



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

**MANUAL DO PROCESSO  
DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE**

Natal-RN  
Agosto/2019

## 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

|  |   |
|--|---|
| <b>1. VISÃO GERAL DO PROCESSO</b>              | 4 |
| <b>2. ATIVIDADES</b>                           | 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 |
| <b>3. EXECUTORES</b>                           | 6 |
| 3.1. Time Scrum                                | 6 |
| 3.2. Gerente do Projeto                        | 6 |
| 3.3. Dono do Produto                           | 6 |
| <b>4. QUADRO RESUMO</b>                        | 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.

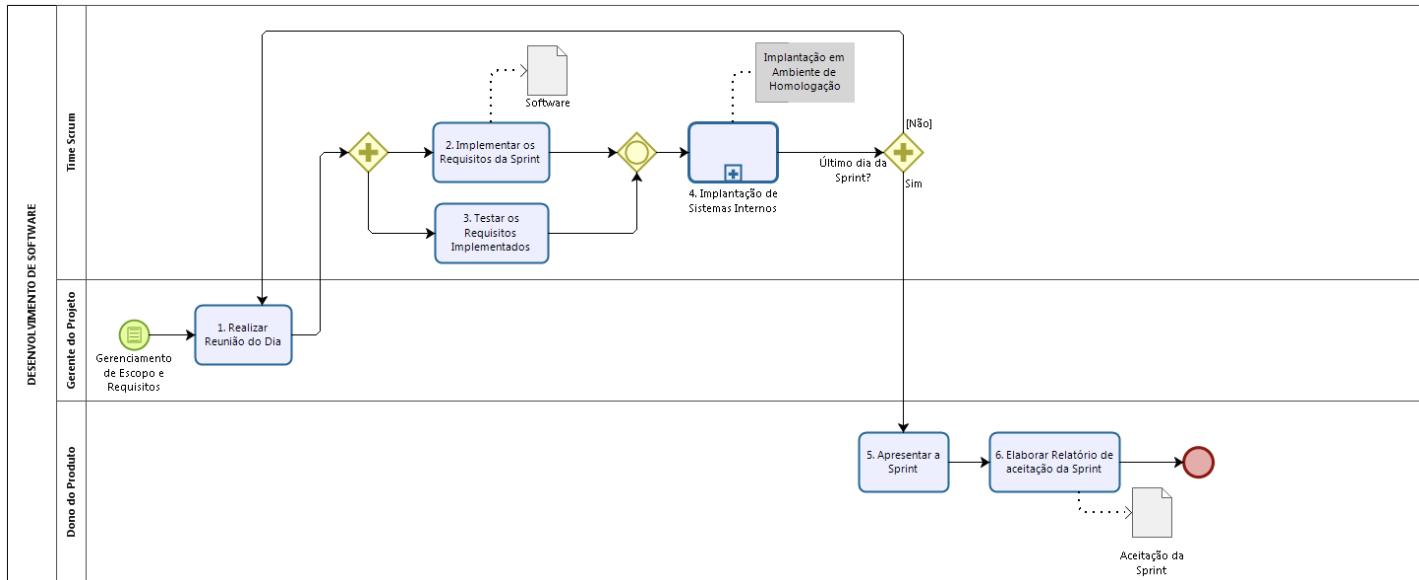


Figura 1. Processo Completo - Desenvolvimento de Software

## 2. ATIVIDADES

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

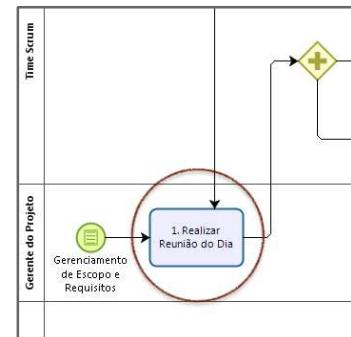
### 2.1. Realizar Reunião do Dia

#### DESCRÍÇÃO:

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

#### DESCRÍÇÃO:

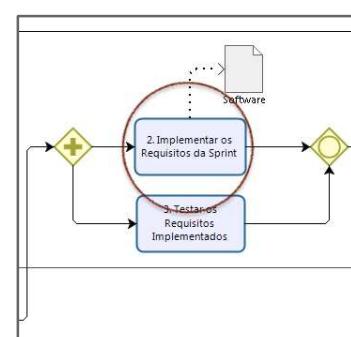
Consiste na codificação dos itens do *Backlog* da *Sprint* agendados para serem implementados no dia. Para essa codificação, lança-se mão da documentação produzida ao longo do subprocesso Gerenciamento de Escopo e Requisitos.

