



TRIBUNAL REGIONAL ELEITORAL DO RN
SECRETARIA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

MANUAL DO PROCESSO
DESENVOLVIMENTO DE *SOFTWARE*

APRESENTAÇÃO

O desenvolvimento de *software* no âmbito do TRE-RN é realizado de forma iterativa e incremental, baseado no modelo de gerenciamento de projetos *Scrum*. A atividade de desenvolvimento é dividida em etapas chamadas *sprints*, ao final da qual uma versão parcial da solução de *software* é produzida e avaliada pelo demandante.

Este processo contempla as atividades realizadas ao longo de uma *sprint*, incluindo as reuniões diárias, implementações, testes e implantações. Considera também a apresentação da versão parcial da solução para o Dono do Produto, ao final da *sprint*.

CONTROLE DE VERSÃO

QUADRO RESUMO	
Versão:	2.0
Elaboração:	Coordenadoria de Sistemas/STIC
Aprovação:	Comitê Executivo de TIC
Referências legais e boas práticas:	Scrum

QUADRO DE REVISÕES			
DATA	VERSÃO	ALTERAÇÃO	RESPONSÁVEL
17/11/2017	1.0	Versão inicial.	George Melo de Freitas Barbalho
01/08/2019	2.0	Revisão do modelo adaptando-o aos novos processos modelados em 2019. Mudança do nome " <i>Desenvolvimento de Sistemas Administrativos</i> " para " <i>Desenvolvimento de Software</i> ".	Osmar Fernandes de Oliveira Júnior

ÍNDICE

1. VISÃO GERAL DO PROCESSO	4
2. ATIVIDADES	4
2.1. Realizar Reunião do Dia	4
2.2. Implementar os Requisitos da Sprint	4
2.3. Testar os Requisitos Implementados	5
2.4. Implantação de Sistemas Internos	5
2.5. Apresentar a Sprint	5
2.6. Elaborar Relatório de Aceitação da Sprint	5
3. EXECUTORES	6
3.1. Time Scrum	6
3.2. Gerente do Projeto	6
3.3. Dono do Produto	6
4. QUADRO RESUMO	6

1. VISÃO GERAL DO PROCESSO

O processo de **Desenvolvimento de Software** é composto por seis atividades e três papéis distintos, e é realizado em cada *sprint* de desenvolvimento, imediatamente após o gerenciamento de escopo e requisitos. A representação do processo em *Business Process Model Notation* (BPMN) é apresentada a seguir.

