

# 00

CL12 - CL11

# Ae

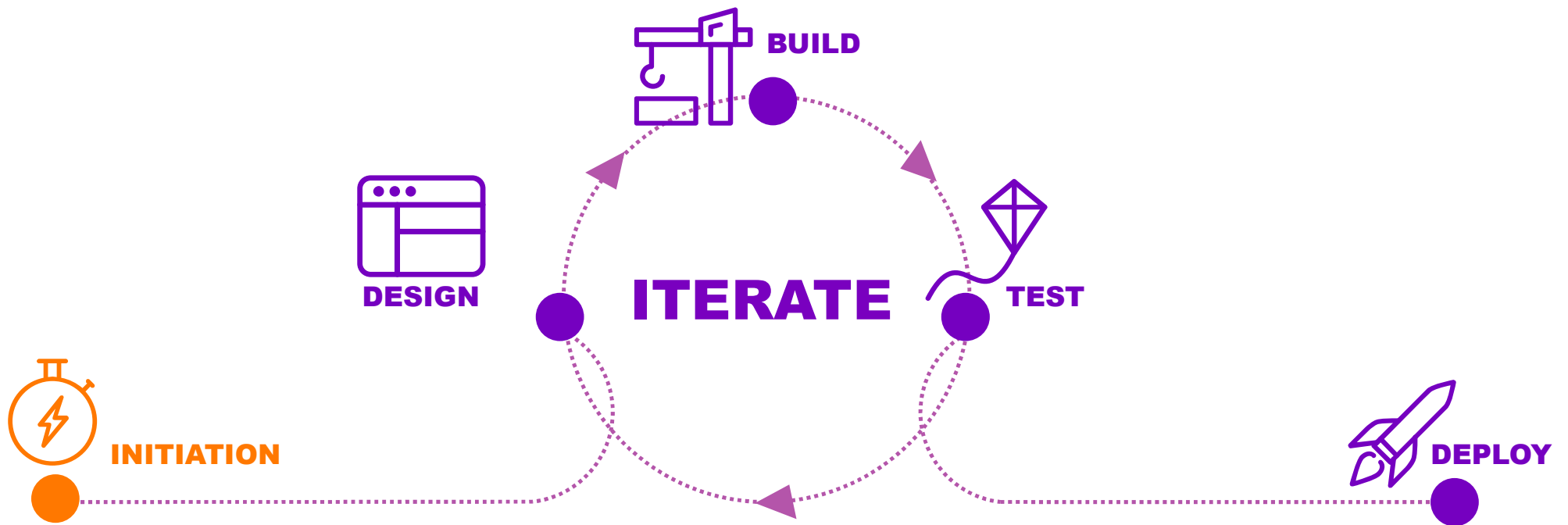
Analyst experience

# Software Development Life Cycle



\*\*\*Confidential\*\*\*

# Project lifecycle:



# 01

CL12 - CL11

# Ae

Analyst experience

## Introdução ao Agile



# Entrega ágil

## O que é Agile?

- Um termo abrangente para diferentes métodos que promovem uma abordagem de gerenciamento e entrega de projetos enraizada no desenvolvimento iterativo e incremental, com inspeção e adaptação frequentes.
- O Agile é muito mais do que um "novo processo". É uma maneira culturalmente diferente de construir software, enfatizando o envolvimento frequente das principais partes interessadas e a colaboração.



# O que está no coração do Agile?



“Na entrega convencional de produtos ou serviços, a reflexão e as melhorias chegam tarde demais para mudanças significativas.

No Agile, fazemos essas coisas todos os dias de cada iteração de cada incremento de programa em toda a iniciativa.”

