

# UNIAGENDA

## Process

### Descrição

Este processo descreve o desenvolvimento de software que ocorre dentro UTFPR, A escolha foi ilustrar um possível desenvolvimento de um processo de software in loco, O resultado final deste processo é a evolução de um produto de software, sendo assim inédito, Seu início atenta-se com a ajuda dos professores, alunos e das direções geral e de graduação, São ao todo 5 colaboradores que precisam evoluir um único produto de software.

### E-mail

- 1, Beatriz, [beatrizbenz@alunos.utfpr.edu.br](mailto:beatrizbenz@alunos.utfpr.edu.br)
- 2, Claudia, [claudiaramos@alunos.utfpr.edu.br](mailto:claudiaramos@alunos.utfpr.edu.br)
- 3, Daniel, [danielsilva.2013@alunos.utfpr.edu.br](mailto:danielsilva.2013@alunos.utfpr.edu.br)
- 4, Lucas, [lucasmitsudo@alunos.utfpr.edu.br](mailto:lucasmitsudo@alunos.utfpr.edu.br)
- 5, Nicole, [nicsan@alunos.utfpr.edu.br](mailto:nicsan@alunos.utfpr.edu.br)

## Images

### Diagrama de Processo - BPMN

## Diagrama de Processo

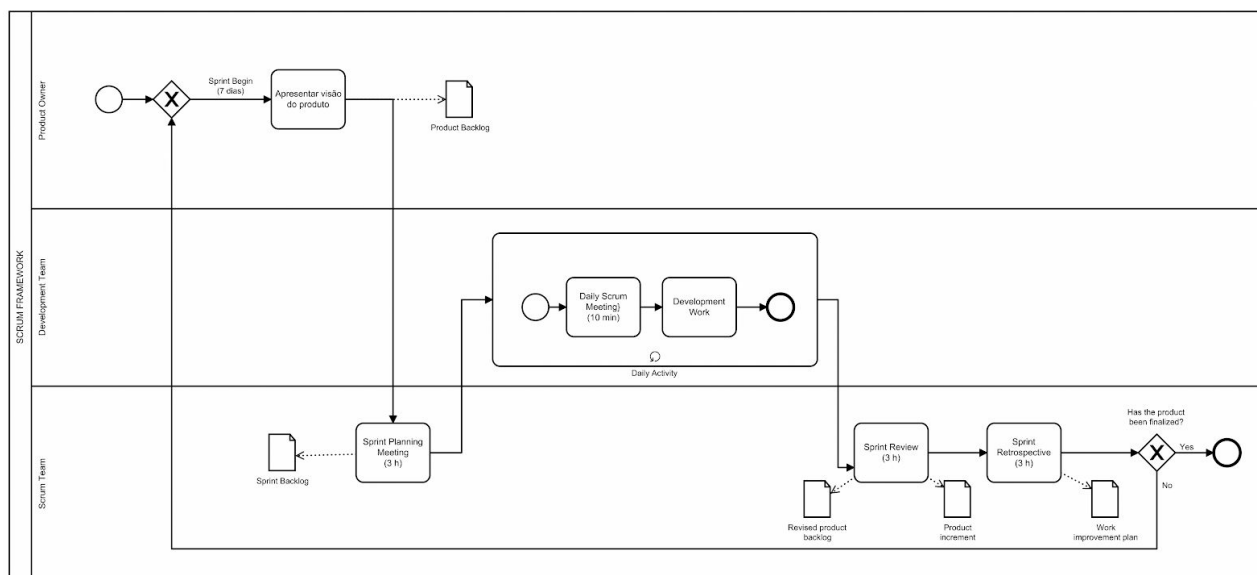
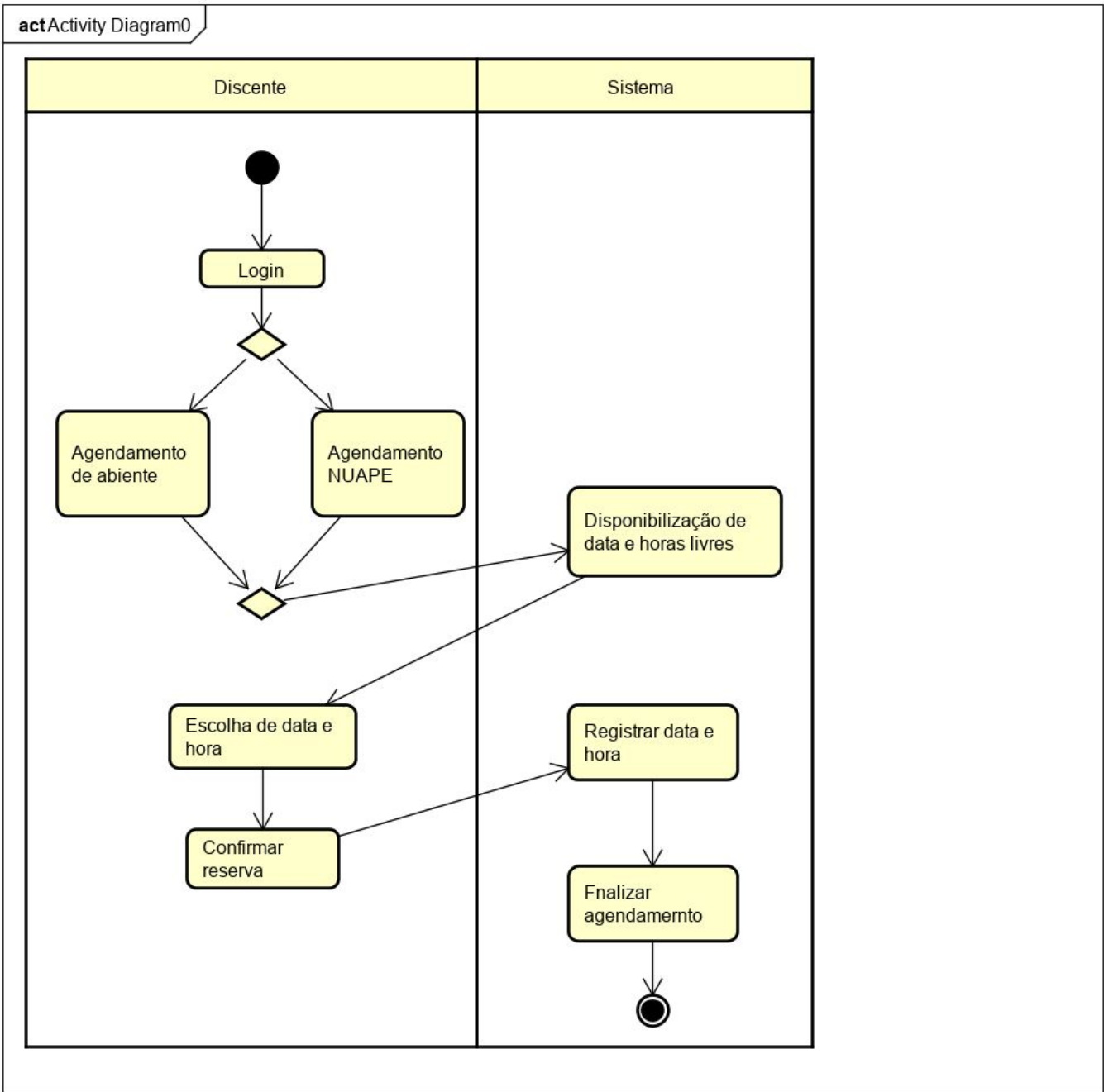
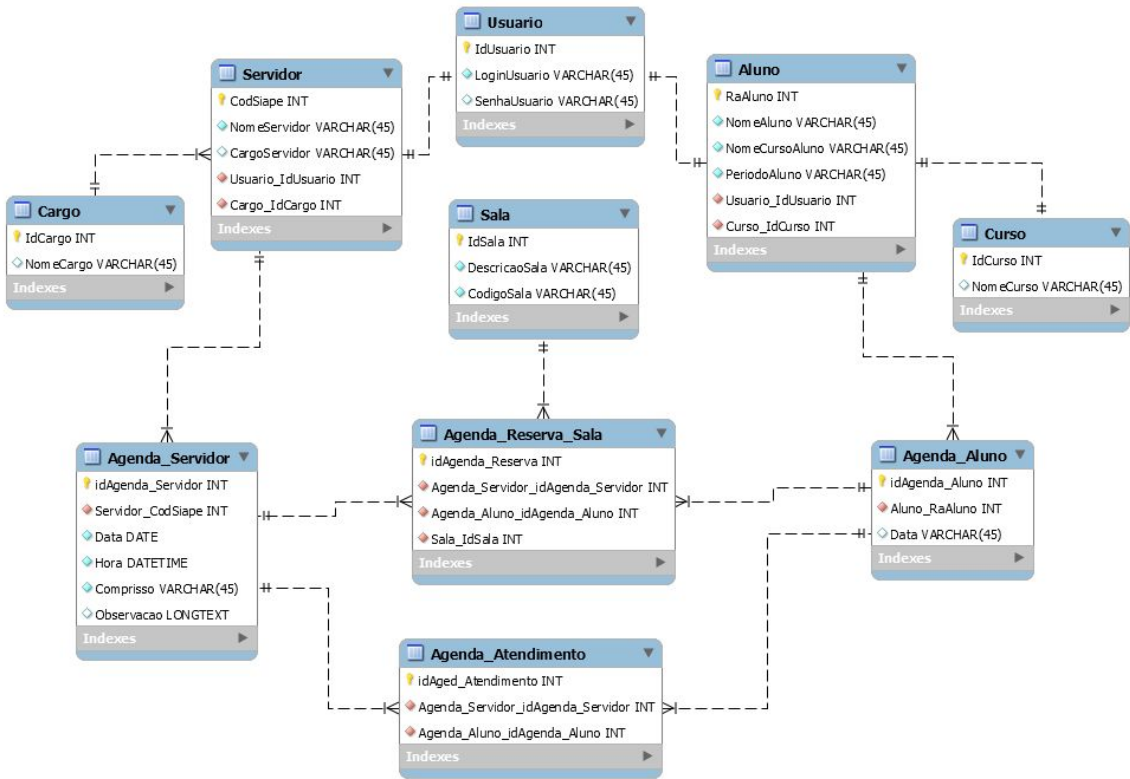


