Suppera Solutions



*m***PRIME**

Manual do Usuário

Versão 1.0

<i>m</i> Prime	Versão:	1.0
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005	
Suppera_ManualDoUsuario.doc		

Histórico

Data	Versão	Descrição	Autor
03/07/2005	1.0	Elaboração do Manual do Usuário	Thiago Fernandes de Lima

<i>m</i> Prime	Versão:	1.0
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005	
Suppera_ManualDoUsuario.doc		

Índice

1.	Nota ao usuário	4
2.	Introdução	4
3.	Prefácio	4
4.	O mPRIME	4
5.	Conceitos de Gestão de Riscos	5
	5.1 Risco	5
	5.2 Classe	5
	5.3 Elemento	6
	5.4 Atributo	7
	5.5 Estrutura de classes, elementos e atributos padrões (default) do <i>m</i> PRIME	9
6.	Requisitos de Instalação	10
7.	Instalação	10
8.	Usando o mPRIME	14
	8.1 View Principal	14
	8.2 Inserindo um risco	15
	8.3 Inserir, editar e remover Classes, Elementos e Tipos de Risco.	15
	8.3.1 Inserir, Editar e Remover Classes	15
	8.3.2 Inserir, editar e remover Elementos	16
	8.3.3 Inserir, editar e remover RiskType	17
	8.4 <i>m</i> PRIME Options – Impact Colors	18
	8.5 Identificação de Riscos – Questionário SEI	20

Manual do Usuário

1. Nota ao usuário

Parabéns por adquirir um produto da Suppera Solutions, empresa desenvolvedora de soluções inteligentes de software. Tenha certeza que este é mais um sistema feito com total dedicação e preocupação da empresa em superar as suas expectativas. Você está levando um programa seguro e compatível com suas necessidades. Esperamos que o uso do *m*PRIME atenda às suas expectativas e ajude sua empresa a atingir melhores resultados constantemente. Contamos com suas sugestões ou comentários para o aperfeiçoamento do sistema. Bom uso do sistema!

Atenciosamente,

Thiago Fernandes Gerente de Projeto – Suppera Solutions

2. Introdução

Este é o Manual do Usuário para o *m*PRIME, add-in para o MS Project, que suporta o processo de Gestão de Riscos para Ambientes de Múltiplos Projetos de Desenvolvimento de Software. Nele estão especificadas todas as funcionalidades do sistema, implementadas no primeiro release, a forma como a interface responde e a seqüência de ações que devem ser executadas pelos usuários para a implementação do sistema.

3. Prefácio

Este manual está dividido segundo a estrutura descrita abaixo:

- O *m*PRIME
- Conceitos de Gestão de Riscos
 - o Risco
 - o Classe
 - o Elemento
 - o Atributo
- Requisitos para instalação
- Instalação
- Usando o sistema

A descrição sobre Gestão de Riscos apresenta os conceitos que a Suppera Solutions utilizou para gerar o sistema. Eles são fundamentais para o bom uso do sistema por toda a equipe de desenvolvimento. Sua leitura é extremamente aconselhada.

4. O *m*PRIME

O *m*PRIME é um sistema de gestão de riscos para ambientes de múltiplos projetos. O seu intuito é ajudar a sua empresa na Gestão de Riscos da mesma. Com o uso dela, sua empresa já estará seguindo a metodologia necessária para obter certificações de qualidade como CMMI(Capability Maturity Model® Integration) 2 e 3. Isto porque, usando a ferramenta, a empresa estará executando todos os passos necessários para uma gestão de riscos eficiente, são eles:

- Identificação dos Riscos
 - Busca e localiza os riscos antes que eles se tornem problemas reais.

<i>m</i> Prime	Versão:	1.0
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005	
Suppera ManualDoUsuario.doc		

- Análise dos Riscos
 - Transforma os dados dos riscos em informações para a tomada de decisão.
- Planejamento dos Riscos
 - Traduz e implementa as informações dos riscos em ações de decisão e resolução de riscos.
- Monitoramento
 - Monitora indicadores dos riscos e seus planos de resolução.
- Controle
 - Corrige os desvios para os planos de resolução dos riscos.

