



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

MANUAL DO PROCESSO
GERENCIAMENTO DE ESCOPO E REQUISITOS
Versão 2.0

APRESENTAÇÃO

Ao longo do desenvolvimento de uma solução de *software*, a área técnica tem que manter o controle do escopo do produto, gerenciando adequadamente os requisitos propostos pelo solicitante. Uma forma de se conseguir uma boa aderência entre o que foi implementado e o que foi solicitado é utilizar protótipos não funcionais para validação preliminar, onde eventuais ajustes são mais simples de serem feitos e gastam menos tempo e recursos.

O objetivo deste processo é garantir essa aderência. Ele é realizado a cada *sprint*, sempre no início, e norteia o Time *Scrum* ao longo do que precisa ser desenvolvido.

CONTROLE DE VERSÃO

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

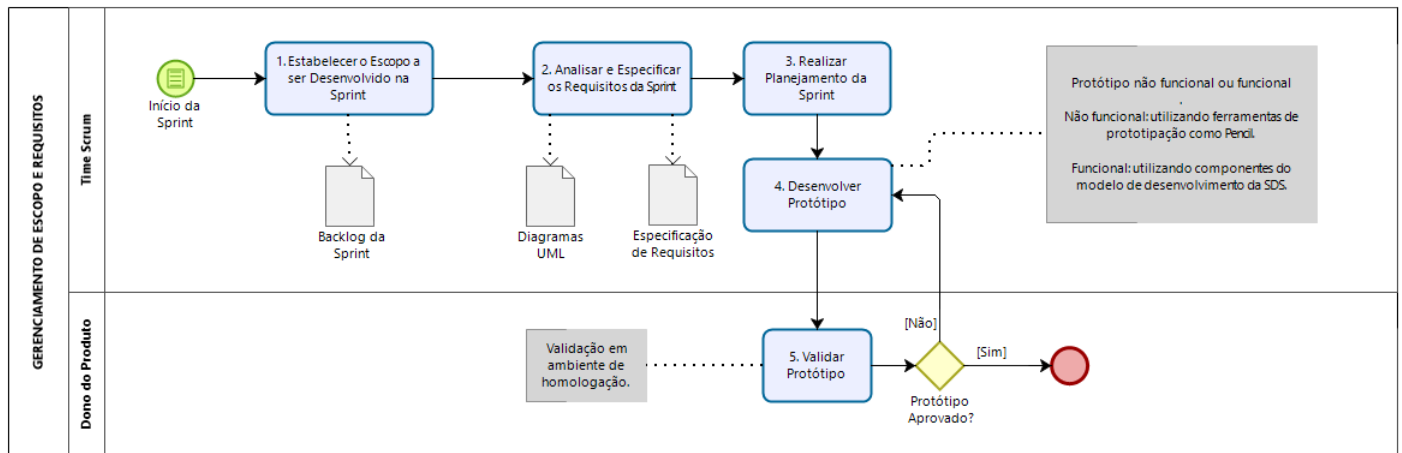
QUADRO DE REVISÕES			
DATA	VERSÃO	ALTERAÇÃO	RESPONSÁVEL
01/08/2019	1.0	Versão inicial.	Osmar Fernandes de Oliveira Júnior
11/06/2020	2.0	Adicionado comentários às atividades "Desenvolver protótipo" e "Validar protótipo"	George Melo de Freitas Barbalho

ÍNDICE

1. VISÃO GERAL DO PROCESSO	4
2. ATIVIDADES	4
2.1. Estabelecer o Escopo a ser Desenvolvido na Sprint	4
2.2. Analisar e Especificar os Requisitos da Sprint	4
2.3. Realizar Planejamento da Sprint	5
2.4. Desenvolver Protótipo	5
2.5. Validar Protótipo	5
3. EXECUTORES	5
3.1. Time Scrum	5
3.2. Dono do Produto	5
4. QUADRO RESUMO	6

1. VISÃO GERAL DO PROCESSO

O processo de **Gerenciamento de Escopo e Requisitos** é composto por cinco atividades e dois papéis distintos, e é iniciado sempre no início de uma *sprint* de desenvolvimento. A representação do processo em *Business Process Model Notation* (BPMN) é apresentada a seguir.



Powered by
bizagi
Modeler

Figura 1. Processo Completo - Gerenciamento de Escopo e Requisitos

2. ATIVIDADES

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

2.1. Estabelecer o Escopo a ser Desenvolvido na Sprint

DESCRIÇÃO:

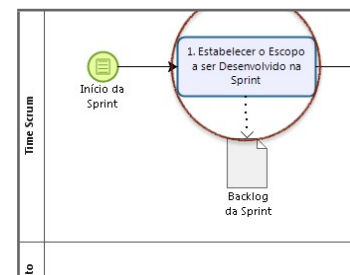
O processo é realizado no início de cada *sprint*, e com base no *Backlog* do Produto, o *Time Scrum* avalia quais funcionalidades podem ser atendidas e implementadas ao longo do ciclo. Essas funcionalidades são escolhidas respeitando-se a prioridade estabelecida pelo Dono do Produto e integram o *Backlog* da *Sprint*.