#### EXECUTOR:

Time Scrum

#### ARTEFATO:

Software



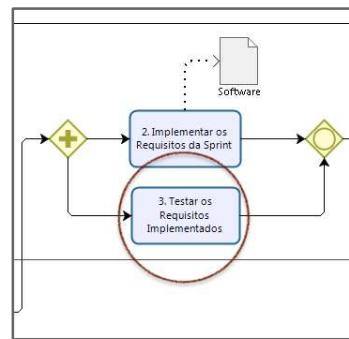
## 2.3. Testar os Requisitos Implementados

## 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



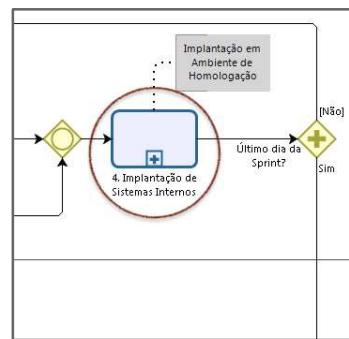
## 2.4. Implantação de Sistemas Internos

## DESCRIÇÃO:

Converte 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



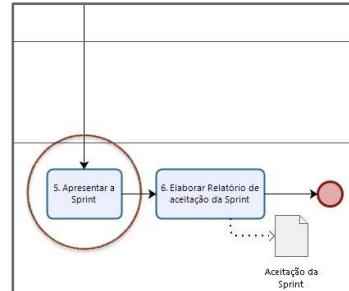
## 2.5. Apresentar a *Sprint*

## 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:

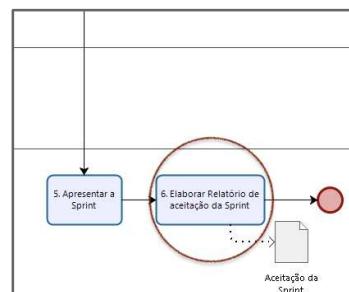
O Dono do Produto formaliza o aceite da *Sprint* registrando-o no documento Aceitação da *Sprint*, possibilitando assim a continuidade do projeto para as etapas posteriores.

## 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

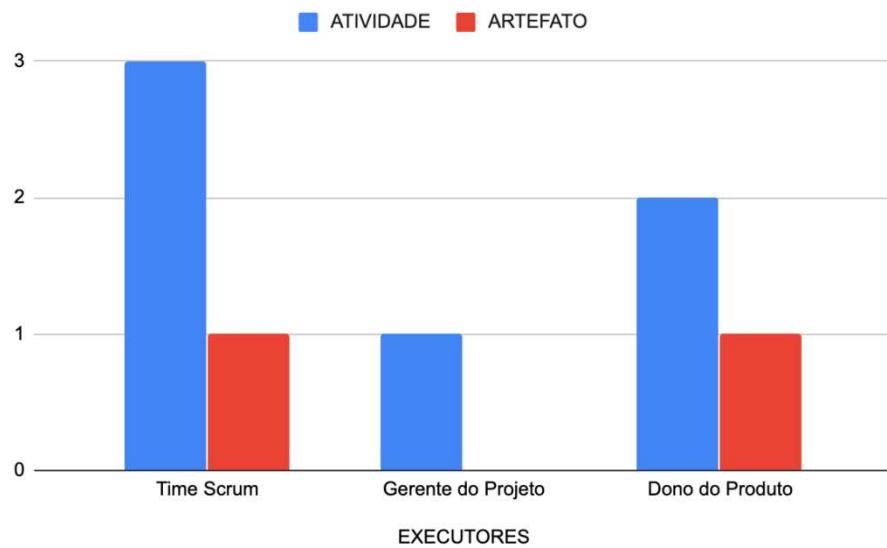
Servidor(es) responsável(is) por especificar os requisitos negociais da solução de software solicitada, validando as entregas parciais e final realizadas pela equipe de desenvolvimento.

### 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><br>3. Testar os Requisitos Implementados<br>4. Implantação de Sistemas Internos | • Software                   |
| Gerente do Projeto | 1. Realizar Reunião do Dia  |                              |
| Dono do Produto    | 5. Apresentar a <i>Sprint</i><br>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**