso?	5

1 O que é o *Tech For Solutions (T4So)*

O **T4So** é uma fábrica de software que, assim como todas as outras, é um conjunto de recursos (humanos e materiais), processos e metodologias estruturados, de forma a otimizar a criação e desenvolvimento de softwares.

2 O Processo

O processo de desenvolvimento da T4So é composto por características da metodologia ágil Scrum e do Kanban. Foi escolhida essa forma pois isso torna o processo mais flexível, já que permite uma entrega incremental e um constante contato com o cliente, moldando o produto ao longo do desenvolvimento.

A etapa de planejamento, ou o "*Sprint Planning Meeting*", consiste de uma reunião com o cliente onde serão decididos quais itens do *Product Backlog* (documento contendo as funcionalidades do produto) serão priorizados e transferidos para o *Sprint Backlog* (lista com funcionalidades selecionadas quebradas em atividades), para assim serem implementados durante o *Sprint*.

O *Sprint* terá duração de duas semanas, onde a equipe irá implementar as funcionalidades existentes no *Sprint Backlog* atual.

O controle do andamento das atividades presentes no *Sprint Backlog* será feito por meio de post-its, dividindo as atividades em "para executar", "em andamento" e "finalizado". Utilizaremos a ferramenta online Trello para auxiliar no controle.

Durante o *Sprint*, serão realizadas pequenas reuniões (*Daily Scrums*), com o objetivo de acompanhar o que foi feito, além de definir se há algum problema para, assim, resolvê-lo e prosseguir com o desenvolvimento.

Realizaremos, ao fim de cada *Sprint*, a *Sprint Retrospective*, onde a equipe se reúne para decidir que ações tomar para ter uma melhoria no próximo *Sprint*. Para isso leva-se em consideração a avaliação feita pela equipe, onde será identificado o que foi bem sucedido e as falhas durante a *Sprint*.

Também haverá a *Sprint Review Meeting*, que é uma reunião com o cliente para mostrar o que foi alcançado durante o *Sprint*, onde o mesmo avaliará o progresso.

3 Funções

Como descrito no tópico anterior, afim de manter um processo onde o foco seja ser o mais flexível possível e manter contato constante com o cliente, a equipe decidiu por ter apenas 4 cargos, sendo eles: *Scrum Master*, *Product Owner*, Responsavel por testes, *Scrum Team*.

3.1 *Scrum Master*

O *Scrum Master* será o responsável por assegurar que a equipe respeite e siga os valores e as práticas do Scrum. Ele também será responsável por garantir que a equipe não se comprometa excessivamente com relação àquilo que é capaz de realizar durante um *Sprint*, além de ser responsável por remover quaisquer obstáculos que sejam levantados pela equipe durante as reuniões. O papel de *Scrum Master* é muito semelhante ao de um gerente de projeto ou um líder técnico, mas em princípio pode ser qualquer pessoa da equipe. Para este papel, a equipe decidiu colocar Rafael na posição.

3.2 *Product Owner*

O *Product Owner* é responsável por partes fundamentais do processo de desenvolvimento do software: Ele será responsável por definir os itens que compõem o Product Backlog e ele será o principal meio de comunicação com o cliente. O Scrum Team olha para o Product Backlog definido e seleciona os itens de maior prioridade para então entregá-los ao final de um Sprint. Estes itens transformam-se no Sprint Backlog. É de vital importância que o *Product Owner* defina com precisão o Product Backlog, pois uma vez que a equipe comece a executar um conjunto de atividades, o *Product Owner* se compromete a não trazer novos requisitos para a equipe durante o Sprint. Vale ressaltar que requisitos podem mudar (e mudanças são encorajadas), porém unicamente fora do Sprint. A equipe decidiu que Vitor será encarregado por estas responsabilidades.

3.3 Responsável por Testes

Tão importante quanto um processo de software bem definido é sua fase de testes em busca de falhas e otimizações, pois nem tudo que funciona em teoria é apropriado para a prática. Afim de garantir que cada interação seja otimizada e o máximo possível desprovida de erros, o Responsável por Testes terá que, ao fim de cada ciclo, testar as partes do produto até então desenvolvidas, separadas e em conjunto(quando possível). Foi decidido pela equipe que os Responsáveis por Testes serão Vinícius e Lucca.

3.4 *Scrum Team*

O Scrum Team é o time de desenvolvimento, ou seja, a equipe que atua durante o Sprint para implementar as funções definidas no Sprint Backlog. Não foi definida uma divisão de papéis dentro do Scrum Team, pois todos exercem funções mistas e trabalham juntos para completar o conjunto de tarefas com o qual se comprometeram. Todos fazem parte do Scrum Team (Lucca, Rafael, Vinicius e Vitor).

4 Onde publicaremos o progresso?

Para manter o progresso e o controle das versões do software, será utilizado o repositório GitHub. Nesse repositório serão armazenados, de forma organizada, os arquivos com o código do software sendo desenvolvido e a documentação do progresso realizado pela equipe.

[Clique aqui](#) para acessar o repositório GitHub.

[Clique aqui](#) para acessar o Trello.