



ITI

Instituto Nacional de
Tecnologia da Informação

Metodologia de
Desenvolvimento
De Software v1.0

CONTROLE DE VERSÕES

| Data | Responsável | Versão | Descrição |
|------------|-------------------------|--------|-----------------------|
| 02/12/2019 | Marcos Antônio Benedeti | 1.0 | Criação do Documento. |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

INTRODUÇÃO

Este documento tem o propósito de descrever e formalizar a Metodologia Ágil de Desenvolvimento de Software, abrangendo novos projetos, a manutenção (evolutiva e corretiva) de sistemas de informação do Instituto Nacional de Tecnologia da Informação (ITI).

A Metodologia Ágil de Desenvolvimento de Software (MDS) aqui descrita retrata os processos, fluxos de trabalho, papéis, responsabilidades e artefatos gerados pelos projetos da Coordenação de Tecnologia da Informação e Comunicação (COTIC).

Envolve diferentes processos, dentre os quais o processo para desenvolvimento de novos sistemas, baseado no *SCRUM*, um modelo de desenvolvimento ágil amplamente utilizado e consagrado no mercado mundial, além de adaptações e outras técnicas complementares, incluindo os processos de sustentação de sistemas e de realização de manutenções evolutivas de pequeno porte.

Foram utilizados como referências para a construção desse documento, o processo descrito no “Guia de Projetos de Software com Práticas de Métodos Ágeis para o SISP”, elaborado e disponibilizado pela Secretaria de Tecnologia da Informação do Ministério do Planejamento (STI/MP), a Metodologia de Desenvolvimento de Sistemas (MDS), versão 2.0, da Polícia Federal, a Metodologia de Desenvolvimento Ágil de Sistemas, versão 1, da Superintendência de Seguros Privados (SUSEP) e a Metodologia de Gestão e Desenvolvimento de Sistemas - MGDS 2.0 - do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Texeira - INEP. **Esse guia é utilizado como documento orientador e não prescritivo, de forma a manter a autonomia dos projetos e equipes.**

As metodologias foram adaptadas ao ITI, de forma a refletir a sua realidade e maturidade em Processo Ágil de Desenvolvimento de Software.

Nas seções a seguir, serão detalhados, dentre outros aspectos, os processos que irão ser executados tanto pelo ITI como pela Fábrica de Software para atender demandas de novos projetos e melhorias.

PAPÉIS E RESPONSABILIDADES

TABELA X – PAPÉIS E RESPONSABILIDADES DO ITI

| Papel | Descrição | Atividades que é responsável ou que participa como um dos responsáveis pela execução |
|-----------------------------|--|---|
| Product Owner (PO) ITI | Servidor representante da área de negócio responsável pelo problema a ser tratado pelo sistema/produto. O PO será definido a cada demanda, de acordo com o seu domínio, podendo ser tanto da área cliente como da área de TI. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Abrir Ordem de Serviço ➤ Aprovar visão do produto ➤ Aprovar o Roadmap da release do produto ➤ Definir prioridades de negócio ➤ Identificar novas demandas para Backlog ➤ Aprovar o Backlog do Produto; ➤ Estabelecer a priorização do backlog ➤ Resolver os itens de backlog não planejados ➤ Aprovar mudanças no projeto ➤ Definir objetivo do sprint ➤ Atualizar backlog da release ➤ Validar incremento de software ➤ Homologar release ➤ Abrir, avaliar, aceitar ou rejeitar os serviços de Ordem de Serviço. ➤ Participar da reunião de Encerramento do Release ou Projeto; |
| Líder de Projeto (COTIC) | Servidor do ITI (COTIC) responsável pelo apoio, gerenciamento do projeto podendo fazer parte do Escritório de Projetos. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Abrir Ordem de Serviço ➤ Realizar o Recebimento Definitivo da Ordem de Serviço ➤ Monitorar e Controlar obrigações advindas de cláusulas contratuais ➤ Atualizar Acompanhamento do Projeto; ➤ Validar a entrega identificando os artefatos que constam no pacote entregue pela Fábrica de Software. ➤ Realizar a reunião de Encerramento do Release ou Projeto; ➤ Fechar Ordem de Serviço ➤ Acompanhar a implantação no Ambiente de Desenvolvimento / Homologação / Produção; ➤ Tratar faturamento de Ordem de Serviço; · Executar Faturamento Parcial para demandas cancelas pelo PO; · Realizar Relatório de Inconformidade; |

| Papel | Descrição | Atividades que é responsável ou que participa como um dos responsáveis pela execução |
|-----------------------------------|---|---|
| | | . |
| Analista de Infraestrutura do ITI | Servidor ou Profissional da área de TI ou Empresa Contratada para desempenhar esta função dentro das dependências do ITI. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparar e manter ambientes de TI ➤ Implantar software |
| | | |
| | | |
| | | |

Tabela X – PAPÉIS E RESPONSABILIDADES DA CONTRATADA

| Papel | Descrição | Atividades que é responsável ou que participa como um dos responsáveis pela execução |
|---|--|---|
| Gerente / Preposto (Fábrica de Software) | Gerente de Projetos com atribuições gerenciais, designado para coordenar e comandar o processo de gestão e fiscalização da execução contratual, devidamente certificado. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Receber, avaliar, aceitar ou rejeitar serviços de Ordem de Serviço. ➤ Tratar faturamento de Ordem de Serviço ➤ Monitorar e Controlar obrigações advindas de cláusulas contratuais ➤ Atualizar Acompanhamento do Projeto; • Preparar e Realizar treinamentos; ➤ Registrar/Atualizar informações do projetos ➤ Manter contato com o PO e Líder de Projeto (COTIC) para posicionar sobre a realização e quaisquer necessidades que possam impactar na realização da demanda. |
| Analista de Métricas (Fábrica de Métrica) | Analista de Métrica da Fábrica de Métrica contratada. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Responsável pelos serviços de aferição de software ➤ Realizar medições de software utilizando a métrica definida no contrato com a empresa de desenvolvimento de software. |
| Scrum Master | Responsável pela coordenação do desenvolvimento da demanda | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Estimar custo e prazo para conclusão da demanda ➤ Identificar atividades necessárias para realização das histórias ➤ Adequar o backlog do sprint ➤ Realizar retrospectiva do sprint ➤ Realizar reunião de Planejamento da Iteração ➤ Realizar Reunião de demonstração da iteração |