*Alistair Cockburn, Co-author, Agile Manifesto,*  
<http://alistair.cockburn.us>

**Colaborar**

**Entregar**

**Refletir**

**Melhorar**

# O ciclo de vida e as funções do Scrum

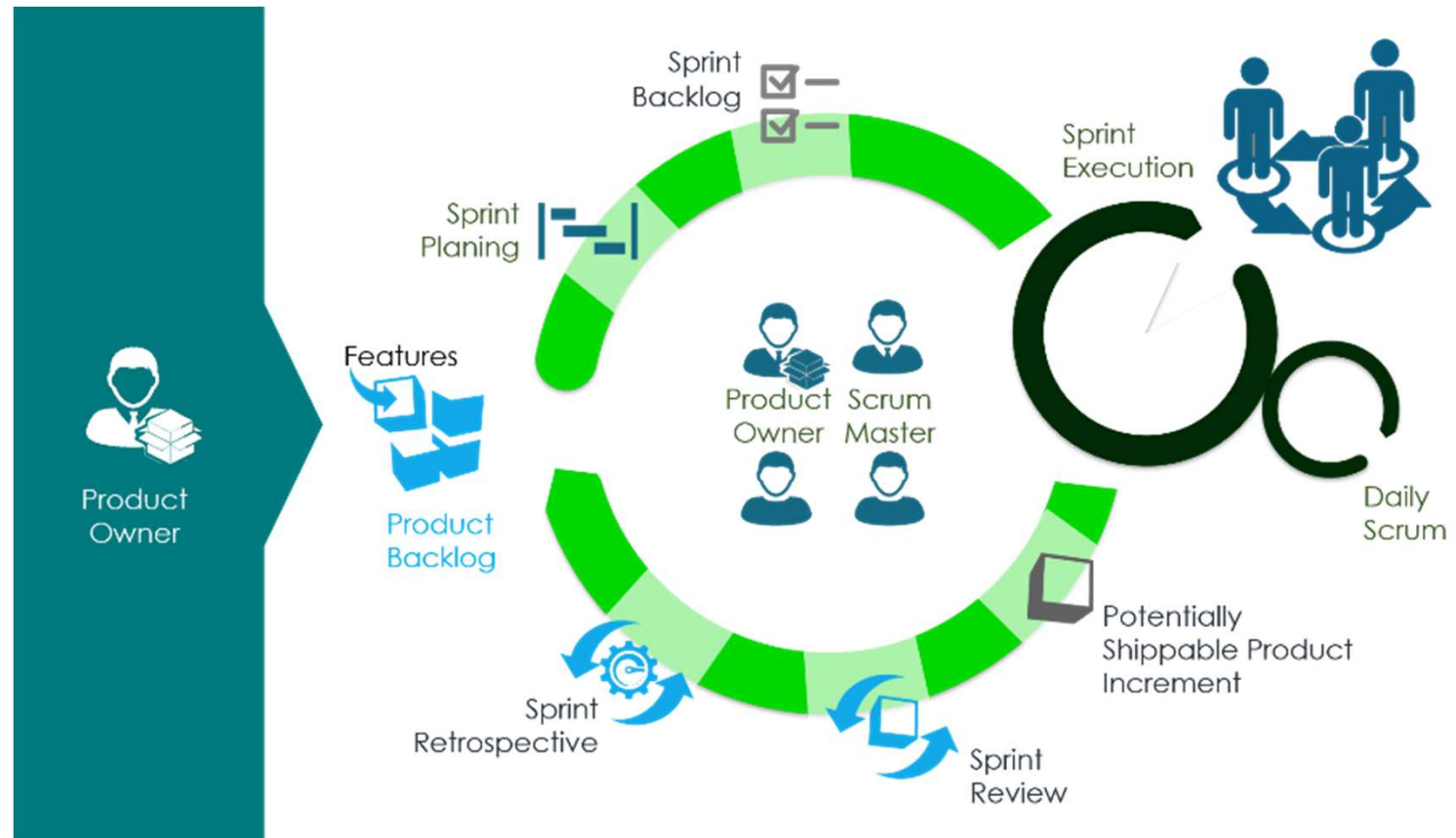


## Principais funções do scrum:

- Proprietário do produto
- Mestre Scrum
- Equipe Scrum

## Objetivos do Sprint:

- Pequenos incrementos.
- Projeto, construído, testado e aceito pelo Product Owner antes do final de cada sprint.
- Incremento entregável criado a cada sprint.
- Inspeção e adapte (falhe rápido, aprenda rapidamente).



# 02

CL12 - CL11

**Ae**

Analyst experience

## Definição do escopo do projeto:

# Escopo do projeto

- O escopo do projeto é o trabalho que precisa ser realizado para entregar um produto, serviço ou resultado com os recursos e funções especificados por meio de um conjunto de planos, estágios, atividades, tarefas, marcos e entregas.
- O escopo do projeto delinea o que está incluído no projeto e o que deve ser alcançado de acordo com o Contrato.
- O gerenciamento do escopo do projeto é o processo sistemático e eficaz de **identificar, definir, validar e controlar todos os trabalhos necessários** para que o projeto seja concluído com sucesso.