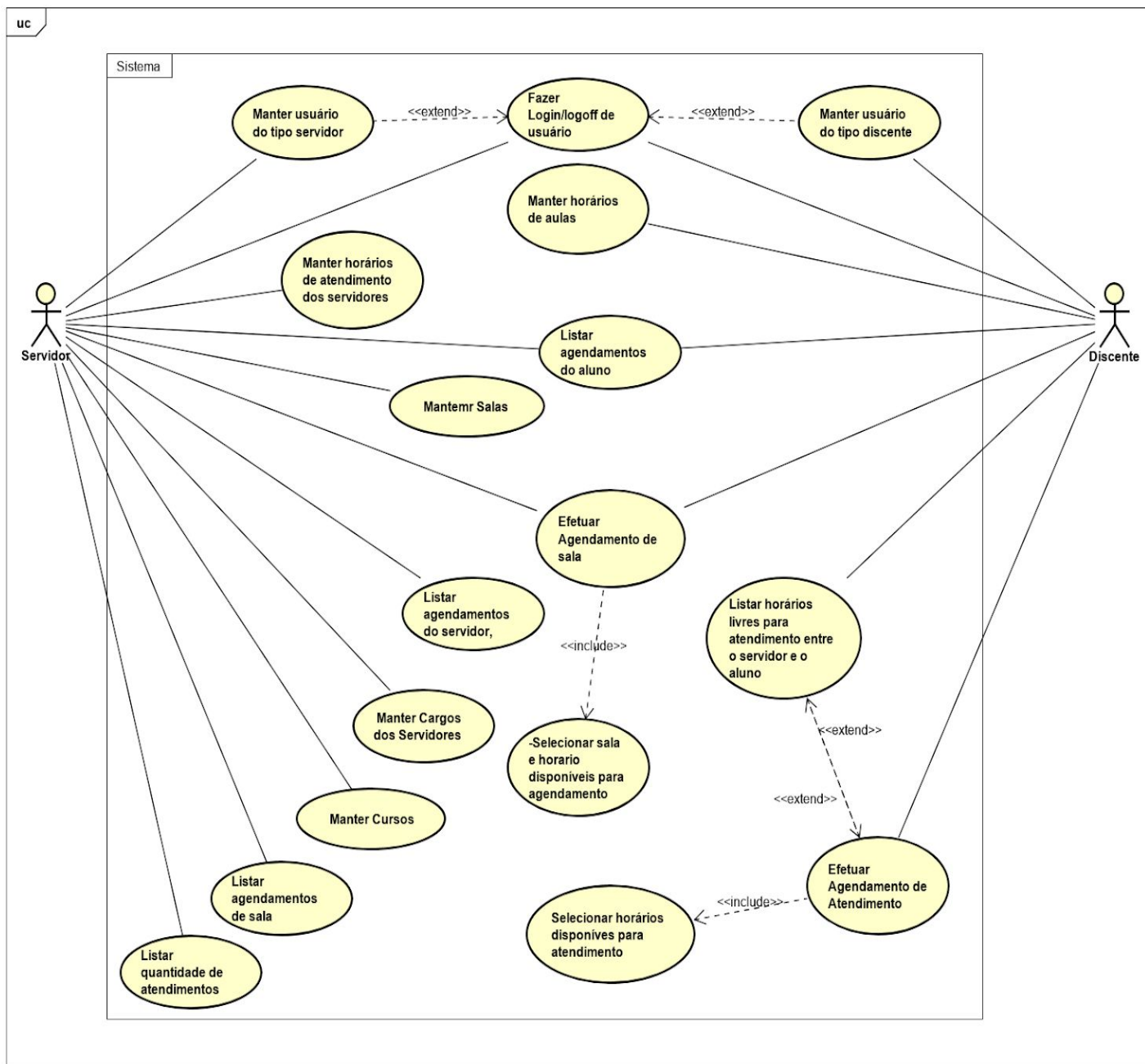
Diagrama de Atividade



# Diagrama DER



## Diagrama caso de Uso



## Phases

## *F1 - Planejamento*

O planejamento consiste na definição do projeto, estimativas de datas e custos, levantamento de requisitos e atribuições com suas respectivas prioridades, criação do backlog do produto (É uma lista priorizada de tudo que pode ser necessário no produto),

definição de equipes e seus líderes, definição de pacotes a serem desenvolvidos, avaliação e seleção das ferramentas de desenvolvimento e infra-estrutura.

### *F2 - Sprint*

Cada sprint tem duração de 2 semanas e o time recebe o backlog da Sprint (lista de tarefas para transformar o backlog do produto por uma sprint em um incremento do produto potencialmente entregável). Além de consistir em reuniões diárias de no máximo 15 minutos de duração onde é analisado o que cada colaborador realizou nas últimas 24h, se teve algum problema ou impedimento e em que o mesmo atuará até a próxima reunião. Além da análise das incrementações necessárias para cada sprint, desenvolvimento e testes das mesmas tendo por último a revisão da sprint.