Com o *m*PRIME, sua empresa estará sempre preparada para o sucesso. Além de fazer o planejamento de todo o projeto, ela estará preocupada com todos os fatores que podem afetar o bom desenvolvimento do sistema. Logo, se algo tentar afetá-la, a empresa já saberá como proceder para evitar ou minimizar ao máximo o impacto que o acontecimento do risco pode acarretar.

5. Conceitos de Gestão de Riscos

O *m*PRIME utiliza a estrutura de riscos definida pelo SEI (Software Engineering Institute). É importante que você compreenda cada um dos conceitos descritos abaixo para que o sistema possa ser o mais eficiente possível.

5.1 Risco

Risco é qualquer variável que pode ou não sob o controle direto da equipe de desenvolvimento. Caracteriza-se pela incerteza e pela perda. Ele é composto por três elementos primordiais:

- Evento
 - É a atividade que pode gerar o risco. O *m*PRIME suporta que as tarefas, descritas para o projeto no MS Project, sejam utilizadas para esta finalidade.
- Probabilidade
 - É o valor probabilístico que indica a porcentagem de certeza de um risco se concretizar.
- Impacto
 - Define o quanto sua empresa será afetada pela concretização do risco. Este dado ajuda a identificar o quanto é preciso se preocupar com este risco, juntamente com a probabilidade de sua ocorrência.

5.2 Classe

É o conjunto principal de riscos. Segundo a taxonomia descrita pelo SEI, há três superclasses iniciais:

- Engenharia do Produto (Product Engineering)
 - Consiste nas atividades físicas e intelectuais necessárias para a criação do produto a ser entregue ao cliente. Isto inclui o sistema de hardware completo, software e a documentação. A classe focaliza no trabalho a ser executado.
- Ambientes de Desenvolvimento (Development Environment)
 - Os métodos, procedimento e ferramentas usados para produzir o produto. Está relacionado ao ambiente de projeto no qual o software está sendo desenvolvido e o processo utilizado. Inclui processo de desenvolvimento

e sistema, métodos de gerenciamento e ambiente de trabalho

- Restrições do Programa (Program Constraints)
 - Os fatores contratuais, organizacionais e operacionais nos quais o software está sendo desenvolvido, mas que geralmente estão fora do controle do projeto e mesmo assim influenciam o sucesso ou constituem fonte de riscos substanciais.

Elas definem a área do desenvolvimento da empresa a qual o risco pode estar associado. As classes definidas acima foram definidas pelo SEI. É primordial que você tente inserir o seu risco em uma dessas classes. Caso você, gerente, acredite que é preciso inserir uma nova classe, o *m*PRIME possibilita a liberdade de criar novos campos.

5.3 Elemento

Os elementos cobrem as atividades da Engenharia de Software. Eles são dependentes de uma classe. Eles definem áreas das classes a qual o risco pertence, pois dentro da engenharia de produto, por exemplo, a diversos ramos independentes que podem gerar riscos para a empresa.

O *m*PRIME já vem com os elementos padrões (default) para as três classes descritas acima, assim como será descrito abaixo. Contudo, mais uma vez, se o gerente desejar modificar esta classificação de acordo com a utilizada pela empresa, ele terá total liberdade.

Para a classe de Engenharia de Produto (Product Engineering), há os seguintes elementos:

- Requisitos (Requirements)
 - Definição do que o software irá fazer, as necessidades que tem que satisfazer, como o sistema deve se comportar e como ele será usado. Este elemento também remete à viabilidade de desenvolver o produto e a balança do esforço.
- Projeto e Modelagem (Design)
 - A tradução de exigências em um design efetivo dentro do projeto e das restrições operacionais.
 - Testes Unitários e de Código (Code and Unit Test)
 - A tradução do design de um software em um código que satisfaça as exigências alocadas para unidades individuais.
- Integração e Testes (Integration and Test)
 - Integração das unidades individuais para um sistema executável. E a validação de que o software executa assim como foi solicitado pela cliente.
- Engenharia de Especialidades (Engineering Specialities)
 - Exigências do produto ou das atividades de desenvolvimento. Isso pode precisar de perícias especializadas como segurança, e confiança.