# 03

CL12 - CL11

## Ae

Analyst experience

## Coleta de requisitos





# Realize o workshop de coleta de requisitos

Accenture Technology

CL12 - CL11

# Ae

Analyst experience

TECHNOLOGY CORE  
LEARNING JOURNEY  
EARNING JOURNEY

# Client update



**Reunião com os stackholders do cliente, para uma série de workshops de coleta de requisitos para produzir um conjunto de requisitos detalhados.**



# Resumo do módulo

- A entrevista com stakeholder constitui a base para o desenvolvimento de requisitos pormenorizados.
- Os workshops de coleta de requisitos devem ter uma agenda específica e um conjunto específico de perguntas de entrevista para atingir o objetivo pretendido do workshop.



# 04

CL12 - CL11

**Ae**

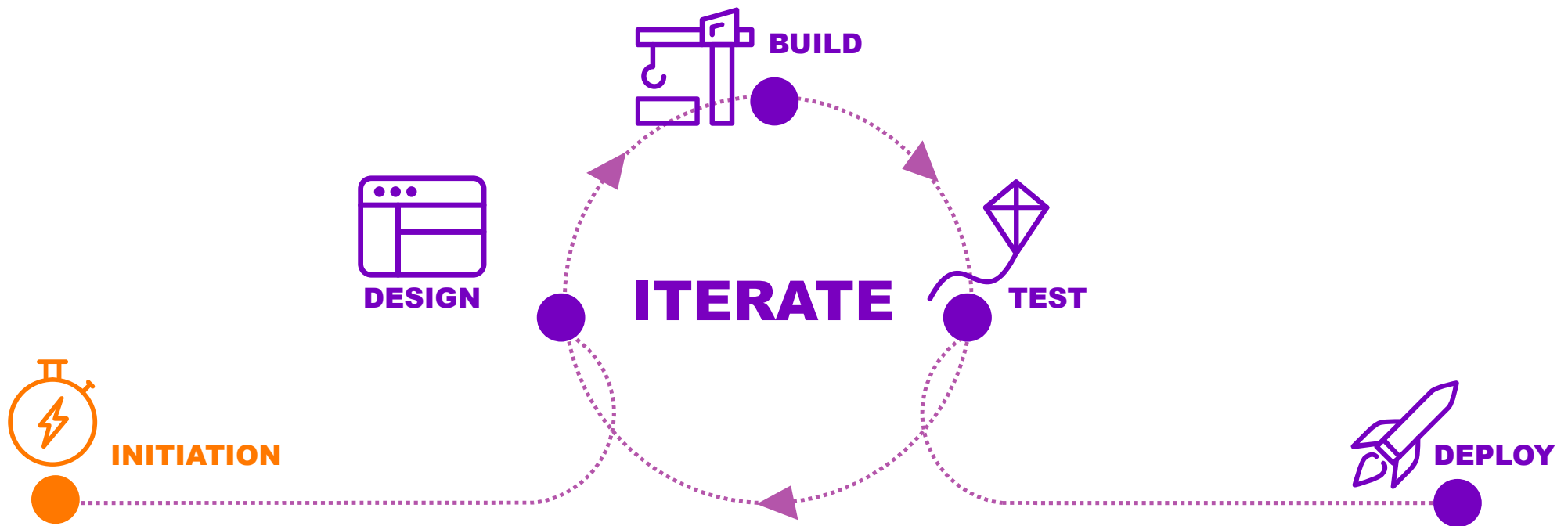
Analyst experience

## Design funcional e prototipagem



\*\*\*Confidential\*\*\*

# Ciclo de vida do projeto: onde estamos agora?

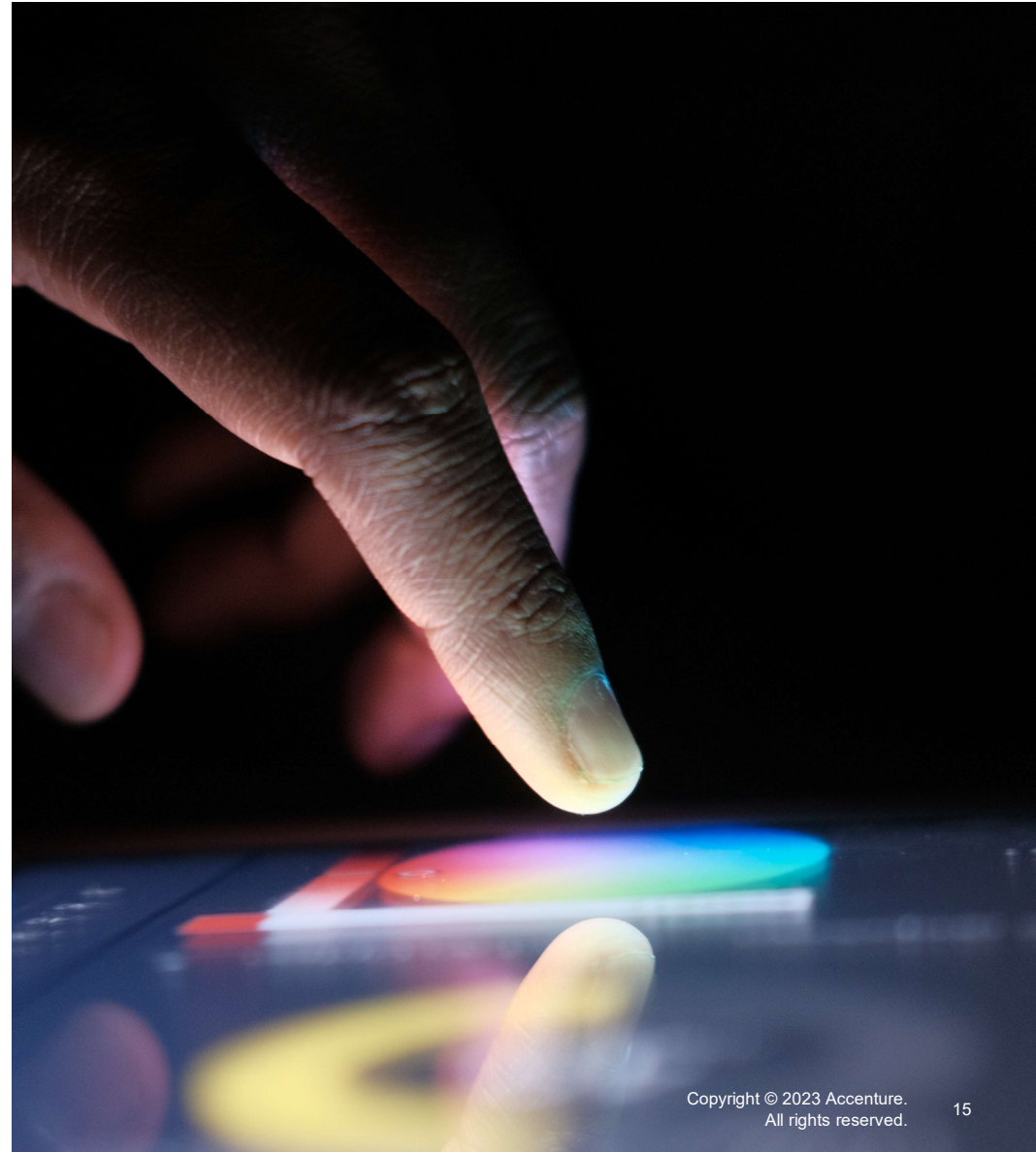




# Design funcional ou definição de prototipagem

Design funcional ou prototipagem é a atividade de projetar e construir uma versão reduzida, mas funcional, do sistema desejado.

Um design ou protótipo funcional define "o **que**" é necessário, juntamente com o comportamento esperado do sistema.



