



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

CAMPUS QUIXADÁ

Documento de Processos

Versão 2.0

Alexson Almeida - 508294

Daniel Almeida de Freitas - 508077

José Vitor - 509295

Kaio Portela - 495707

Aplicativo de Trocas de Livros	Versão: 2.0
Documento de Processos	Data: 03/10/2023
APP_Doc_Proc_V.2.0	

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
06/09/2023	1.1	Início do documento com sessões importantes.	Daniel Almeida
12/09/2023	1.2	Adição de descrições sobre as etapas do processo de desenvolvimento	José Vitor
03/10/2023	2.0	Adicionando Processo da Sprint	Daniel Almeida de Freitas

Aplicativo de Trocas de Livros	Versão: 2.0
Documento de Processos	Data: 03/10/2023
APP_Doc_Proc_V.2.0	

Indice Analítico

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.

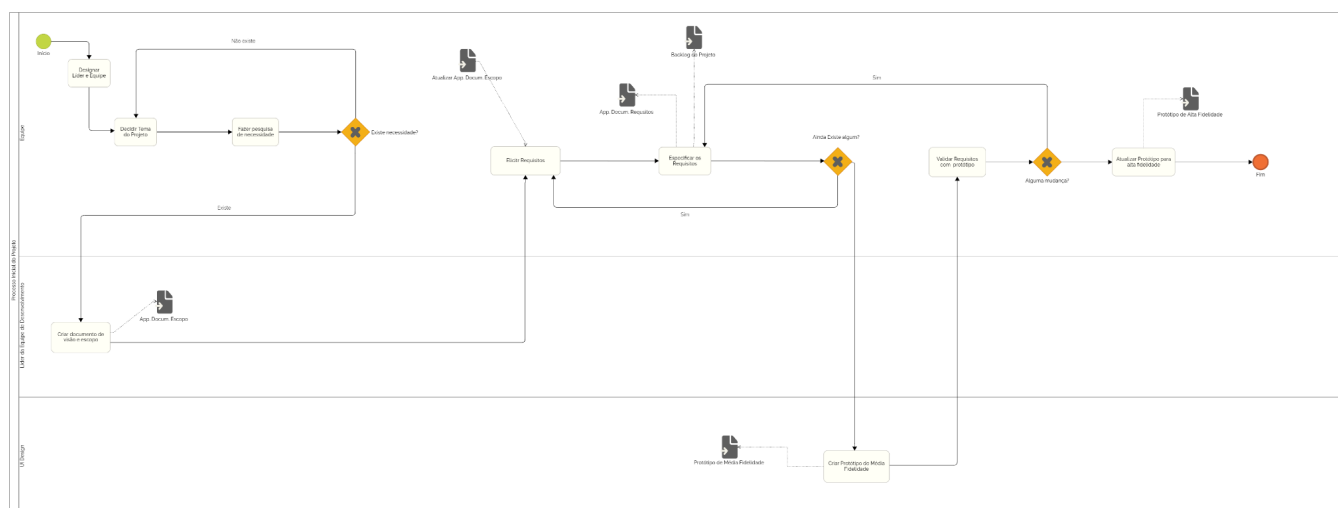
Aplicativo de Trocas de Livros	Versão: 2.0
Documento de Processos	Data: 03/10/2023
APP_Doc_Proc_V.2.0	

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: 2.0
Documento de Processos	Data: 03/10/2023
APP_Doc_Proc_V.2.0	

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.

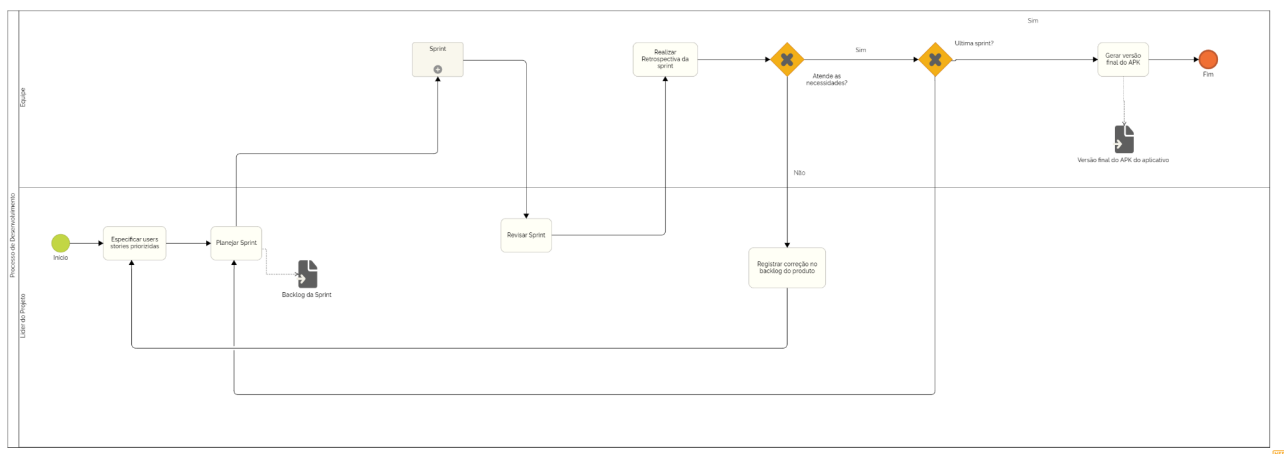
Aplicativo de Trocas de Livros	Versão: 2.0
Documento de Processos	Data: 03/10/2023
APP_Doc_Proc_V.2.0	