| Papel | Descrição | Atividades que é responsável ou que participa como um dos responsáveis pela execução |
|---|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Remover impedimentos da equipe de desenvolvimento (problemas técnicos, administração de conflitos, itens não planejados) ➤ Registrar/Atualizar informações do projetos ➤ Estabelecer a priorização do backlog ➤ Definir objetivo do sprint |
| Equipe de Desenvolvimento (Fábrica de Software) | Responsável pelo efetivo desenvolvimento da demanda | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Analisar, codificar e testar (Teste Unitário) a história ➤ Corrigir Não Conformidades da Ordem de Serviço ➤ Executar verificação de erro para demandas corretivas. ➤ Preparar Deploy da Aplicação para entrega. |
| Analista de Métrica (Fábrica de Software) | Responsável pela mensuração dos sistemas que estão em novo desenvolvimento ou Melhoria pela Fábrica de Software. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Estimar tamanho, esforço e custos para construção das Estórias ➤ Responsável pelos serviços de medição de software de todo o serviço prestado pela fábrica de Software. |
| Analista de Testes (Fábrica de Software) | Responsável pelos testes das funcionalidades que forem desenvolvidas ou melhorias realizadas pela Fábrica de Software. | <ul style="list-style-type: none"> · Elaborar a Documentação de Testes · Executar Teste · Preparar Teste de Carga · Executar Testes de Carga · Executar Teste de Qualidade de Código |
| Analista de Requisitos (Fábrica de Software) | Interlocutor junto as áreas negociais responsável pela análise e especificação das funcionalidades dos sistemas. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Criar/Atualizar visão do produto ➤ Desenvolver o Roadmap de release do produto ➤ Identificar junto as áreas negociais do ITI as prioridades de negócio ➤ Desenvolver o Backlog do Produto; ➤ Descrever histórias ➤ Resolver os itens de backlog não planejados ➤ Atualizar mudanças no projeto ➤ Atualizar backlog da release ➤ |

PROCESSOS ORGANIZACIONAIS

| Elaborar a Ordem de Serviço da fase de Iniciação | |
|--|---|
| Finalidade | Elaborar a Ordem de Serviço da fase de Iniciação |
| Responsável | Product Owner (ITI) |
| Participantes | Líder de Projetos (COTIC) |
| Insumos | Solicitação recebida da área requisitante (DOD) |
| Produtos/Resultados | Ordem de Serviço da Demanda com o status “ Emitida ” É gerado um código da demanda Obs: O Código gerado para a demanda deverá acompanhar a demanda até a sua conclusão e entrega ao cliente. |
| Informações Complementares da Atividade | O PO cadastra a demanda solicitada, que pode ser um novo sistema ou uma manutenção evolutiva de grande porte, no sistema de Demandas do ITI e a OS fica com o status “ Elaboração ”. O Gestor do Contrato assina a OS, autorizando a Contratada a realizar o detalhamento da demanda junto ao cliente (demandante). A OS fica com o status “ Emitida ”. A Contratada assina a OS e seu status é alterado para “ Em Iniciação ”. O fluxo segue para atividade “ Elaborar Visão do Produto ” |

| Realizar Reunião de Planejamento do Sprint | |
|--|--|
| Finalidade | Realizar Reunião de Planejamento do Sprint |
| Responsável | Scrum Master (Fábrica de Software) |
| Participantes | Equipe de Desenvolvimento (Fábrica de Software) Líder de Projetos (COTIC) Analista de Requisitos |
| Insumos | Ordem de Serviço da Release; Cronograma da Release; Contagem Estimada; Análise de Impacto (Melhoria ou Corretiva) Backlog da Iteração |
| Produtos/Resultados | Planejamento da Sprint |
| Informações Complementares da Atividade | O Trabalho a ser realizado na Sprint é planejado na reunião de planejamento da Sprint. Este plano é criado com o trabalho colaborativo de todo o time Scrum. A reunião de planejamento da Sprint possui um time-box no máximo oito horas para uma Sprint de um mês de duração. Pra Sprints menores, este evento é usualmente menor. |

| Realizar Reunião de Planejamento do Sprint | |
|--|---|
| | <p>O Scrum Master garante que o evento ocorra e que os participantes entendam seu propósito.</p> <p>O Scrum Master ensina o Time Scrum a manter-se dentro dos limites do time-box.</p> <p>Um tópico importante a ser definido é o conceito de Pronto nesta Sprint.</p> <p>O Time de Desenvolvimento trabalha para prever as funcionalidades que serão desenvolvidas durante a Sprint. O <i>Product Owner</i> debate o objetivo que a Sprint deve realizar e os itens de Backlog do Produto que, se contemplados na Sprint, atingirão o objetivo da Sprint. Todo time Scrum colabora com o entendimento do trabalho da Sprint.</p> |

| Planejar Roadmap | |
|---|--|
| Finalidade | <p>Dividir os objetivos de negócio e as características-chaves ou macro funções em partes entregáveis, por ordem de prioridade.</p> <p>As partes entregáveis são os releases que, por sua vez, são construídas a partir das características-chaves do produto priorizadas e ordenadas. Deve garantir um produto completo, funcional e utilizável ao cliente.</p> |
| Responsável | Scrum Master |
| Participantes | <p>Gestor de Contrato; (Fiscal técnico)</p> <p>Fábrica de Software (Equipe de Desenvolvimento)</p> <p>Analista de Requisitos</p> |
| Insumos | Documento de Visão |
| Produtos/Resultados | Roadmap do Produto |
| Informações Complementares da Atividade | <p>A contratada será a responsável pela elaboração do Roadmap acompanhada do Product Owner.</p> <p>Orientações para a elaboração do plano de entregas dos diversos releases:</p> <ul style="list-style-type: none"> Estabeleça um ranking dos objetivos e das características-chaves do produto a partir do que mais agregue valor para o que agregue menos; Agrupe os itens (Objetivos e características-chaves) por ordem de prioridade, na quantidade compatível com a capacidade de produção do projeto (instituição e contratada) e no tempo disponível para o desenvolvimento. Exemplos de escala de prioridade: Imprescindível, importante, desejável; Estabeleça uma cronologia de entregas ou a periodicidade; O interstício entre os releases é o prazo para entrega de uma e início da outra. Ao final de cada release, o <i>roadmap</i> poderá ser revisado e atualizado. Organize reuniões em que os envolvidos participem ativamente da construção do <i>roadmap</i>; |

| Planejar Roadmap | |
|------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> Divulgue o <i>roadmap</i> para todos os envolvidos. <p>NOTAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> Defina em conjunto com a equipe de desenvolvimento e analista de infraestrutura de TI, caso necessário, a arquitetura inicial do Software e sua identidade visual. Agregação de valor ao negócio: Priorizar pelo valor de negócio, buscando sempre a simplicidade (na especificação, implementação e execução); Os releases não tem um prazo fixo, apenas as iterações (Sprints), as quais devem entregar valor ao cliente. |