# Princípios de usabilidade


As características que tornam uma solução utilizável são que ela é:





# Processo de revisão das stakeholders

As etapas envolvidas em uma revisão das partes interessadas são:



**Prepare-se  
para a  
revisão**

**Revisão de  
conduta**

**Corrigir e  
esclarecer**

**Obter  
aprovação**

# 05

CL12 - CL11

## Ae

Analyst experience

## Projeto de teste detalhado



# Atualização do cliente



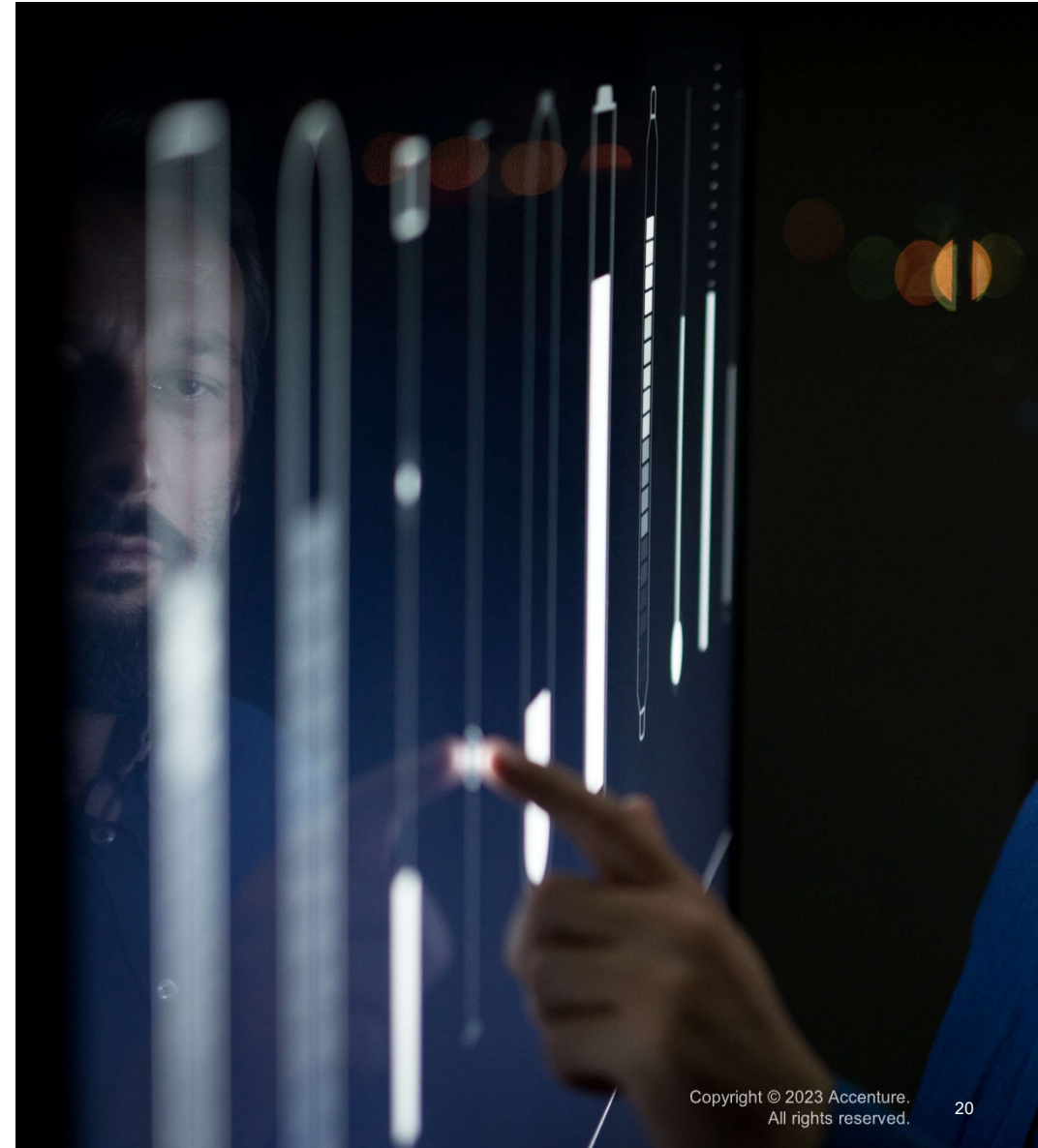
**Estamos em Iteration-Design e nossa equipe agora precisa concluir os projetos de teste para garantir que estamos prontos para o início do Iteration-Test.**



# TCER definition

**As condições de teste definem os testes a serem realizados e devem sempre corresponder aos estágios de desenvolvimento a que se referem e aos requisitos e projetos que pretendem provar:**

- Projete condições de teste de produto (teste de sistema) para testar os requisitos do produto.
- Condições de teste de montagem de projeto para testar os projetos.
- Condições de teste de componentes de projeto para testar as especificações detalhadas do projeto.