Já para o a classe de Ambiente de Desenvolvimento (Development Environment), há os seguintes elementos:

- Processo de Desenvolvimento (Development Process)
 - A definição, planejamento, documentação, conveniência, execução, e comunicação dos métodos e procedimentos usados no desenvolvimento do produto.
- Sistema de Desenvolvimento (Development System)
 - As ferramentas e o equipamento de apoio usado no desenvolvimento do produto, como ferramentas para CASE (computer-aided software engineering), simuladores, compiladores, e sistemas de computadores host
- Processo de Gerenciamento (Management Process)

<i>m</i> Prime	Versão:	1.0
Manual do Usuário	Data da Versão: (03/07/2005
Suppera ManualDoUsuario.doc		

- O planejamento, monitoramento e controle do orçamento e, controlando fatores envolvidos na definição, implementação e teste do produto.
- A experiência do gerente de projeto no desenvolvimento de software, gerenciamento do mesmo e do domínio do produto.
- A capacidade do gerente para lidar com organizações externas, inclusive clientes, gerenciamento sênior, gerenciamento da matriz e outros contratantes.
- Métodos de Gerenciamento (Management Methods)
 - Os métodos, ferramentas, e equipamento de apoio que será usado administrar e controlar o desenvolvimento do produto, como as ferramentas de monitoramento, gerenciamento de pessoal, garantia de qualidade, e a configuração do gerenciamento.
- Ambiente de Trabalho (Work Environment)
 - O ambiente geral dentro do qual o trabalho será executado, inclusive as atitudes das pessoas e os níveis de cooperação, comunicação e moral.

Há ainda, a classe de Restrições do Programa (Program Constraints), que contém os seguinte elementos:

- Recursos (Resources)
 - As restrições externas impostas pelo cronograma, pessoal, orçamento e instalações.
- Contrato (Contract)
 - As condições do contrato do projeto.
- Interfaces de Programas (Program Interfaces)
 - As interfaces externas para clientes, outros contratantes, gerenciamento coorporativo, e vendedores.

Mais uma vez, o gerente terá total liberdade para criar novos elementos de acordo com a necessidade da sua empresa. Contudo, é muito importante que o ele tente adaptar o seu processo de desenvolvimento e identificação de riscos mediante os elementos supracitados. Desta forma, evita-se falta de concisão nas áreas definidas acima.

5.4 Atributo

Os atributos são a categoria onde se encontram os riscos. Os atributos definem os riscos que estão associados com as atividades dos elementos. No tópico 5.5 é possível visualizar todos os atributos de cada elemento das classes. Tais atributos não podem ser removidos do sistema, pode acontecer de eles não estarem associados a um projeto, como, por exemplo, os atributos de Restrições dos Programas (*Program Constrains*) – Interface de Programas (*Program Interface*) – Subcontratos (*Subcontrators*), caso o projeto não possua subcontratos.

O elemento Requerimentos da classe Engenharia do Produto possui os seguintes atributos:

- Estabilidade (*Stability*)
 - Este atributo refere-se ao grau em que os atributos estão mudando, e ao possível efeito que a mudança nos requisitos e nas interfaces externas terão na qualidade, funcionalidade, cronograma, design, integração e teste do produto a ser construído. Também inclui tópicos surgidos da inabilidade para controlar mudanças nos requerimentos rapidamente. Por exemplo: A análise do impacto pode ser inexata porque é impossível definir o *baseline* contra o qual as mudanças serão implementadas.