| Elaborar visão do Produto | |
|---|---|
| Finalidade | Detalhar a demanda do projeto de desenvolvimento de um novo sistema identificando e compreendendo as necessidades, as características-chaves do produto (<i>features</i>), as expectativas do cliente, objetivos específicos do negócio, riscos, oportunidades, desafios e propostas de solução para o produto. |
| Responsável | Fábrica de Software (Analista de Requisitos) |
| Participantes | Fábrica de Software (Scrum Master) Product Owner Líder de Projeto (COTIC) |
| Insumos | Solicitação recebida da área requisitante (DOD) |
| Produtos/Resultados | Documento de Visão (Atualizado) Ordem de Serviço da Demanda com o status “Visão do Produto” |
| Informações Complementares da Atividade | Deverá conter informações das características dos sistemas. |

| Elaborar Backlog do Produto | |
|---|--|
| Finalidade | Construir e disponibilizar o <i>Backlog</i> do produto, priorizando a lista de funcionalidades a serem entregues pelo projeto, detalhar as funcionalidades mais prioritárias e realizar o planejamento das entregas do produto de Software. |
| Responsável | Fábrica de Software (Scrum Master) |
| Participantes | Líder de Projetos (COTIC) Product Owner; |
| Insumos | Documento de Visão; Roadmap do produto; |
| Produtos/Resultados | Documento de Visão (Atualizado) <i>Backlog</i> do produto Ordem de Serviço da Demanda com o status “ Backlog do Produto ” |
| Informações Complementares da Atividade | <p>O <i>Backlog</i> do Produto é uma lista de todos os requisitos (funcionais e não funcionais), funções, tecnologias, melhorias e correções de defeitos que constituem as mudanças que serão efetuadas no produto para versões futuras.</p> <p>É importante a utilização ou definição de uma arquitetura de sistemas adequada ao projeto. Caso a arquitetura não esteja definida, no início do projeto, deverão ser os primeiros requisitos técnicos a serem tratados. Recomenda-se que a arquitetura inicial e identidade visual sejam definidas ainda nas atividades de planejamento.</p> <p>Caso sejam necessárias alterações nos padrões de arquitetura e identidade visual para o projeto, eles devem ser incluídos no <i>backlog</i> do produto. Essas mudanças, após implementadas, devem ser refletidas nos guias específicos, se houver.</p> <p>O backlog do produto é definido pelo <i>Product Owner</i> e conta com a participação da equipe da contratada para identificar novos itens de <i>backlog</i> e auxiliar no registro e especificação dos requisitos do <i>backlog</i>. O <i>Product Owner</i> revisa o backlog e prioriza os seus itens. Cada novo item é priorizado, inserido, ou removido do backlog pelo <i>Product Owner</i>, mediante os objetivos de negócio.</p> <p>A lista de itens do backlog do produto será utilizada pela equipe da contratada para implementar o produto através de cada Sprint.</p> <p>O Documento de Visão deverá estar sempre em evidência, pois esse é o objeto de aceite e satisfação ao fim do projeto.</p> |

| Planejar Release | |
|---|--|
| Finalidade | Definir o plano do release com a meta a ser alcançada em função dos objetivos de negócio e características-chaves do produto. |
| Responsável | Fábrica de Software (Scrum Master) |
| Participantes | Product Owner Líder de Projetos (COTIC) |
| Insumos | Documento de Visão Roadmap do produto Backlog do produto |
| Produtos/Resultados | Backlog da Iteração Ordem de Serviço da Demanda com o status “ Planejamento de Release ” |
| Informações Complementares da Atividade | <p>A fragmentação do release em Sprints (de duração fixa) ocorrerá conforme a priorização e complexidade dos itens do <i>backlog</i>, o tempo disponível para a construção do <i>release</i> ou do projeto, estimativa de tamanho/esforço dos itens de <i>backlog</i>, histórico de produtividade da equipe e a estratégia de desenvolvimento estabelecida para o produto.</p> <p>Apesar de existirem várias alternativas possíveis, deve-se procurar definir a quantidade de iterações no plano do release. É fortemente recomendável adotar durações iguais para os Sprints. Isso ajuda a manter um ritmo constante de desenvolvimento e entrega pela equipe do projeto. Também podem ser inseridos no plano do release premissas, impedimentos e riscos envolvidos no release, além de prever atividades prévias ao início das Sprints para que a equipe execute a criação/disponibilização dos ambientes de desenvolvimento e de testes necessários.</p> <p>Nesta atividade é importante definir os conceitos e critérios de história pronta e preparada.</p> <p>As informações do plano do release podem ser inseridas em gráfico de <i>burndown</i>, para o seu devido acompanhamento durante o projeto.</p> <p><u>Nota:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Determinar um tempo fixo para o Sprint. O <i>release</i> não possui um tempo fixo, pois o seu tempo depende das histórias e suas estimativas de esforço, para alcançar os objetivos de negócio. O prazo do projeto é fixo. |

| Identificar Análise de Impacto | |
|---|---|
| Finalidade | Identificar de acordo com a necessidade do usuário qual o impacto na aplicação e as funcionalidades que deverão ser modificadas ou criadas. |
| Responsável | Equipe Técnica (Fábrica de Software) |
| Participantes | Product Owner Scrum Master (Fábrica de Software) Equipe Desenvolvimento (Fábrica de Software) |
| Insumos | Documento de Visão |
| Produtos/Resultados | Análise de Impacto da demanda. |
| Informações Complementares da Atividade | <p>O Impacto é uma declaração que deverá ser preenchida pela equipe técnica da Fábrica de Software com intuito de identificar as funcionalidades que serão implementadas ou que sofrerão alteração para satisfazer os objetivos específicos do negócio. Deverá conter:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Nome da Funcionalidade · Breve descrição · Tipo de Manutenção – Melhoria, Correção ou nova Funcionalidade. · Em caso de erro reportar o tipo de ERRO encontrado. · Solução a ser adotada · A nível de banco de dados informar as Tabelas que foram impactadas pela demanda caso existam impacto incluindo a criação ou exclusão de atributos. <p>Nota: As informações da Análise de Impacto serão subsídio para a contagem de Ponto de Função (estimada), devendo ser a base para dimensionar o valor e tamanho da demanda.</p> |

| Realizar contagem Estimada | |
|---|--|
| Finalidade | Realizar contagem estimada conforme a NESMA propiciando verificar o tamanho de uma funcionalidade nos momentos iniciais do ciclo de vida. |
| Responsável | Fábrica de Software (Analista de Métrica) |
| Participantes | Product Owner Scrum Master Equipe Desenvolvimento (Contagens de melhorias) |
| Insumos | Documento de Visão Lista de Backlog da Iteração Ordem de Serviço Backlog do Produto Backlog do Sprints Documento de Visão Modelo de dados (se houver) Código fonte Análise de Impacto preenchida pela equipe técnica |
| Produtos/Resultados | Planilha de Medição Estimada Ordem de Serviço da Demanda com o status “ Contagem Estimada ” |
| Informações Complementares da Atividade | O faturamento dos serviços de cada Ordem de Serviço deve ser realizado com base nas medições realizadas. |

