

Projeto 6.37

Meta - Metodologia Ágil para desenvolvimento de software

Danielle Noronha Pontes
Doctor Tech

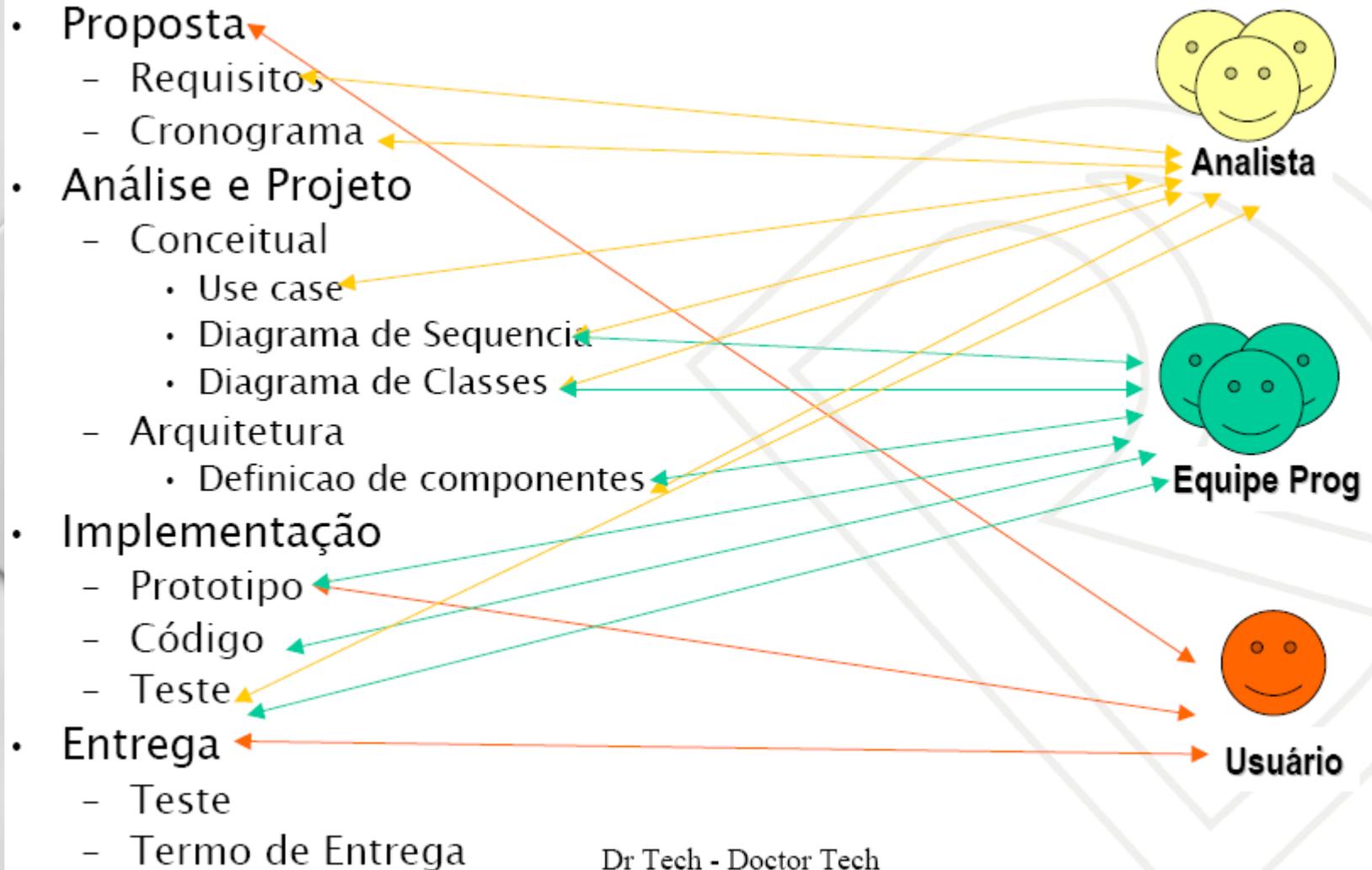
- **Iniciativa de 2 analistas da FUCAPI**
- **Objetivo**
 - Comercializar e manter o sistema APUS (propriedade da FUCAPI)
 - Desenvolvimento de Sistemas
 - Consultoria
- **Criação Julho 2004 – 2 Sócios**
- **Atualmente somos:**
 - 2 Sócios
 - 3 Colaboradores
 - 3 Estagiários
- **Parcerias**
 - FUCAPI
 - CIDE
 - AMAZONSOFT