<i>m</i> Prime	Versão: 1.0)
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005	
Suppera ManualDoUsuario.doc		

- Completude (*Completeness*)
 - Requisitos mal especificados ou incompletos podem aparecer de muitas formas, como um documento de requisitos com muitas funções e parâmetros "a serem definidos", requisitos que não estão especificados adequadamente para se desenvolver critérios de aceitação, ou inadvertidamente requisitos omitidos. Quando informações não são fornecidas de uma maneira oportuna, a implementação pode ser baseada em suposições do contratante que podem diferir das expectativas do cliente. Quando as expectativas do cliente não são bem documentadas na especificação, elas não são orçadas nos custos e nos cronogramas.
- Claridade (*Clarity*)
 - Requesitos individuais escritos ambiguamente ou imprecisamente, que não são resolvidos até mesmo depois da fase de desenvolvimento. Esta falta de entendimento mútuo do cliente e do contratante podem requerer re-trabalho para entender a intenção do cliente em um requisito.
- Validade (Validity)
 - Se os requisitos agregados refletem a intenção do cliente para o produto. Isto pode ser causado pela incompreensão dos requisitos escritos pelo contratante ou cliente, expectativas ou requisitos do cliente não escritos, ou uma especificação na qual o usuário final não teve contribuições. Ele pode ser afetado, ainda, pelos atributos de completude ou claridade da especificação de requisitos.
- Viabilidade (*Feasibility*)
 - Dificuldade de implementar um único requisito técnico ou operacional, ou de simultaneamente identificar requisitos conflitantes.
- Precedente (*Precedent*)
- Escala (*Scale*)

Os atributos podem ser diretamente inseridos nos elementos já descritos, ou que você inserir. Eles descrevem o risco e podem estar associados a uma tarefa. As informações acima são só um exemplo de como os atributos podem estar organizados dentro de uma classe.

<i>m</i> Prime	Versão:	1.0
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005	
Suppera_ManualDoUsuario.doc		

5.5 Estrutura de classes, elementos e atributos padrões (default) do *m*PRIME



<i>m</i> Prime	Versão:	1.0
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005	
Suppera ManualDollsuario doc		

6. Requisitos de Instalação

O ambiente necessário para a execução do sistema necessita de:

Requisitos de Hardware:

- Processador AMD ou Intel 1 GHz ou superior
- Memória RAM mínima de 256Mb
- HD de 10Gb ou superior

Requisitos de Software

- Sistema operacional: Microsoft® Windows 2000, XP ou superior;
- Microsoft® Office Project Professional 2003;

7. Instalação

- 1. Certifique-se que o MS Project 2003 esteja fechado.
- 2. Clique duas vezes sobre o arquivo mPRIME.msi para iniciar o assistente de instalação.
- 3. Na primeira tela do instalador, pressione o botão "Next >".
- 4. Certifique-se que o MS Project 2003 esteja fechado.
- 5. Clique duas vezes sobre o arquivo mPRIME.msi para iniciar o assistente de instalação.
- 6. Na primeira tela do instalador, pressione o botão "Next >".



Pressione o botão "Next >" para continuar

<i>m</i> Prime	Versão:	1.0
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005	
Suppera_ManualDoUsuario.doc		

- 7. Na segunda tela informe a pasta na qual deseja instalar o mPRIME e escolha se o mPRIME deve ficar disponível para todos os usuários do computador, ou somente para você.
- 8. Pressione o botão "Next >".



• Caminho onde o mPRIME será instalado.

<i>m</i> Prime	Versão:	1.0
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005	
Suppera_ManualDoUsuario.doc		

9. Caso queira voltar para a tela anterior, pressione o botão "< Back". Ou para iniciar a instalação dos arquivos do *m*PRIME, pressione novamente no botão "Next >".



<i>m</i> Prime	Versão:	1.0
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005	
Suppera_ManualDoUsuario.doc		

10. Caso a instalação tenha ocorrido com sucesso, pressione o botão "Close" para sair do assistente de instalação.



<i>m</i> Prime	Versão:	1.0
Manual do Usuário	Data da Versão:	03/07/2005
Suppera_ManualDoUsuario.doc		

8. Usando o *m*PRIME

8.1 View Principal

Clicando em no item "Risks List" do menu *m*PRIME, será exibida a lista de todos os riscos inseridos no projeto e uma árvore representando estes riscos. Nela são exibidos os dados de cada risco: Ranking, descrição, probabilidade, impacto, responsável e plano de contingência. Ao lado de cada "risco" também é exibido um ícone com um "X" em vermelho. Clicando neste ícone o risco é removido do projeto.

Do lado direito da lista, é exibida a árvore de riscos, classificados de acordo com as classes, elementos e tipos de risco.