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 especificação das users stories planejadas, 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: 2.0
Documento de Processos	Data: 03/10/2023
APP_Doc_Proc_V.2.0	

3.5. Realizar a Retrospectiva da Sprint

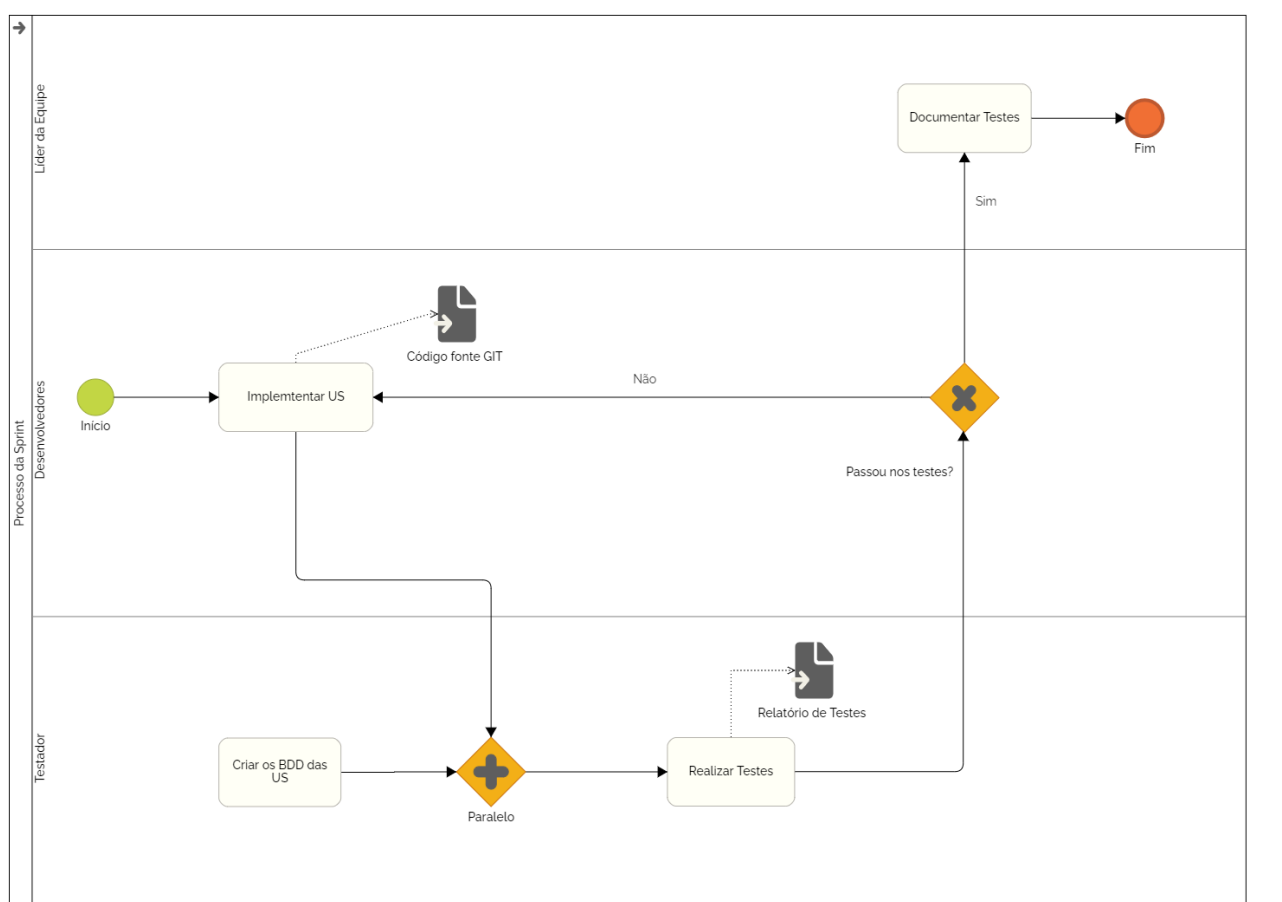
Essa atividade se refere à etapa onde a equipe realiza uma retrospectiva da sprint para refletir sobre o processo e identificar melhorias. Isso ajuda a equipe a se adaptar e aprimorar seu trabalho ao longo do tempo.

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.

4. Processo da Sprint

O processo modelado abaixo consiste no processo que será utilizado dentro da sprint, definida com o timebox de uma semana. Esse processo consiste em atividades de desenvolvimento e testes.



4.1. Implementar User Stories

Nessa atividade a equipe de desenvolvimento irá implementar as users stories que estão no sprint backlog, seguindo a prática de TDD e o GitFlow utilizado pela equipe. A realização dessa atividade gera o código fonte que será armazenado no github.

Aplicativo de Trocas de Livros	Versão: 2.0
Documento de Processos	Data: 03/10/2023
APP_Doc_Proc_V.2.0	

4.2. Planejar Testes

Nessa atividade os responsáveis pelos testes realizam o planejamento dos testes, em especial a criação dos BDD para verificar se a feature desenvolvida está de acordo com que o usuário está esperando.

4.3. Realizar Testes

Nessa atividade os responsáveis pelos testes realizam os testes das features desenvolvidas seguindo o planejamento da fase anterior, caso seja encontrado algum bug ou comportamento não esperado, as alterações são repassadas para os desenvolvedores. A realização dessa atividade gera o um relatório de testes.

4.4. Documentar Testes

Nessa atividade o líder da equipe documenta todos os resultados de testes que foram aplicados durante a sprint e verifica se está de acordo com o que foi planejado no planejamento de testes.