| Elaborar Cronograma | |
|---|---|
| Finalidade | Elaborar Cronograma da demanda. |
| Responsável | Fábrica de Software (Gerente / Preposto) |
| Participantes | Fábrica de Software (Scrum Master) Fábrica de Software (Analista de Métrica) Fábrica de Software (Analista de Requisitos) |
| Insumos | Contagem Estimada Backlog do Produto Documento de Visão do Produto |
| Produtos/Resultados | Cronograma da demanda ou do Projeto |
| Informações Complementares da Atividade | O Gerente da empresa contratada deverá apresentar o Cronograma. |

| Elaborar Termo de Pré-aceite técnico | |
|---|---|
| Finalidade | Elaborar termo de Pré-aceite |
| Responsável | Fábrica de Software (Gerente / Preposto) |
| Participantes | Líder de Projetos (COTIC) |
| Insumos | Termo de Pré Aceite Técnico Cronograma |
| Produtos/Resultados | Termo de Pré Aceite Técnico assinado |
| Informações Complementares da Atividade | O termo de Pré-Aceite é um documento técnico que assinado corresponde a formalização para início das atividades de desenvolvimento do Projeto ou Release. |

| Elaborar Ordem de Serviço da Release | |
|---|--|
| Finalidade | Elaborar e autorizar a Contratada a executar as funcionalidades listadas no Backlog do SPRINT. |
| Responsável | Líder do Projeto (COTIC) |
| Participantes | Product Owner Prepostos (Fábrica de Software) Scrum Master (Fábrica de Software) |
| Insumos | Termo de Pré-Aceite técnico Cronograma Backlog da Iteração Planilha de Contagem estimativa de PF. |
| Produtos/Resultados | Ordem de Serviço da Release Ordem de Serviço da Demanda com o status “ Andamento ” |
| Informações Complementares da Atividade | O Product Owner dá o seguimento OS no sistema de Demandas do ITI, mantendo o mesmo número de identificação que havia sido criado no processo de “Elaborar Ordem de Serviço fase de Iniciação”. |

| Realizar Triagem da Sustentação | |
|---------------------------------|--|
| Finalidade | Identificar demandas corretivas, melhorias adaptativa e Perfectiva. |
| Responsável | Scrum Master (Fábrica de Software) |
| Participantes | Fábrica de Software (Analista de Requisitos) Fábrica de Software (Equipe Desenvolvimento) |
| Insumos | Os da demanda |
| Produtos/Resultados | Relatório de Verificação de erro (Demandas Corretivas) Backlog do Produto atualizado |

| Realizar Triagem da Sustentação | |
|---|---|
| Informações Complementares da Atividade | O Scrum Master da fábrica de software deverá realizar a triagem nas demandas de sustentação com a finalidade de identificar quais demandas são corretivas, melhorias adaptativas e perfectivas. |

| Realizar Splint | |
|---|---|
| Finalidade | Executar todas as atividades necessárias à entrega do conjunto de funcionalidades listadas no Backlog do Sprint. |
| Responsável | Fábrica de Software (Scrum Master) Fábrica de Software (Equipe Desenvolvimento) |
| Participantes | Área de Infraestrutura do ITI (Se Necessário) |
| Insumos | Backlog do Sprint Ordem de Serviço |
| Produtos/Resultados | Incremento de software Documento de Arquitetura do Projeto atualizado Scripts Casos de testes (Atualizado) Cenário de Testes (Atualizado) Estórias de Usuário Modelo de Dados Código-fonte e testes unitários Relatório de cobertura de testes Scripts de testes funcionais Resultados dos testes Procedimento de Implantação Demais produtos pertinentes |
| Informações Complementares da Atividade | <p>O Scrum-Master deverá facilitar o trabalho do Time, removendo os impedimentos encontrados e garantido a boa aplicação do Scrum e, consequentemente, da MDS do ITI.</p> <p>Diariamente, deverá haver uma reunião de 15 minutos (Daily Meeting) na qual cada membro responderá:</p> <ul style="list-style-type: none"> · O que fez desde a última reunião? · O que pretende fazer até a próxima? · Se houve, ou há algum impedimento? <p>Durante o processo, a Contratada deverá observar a realização das atividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Preparar Testes Unitários · Executar Testes Unitários · Criar documento de Critérios de Aceitação (Regra de Negócios) · Criar documento de Mensagens · Criar documento de Dicionário de Dados · Criar Documento de MER (Modelo de Entidade Relacionamento) |

| Realizar Splint | |
|-----------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> · Criar Protótipo · Criar Estórias do Usuário · Elaborar e executar testes de Carga · Elaborar e executar testes funcionais · Elaborar e executar testes de Qualidade de Código <p>Obs: Não deverá ser feitas mudanças que possam por em perigo o objetivo da Sprint. O escopo pode ser clarificado e renegociado entre o Product Owner e o Time de Desenvolvimento quanto mais for sendo aprendido.</p> |

| Realizar Contagem Detalhada (IFPUG) | |
|---|--|
| Finalidade | Realizar <u>Contagem Detalhada</u> em Ponto de Função com a finalidade de identificar o tamanho da funcionalidade impactada de acordo com as normas do IFPUG, <u>Manual de Métrica do ITI e demais considerações especificadas no contrato com a Fábrica de Software.</u> |
| Responsável | Fábrica de Software (Analista de Métrica) |
| Participantes | Fábrica de Software (Scrum Master) |
| Insumos | Estórias do Usuário Critérios de Aceitação (Regras de Negócio) Dicionário de Dados Glossário Modelo de Entidade Relacionamento (MER) Protótipo Aplicação Homologada |
| Produtos/Resultados | Relatório de Métrica Detalhada |
| Informações Complementares da Atividade | A fábrica deverá apresentar uma contagem final (detalhada) com a finalidade de faturamento a qual será auditada pela Fábrica de Métrica. Caso exista divergências entre os valores encontrados por ambas a Fábrica de Software terá um prazo para se manifestar formalmente através de uma defesa escrita. Essa defesa será analisada pela Fábrica de Métrica e caso a divergência ainda persista irá ser marcada uma reunião de alinhamento. |

| Formalizar a Entrega do Splint | |
|---|--|
| Finalidade | Realizar reunião para formalizar a entrega das funcionalidades desenvolvidas durante a execução da Sprint ou projeto. |
| Responsável | Fábrica de Software (Preposto / Gerente Fábrica) |
| Participantes | Product Owner Líder de Projeto (COTIC) |
| Insumos | Backlog do Sprint |
| Produtos/Resultados | Documentação atualizada; Código Fonte; Scripts de Banco; Backlog da Sprint; |
| Informações Complementares da Atividade | A fábrica de Software deverá formalizar a entrega através do <i>termo de aceite</i> que será devido assinado pelo fiscal (Líder de Projeto) da COTIC. |