<i>m</i> Prime	Versão: 1.0
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005
Suppera ManualDoUsuario.doc	

8.2 Inserindo um risco

8.3 Inserir, editar e remover Classes, Elementos e Tipos de Risco.

8.3.1 Inserir, Editar e Remover Classes

A inserção de classes possibilita ao usuário criar uma nova divisão no campo de classes, onde poderão ser inseridos elementos e posteriormente tipos de risco.

ass Element R Choose	isk Type					
Product Eng Product Eng Develogmen	neering	Edit	Remove	,	Insert	
-Ed <u>Program Cor</u> Class Name :	straints					
			<u></u> 0K		Cancel	

Na tela principal do MSProject, clique no menu *m*PRIME e em seguida em "RiskType". Na nova janela que se abrirá escolha a aba "Class", caso sua intenção seja remover ou editar, você deverá escolher na Combo Box de escolha de classe, a classe desejada. Em seguida escolha uma das funcionalidades: inserir, remover ou editar, nos botões à direita. Caso a escolha tenha sido a de remover, uma tela de confirmação deverá aparecer,

<i>m</i> Prime	Versão:	1.0	
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005		
Suppera ManualDoUsuario.doc			

confirmando a remoção; caso a escolha tenha sido editar, os campos (com nome e descrição da classe) serão preenchidos com os valores encontrados na classe escolhida, e após a edição clique no botão "Ok" para confirmar ou "Cancel" para cancelar; e caso a escolha tenha sido inserir os campos supracitados serão liberados, após o preenchimento clique em "Ok" para confirmar ou "Cancel" para cancelar a operação.

8.3.2 Inserir, editar e remover Elementos

A inserção de elementos possibilita ao usuário criar uma nova divisão no campo de elementos, dentro de uma classe escolhida, onde poderão ser inseridos tipos de risco.

Design	Edit Remo	insert
Idit Flement Name :		
Commenter	1	
Comments.		
	OK	Cancel
	OK	Cancel
	Combo Box de escolha de cla	Cancel

Na tela principal do MSProject, clique no menu *m*PRIME e em seguida em "RiskType". Na nova janela que se abrirá escolha a aba "Element". Inicialmente você deve escolher na Combo Box de escolha de classe em qual classe você deseja trabalhar, daí serão abertos na Combo Box de escolha de

<i>m</i> Prime	Versão:	1.0	
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005		
Suppera_ManualDoUsuario.doc			

elemento os elementos relacionados à classe escolhida, caso sua intenção seja remover ou editar, você deverá escolher na Combo Box de escolha de elemento, o elemento desejado. Em seguida escolha uma das funcionalidades: inserir, remover ou editar, nos botões à direita. Caso a escolha tenha sido a de remover, uma tela de confirmação deverá aparecer, confirmando a remoção; caso a escolha tenha sido editar, os campos (com nome e descrição do elemento) serão preenchidos com os valores encontrados no elemento escolhido, e após a edição clique no botão "Ok" para confirmar ou "Cancel" para cancelar; e caso a escolha tenha sido inserir os campos supracitados serão liberados, após o preenchimento clique em "Ok" para confirmar ou "Cancel" para cancelar a operação.

8.3.3 Inserir, editar e remover RiskType

A inserção de tipos de risco possibilita ao usuário criar um novo tipo de risco, dentro de um elemento e de uma classe, escolhidos.

Risk Type
Class Element Risk Type
 Product Engineering
Design Edit Remove Insert Functionality Image: State StateS
Edit
Risk Type Name :
Comments:
UN Cancel
• Aba "Risk Type"
Aba "Risk Type".Combo Box de escolha de classe.
 Aba "Risk Type". Combo Box de escolha de classe. Combo Box de escolha de elemento.
 Aba "Risk Type". Combo Box de escolha de classe. Combo Box de escolha de elemento. Combo Box de escolha de tipo de risco.
 Aba "Risk Type". Combo Box de escolha de classe. Combo Box de escolha de elemento. Combo Box de escolha de tipo de risco. Botões de inserir, remover e editar.

