



Universidade Federal de Viçosa

Universidade Federal de Viçosa - Campus Florestal

CCF 220 - Engenharia de Software 1

Prof.^a Gláucia Braga e Silva

ART03: Work products e templates associados

Grupo 05

**Responsáveis pelo “Processo”: Aline Santos, Arthur Henrique, Luana Tavares,
Marcus Eduardo.**

Sumário


1) Ata de Reunião	2
2) Incremento da Sprint de Desenvolvimento	2
3) Diagrama de Classes de Especificação	2
4) Diagrama de Implantação	3
5) Documento de Feedback	3
6) EPF	3
7) Issue no GitHub	4
8) Listagem de Testes	4
9) Protótipo de Interface Gráfica	4
10) Sprint Backlog	5
11) Software Requirements Specification (SRS)	5
12) Testes Unitários	6
13) Arte de Conceito	6
14) Arte Final	6
15) Cronograma	7
16) Documento da Prova de Conceito	7
17) Plano de Gerência de Comunicação	8
18) Plano de Gerência de Configuração	8

1) Ata de Reunião

Documento com o conteúdo da reunião em questão.

Objetivos: Armazenar os tópicos discutidos e a presença de membros.

Descrição: As Atas serão utilizadas para avaliar a presença e ausência de membros das equipes e dos responsáveis. Além disso, servirá para armazenar as informações e tópicos discutidos da reunião correspondente.

Link do Template:  AtaReuniao#numeroReuniao_dia-mes_ano

2) Incremento da Sprint de Desenvolvimento

Código produzido na sprint de desenvolvimento.

Responsáveis:

- Desenvolvedor Júnior
- Designer de BD Júnior
- Desenvolvimento Sênior

3) Diagrama de Classes de Especificação

Diagrama criado na etapa de design e eventualmente refinado na tarefa de Refinamento de Design.

Responsável:

- Designer de software

Modificado por:

- Arquiteto de Software
- Designer de Software

Iniciado em:

- Design

4) Diagrama de Implantação

Diagrama criado na etapa de design e eventualmente refinado na tarefa de Refinamento de Design.

Responsável:

- Designer de software

Modificado por:

- Arquiteto de Software
- Designer de Software

Iniciado em:

- Design

5) Documento de Feedback

Objetivos: O propósito desse artefato é a permanência do feedback, que é de suma importância para que o processo, o produto e os artefatos sejam refinados.

Descrição: Arquivo que contém comentários, opiniões, sugestões, etc.

Iniciado em:

- Refinamento de Requisitos
- Refinamento do Processo

Link do Template:  DocumentoDeFeedback

6) EPF

Objetivos: Utilização do framework, configuração e publicação de processos de software para criação da documentação do processo.

Modificado por:

- Gerente de Processo

Iniciado em:

- Refinamento do Processo

7) Issue no GitHub

Objetivos: Ferramenta usada para rastrear tarefas, melhorias, erros, ou qualquer tipo de trabalho pendente em um repositório de código no GitHub.

Responsável:

- Analista de Qualidade

8) Listagem de Testes

Documento que detalha todos os testes que serão ou já foram realizados no sistema.

Objetivos:

Garantir que todas as funcionalidades do software sejam verificadas e que os requisitos especificados sejam atendidos.

Responsável:

- Analista de Qualidade

9) Protótipo de Interface Gráfica

Representação preliminar e visual de como a interface do sistema será apresentada e como os usuários irão interagir com ela.

Objetivos:

Garantir que os requisitos do usuário e as expectativas de usabilidade sejam atendidos, permitindo feedback sobre a interface proposta.

Responsável:

- Designer de Jogos

Modificado por:

- Arquiteto de Software
- Designer de Software

Iniciado em:

- Análise

10) Sprint Backlog

Lista de tarefas ou itens de trabalho que a equipe se compromete a completar durante uma sprint.

Objetivos:

Usada para monitorar o progresso da equipe durante a sprint e dar à equipe um foco claro sobre o que precisa ser feito durante a sprint.

