



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

MANUAL DO PROCESSO  
**DESENVOLVIMENTO DE *SOFTWARE***  

---

**Versão 3.0**

## 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:	3.0
Elaboração:	Coordenadoria de Sistemas/STIC
Aprovação:	Comitê Executivo de TIC
Referências legais e boas práticas:	Scrum

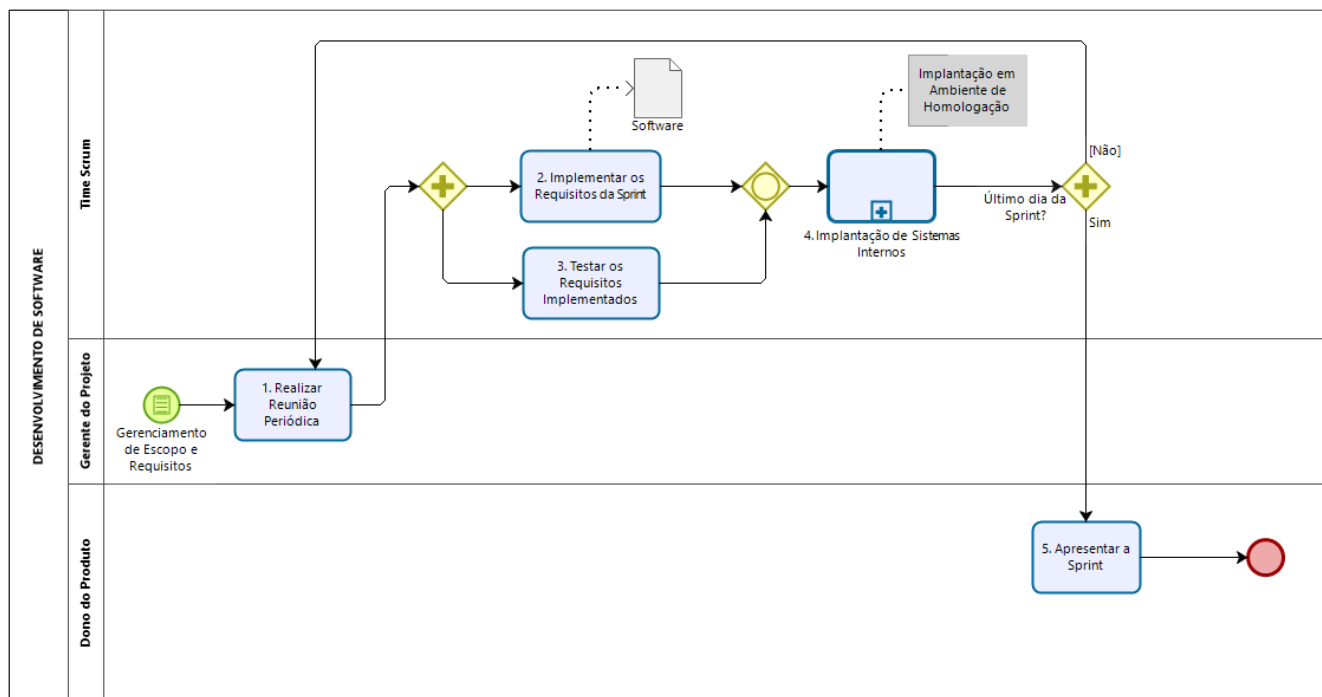
QUADRO DE REVISÕES			
DATA	VERSÃO	ALTERAÇÃO	RESPONSÁVEL
17/11/2017	1.0	Versão inicial.	George Melo de Freitas Barbalho
01/08/2019	2.0	Revisão do modelo adaptando-o aos novos processos modelados em 2019. Mudança do nome " <i>Desenvolvimento de Sistemas Administrativos</i> " para " <i>Desenvolvimento de Software</i> ".	Osmar Fernandes de Oliveira Júnior
11/06/2020	3.0	- Modificada a atividade " <i>Realizar reunião do dia</i> " para " <i>Realizar reunião periódica</i> ". - Removida a atividade " <i>Elaborar relatório de aceitação da Sprint</i> ".	George Melo de Freitas Barbalho