| Realizar implantação do Ambiente de Desenvolvimento | |
|--|--|
| Finalidade | Realizar a implantação, no ambiente de Desenvolvimento, dos produtos gerados pelo release. |
| Responsável | Área de Infraestrutura do ITI |
| Participantes | Fábrica de Software; Líder de Projeto (COTIC) Equipe de Infraestrutura (COTIC) |
| Insumos | Código-fonte compilável e potencialmente implantável no ambiente Procedimento de implantação Sistema de Demandas do ITI Sistema de Controle de Versões Scripts de banco de dados Procedimentos de Implantação Requisitos dos Ambientes |
| Produtos/Resultados | Sistema disponível no ambiente de Produção. |

| Realizar implantação do Ambiente de Desenvolvimento | |
|---|--|
| Informações Complementares da Atividade | <p>Á área de Infraestrutura do ITI realiza a implantação conforme a demanda aberta no sistema de Demandas do ITI pelo PO.</p> <p>As tecnologias utilizadas no âmbito do ITI:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistemas Operacionais <ul style="list-style-type: none"> · Debain · CentOS · Ubuntu Server · Windows Server 2006 2. Servidores de Página/Aplicações <ul style="list-style-type: none"> · Apache HTTP · Apache Tomcat · JBoss · WildFly · Nginx 3. Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados <ul style="list-style-type: none"> · PostgreSQL · MySQL 4. Sistema de Controle de Versão <ul style="list-style-type: none"> · Git 5. Contêiner <ul style="list-style-type: none"> · Docker 6. Diretório de Entidades <ul style="list-style-type: none"> · OpenLDAP · Active Directory <p>No ambiente de desenvolvimento, são garantidos os acessos da equipe de desenvolvimento e/ou equipe de teste/instalação para realização das respectivas atividades via SSH, SVN e/ou HTTP/HTTPS.</p> |

| Realizar Reunião de Retrospectiva | |
|-----------------------------------|--|
| Finalidade | Realizar reunião para avaliar os pontos fortes e fracos durante a execução do Sprint, visando melhorias no processo de trabalho. |
| Responsável | Fábrica de Software (Scrum Master) |
| Participantes | Time de Desenvolvimento |

| Realizar Reunião de Retrospectiva | |
|---|--|
| | Analista de Requisitos Gerente / Preposto Líder de Projetos (COTIC) Product Owner |
| Insumos | Backlog do Sprint Avaliação do Sprint |
| Produtos/Resultados | Avaliação do Sprint atualizada |
| Informações Complementares da Atividade | <p>Retrospectivas são ajustes naturais em ambiente de trabalho ágil. Este é um dos pilares do Scrum, o qual inclui explicitamente ciclos de “inspeção e adaptação” de métodos e trabalhos em equipe, juntamente com mecanismos para analisar e melhorar o produto. Para Times Scrum com 9 ou mais membros e Sprints muito longas de 4 semanas essa reunião deve durar no máximo 1h30m. Para times menores ou Sprints mais curtas, essa reunião deverá ser proporcionalmente menor.</p> <p>É muito importante definir o time-box da Retrospectiva antes de começá-la. Se você está atuando como facilitador, você deve direcionar a discussão para que os tópicos mais importantes sejam tratados e para que sejam criadas ações de melhoria que possam ser aplicadas na próxima Sprint.</p> <p>Esta cerimônia ajuda as pessoas a melhorar as práticas, suportar problemas e obstáculos. O fiscal técnico (COTIC) ou Product Owner poderão ser convidados para esta reunião.</p> <p>Após analisar e debater o trabalho realizado na Sprint, a Contratada poderá, caso julgue necessário, atualizar o artefato Avaliação da Sprint com o registro das lições aprendidas e das ações de melhoria para as próximas Sprints, encaminhando-o para o Product Owner e para o Fiscal do contrato (COTIC).</p> <p>Nota: Este processo representa o fim da Sprint.</p> |

| Realizar Relatório de Inconformidade | |
|--------------------------------------|---|
| Finalidade | Apontar as não-conformidades encontradas após validar a entrega realizada pela fábrica. |
| Responsável | Líder de Projeto (COTIC) |
| Participantes | Product Owner Scrum Master (Fábrica de Software) Gerente / Preposto (Fábrica de Software) |
| Insumos | Ordem de Serviço Documentação do sistema (Todos os artefatos e demais produtos gerados ou atualizados) |

| Realizar Relatório de Inconformidade | |
|---|--|
| Produtos/Resultados | Lista/Relatório de não-conformidades encontradas; |
| Informações Complementares da Atividade | <p>A Contratada recebe a lista/relatório de não-conformidades e deverá tratá-las em observância aos prazos estipulados no contrato.</p> <p>A qualquer momento, se houver necessidade de serviços de infraestrutura, banco de dados (alteração no modelo de dados, por exemplo) ou de suporte, a Contratada deve acionar o Product Owner. Lista/Relatório de não-conformidades encontradas;</p> |

| Realizar Implantação do Ambiente de Homologação | |
|--|--|
| Finalidade | Realizar a implantação no ambiente de homologação dos produtos gerados. |
| Responsável | Área de Infraestrutura do ITI. |
| Participantes | <p>Fábrica de Software (Contratada)</p> <p>Product Owner</p> <p>Líder de Projeto (ITI)</p> <p>Gerente /Preposto (Fábrica de Software)</p> |
| Insumos | <p>Código Fonte compilável e potencialmente implantável no ambiente;</p> <p>Procedimento de Implantação;</p> <p>Sistemas de Demandas do ITI;</p> <p>Sistema de Controle de Versões;</p> <p>Scripts de banco de dados;</p> <p>Procedimento de Implantação;</p> <p>Requisitos de Ambientes;</p> <p>Infraestrutura do ITI;</p> |
| Produtos/Resultados | Aplicação disponibilizada em ambiente de Homologação. |
| Informações Complementares da Atividade | <p>Para que a aplicação seja validada, ainda na fase de homologação, os procedimentos relacionados à instalação, monitoramento, backup e transporte dessas aplicações são necessárias as seguintes informações:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informações básicas <ul style="list-style-type: none"> • Nome da aplicação – Nome definido para o sistema • Responsáveis – Demandante, principal interessado, cliente • Fornecedor – Desenvolvedor, empresa de desenvolvimento ou de revenda e suporte. • Endereço – URL da aplicação como será publicada no DNS; • Requisitos (Ferramentas necessárias ao funcionamento da aplicação) <ul style="list-style-type: none"> • Software e bibliotecas – Sistema operacional, Servidor de páginas/aplicação, banco dados, versões. |

