



# UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

CAMPUS QUIXADÁ

## Documento de Processos

**Versão 1.0**

Alexson Almeida - 508294

Daniel Almeida de Freitas - 508077

José Vitor - 509295

Aplicativo de Trocas de Livros	Versão: 1.0
Documento de Processos	Data: 06/09/2023
APP_Doc_Proc_V.1.0	

## Histórico de Revisões

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
06/09/2023	0.1	Início do documento com sessões importantes.	Daniel Almeida
12/09/2023	0.2	Adição de descrições sobre as etapas do processo de desenvolvimento	José Vitor

Aplicativo de Trocas de Livros	Versão: 1.0
Documento de Processos	Data: 06/09/2023
APP_Doc_Proc_V.1.0	

## Indice Analitico

1. Introdução
  - 1.1. Finalidade
  - 1.2. Escopo
2. Processo Inicial do Projeto
  - 2.1. Decidir Líder e Equipe
  - 2.2. Decidir Tema do Projeto
  - 2.3. Fazer Pesquisa de Necessidade
  - 2.4. Criar Documento de Visão e Escopo
  - 2.5. Elicitar Requisitos
  - 2.6. Especificar Requisitos
  - 2.7. Criar Protótipo de Alta Fidelidade
  - 2.8. Validar Requisitos com Protótipo
3. Processo de Desenvolvimento
  - 3.1. Especificar user stories priorizadas
  - 3.2. Planejar sprint
  - 3.3. Sprint
  - 3.4. Revisar Sprint
  - 3.5. Realizar a Retrospectiva da Sprint
  - 3.6. Registrar Correções do Backlog do Produto

## Documento de Processos

### 1. Introdução

Este documento estabelece o processo de engenharia de software a ser utilizado pela equipe, no qual será adotado pela equipe uma junção do SCRUM com KANBAN, duas metodologias ágeis para desenvolvimento de software moderno. Será utilizado todo o gerenciamento do SCRUM desde dos eventos aos artefatos, com exceção do papel de Product Owner(dono do produto), uma vez que o projeto a ser desenvolvido não possui um dono e sim um objetivo de atender as necessidades de um público específico. Já o KANBAN iremos utilizar a parte do quadro para para melhorar o processo de gerenciamento do projeto e visualizar o fluxo de trabalho.

#### 1.1. Finalidade

A finalidade deste documento, é mostrar e explicar de forma clara as diversas partes do processo a ser adotado pela equipe com o intuito de facilitar e documentar todo procedimento para o desenvolvimento do projeto.

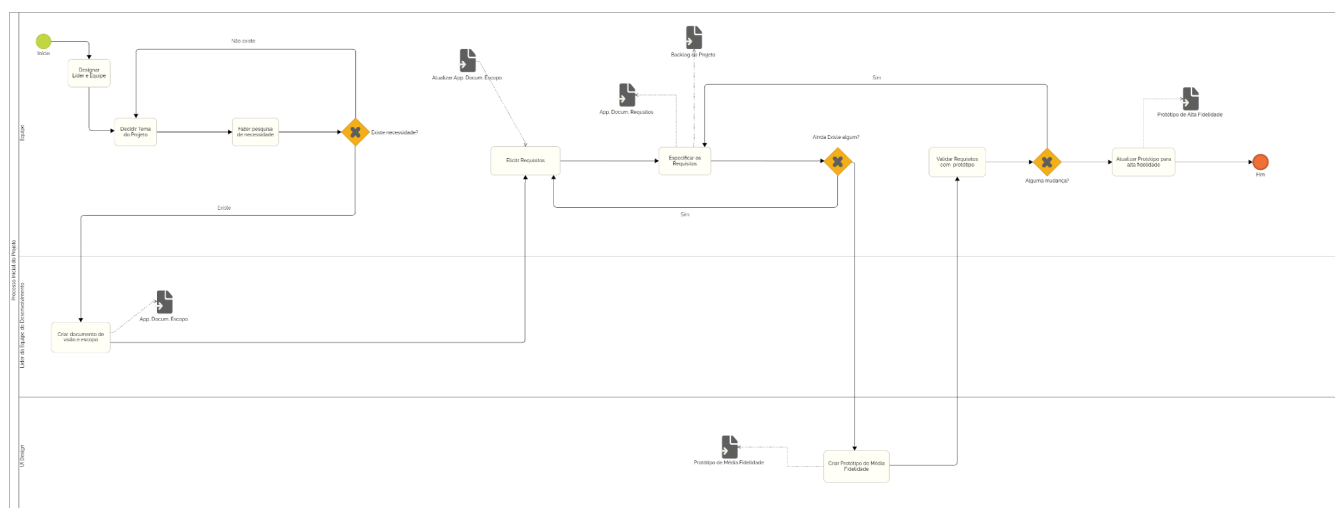
Aplicativo de Trocas de Livros	Versão: 1.0
Documento de Processos	Data: 06/09/2023
APP_Doc_Proc_V.1.0	