# 06

CL12 - CL11

# Ae

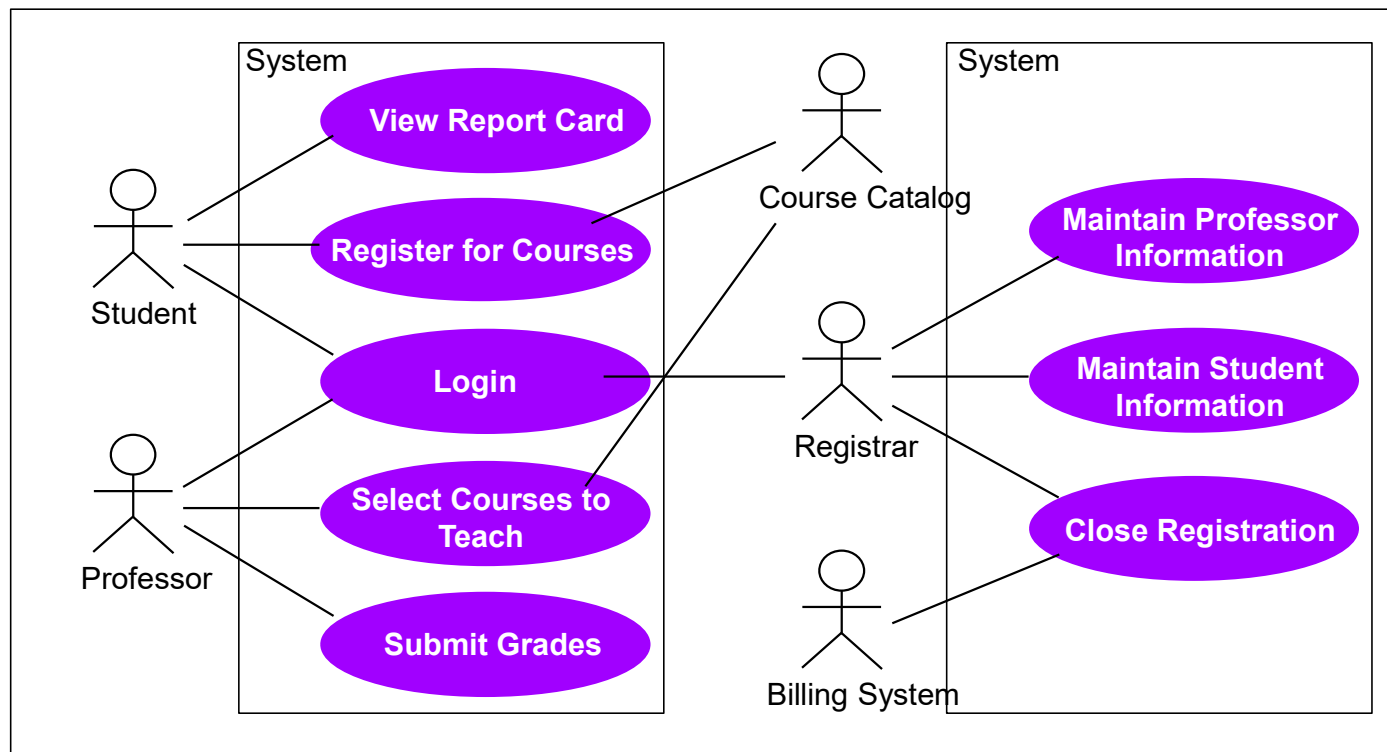
Analyst experience

## Casos de uso



# O que é um caso de uso?

- Um caso de uso é uma sequência de ações que um ator executa para alcançar a funcionalidade desejada do sistema.
- Ele define a interação do ator com o sistema.



# Desenvolver casos de uso: Estágios

## Identifique casos de uso

1. Encontre atores.
2. Encontre casos de uso
3. Descreva as interações entre atores e casos de uso.
4. Priorize os casos de uso

## Definir casos de uso

1. Use o diagrama para ilustrar o fluxo do caso de uso.
2. Crie modelos.
3. Adote uma abordagem iterativa.
4. Atenda a todos os requisitos funcionais.