Análise de Requisitos Voltada a Satisfação do cliente

- **Objetivo:** A partir dos estudos realizados para o desenvolvimento da Metal Software (projeto do ciclo 2004), reelaboramos o escopo da metodologia e neste projeto pretendemos definir :
 - Quais Artefatos utilizar
 - Os padrões para Arquitetura de Software
 - Os padrões para os Artefatos
- **Justificativa:** Com o aumento da complexidade dos sistemas desenvolvidos, o processo de desenvolvimento de software tornou-se um emaranhado de diagramas e documentos complexo, situação inviável para pequenas empresas manterem.
- **Descrição:** Propomos uma metodologia de desenvolvimento Ágil e fácil baseada nos princípios da simplicidade e praticidade.

- Metodologia **Ágil** para Desenvolvimento de Software
 - Proposta para desenvolvimento de software interno
 - Projeto iniciado com o EPQS 2004
- **Objetivos**
 - Agilidade Interna na documentação, implementação e gerenciamento dos projetos da empresa
- **Metodologia**
 - Utilizar os valores e princípios dos processos Ágeis para definir uma instância ideal do RUP e alcançar o MPSbr
 - Esta sempre em processo constante de melhoria
 - Busca das melhores práticas: **MA + RUP + UML --» MPSbr**



- 
- A thick orange arrow pointing to the right, spanning across the top of the slide.
- ✓ **Quais Artefatos utilizar**
 - ✓ **Os padrões para os Artefatos**
 - (Em Andamento) Os padrões para**
Arquitetura de Software

Quais Artefatos utilizar?



- Definição de templates com os padrões para os artefatos

TP Teste em Plataforma

1. Rotinas Testadas
2. Aceite das Rotinas

TC Teste no Cliente

1. Rotinas Testadas
2. Aceite das Rotinas

TR Treinamento

1. Agendamento
2. Folha de Frequencia

DA Aceite

1. Termo de Entrega
2. Cliente
3. Responsável
4. Data de Entrega do Sistema

TP Teste em Plataforma

1. Rotinas Testadas
2. Aceite das Rotinas

TC Teste no Cliente

1. Rotinas Testadas
2. Aceite das Rotinas

TR Treinamento

1. Agendamento
2. Folha de Frequencia

DA Aceite

1. Termo de Entrega
2. Cliente
3. Responsável
4. Data de Entrega do Sistema

Os padrões para os Artefatos

Proposta - Microsoft Word

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Ferramentas Tabela Janela Ajuda

Recuo de corpo de t Arial 22 N I S 50%

F:\Metodologia\Modelos\Proposta .DOC

Proposta de Serviço

DR ELEGE

Sistema de Controle de Eleições

1. Obter toda Proposta	3
3. Descrição do Sistema	3
Introdução	3
Identificação do Problema	3
A SOLUÇÃO PROPOSTA	3
A SOLUÇÃO ACEITA	4
4. Cronograma	4
5. Orçamento Preliminar	5
6. Condições Comerciais	5
Support	5
Forma de Pagamento	5
Validade da Proposta	5

Pág 1 Seção 1 1/4 Em 9,3 cm Lin 16 Col 1 GRA ALT EST SE Português (Imagem - Paint

- ✓ Quais Artefatos utilizar
- ✓ Os padrões para os Artefatos
- (Em Andamento) Os padrões para Arquitetura de Software

- 
- A thick orange arrow pointing to the right, spanning across the top of the slide.
- ✓ Elaboração da fase de Análise de Requisitos Voltada a Satisfação do cliente – (Projeto 6.13)
 - ✓ Prototipação da Ferramenta DR Activity

- Implementação da Ferramenta
- Aplicação
- Estudo dos resultados alcançados com aplicação da metodologia
- Elaboração de regras para determinar artefatos necessários
- Inclusão dos Processos de Gerenciamento de Projetos

A thick orange arrow pointing to the right, spanning across the top of the slide.

“ O mais importante na vida não e situação em que estamos, mas a direção para qual nos movemos ”

W.O.Holmes