## Definições, Acrônimos e Abreviações

Abreviação	Acrônimos	Descrição
MVVM	Model-View-ViewModel	Padrão de arquitetura do Software
API	Application Programming Interface	Conjunto de funções e procedimentos que permitem a integração de um ou mais sistemas.
App_Doc_Req	Aplicativo Documento Requisitos	Identificador do documento de Requisitos do <NOME DO APLICATIVO>
RNF	Requisito Não Funcional	Identificador de um requisito não funcional.
RF	Requisito Funcional	Identificador de um requisito funcional.
SO	Sistema Operacional	Software responsável por alocar e gerenciar recursos de um sistema.

## 2. Processo Inicial do projeto

Essa etapa se refere ao processo utilizado no começo do projeto, que é antes da etapa de desenvolvimento. Consistindo no estudo de necessidade do projeto, criação do escopo, coleta e especificação dos requisitos como mostrado no diagrama abaixo:



Aplicativo de Trocas de Livros	Versão: 1.0
Documento de Processos	Data: 06/09/2023
APP_Doc_Proc_V.1.0	

### **2.1. Decidir o Líder e a Equipe**

Essa atividade tem como objetivo escolher quem vai ser o líder da equipe que automaticamente será também o scrum master, ele será o responsável por tomar algumas decisões e garantir que o time se oriente pelos valores e práticas do Scrum. Ademais, será formado o restante da equipe contendo os desenvolvedores.

### **2.2. Decidir Tema do Projeto**

Essa atividade se refere à etapa de pensar em um tema que seja de extensão social para dar início ao projeto, é importante que seja desse tipo uma vez que é uma restrição imposta pela cadeira.

### **2.3. Fazer Pesquisa de Necessidade**

Essa atividade tem como objetivo verificar se o tema pensado na etapa anterior realmente é uma necessidade da sociedade e se vai atender a alguma necessidade de algum público específico. Caso não seja, voltamos para a etapa anterior.

### **2.4. Criar Documento de Visão e Escopo**

Nessa atividade o líder da equipe, assumindo um papel de gerente de projeto, cria a primeira versão do documento de escopo contendo informações acerca do projeto, contendo a proposta do projeto, resultados esperados, requisitos e critérios de sucesso, e um cronograma com os marcos principais.

### **2.5. Elicitar Requisitos**

Nessa atividade a equipe começa a aplicar práticas da engenharia de requisitos para entender melhor o domínio e as necessidades do projeto. É necessário que nessa etapa a equipe faça um contato inicial com público que será contemplado pela aplicação para fazer o levantamento de todos os requisitos, aplicando técnicas de elicitação que melhor se apliquem ao projeto. Ademais, durante essa etapa o documento de visão e escopo será atualizado com as entregas principais, stakeholders e exclusões de requisitos que estão fora do escopo.

### **2.6. Especificar os Requisitos**

Nessa atividade a equipe começa a especificar todos os requisitos de alto nível coletados durante a etapa anterior. Os requisitos serão escritos em forma de user stories e colocados e priorizados dentro do backlog pela equipe, onde futuramente será feito a parte de conversa e casos de aceitação de cada US a medida que eles vão sendo puxados para a sprint backlog. Ademais, nessa etapa será gerado a primeira versão do documento de requisitos e do backlog.

### **2.7. Criar o Protótipo de Alta Fidelidade**

Nessa atividade a equipe começa a criação do protótipo de alta fidelidade seguindo todos as users stories escritas.