## ÍNDICE

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

## 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.



Powered by  
**bizagi**  
Modeler

Figura 1. Processo Completo - Desenvolvimento de Software

## 2. ATIVIDADES

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

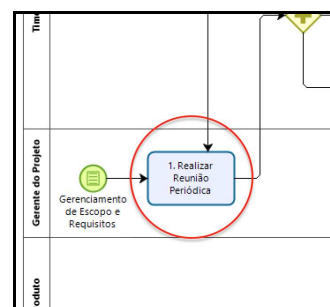
### 2.1. Realizar Reunião do Dia

#### 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:

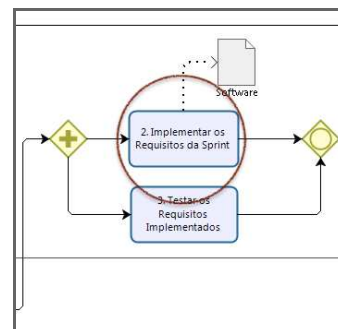
Consiste na codificação dos itens do *Backlog* da *Sprint* agendados para serem implementados no dia. Para essa codificação, lança-se mão da documentação produzida ao longo do subprocesso Gerenciamento de Escopo e Requisitos.

### EXECUTOR:

Time *Scrum*

### ARTEFATO:

*Software*



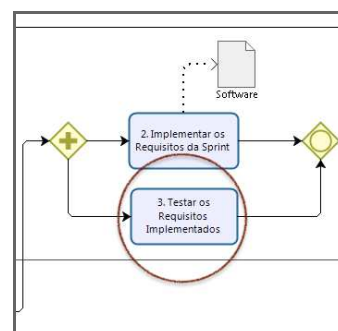
## 2.3. Testar os Requisitos Implementados

### 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*



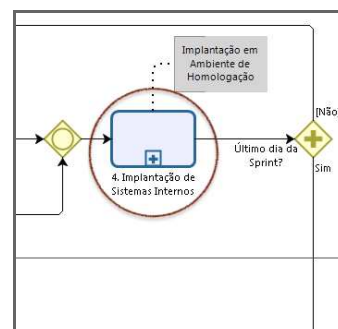
## 2.4. Implantação de Sistemas Internos

### 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*



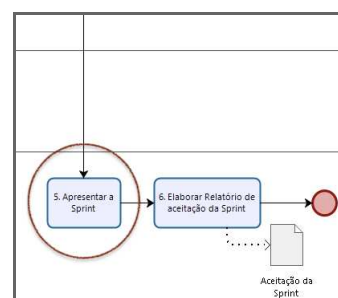
## 2.5. Apresentar a *Sprint*

### 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



### 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

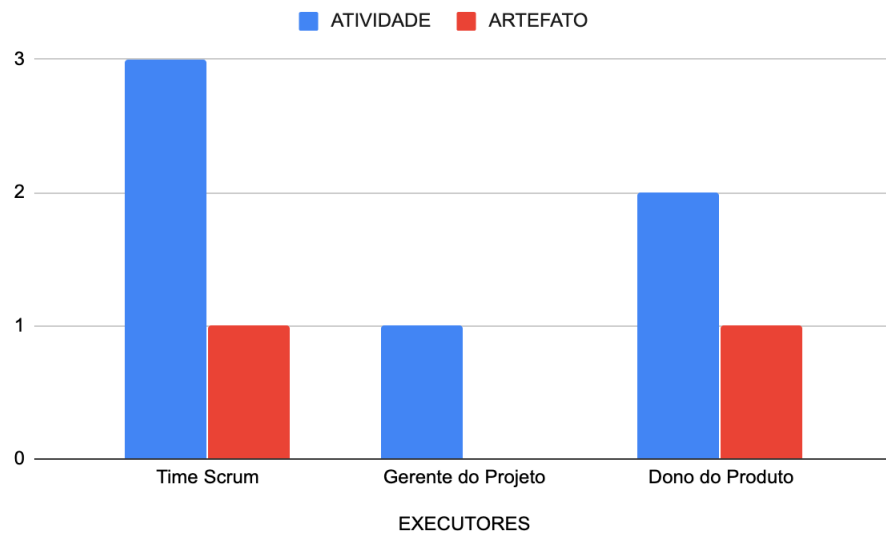
Servidor(es) responsável(is) por especificar os requisitos comerciais da solução de *software* solicitada, validando as entregas parciais e final realizadas pela equipe de desenvolvimento.

### 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 Periódica	
Dono do Produto	5. Apresentar a <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**