
Modelo de Processo Ágil Projeto X

***Alexandre L'Erario, Breno Angelotti, Gabriel Romero, Jean
Gonçalves, João Goulart, Mateus Merscher, Renan Batel***

Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Câmpus Cornélio Procópio

Este modelo de processo de software apresenta uma metodologia de desenvolvimento ágil e cíclico para pequenos times de desenvolvimento com foco em projetos SaaS.

25 de setembro de 2018

Lista de figuras

1	Exemplo de figura com escala horizontal	7
2	Exemplo de figura sem escala	8
3	Exemplo de figura rotacionada	9

Lista de tabelas

1	Modifique a legenda e crie um label	6
---	---	---

Sumário

1	Introdução	4
2	Processo	4
2.1	Papéis	4
2.2	Atividades	5
3	Execução do projeto	5
3.1	Backlog e sprints	5
3.2	Estado atual	6
4	Referências bibliográficas	6
5	Elementos textuais - Alguns exemplos	6
5.1	Colocar elementos em itens	6
5.1.1	Uma subseção de terceiro nível	6
5.2	Tabelas	6
5.3	Figuras	7

1 Introdução

O modelo de processo de software apresentado neste documento é de estrutura ágil para equipes pequenas com projetos de empresas que tenham Software as a Service (SaaS). A proposta desse modelo é a autonomia do time de desenvolvimento e a visibilidade que cada desenvolvedor tem dentro do projeto, tudo isso contido dentro de um ciclo de desenvolvimento rápido e eficaz.

- Projeto X (Definir nome);
- Integrantes: Breno Angelotti; Gabriel Romero; Jean Carlos Gonçalves; João Victor Goulart de Almeida; Mateus Merscher; Renan Batel.
- Github: <https://github.com/goulartt/template>;

2 Processo

O modelo de processo de software desenvolvido é de categoria ágil com ciclo de vida cíclico. O foco desse processo é desenvolver de forma rápida, e dando autonomia para equipe de desenvolvimento, ideal para empresas que contenham SaaS e várias equipes pequenas (squads) de desenvolvimento.

2.1 Papéis

O ideal para utilização desse modelo é uma equipe de 5 a 7 pessoas, sendo que toda equipe deve conter um Customer (cliente), um Agile Coach, um Product Owner, uma equipe de desenvolvimento e um Line Manager (Opcional), cuja suas respectivas funções são:

- **Customer:** Aquele que irá ditar o que será entregue.
- **Agile Coach:** Ajuda a manter o fluxo de trabalho, facilitando as retrospectivas, as reuniões de planejamento do ciclo, organizar a equipe de desenvolvimento e garantir a entrega prevista do ciclo.
- **Product Owner:** Responsável pelo backlog e define prioridades das histórias, se comunicando diretamente com os stakeholders e apresentar ao cliente o andar do desenvolvimento do software.
- **Squad:** Desenvolvedores responsáveis por um conjunto de funcionalidades.
- **Line Manager:** responsável por no máximo 5 squads, irá alinhar com as equipes o que está sendo feito, participará em algumas reuniões para acompanhamento do squad sem influenciar no processo. Responsável pelo coaching e desenvolvimento de carreira individual de cada membro dos squads. Acompanha reclamações e problemas para criar planos de ação que melhorem o processo.

2.2 Atividades

Em atividades do processo relacionadas aos papéis temos:

- **Especificação de requisitos:** levantar os requisitos com o cliente (Product Owner);
- **Construção da história:** criar as histórias baseadas nos requisitos (Product Owner);
- **Definição de backlogs e prioridades:** montar o backlog e definir as prioridades dos itens (Product Owner);
- **Manter fluxo:** manter o fluxo das sprints e ajudar equipe de desenvolvimento (Agile Coach);
- **Planejamento de Sprint:** definição de itens e duração da sprint (Agile Coach e Squad);
- **Implementação da Sprint:** desenvolver os itens da sprint no tempo planejado (Squad);
- **Correções:** tempo alocado da equipe para resolver casos emergenciais não previstos (Squad);
- **Criação dos casos de teste:** os casos de teste são especificados e registrados de forma rastreável aos requisitos e então são agrupados de acordo com cada função. (Squad)
- **Construção dos testes:** os scripts de automação são criados; (Squad)
- **Execução dos testes:** os testes são executados nos ambientes necessários; (Squad)
- **Validação:** os resultados dos testes são analisados e o pacote é enviado para release caso não haja falhas; (Squad)
- **Documentação dos artefatos:** os artefatos da sprint são registrados (P.O, Agile Coach, Squad);
- **Versionamento:** os artefatos são versionados (P.O, Agile Coach, Squad);
- **Implantação:** o pacote é enviado para produção, se necessário (Squad);
- **Análise e priorização da manutenção:** o relatório de registro de erros é analisado e as ações/correções são priorizadas (Agile Coach);