| Realizar Implantação do Ambiente de Homologação | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> · Estimativa de acesso – Quantidade de conexões simultâneas por segundo estimada; · Arquitetura <ul style="list-style-type: none"> · Comunicação – Informar protocolos (TCP, UDP, ICMP) portas e endereços de comunicação utilizados pela aplicação; · Iterações – Informar todas as formas de iterações com outros sistemas/subsistemas; · Instalação e configuração <ul style="list-style-type: none"> · Configuração ambiente – Informar qualquer alteração na configuração padrão dos softwares requisitados para o funcionamento da aplicação; · Configuração da aplicação – Informar todos os procedimentos necessários a serem realizados para configuração da aplicação; · Administração / Utilização <ul style="list-style-type: none"> · Administração do sistema – Informar os procedimentos necessários para a administração da aplicação; · Utilização do sistema – Informações sobre a utilização do sistema; · Soluções de problemas – Informar os problemas conhecidos e como resolvê-los. |

| Homologar Release | |
|-------------------|--|
| Finalidade | Essa atividade consiste na homologação do release lançado como um todo, envolvendo funcionalidades das diferentes Sprints executadas durante a construção do release. O PO (Product Owner) valida todo o sistema disponibilizado, de forma a garantir que os objetivos de negócio identificados foram atendidos satisfatoriamente. |
| Responsável | Product Owner (Área Finalística) |
| Participantes | Fábrica de Software (Contratada) Gerente / Preposto (Fábrica de Software) Líder de Projetos (COTIC) |
| Insumos | Código Fonte compilável e potencialmente implantável no ambiente; Procedimento de Implantação; Sistemas de Demandas do ITI; Sistema de Controle de Versões; Scripts de banco de dados; |

| Homologar Release | |
|---|---|
| | Procedimento de Implantação; Requisitos de Ambientes; Estórias do Usuário; |
| Produtos/Resultados | Aplicação Homologada. |
| Informações Complementares da Atividade | <p>A homologação do <i>release</i> corresponde a aceitação do produto de <i>software</i> em termos funcionais e negociais, ou seja, o cliente aceita que todas as funcionalidades estão alinhadas com os objetivos de negócio e funções de negócio. É importante que a homologação aconteça sempre no ambiente de homologação disponibilizado pela infraestrutura.</p> <p>Caso sejam encontradas não conformidades com os requisitos originais, o dono do produto (Product Owner) valida, registra e encaminha a lista de não conformidades a contratada e a área de TI do ITI.</p> <p>A homologação também é importante para que se produzam efeitos administrativos, como os de faturamento. Após a homologação segue para a métrica realizar a contagem detalhada que será insumo para o Processo de Encerramento da OS.</p> |

| Realizar a implantação no ambiente de Produção | |
|--|--|
| Finalidade | Realizar a implantação, no ambiente de produção, dos produtos gerados pelo release. |
| Responsável | Área de Infraestrutura do ITI |
| Participantes | Fábrica de Software Líder de Projeto (COTIC) Gerente / Preposto (Fábrica de Software) |
| Insumos | Código-fonte compilável e potencialmente implantável no ambiente Procedimento de implantação Sistema de Demandas do ITI Sistema de Controle de Versões Scripts de banco de dados Procedimentos de Implantação Requisitos dos Ambientes |
| Produtos/Resultados | Sistema disponível no ambiente de Produção. |
| Informações Complementares da Atividade | Após o processo de teste/desenvolvimento e homologação, mediante parecer do demandante, a aplicação homologada é disponibilizada no ambiente de produção conforme abaixo: |

| Realizar a implantação no ambiente de Produção | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> · Esta fase do projeto tem como pré-requisito o processo de homologação. · As credenciais e acesso são garantidas aos atores/usuários mediante documentação do projeto. São assegurados o monitoramento, suporte, manutenção, backup e cópias de segurança conforme o padrão adotado pela COTIC e documentação do projeto. Por padrão, a administração do ambiente é realizada única e exclusivamente pela equipe de infraestrutura da COTIC. · Os procedimentos de deploy, atualização e manutenção são realizados pela equipe de infraestrutura da COTIC em conformidade com a documentação do projeto, mediante validação e autorização do demandante que deve estar registrada na documentação do projeto. · As cópias de segurança e backups são realizados mediante sistema de backup (bacula), snapshots e scripts. · O monitoramento de Uptime, acesso, recursos, tráfego e desempenho é realizado por meio de ferramentas adotadas pela COTIC e/ou conforme documentação do projeto. · Toda requisição de serviço, suporte, manutenção e alertas de monitoramento devem ser registrados no sistema de chamados da COTIC. O ciclo de vida deste ambiente deve ser definido no projeto. |

| Preparar e Realizar Treinamentos | |
|---|--|
| Finalidade | Realizar a atividade de planejamento, preparação do material e repasse de todo o conhecimento do sistema ou da release desenvolvida. |
| Responsável | Equipe Técnica (Fábrica de Software) |
| Participantes | Fábrica de Software Product Owner Usuários das áreas finalísticas. Líder de Projeto (COTIC) |
| Insumos | Código-fonte compilável e potencialmente implantável no ambiente. Estórias do Usuário; Critérios de Aceitação (Regras) Versão Funcional do Produto. |
| Produtos/Resultados | Documentação de Treinamento; Relatório de Treinamento; |

| Preparar e Realizar Treinamentos | |
|---|---|
| Informações Complementares da Atividade | <p>O dono do produto deve planejar a estratégia de transferência de conhecimento para gestores de negócio e usuários do produto de software;</p> <p>O dono do produto deve, com o apoio da equipe de desenvolvimento, produzir o manual de usuário e o material de treinamento, quando necessário;</p> <p>O líder do projeto, junto com a equipe de desenvolvimento deve planejar a estratégia de transferência de conhecimento para equipes de suporte e sustentação.</p> <p>As equipes de suporte e sustentação devem ser treinadas, pela equipe de desenvolvimento da Fábrica de Software, para receber e tratar os suportes de 1º, 2º e 3º nível da solução.</p> <p>Nota:</p> <p>A Sala de aula com instrutor pode ser um exemplo de recurso, para transferência de conhecimentos; Há alguns casos em que o treinamento pode ser fornecido, mediante a contratação específica.</p> |

| Encerrar Ordem de Serviço | |
|---|---|
| Finalidade | Finalizar Ordem de Serviço. |
| Responsável | Líder do Projeto (COTIC) |
| Participantes | Product Owner Líder do Projeto (COTIC) |
| Insumos | Ordem de Serviço |
| Produtos/Resultados | Ordem de Serviço com Status “ Concluída ”. |
| Informações Complementares da Atividade | <p>Confirmar se os usuários foram treinados e estão aptos a utilizar a solução;</p> <p>O Líder do projeto deverá atualizar o status do projeto como “encerrado”, caso não haja mais releases do projeto;</p> <p>Verificar a inclusão do novo sistema no catálogo de serviços de TI;</p> |