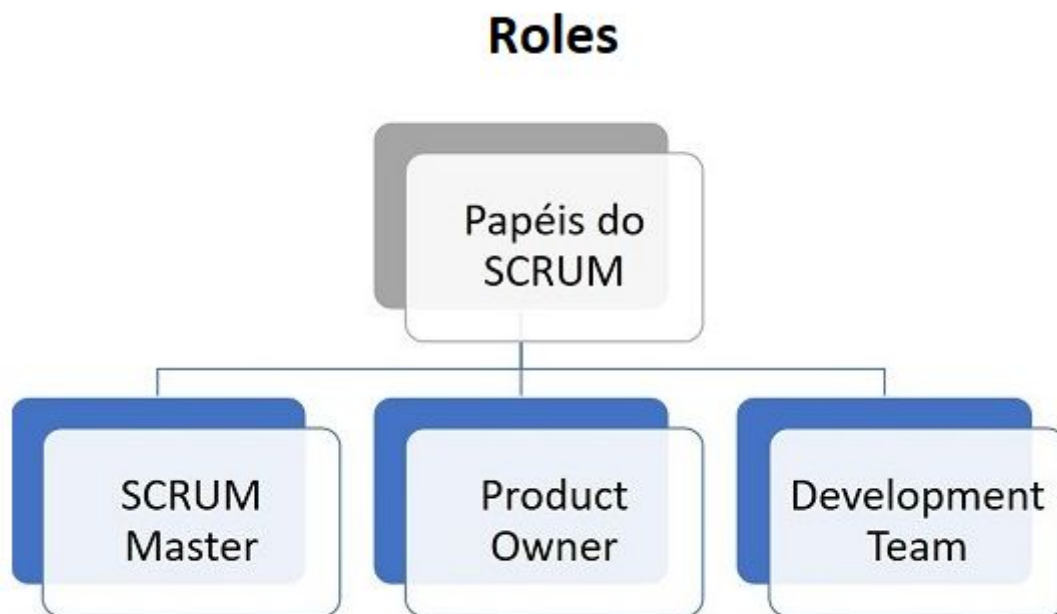
### *F3 - Ciclo*

Processo de interação das sprints onde visa desenvolver um incremento de um software a ser entregue em determinado prazo.

### *F4 - Encerramento*

Quando todos os aspectos são satisfatórios (Testes de integração, testes de sistema, documentação do usuário e preparação de material de treinamento).

## **Roles**



Fonte: <https://escritoriodeprojetos.com.br/papeis-do-scrum/>

### *R1 - Scrum Master (Beatriz Benz)*

É a pessoa responsável (e apenas uma por time) por garantir que todos estejam aderentes ao processo, sigam as suas regras, participem das suas cerimônias e usem seus artefatos corretamente.

### *R2 - Product Owner (Daniel Gonçalves)*

O Product Owner é a pessoa responsável (e apenas uma por time) por manter um registro de todos os requisitos, regras de negócio e prioridades das entregas e que todos conheçam esse registro, chamado de backlog do produto. É quem detém o conhecimento de negócio, quem faz a ponte com o mercado e com os clientes e que tem a visão do produto.

### *R3 - Development Team (Cláudia Ramos, Nicole Santos e Lucas Mitsudo)*

São todos os outros membros do Time Scrum que não sejam o Scrum Master e o Product Owner. Entende-se que todos que contribuem para o desenvolvimento do produto sejam chamados de desenvolvedores (developers).

## Activities

ID	Nome da Atividade	Descrição	Phase	Role	Role Opt
1	A1 - Definir o projeto	Definir qual é o objetivo do projeto e o que precisa ser desenvolvido	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R1 - Scrum Master
2	A2 - Estimar datas	Definir o tempo para desenvolvimento do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R1 - Scrum Master
3	A3 - Estimar custos	Definir o custo do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R1 - Scrum Master
4	A4 - Realizar o levantamento dos Requisitos	Compreender e identificar as necessidades do cliente	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
5	A5 - Priorizar atribuições	Priorizar as atribuições do levantamento de requisitos	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
6	A6 - Refinar o Backlog do Produto	Definir os itens do Product Backlog	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner, R3 - Development Team	
7	A7 - Definir Líderes	Realizar a escolha do líder (scrum master)	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R2 - Product Owner
8	A8 - Definir equipes	Realizar a escolha dos desenvolvedores (development team)	F1 - Planejamento	R1 - Scrum Master	R2 - Product Owner