3 Execução do projeto

Relacione as atividades com os integrantes, crie um cronograma conformed orientações

3.1 Backlog e sprints

– item obrigatório –

Evidencie todos os stakeholders envolvidos

3.2 Estado atual

Apresente os artefatos gerados em ordem cronológica, conforme processo.

4 Referências bibliográficas

Utilize o mendeley, o jabref ou diretamente o bibtex para gerenciar suas referências bibliográficas. As referências são criadas automaticamente de acordo com o uso no texto.

Exemplo: Redes de computadores, segundo [?] é considerada..... Já [?] apresenta uma versão...

Analisando os pressupostos de [?] e [?] concluímos que....

5 Elementos textuais - Alguns exemplos

Esta seção apresenta exemplos de elementos textuais. **Remova-a da versão final do texto.**

5.1 Colocar elementos em itens

Texto antes da lista

- First item in a list
- Second item in a list
- Third item in a list

5.1.1 Uma subseção de terceiro nível

Exemplo de uma subseção

5.2 Tabelas

Utilize o site <http://www.tablesgenerator.com/> para elaborar as tabelas de seu trabalho. Para adicionar uma tabela utilize: a tag input, passando o arquivo da tabela como parametro

Tabela 1: *Modifique a legenda e crie um label*

Este é um exemplo de tabela	C1		C2	
Você pode criar a tabela no excel	1	2	3	4
Exportar para CSV	5	6	7	8
E importar no Table Generator	9	10		
<i>Gere o tex, e adicione em seu arquivo</i>				