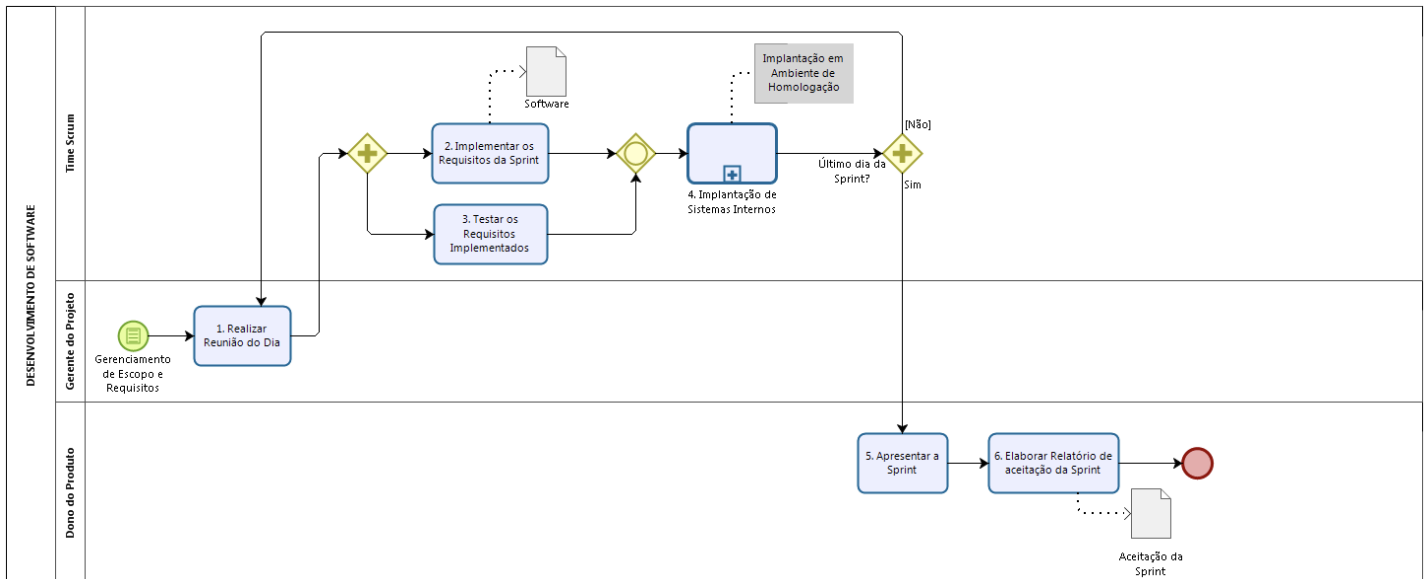


Figura 1. Processo Completo - Desenvolvimento de Software

2. ATIVIDADES

As atividades que são executadas ao longo da realização do processo são apresentadas a seguir.

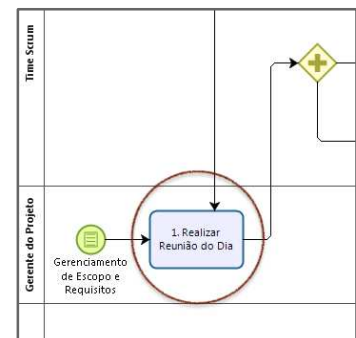
2.1. Realizar Reunião do Dia

DESCRIÇÃO:

O Gerente de Projetos inicia o dia realizando uma reunião com o *Time Scrum*, com o objetivo de avaliar o que foi feito no dia anterior, o que será feito ao longo do dia corrente e quais as dificuldades enfrentadas e que precise de sua atuação.

EXECUTOR:

Gerente do Projeto



2.2. Implementar os Requisitos da Sprint

DESCRIÇÃO:

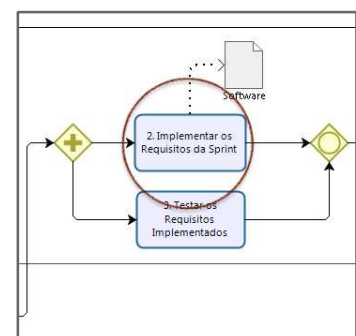
Consiste na codificação dos itens do *Backlog* da *Sprint* agendados para serem implementados no dia. Para essa codificação, lança-se mão da documentação produzida ao longo do subprocesso Gerenciamento de Escopo e Requisitos.

EXECUTOR:

Time Scrum

ARTEFATO:

Software



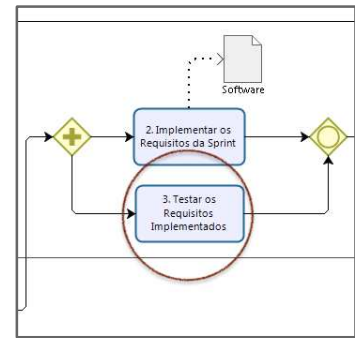
2.3. Testar os Requisitos Implementados

DESCRIÇÃO:

Ao longo do dia tudo que é produzido pelo *Time Scrum* é imediatamente testado em busca de possíveis falhas de codificação. Caso necessários, os ajustes são feitos de pronto.

EXECUTOR:

Time Scrum



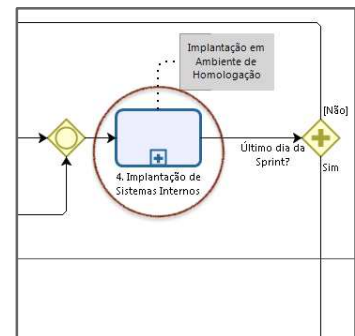
2.4. Implantação de Sistemas Internos

DESCRIÇÃO:

Consiste em um subprocesso responsável pela implementação de uma versão parcial ou final de uma solução de software, levando em consideração a arquitetura de sistemas adotada pelo Tribunal. As atividades que integram este subprocesso são de natureza automatizada.

EXECUTOR:

Time Scrum



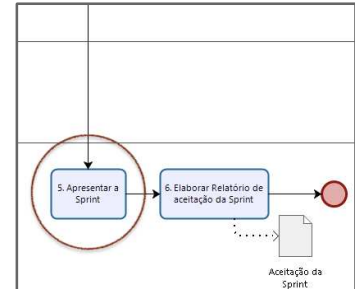
2.5. Apresentar a Sprint

DESCRIÇÃO:

Após a *sprint* ser concluída, o Dono do Produto é apresentado às funcionalidades que foram implementadas, e tem a oportunidade de conferir os detalhes da solução.