EXECUTOR:

Time Scrum

ARTEFATO:

Backlog da Sprint



2.2. Analisar e Especificar os Requisitos da Sprint

DESCRIÇÃO:

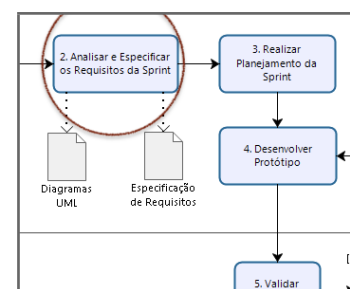
Com base no *Backlog* da *Sprint* o *Time Scrum* realiza a atividade de modelagem das funcionalidades em linguagem notacional UML, registrando os modelos no artefato Diagrama UML. Além disso, os requisitos da solução são identificados e informados no documento Especificação de Requisitos.

EXECUTOR:

Time Scrum

ARTEFATO:

Diagramas UML



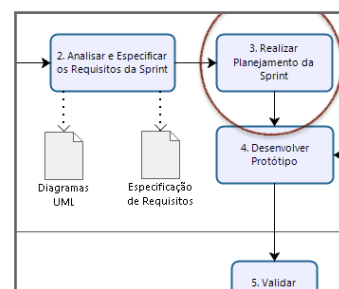
2.3. Realizar Planejamento da Sprint

DESCRIÇÃO:

Após a especificação dos requisitos e a modelagem dos diagramas, o Time *Scrum* realiza o planejamento operacional da *sprint*, definindo etapas, responsabilidades e prazos para implementação do modelo.

EXECUTOR:

Time *Scrum*



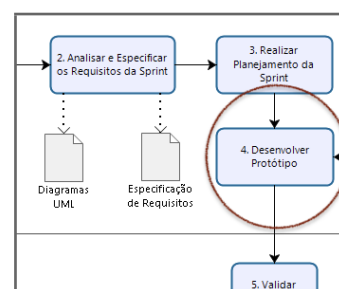
2.4. Desenvolver Protótipo

DESCRIÇÃO:

Os protótipos podem ser não funcionais (ferramente Pencil) ou funcionais (componentes do modelo de desenvolvimento da SDS). Cada funcionalidade solicitada é prototipada e avaliada pelo Dono do Produto. Esta atividade representa o esforço do Time *Scrum* na criação de protótipos não funcionais ou funcionais da solução.

EXECUTOR:

Time *Scrum*



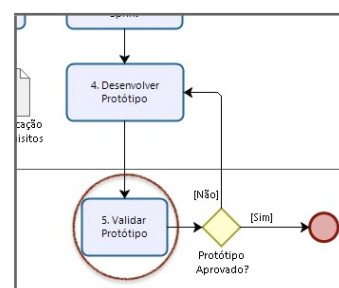
2.5. Validar Protótipo

DESCRIÇÃO:

O Dono do Produto avalia os protótipos elaborados, e se os mesmos não satisfizerem os requisitos mapeados novos protótipos são desenvolvidos pelo Time *Scrum*. Após a aprovação, o processo encerra.

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. 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 Scrum	1. Estabelecer o Escopo a ser Desenvolvido na <i>Sprint</i> 2. Analisar e Especificar os Requisitos da <i>Sprint</i> 3. Realizar Planejamento da <i>Sprint</i> 4. Desenvolver Protótipo	Backlog da <i>Sprint</i> Diagramas UML Especificação de Requisitos
Dono do Produto	5. Validar Protótipo	

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

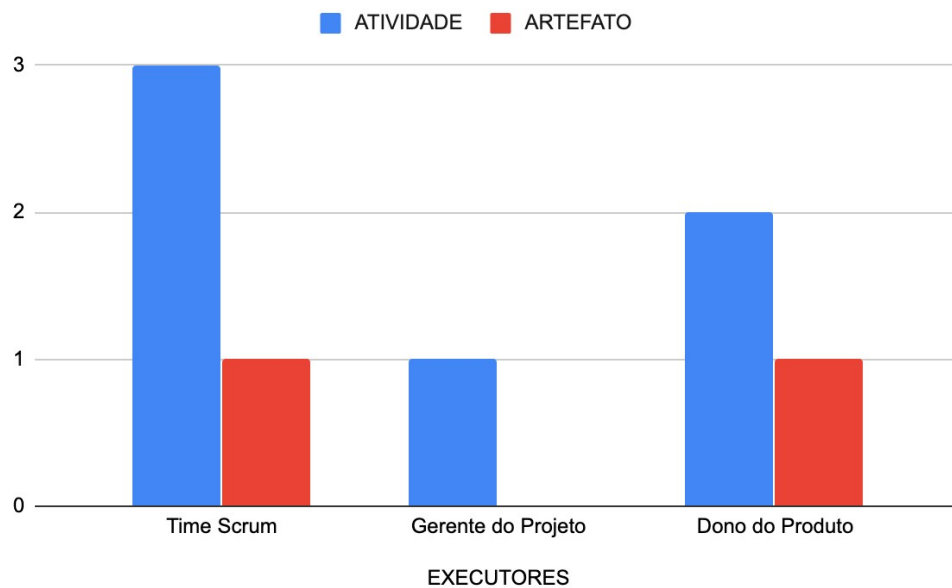


Figura 2. Atividades e Artefatos por Executores