## Consolide casos de uso

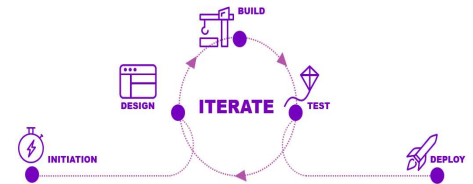
1. Identificar casos de uso semelhantes, comportamentos comuns e casos de uso complexos.
2. Reestruture o modelo de caso de uso conforme necessário

## Validar casos de uso

1. Garanta a consistência entre requisitos e casos de uso.
2. Organize sessões de revisão com SMEs e usuários.



# Importância dos casos de uso



Os casos de uso são importantes para várias equipes durante o SDLC.

## Equipe de Análise

- Melhore a comunicação entre os membros da equipe.
- Incentive um acordo comum sobre os requisitos do sistema.
- Revele alternativas e exceções de processo, termos indefinidos e questões pendentes.
- Revele o que pertence fora do escopo do projeto.
- Transforme processos manuais em processos automatizados.

## Equipe de Desenvolvimento

- Melhore a comunicação entre os membros da equipe.
- Ajude a equipe a reconhecer padrões e contextos em requisitos funcionais.
- Facilitar a priorização do trabalho.

## Equipe de Teste

- Ajude a encontrar lacunas entre os requisitos e o software desenvolvido.
- Confirme se o software funciona corretamente.





# 07

CL12 - CL11

# Ae

Analyst experience

## Storytelling



# Exemplos de users stories

User Story		
As a/an	I want	So that
Supervisor	To create an account on Salesforce.com	I can organize the sales contacts and business to be sold and not require GSO approval.
Account User	To associate a new account to an existing account	I can link accounts belonging to the same business
Account User	To search for all accounts based on specific criteria	I can locate accounts based on any available information for that account.



