



**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

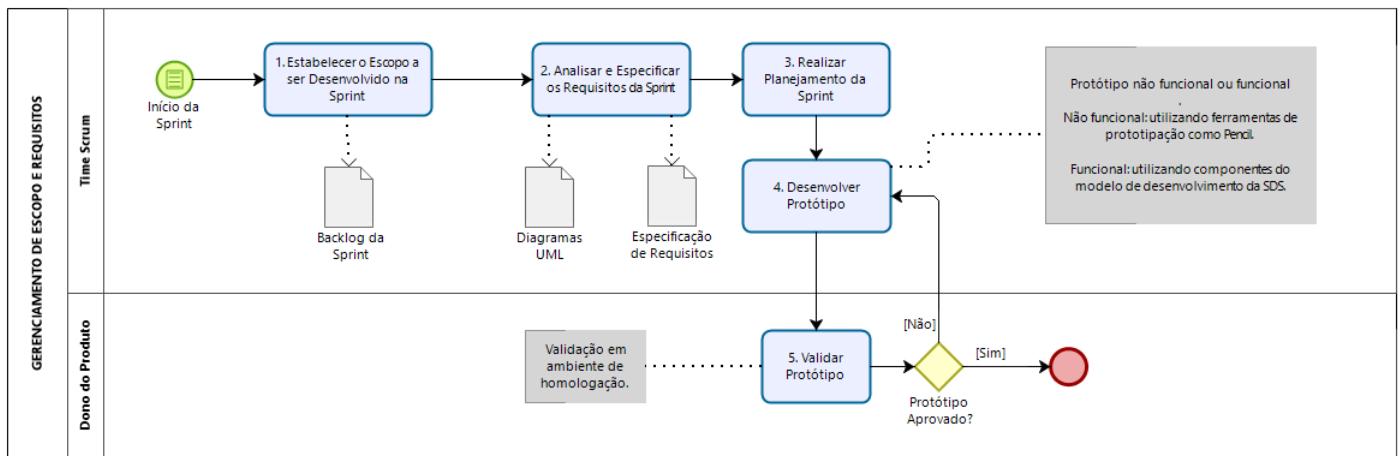
QUADRO DE REVISÕES			
DATA	VERSÃO	ALTERAÇÃO	RESPONSÁVEL
01/08/2019	1.0	Versão inicial.	Osmar Fernandes de Oliveira Júnior
11/06/2020	2.0	Adicionado comentários às atividades "Desenvolver protótipo" e "Validar protótipo"	George Melo de Freitas Barbalho

## ÍNDICE

<b>1. VISÃO GERAL DO PROCESSO</b>	<b>4</b>
<b>2. ATIVIDADES</b>	<b>4</b>
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
<b>3. EXECUTORES</b>	<b>5</b>
3.1. Time Scrum	5
3.2. Dono do Produto	5
<b>4. QUADRO RESUMO</b>	<b>6</b>

## 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.



**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:

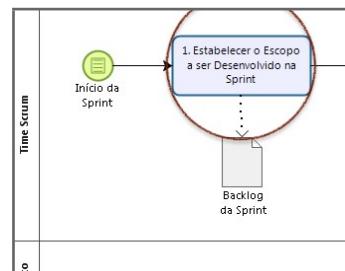
O processo é realizado no início de cada *sprint*, e com base no *Backlog* do Produto, o Time *Scrum* avalia quais funcionalidades podem ser atendidas e implementadas ao longo do ciclo. Essas funcionalidades são escolhidas respeitando-se a prioridade estabelecida pelo Dono do Produto e integram o *Backlog*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

## EXECUTOR:

## Time Scrum

## ARTEFATO:

## *Backlog da Sprint*



## 2.2. Analisar e Especificar os Requisitos da *Sprint*

## DESCRICAO:

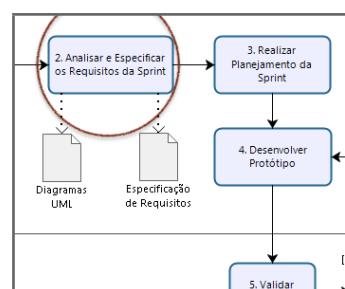
Com base no *Backlog* da *Sprint* o Time *Scrum* realiza a atividade de modelagem das funcionalidades em linguagem notacional UML, registrando os modelos no artefato Diagrama UML. Além disso, os requisitos da solução são identificados e informados no documento Especificação de Requisitos.