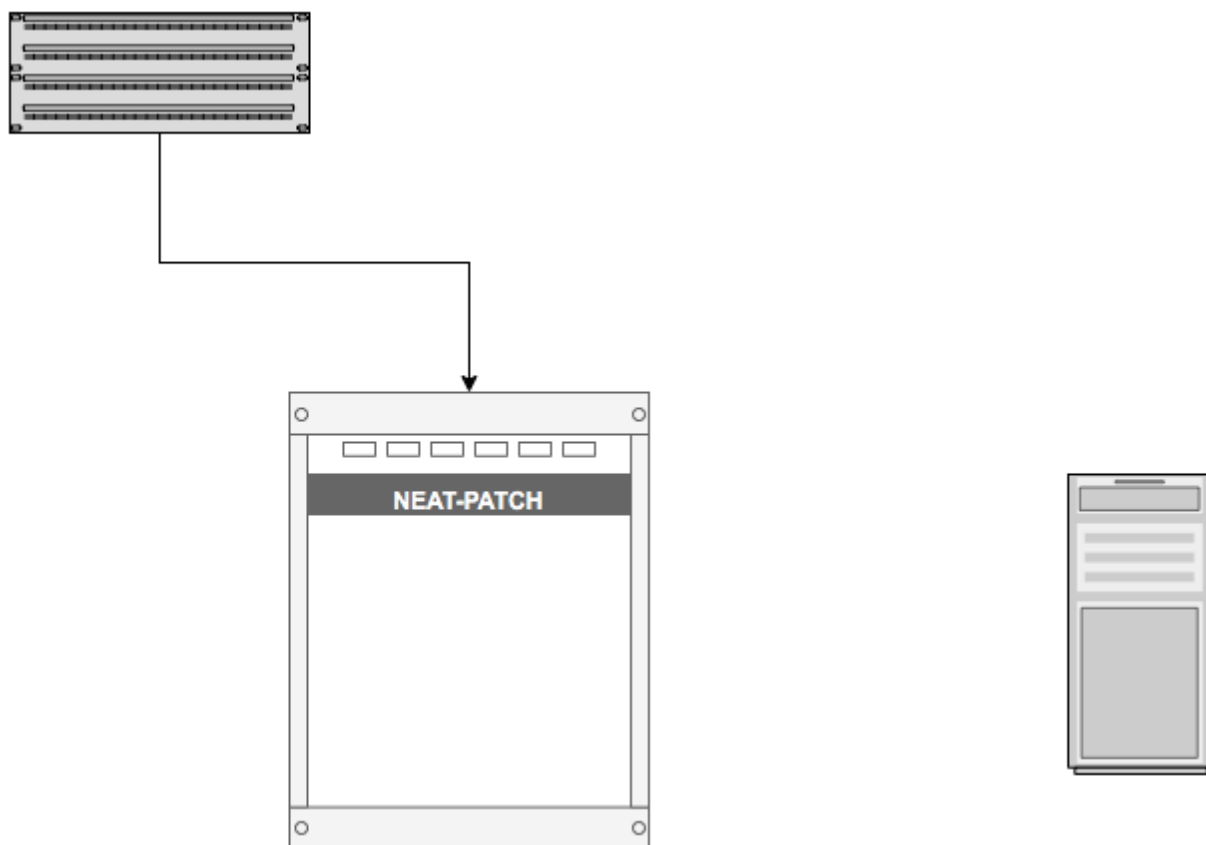


Figura 1: *Exemplo de figura com escala horizontal*

Dentro do arquivo você deve definir o label e pode utilizá-lo para referenciar. Exemplo: Na tab 1 temos a relação de

Você também pode modificar a tabela manualmente, incluindo, por exemplo h! dentro de sua definição. Veja no exemplo tab2.tex

5.3 Figuras

As figuras podem ser no formato PDF, JPG, PNG. Você pode referenciá-las da mesma maneira que tabelas. Exemplo: A figura 1 apresenta.....

Não se preocupe o local em que a figura será renderizada em seu texto. Preocupe-se em criar referência para ela, ou seja, toda figura e tabela deve conter pelo menos uma referência no texto.

Você pode rotacionar figuras também. Para isso utilize o parâmetro `angle=-90`. Repare que a escala da figura foi modificada pelo parametro `height`. Você também pode utilizar `scale`

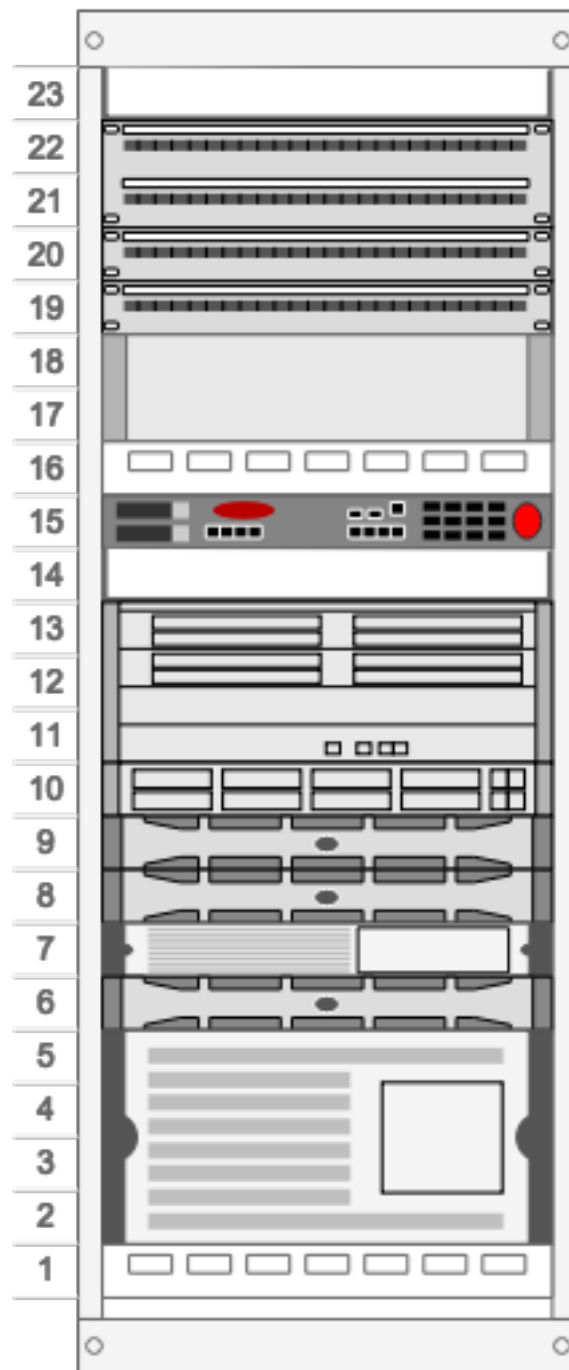


Figura 2: *Exemplo de figura sem escala*



Figura 3: *Exemplo de figura rotacionada*