9	A9 - Definir os pacotes a serem desenvolvidos	Definir os pacotes a serem desenvolvidos durante a sprint	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
10	A10 - Avaliar as ferramentas	Avaliar dentro das ferramentas disponíveis qual melhor se aplica para o projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
11	A11 - Avaliar a infra-estrutura	Avaliar a infra-estrutura necessária para o projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
12	A12 - Definir as ferramentas	Definir as ferramentas a serem utilizadas durante o desenvolvimento do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
13	A13 - Definir a infra-estrutura	Definir a infra-estrutura a ser utilizada durante o desenvolvimento do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
14	A14 - Transformar o backlog do produto em um incremento	É responsável em transformar o backlog do produto em um incremento	F2 - Sprint	R3 - Development Team	
15	A15 - Realizar a Daily	Reunião diária que idealmente é no mesmo horário, entre os membros da equipe de desenvolvimento com tempo definido (15 minutos ou menos), chamada Daily Scrum.	F2 - Sprint	R3 - Development Team	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner
16	A16 - Desenvolver o Software	Realizar o desenvolvimento do software	F2 - Sprint	R3 - Development Team	
17	A17 - Testar o Software	Realizar testes funcionais	F2 - Sprint	R3 - Development Team	
18	A18 - Sprint Planning	Realizar o planejamento da sprint	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R3 - Development Team	

<b>19</b>	A19 - Definir "pronto"	Para saber quando, e como, uma parte do produto ou funcionalidade deve ser considerada concluída nós utilizamos um documento chamado Definition of Done.	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	R3 - Development Team
<b>20</b>	A20 - Realizar a Sprint Review (Revisão do Sprint)	O objetivo desta atividade é verificar e adaptar o produto que está sendo construído.	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	
<b>21</b>	A21 - Realizar a Sprint Retrospective (Retrospectiva do Sprint)	Nesse momento a equipe irá refletir sobre como as coisas foram feitas.	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	
<b>22</b>	A22 - Apresentar produto ao cliente	Apresentar tudo que foi desenvolvido e entre durante a sprint	F2 - Sprint	R3 - Development Team	R2 - Product Owner
<b>23</b>	A23 - Interar as Sprints	Interação das sprints onde visa desenvolver um incremento de um software a ser entregue em determinado prazo.	F3 - Ciclo	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	
<b>24</b>	A24 - Realizar o teste de Integração	Desenvolver e realizar o teste de integração	F4 - Encerramento	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	
<b>25</b>	A25 - Realizar o teste de sistemas	Desenvolver e realizar o teste de sistema	F4 - Encerramento	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	
<b>26</b>	A26 - Realizar a documentação do usuário	Desenvolver e realizar a documentação do usuário	F4 - Encerramento	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	



## Activities Flow

ID	A1 - Nome da Atividade	Descrição	Phase	Role	Role Opt	Predecessors
1	A1 - Definir o projeto	Definir qual é o objetivo do projeto e o que precisa ser desenvolvido	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R1 - Scrum Master	
2	A2 - Estimar datas	Definir o tempo para desenvolvimento do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R1 - Scrum Master	1,5
3	A3 - Estimar custos	Definir o custo do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R1 - Scrum Master	2
4	A4 - Realizar levantamento dos Requisitos	Compreender e identificar as necessidades do cliente	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		1
5	A5 - Priorizar atribuições	Priorizar as atribuições do levantamento de requisitos	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		4
6	A6 - Refinar o Backlog do Produto	Definir os itens do Product Backlog	F1 - Planejamento,	R2 - Product Owner, R3 - Development Team		4
7	A7 - Definir Líderes	Realizar a escolha do líder (scrum master)	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R2 - Product Owner	1,2
8	A8 - Definir equipes	Realizar a escolha dos desenvolvedores (development team)	F1 - Planejamento	R1 - Scrum Master	R2 - Product Owner	1, 2, 7
9	A9 - Definir os pacotes a serem desenvolvidos	Definir os pacotes a serem desenvolvidos durante a sprint	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		6, 7, 8
10	A10 - Avaliar as ferramentas	Avaliar dentro das ferramentas disponíveis qual melhor se aplica para o projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		1
11	A11 - Avaliar infra-estrutura	Avaliar a infra-estrutura necessária para o projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		1, 10