| Executar Faturamento Parcial | |
|------------------------------|--|
| Finalidade | <p>Uma iteração poderá ser cancelada por circunstâncias previstas em contrato. Geralmente a iteração deve ser cancelada se ela não faz sentido para o negócio ou porque a contratada desrespeitou cláusulas contratuais, como prazo ou quantidade de entregas previstas na ordem de serviço. O cancelamento de iterações consome recursos, já que todos tem que ser reagrupar em outra reunião de planejamento de iteração para iniciar outro ciclo. Caso isso ocorra a fábrica de Software será remunerada com 3% do valor PF que tenha sido estimada em contagem estimada.</p> |
| Responsável | PO (Product Owner) |

| Executar Faturamento Parcial | |
|---|--|
| Participantes | Líder de Projetos (COTIC) Gerente / Preposto (Fábrica de Software) Scrum Master |
| Insumos | Aceite técnico Indeferido |
| Produtos/Resultados | OS Finalizada. |
| Informações Complementares da Atividade | Deverá ser considerado a porcentagem pelo serviço executado pela Fábrica de Software correspondente a documentação inicial e análise de impacto realizada. |

| Elaborar Documentação | |
|---|--|
| Finalidade | Elaborar documentação de Sistemas para facilitar futuras manutenções e entendimento dos requisitos dos sistemas por novos desenvolvedores que venham a fazerem parte do ITI. |
| Responsável | Fábrica de Software (Analista de Requisitos) |
| Participantes | Fábrica de Software (Scrum Master) Fábrica de Software (Analista de Requisitos) |
| Insumos | Entrevista com Usuário Reuniões de alinhamento (Daily Scrum) Código de Software (Correção) |
| Produtos/Resultados | Critérios de Aceitação (Regras de Negócio) Mensagens Dicionário de Dados MER Glossário Protótipo Histórias Roteiro de Testes (Casos de Teste) |
| Informações Complementares da Atividade | A Elaboração da Documentação deverá seguir os padrões de boas práticas dos métodos ágeis. |

| Executar Desenvolvimento | |
|---|--|
| Finalidade | Executar de acordo com a documentação o desenvolvimento das funcionalidades conforme requisitadas pelo usuário. |
| Responsável | Fábrica de Software (Equipe de Desenvolvimento) |
| Participantes | Fábrica de Software (Equipe de Desenvolvimento) |
| Insumos | Critérios de Aceitação (Regras de Negócio) Mensagens Dicionário de Dados MER Glossário Protótipo Histórias |
| Produtos/Resultados | Código da Aplicação; |
| Informações Complementares da Atividade | SVN - Onde são publicados e armazenados toda Codificação contratada para o projeto. |

| Preparar Testes Unitários | |
|---|---|
| Finalidade | O Objetivo do teste Unitário não é encontrar Erros. A finalidade é preparar uma especificação para os comportamentos esperados do código em teste. O Código em teste é a implementação para os comportamentos esperados pelo usuário. |
| Responsável | Fábrica de Software (Desenvolvedor dos sistemas) |
| Participantes | Fábrica de Software (Analista de Testes) |
| Insumos | Código da Aplicação |
| Produtos/Resultados | Evidências do Teste |
| Informações Complementares da Atividade | Existem diversas ferramentas para a criação de testes automatizados. Dentre as mais utilizadas temos as bibliotecas da família [x]Unit, sendo o NUnit e o xUnit para .Net, JUnit para Java, PHPUnit para PHP. |

| Execução de Testes Unitários | |
|---|---|
| Finalidade | Verificar os comportamentos observáveis e as funções do sistema, também conhecido como caixa preta. |
| Responsável | Fábrica de Software (Desenvolvedor) |
| Participantes | Fábrica de Software (Scrum Master) |
| Insumos | Código da aplicação a ser testada. |
| Produtos/Resultados | Teste Unitários realizados; |
| Informações Complementares da Atividade | <ul style="list-style-type: none"> · Para cada valor válido utilizado como entrada apropriado foi retornado pela operação; · Para cada valor inválido utilizado como entrada, um valor apropriado foi retornado pela operação; · Para cada estado de entrada válido, um estado de saída apropriado ocorreu; · Para cada estado de entrada inválido, um estado apropriado ocorreu; |

| Elaborar Documentação de Testes | |
|---|---|
| Finalidade | Elaborar a Documentação de Testes |
| Responsável | Analista de Testes |
| Participantes | Fábrica de Software (Desenvolvedor de Sistemas) |
| Insumos | História do Usuário |
| Produtos/Resultados | Roteiro de Testes |
| Informações Complementares da Atividade | O objetivo deste documento é fornecer uma visão geral dos testes a serem realizados para um Caso de uso. São identificadas condições de teste a partir da especificação de caso de uso e da interface de caso de uso. |

| Preparar Testes Funcionais | |
|---|---|
| Finalidade | Preparar Testes Funcionais. |
| Responsável | Analista de Testes |
| Participantes | Analista Desenvolvedor (Fábrica de Software) |
| Insumos | Código da Aplicação |
| Produtos/Resultados | Evidências do Teste |
| Informações Complementares da Atividade | <p>Os aspectos principais a serem abordados pelo processo de teste funcional são a modelagem de Sistema em teste, a seleção do cenário de teste; Serviram como orientação para a definição das atividades do processo.</p> <p>Questão: Conceito: Por quê ? Motivo do Teste</p> <ul style="list-style-type: none"> · Determinada estrutura ou certo comportamento do software está sendo analisado? É preciso identificar claramente o objetivo do teste para justificar a sua necessidade e o esforço dedicado para gera e executar. <p>Como? Seleção do Teste</p> <ul style="list-style-type: none"> · Definimos o critério de teste a ser empregado e selecionados os casos de teste representativos deste critério? A escolha do critério tem influência direta na eficácia dos testes (Bertolino, 2007) <p>Quanto ? Adequação do Teste</p> <ul style="list-style-type: none"> · É necessário testar para garantir a observação de um critério de teste? A análise de cobertura e as medidas de confiabilidade são mostras claras deste ponto e auxiliam na decisão de quando parar a execução dos testes. <p>Qual ? Foco do Teste</p> <ul style="list-style-type: none"> · Em virtude dos níveis de composição de um sistema, o foco do processo de teste funcional varia. Quando o foco é a unidade, um módulo, uma classe ou um componente das unidades são avaliados em conjunto. Quando o foco é o sistema completo, sua estrutura, seu comportamento e suas interações com o ambiente são verificados. <p>Onde? Ambiente de Teste</p> <ul style="list-style-type: none"> · Isso reflete na geração do ambiente de teste. A configuração inicial para realização inicial para realização de um conjunto de testes e a capacidade de reprodução de testes são diretamente afetadas por esta questão. <p>Quando? Momento do Teste</p> <ul style="list-style-type: none"> · Os momentos de Iteração entre a equipe de teste e desenvolvimento são tão importantes quanto os seus trabalhos isolados. |