## EXECUTOR:

## Time Scrum

## ARTEFATO:

## Diagramas UML



## Especificação de Requisitos

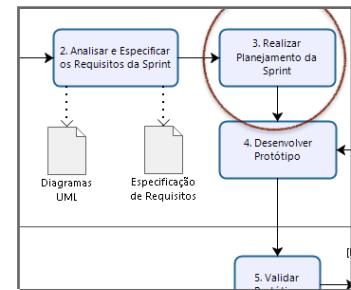
### 2.3. Realizar Planejamento da Sprint

#### 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



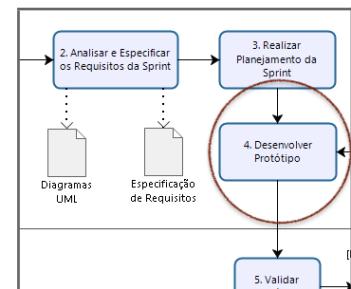
### 2.4. Desenvolver Protótipo

#### 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



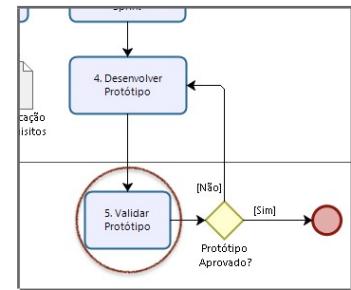
### 2.5. Validar Protótipo

#### 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

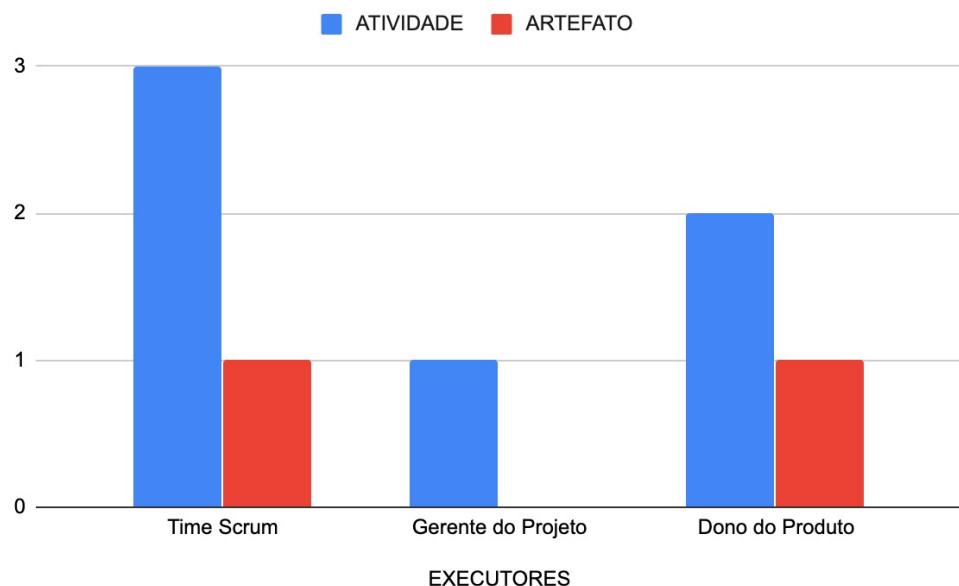
Servidor(es) responsável(is) por especificar os requisitos negociais da solução de software solicitada, validando as entregas parciais e final realizadas pela equipe de desenvolvimento.

#### 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**