12	A12 - Definir ferramentas	Definir as ferramentas a serem utilizadas durante o desenvolvimento do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		1, 10
13	A13 - Definir infra-estrutura	Definir a infra-estrutura a ser utilizada durante o desenvolvimento do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		11
14	A14 - Transformar o backlog do produto em um incremento	É responsável em transformar o backlog do produto em um incremento	F2 - Sprint	R3 - Development Team		9
15	A15 - Realizar a Daily	Reunião diária que idealmente é no mesmo horário, entre os membros da equipe de desenvolvimento com tempo definido (15 minutos ou menos), chamada Daily Scrum.	F2 - Sprint	R3 - Development Team	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner	7, 8, 14, 18, 19
16	A16 - Desenvolver o Software	Realizar o desenvolvimento do software	F2 - Sprint	R3 - Development Team		15
17	A17 - Testar o Software	Realizar testes funcionais	F2 - Sprint	R3 - Development Team		16
18	A18 - Sprint Planning	Realizar o planejamento da sprint	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R3 - Development Team		7, 8, 14, 19
19	A19 - Definir "pronto"	Para saber quando, e como, uma parte do produto ou funcionalidade deve ser considerada concluída nós utilizamos um documento chamado Definition of Done.	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	R3 - Development Team	7, 8
20	A20 - Realizar a Sprint Review (Revisão do Sprint)	O objetivo desta atividade é verificar e adaptar o produto que está sendo construído.	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team		15

21	A21 - Realizar a Sprint Retrospective (Retrospectiva do Sprint)	Nesse momento a equipe irá refletir sobre como as coisas foram feitas.	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team		16, 17, 20
22	A22 - Apresentar produto ao cliente	Apresentar tudo que foi desenvolvido e entre durante a sprint	F2 - Sprint	R3 - Development Team	R2 - Product Owner	17
23	A23 - Interar as Sprints	Interação das sprints onde visa desenvolver um incremento de um software a ser entregue em determinado prazo.	F3 - Ciclo	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team		18,20, 21 e 22
24	A24 - Realizar o teste de Integração	Desenvolver e realizar o teste de integração	F4 - Encerramento	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team		23
25	A25 - Realizar o teste de sistemas	Desenvolver e realizar o teste de sistema	F4 - Encerramento	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team		24
26	A26 - Realizar a documentação do usuário	Desenvolver e realizar a documentação do usuário	F4 - Encerramento	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team		25

## Artifacts

ID	Nome	Descrição
1	Projeto Definido	Documento com definição do projeto
2	Datas Definidas	Documento com a definição das datas do desenvolvimento do projeto
3	Custos Estimados	Documento com os custos do projeto
4	Lista de Requisitos	Lista de requisitos do projeto

5	Requisitos e atribuições classificados por prioridade	Relatório com as prioridades dos requisitos e atribuições
6	Backlog do produto refinado	Lista de funcionalidades
7	Líder definido	Documento de definição do líder (scrum master)
8	Equipe definida	Documento de definição da equipe (development team)
9	Pacotes para desenvolver	Pacotes que serão desenvolvidos na sprint
10	Resultado da análise das ferramentas necessárias	Documento de avaliação das ferramentas
11	Resultado da Infra-estrutura necessária	Documento com a avaliação de infra-estrutura do projeto
12	Ferramentas a serem utilizadas definidas	Lista com as ferramentas que serão utilizadas
13	Infra-estrutura do projeto	Documento com a definição da infra-estrutura que será utilizada no projeto
14	Incremento do Backlog	Backlog atualizado
15	Status diário do projeto	Documento com o que foi realizado no projeto, o que será realizado e possíveis problemas para realização das atividades
16	Software Desenvolvido	Código fonte do projeto
17	Software Testado	Relatório de testes
18	Planejamento da Sprint	Documento com todo cronograma a ser realizado na sprint
19	Definido o que é considerado "Pronto"	É necessário definir o que é considerado pronto na sprint
20	Progresso da sprint	Momento no último dia do ciclo de desenvolvimento onde o Time Scrum se reúne com os stakeholders e apresenta o progresso do mesmo
21	Plano de Melhorias	A Retrospectiva da Sprint é uma oportunidade para o Time Scrum inspecionar a si próprio e criar um plano para melhorias a serem aplicadas na próxima Sprint
22	Produto apresentado	Após realizado o desenvolvimento do projeto a equipe deve apresentar o produto para o cliente
23	Sprints com iteratividade	Caso necessário, o ciclo das sprints podem ser repetidos.
24	Resultado do teste de integração	Relatório com todos os erros e sucessos encontrados durante a integração do software
25	Resultado do teste de sistemas	Relatório com todos os erros e sucessos encontrados durante nos sistemas