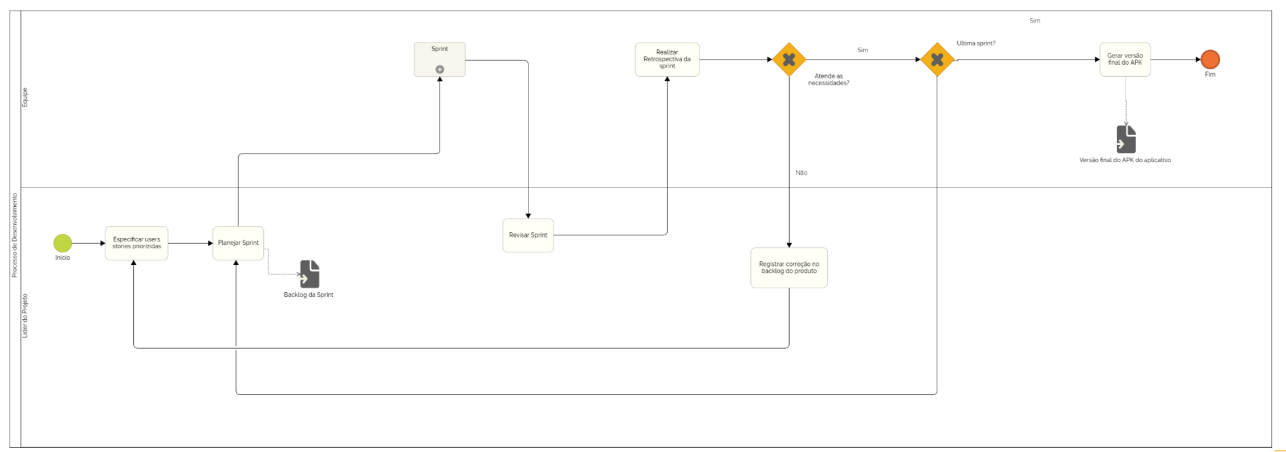
Aplicativo de Trocas de Livros	Versão: 1.0
Documento de Processos	Data: 06/09/2023
APP_Doc_Proc_V.1.0	

## 2.8. Validar Requisitos com Protótipo

Nessa atividade a equipe realiza a validação dos requisitos coletados por meio do protótipo para ter certeza que a equipe está alinhada com as necessidades dos stakeholders, logo quaisquer alterações ou adições nos requisitos gerar um ajuste no backlog do produto.

## 3. Processo de Desenvolvimento

Essa etapa se refere ao processo utilizado no desenvolvimento do projeto. Consistindo no estudo em etapas como na especificação das users stories planejadas e a sprint e seus eventos.



### 3.1. Especificar User Stories Priorizadas

Nessa atividade a equipe vai se reunir com objetivo de escolher quais vão ser as histórias de usuário mais importantes, isso é, quais histórias têm prioridade no desenvolvimento em comparação com outras.

### 3.2. Planejar Sprint

Nessa atividade a equipe vai se reunir com o objetivo de definir quais histórias de usuário podem ser entregues no final da sprint e como esse trabalho vai ser alcançado, baseando-se no seu grau de importância definido na etapa anterior.

### 3.3. Sprints

Essa atividade se refere à etapa onde a equipe começa a iteração de uma sprint e durante ela ocorrerão as Daily Scrums e o desenvolvimento das users stories priorizadas utilizando boas práticas e o Kanban para ter uma melhor visualização do fluxo de atividades.

### 3.4. Revisar Sprint

Essa atividade se refere à etapa onde o líder da equipe que também irá assumir o papel de scrum master e faz a revisão da sprint com o intuito de analisar se foi entregue o que foi planejado durante o planejamento da sprint.

Aplicativo de Trocas de Livros	Versão: 1.0
Documento de Processos	Data: 06/09/2023
APP_Doc_Proc_V.1.0	

### **3.5. Realizar a Retrospectiva da Sprint**

Essa atividade se refere à etapa onde a equipe realiza uma retrospectiva da sprint para refletir sobre o processo e identificar melhorias. Isso ajuda a equipe a se adaptar e aprimorar seu trabalho ao longo do tempo.

### **3.6. Registrar Correções no Backlog do Produto**

Nessa atividade a equipe vai se reunir para revisar o que não deu certo na sprint e porque não deu certo, após isso serão realizadas correções no Backlog do Produto e haverá uma reavaliação nas prioridades das histórias de usuário se for necessário.