| Executar Testes Funcionais | |
|---|--|
| Finalidade | Execução dos Testes Funcionais. |
| Responsável | Fábrica de Software (Analista de Testes) |
| Participantes | Fábrica de Software (Analista de Testes) |
| Insumos | Código da Aplicação |
| Produtos/Resultados | Evidências do Teste. |
| Informações Complementares da Atividade | Os testes Funcionais deveram ser executados. |

| Executar Testes de Carga | |
|---|--|
| Finalidade | Identificar e facilitar para que a performance do Sistemas este de acordo com o projetado. |
| Responsável | Fábrica de Software (Analista de Teste) |
| Participantes | Fábrica de Software (Analista de Teste) |
| Insumos | Código da Aplicação |
| Produtos/Resultados | Evidências do Teste |
| Informações Complementares da Atividade | |

| Executar Teste de Qualidade de Código | |
|--|--|
| Finalidade | Realizar teste do Código para inferir a qualidade. |
| Responsável | Fábrica de Software (Analista de Testes) |
| Participantes | Analista de desenvolvimento (Fábrica de Software) |
| Insumos | Código da Aplicação |

| Executar Teste de Qualidade de Código | |
|--|----------------------|
| Produtos/Resultados | Evidências do Teste. |
| Informações Complementares da Atividade | |

| Elaborar relatório de Qualidade de Software | |
|--|--|
| Finalidade | Elaborar relatório de qualidade identificando se o Software está seguindo os padrões de qualidade adotados pelo ITI. |
| Responsável | Fábrica de Software (Analista de Qualidade) |
| Participantes | Fábrica de Software (Analista de Sistemas) Fábrica de Software (Scrum Master) |
| Insumos | Documentação do Sistemas Código Fonte |
| Produtos/Resultados | Relatório de Qualidade de Software |
| Informações Complementares da Atividade | |

| Preparar Deploy do pacote da Aplicação | |
|---|---|
| Finalidade | Instalar a Aplicação em um servidor de Aplicações, ou seja, instalar a aplicação para disponibilizar ela para seus usuários. |
| Responsável | Fábrica de Software (Equipe Desenvolvimento) |
| Participantes | Fábrica de Software (Infra estrutura) Scrum Master |
| Insumos | Critérios de Aceitação (Regras de Negócio) Mensagens Dicionário de Dados MER Glossário Protótipo Histórias Código da Aplicação |
| Produtos/Resultados | Documento de Deploy |
| Informações Complementares da Atividade | Inicialmente a Aplicação deverá ser disponibilizada no ambiente do ITI para homologação. |

| Disponibilizar QTeste | |
|---|---|
| Finalidade | Disponibilizar QTeste |
| Responsável | Fábrica de Software (Analista de Desenvolvimento) |
| Participantes | Analista de Desenvolvimento |
| Insumos | Código da Aplicação |
| Produtos/Resultados | Relatório de Qualidade. |
| Informações Complementares da Atividade | |

| Preparar Teste de Carga | |
|---|--|
| Finalidade | Técnica usada para avaliar os limites operacionais do <i>Software</i> . Pode ser baseada na taxa de transferência de dados da carga de trabalho e no tempo de resposta da transação. |
| Responsável | Fábrica de Software (Analista de Teste) |
| Participantes | Fábrica de Software (Analista de Requisitos) |
| Insumos | Critérios de Aceitação (Regras de Negócio) Mensagens Dicionário de Dados MER Glossário Protótipo Histórias |
| Produtos/Resultados | Código da Aplicação |
| Informações Complementares da Atividade | |

| Verificação de ERRO | |
|---|---|
| Finalidade | Em demandas informadas pelo ITI como Corretivas deverá ser feita uma análise pela Fábrica de Software para constatar se os ERROS apontados são pertinentes e manter classificação da demanda como “CORRETIVA” |
| Responsável | Fábrica de Software (Equipe Desenvolvimento) |
| Participantes | Fábrica de Software (Scrum Master) Fábrica de Software (Analista de Requisitos) |
| Insumos | Código da Aplicação Documento de Visão Histórias |
| Produtos/Resultados | Relatório de Verificação de Erro |
| Informações Complementares da Atividade | Na Verificação de ERRO a Fábrica deverá apontar com “prints” de telas e embasamento técnico o erro encontrado. |

| Tratar Não Conformidades | |
|---|---|
| Finalidade | Tratar demandas que tenham apresentadas não conformidades. |
| Responsável | Fábrica de Software (Equipe Desenvolvimento) |
| Participantes | Gerente / Preposto (Fábrica de Software) Líder de Projetos (COTIC) Product Owne |
| Insumos | Código da Aplicação Documentos do Sistemas |
| Produtos/Resultados | Relatório de Não Conformidades Atualizada |
| Informações Complementares da Atividade | |

TEMPLATES

Template do Backlog do Produto : É uma Lista de requisitos do software ordenada pelo valor para o negócio.

|   Metodologia de Desenvolvimento De Software v1.0 | | | | |
|--|-----------|-------|--------|----------|
| ID | Descrição | Valor | Status | Validado |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Template do Backlog da Sprint: Contém os itens do backlog do produto que foram selecionados para a Sprint e as tarefas necessárias para implementá-los.

|  ITI Instituto Nacional de Tecnologia da Informação | | | | | | Metodologia de Desenvolvimento De Software v1.0 | |
|---|-----------------------|------------------|--------------|---------------|--------------------|---|--|
| Id | Funcionalidade | Descrição | Valor | Status | Responsável | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

Template do Relato de Revisão e Retrospectiva da Sprint: Documento resultante da atividade de Realizar Reunião de Revisão e Retrospectiva da Sprint que contém o *backlog da Sprint* com a aceitação de cada um dos itens, as não conformidades encontradas e as melhorias identificadas na reunião.




ITI

Instituto Nacional de
Tecnologia da Informação

Metodologia de
Desenvolvimento
De Software v1.0

| Descrição da Sprint: | | | | | |
|----------------------|----------------|------------------|-----------------------------|-------------------------|-------------|
| Cod. Item | Descrição Item | Conformidade (X) | Não conformidade encontrada | Melhorias identificadas | Responsável |
| | | | | | |
| | | | | | |

Template das Lições Apreendidas armazena as lições apreendidas (positivas ou negativas) durante o desenvolvimento, as quais serão utilizadas com insumo para o planejamento da próxima *Sprint*.

| | | | | | | |
|---|-----------|-------------------------------|------|---------------|-------------|------|
| <div><div><div><div>ITI</div><div>Instituto Nacional de Tecnologia da Informação</div></div></div><div>Metodologia de Desenvolvimento De Software v1.0</div></div> | | | | | | |
| Proprietário do Produto | | | | | | |
| Projeto | | | | | | |
| Sprint | Categoria | Descrição da Lição apreendida | Tipo | Consequências | Ação Tomada | Data |
| | | | | | | |
| | | | | | | |