<i>m</i> Prime	Versão:	1.0	
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005		
Suppera_ManualDoUsuario.doc			

Na tela principal do MSProject, clique no menu *m*PRIME e em seguida em "RiskType". Na nova janela que se abrirá escolha a aba "Risk Type". Inicialmente você deve escolher na Combo Box de escolha de classe em qual classe você deseja trabalhar, daí serão abertos na Combo Box de escolha de elemento os elementos relacionados à classe escolhida, em seguida na Combo Box de escolha de elemento escolha em qual elemento deseja trabalhar, daí se abrirão na Combo Box de escolha de tipos de risco, os tipos de riscos relacionados a este elemento, caso sua intenção seja remover ou editar, você deverá escolher na Combo Box de escolha de tipo de risco, o tipo de risco desejado. Em seguida escolha uma das funcionalidades: inserir, remover ou editar, nos botões à direita. Caso a escolha tenha sido a de remover, uma tela de confirmação deverá aparecer, confirmando a remoção; caso a escolha tenha sido editar, os campos (com nome e descrição do tipo de risco) serão preenchidos com os valores encontrados no tipo de risco escolhido, e após a edição clique no botão "ok" para confirmar ou "cancel" para cancelar; e caso a escolha tenha sido inserir, os campos supracitados serão liberados. Após, o preenchimento, clique em "ok" para confirmar ou "cancel" para cancelar a operação.

8.4 *m*PRIME Options – Impact Colors

O impacto de um risco é uma característica muito importante na classificação do mesmo, pois é usado no cálculo da sua experiência. Este valor é o resultado do produto entre o impacto e a probabilidade do risco.

Entretanto, o *m*PRIME possibilita que o gerente de projetos tenha a liberdade de classificar os riscos sem seguir a ordem de suas experiências. Para facilitar este trabalho, cores são associadas aos riscos, de modo a criar uma identificação mais rápida deste atributo em sua listagem.

Para acessar a janela de edição das cores dos impactos, clicar no menu principal no item "*m*PRIME". A seguinte aba aparece:



<i>m</i> Prime	Versão:	1.0
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005	
Suppera ManualDoUsuario.doc		

Ao clicar em *m*PRIME Options, uma nova janela é aberta para a edição das cores dos impactos:



Clicando nas cores desta janela, uma paleta de cores é disponibilizada para a escolha da cor referente ao impacto:



Após escolher as cores dos impactos, clique em "OK" na janela mPRIME Options para salvar suas configurações.

<i>m</i> Prime	Versão:	1.0	
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005		
Suppera ManualDoUsuario.doc			

8.5 Identificação de Riscos – Questionário SEI

O questionário SEI é composto por perguntas criadas pelo System Engineering Institute com o objetivo de alertar o gerente de projetos sobre alguns possíveis riscos.

Cada pergunta está relacionada a um risco de acordo com a sua classificação. Esta tem dois nós "pais", que são as classes e os elementos.

Para ver e responder estas perguntas, é necessário clicar na barra de "Project Guide", no menu *m*PRIME conforme a figura abaixo:

Nikrosoft Project - Project1 Nikrosoft Project - Project1 See Edit Yew Proof Figure	: Iook g	parme groject gole	borate <u>Wi</u> re	dow gelp	71. 0 - 1 1		- Show - Jaris	Type a question for help
Tasks • Resources • Track	Report	OPRIME						
		Que	tionnaire	_				
O O MPRIME D	Ranking	Description	Probability	Impact Respon	sable Contingency	Plan A	open all (close all	
Identfication Risk.								
Questionnaire						_	Project Risk	
						_		
						_		
49								
1								
						_		
						- 11		
						~		
Ready								EXT CAPS NUM SCR. OVR.
					Clicar	em "	Questionn	aire"

Após isso, o side-pane é preenchido com o questionário SEI para que o usuário possa responder as perguntas.

<i>m</i> Prime	Versão:	1.0	
Manual do Usuário	Data da Versão: 03/07/2005		
Suppera_ManualDoUsuario.doc			



Após responder todas as perguntas, os riscos associados a elas são automaticamente adicionados ao projeto. Então o gerente poderá escolher se aceita ou não os riscos sugeridos.