EXECUTOR:

Dono do Produto



2.6. Elaborar Relatório de Aceitação da Sprint

DESCRIÇÃO:

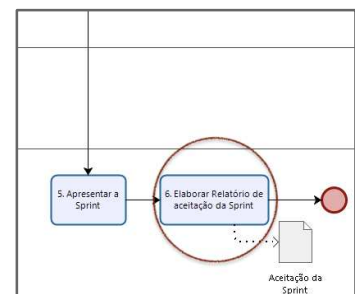
O Dono do Produto formaliza o aceite da *Sprint* registrando-o no documento *Aceitação da Sprint*, possibilitando assim a continuidade do projeto para as etapas posteriores.

EXECUTOR:

Dono do Produto

ARTEFATO:

Aceitação da Sprint



3. EXECUTORES

As atividades estão dispostas em raias que representam o campo de ação de cada um dos executores do processo. Baseando-se nas práticas da metodologia *Scrum*, são definidos três executores, conforme mostrado a seguir.

3.1. Time Scrum

Servidores responsáveis pela implementação e testes, com base nos requisitos levantados pelo demandante e pelo Dono do Produto. Nos projetos de desenvolvimento de soluções de *software*, o Time *Scrum* é formado por servidores da SDS.

3.2. Gerente do Projeto

Servidor responsável por gerenciar o projeto, tomando as medidas necessárias para que o mesmo seja executado corretamente e que os resultados esperados pelo demandante sejam atingidos. Nos projetos de desenvolvimento de soluções de *software*, o Gerente de Projetos habitualmente é um servidor da SDS.

3.3. Dono do Produto

Servidor(es) responsável(is) por especificar os requisitos negociais da solução de *software* solicitada, validando as entregas parciais e final realizadas pela equipe de desenvolvimento.

4. QUADRO RESUMO

O quadro resumo a seguir apresenta as atividades e artefatos produzidos ao longo do processo agrupados por executores.

EXECUTOR	ATIVIDADE	ARTEFATO
Time <i>Scrum</i>	2. Implementar os Requisitos da <i>Sprint</i> 3. Testar os Requisitos Implementados 4. Implantação de Sistemas Internos	• <i>Software</i>
Gerente do Projeto	1. Realizar Reunião do Dia	
Dono do Produto	5. Apresentar a <i>Sprint</i> 6. Elaborar Relatório de Aceitação da <i>Sprint</i>	• Aceitação da <i>Sprint</i>

O gráfico a seguir ilustra a quantidade de atividades e de artefatos produzidos pelos demandantes.

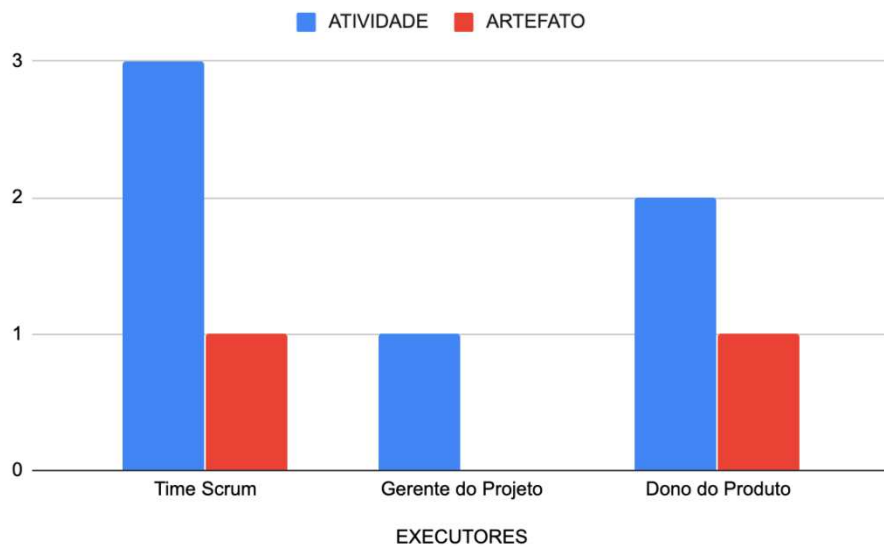


Figura 2. Atividades e Artefatos por Executores