# 08

CL12 - CL11

## Ae

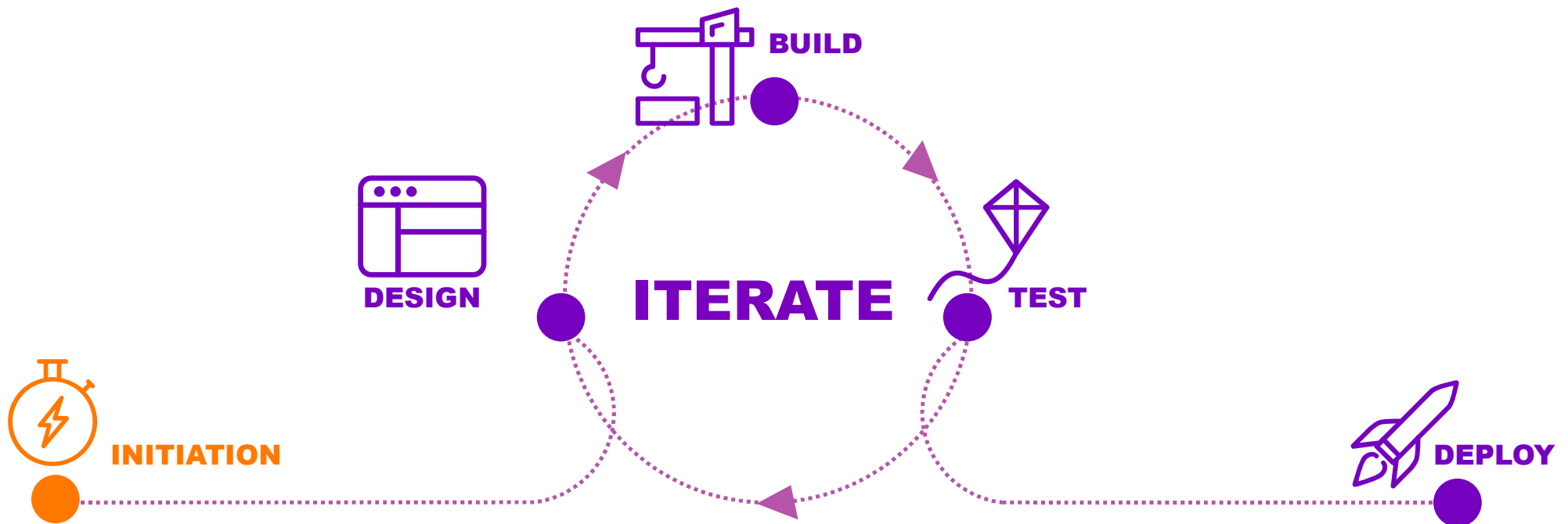
Analyst experience

## Visão geral da BUILD



\*\*\*Confidential\*\*\*

# Project lifecycle: Where are we now?



# O que é Build?

**A construção envolve a implementação de requisitos e o desenvolvimento da solução.**

**Durante a construção:**

- O desenvolvimento real da solução acontece, com base no design que foi formulado em Design.
- A configuração e a personalização ocorrem.



# 09

CL12 - CL11

## Ae

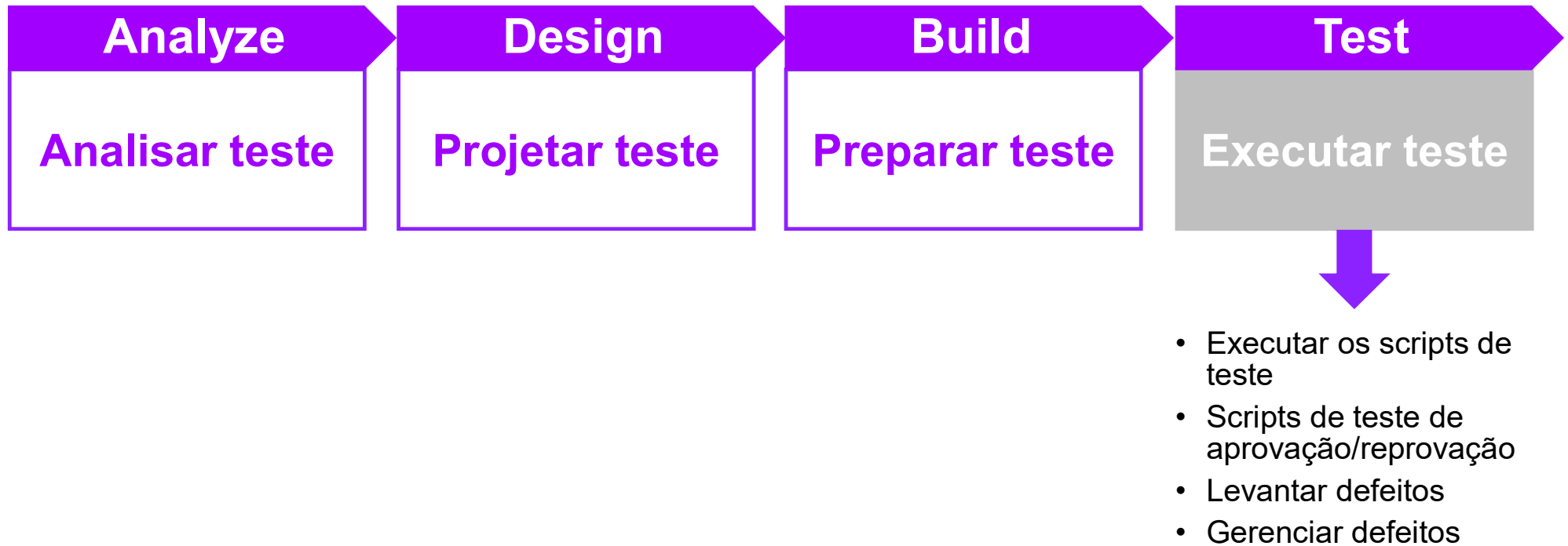
Analyst experience

# Execução de testes



# Processo de teste

Testes em todo o ciclo de vida de desenvolvimento de software...



# RESUMO

CL12 - CL11

**Ae**

Analyst experience

- 01 - SDLC**
- 02 - Definição do escopo**
- 03 - Coleta de requisitos**
- 04 - Design funcional e prototipagem**
- 05 - Projeto de teste detalhado**
- 06 - Casos de uso**
- 07 - Storytelling**
- 08 - Visão geral da BUILD**
- 09 - Execução de testes**

>





# **Que dúvidas você tem?**