26	Documentação do usuário	Documento para o usuário, descrevendo as instruções de uso para as funcionalidades do sistema
----	-------------------------	---

## Templates

ID	Name	Description	Artifacts
1	Esforço por casos de uso_.xlsx	Documento que mede o esforço de desenvolvimento necessário do time de o para implementar todas as funções	Product Backlog
2	Tabela Complexidade (1).xlsx	Tabela de complexidade e duração das atividades	Sprint backlog

## Guidance

### *Guia de instalação*

ID	Name	Description
1	<a href="#">guia de instalação.odt</a>	Documento Guia de Instalação do sistema

## Artifacts Flow

ID	Input	A1 - Name Activities	Output
1		A1 - Definir o projeto	Projeto Definido
2	1 e 5	A2 - Estimar datas	Datas Definidas
3	2	A3 - Estimar custos	Custos Estimados
4	1	A4 - Realizar o levantamento dos Requisitos	Lista de Levantamento de Requisitos
5	4	A5 - Priorizar atribuições	Requisitos e atribuições classificados por prioridade
6	4	A6 - Refinar o Backlog do Produto	Backlog do produto refinado
7	1 e 2	A7 - Definir Líder	Líder definido
8	1, 2 e 7	A8 - Definir equipes	Equipe definida
9	6, 7 e 8	A9 - Definir os pacotes a serem desenvolvidos	Pacotes para desenvolver

10	1	A10 - Avaliar as ferramentas	Resultado da análise das ferramentas necessárias
11	1 e 10	A11 - Avaliar a infra-estrutura	Resultado da Infra-estrutura necessária
12	1 e 10	A12 - Definir as ferramentas	Ferramentas a serem utilizadas definidas
13	11	A13 - Definir a infra-estrutura	Infra-estrutura do projeto
14	9	A14 - Transformar o backlog do produto em um incremento	Incremento do Backlog
15	7, 8, 14, 18 e 19	A15 - Realizar a Daily	Status diário do projeto
16	15	A16 - Desenvolver o Software	Software Desenvolvido
17	16	A17 - Testar o Software	Software Testado
18	7, 8, 14 e 19	A18 - Sprint Planning	Planejamento da Sprint
19	7 e 8	A19 - Definir "pronto"	Definido o que é considerado "Pronto"
20	15	A20 - Realizar a Sprint Review (Revisão do Sprint)	Progresso da sprint
21	16, 17 e 20	A21 - Realizar a Sprint Retrospective (Retrospectiva do Sprint)	Plano de Melhorias
22	17	A22 - Apresentar produto ao cliente	Produto apresentado
23	18,20,21 e 22	A23 - Iterar as Sprints	Sprints com iteratividade
24	23	A24 - Realizar o teste de Integração	Resultado do teste de integração
25	24	A25 - Realizar o teste de sistemas	Resultado do teste de sistemas
26	25	A26 - Realizar a documentação do usuário	Documentação do usuário

## AA Guidance

ID	Name	Activity	Artifact
----	------	----------	----------

1	Guia de Instalação	A26 - Realizar a documentação do usuário	26 - Documentação do usuário
---	--------------------	--	------------------------------