Modificado por:

- Arquiteto de Software
- Designer de Software
- Product Owner
- Scrum Master

Iniciado em:

- Refinamento de Requisitos
- Análise

Link do Template:  SprintBacklog

11) Software Requirements Specification (SRS)


Objetivos: Definir detalhadamente todas as funcionalidades e características que o sistema deve possuir, garantindo que as necessidades dos usuários e as restrições do projeto sejam claramente documentadas e compreendidas.

Modificado por:

- Arquiteto de Software
- Designer de Software
- Product Owner

Iniciado em:

- Refinamento de Requisitos

Link do Template:  Software Requirements Specification

12) Testes Unitários

Objetivos: Verificar se as menores partes do software (unidades) funcionam corretamente de forma isolada, garantindo que cada unidade individual atenda aos seus requisitos e funcione como esperado.

Descrição: Os testes unitários são escritos e executados pelos desenvolvedores para testar cada unidade do código de forma independente. Eles ajudam a identificar e corrigir erros precocemente no processo de desenvolvimento, melhorando a qualidade do código.

13) Arte de Conceito

Objetivos: Fornecer uma visualização inicial e inspiradora dos elementos visuais do projeto, estabelecendo a direção artística e ajudando a comunicar a visão do design para a equipe de desenvolvimento e partes interessadas.

Responsável:

- Designer de Jogos

Modificador por:

- Arquiteto de Software
- Designer de Software

Iniciado em:

- Design

14) Arte Final

Objetivos: Apresentar a versão final e completa dos elementos visuais do projeto, prontos para serem implementados no produto final, garantindo que todos os aspectos do design estejam refinados e aprovados.

Descrição: A arte final inclui todos os gráficos, ícones, ilustrações e outros elementos visuais prontos para serem usados no produto final. Esta etapa assegura que o design visual esteja completo e alinhado com a visão do projeto.

Responsável:

- Designer de Jogos

Modificado por:

- Arquiteto de Software
- Designer de Software

Iniciado em:

- Design

15) Cronograma

Objetivos: Planejar e organizar as atividades do projeto ao longo do tempo, definindo prazos e marcos importantes para garantir que o projeto seja concluído dentro do prazo e dos recursos disponíveis.

Descrição: Documento que contém o cronograma da sprint, detalhando as atividades, seus responsáveis, datas de início e término, e dependências entre as tarefas. Ele serve como uma ferramenta de gestão para monitorar o progresso do projeto.

Responsável:

- Líder de Projeto

16) Documento da Prova de Conceito

Objetivos: Demonstrar a viabilidade técnica e prática de um conceito ou solução proposta, proporcionando uma base para decisões de continuidade e refinamento do projeto.

Descrição: É o documento que contém tudo a respeito da Prova de Conceito do projeto, desenvolvido em conjunto por todos os arquitetos. Ele detalha os objetivos, metodologia, resultados esperados e conclusões da prova de conceito.

Responsável:

- Arquiteto de Software

Modificado por:

- Arquiteto de Software

Saído de:

- Criação da Prova de Conceito

Template:  DocumentoProvaConceito_dia-mes_ano

17) Plano de Gerência de Comunicação

Objetivos: Definir e estabelecer os métodos e processos de comunicação no projeto, garantindo que todas as partes interessadas recebam as informações necessárias de maneira eficaz e no tempo adequado.

Descrição: O plano de gerência de comunicação descreve como a comunicação será conduzida no projeto, incluindo as ferramentas, métodos de comunicação, frequência de reuniões, canais de comunicação e as responsabilidades de cada membro da equipe em termos de comunicação.

Responsável:

- PO, Scrum Master, Gerente de Configuração.

18) Plano de Gerência de Configuração

Objetivos: Gerenciar e controlar as mudanças nos artefatos de software e documentação do projeto, garantindo que todas as modificações sejam realizadas de maneira organizada e controlada, mantendo a integridade e a consistência do projeto.

Descrição: O plano de gerência de configuração define os procedimentos e ferramentas utilizadas para controlar as mudanças no projeto, incluindo o controle de versões, auditorias de configuração e a gestão de baselines. Ele assegura que todas as alterações sejam documentadas, revisadas e aprovadas adequadamente.

Responsável:

- Gerente de configuração