

ANEXO IV – PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO ÁGIL DE SOFTWARE DE BNB

1. CONSIDERAÇÕES GERAIS

1.1 O Processo de Desenvolvimento Ágil de Software de BNB, que faz parte da Metodologia de Desenvolvimento de Sistemas do BNB (MDS-BNB), se encontra publicada na intranet do Banco. Esse processo, fundamentado em práticas e princípios ágeis oriundos de métodos como XP-eXtreme Programming, Lean Software e Scrum, estabelece o conjunto de elementos (atividades, papéis, artefatos, dentre outros) a serem utilizados durante a prestação dos serviços contratados;

1.2 O processo, bem como suas partes integrantes (os modelos de artefatos, orientações, padrões, guias e mentores), serão entregues quando da assinatura do Contrato, podendo ser alteradas a qualquer momento, a critério do BNB.

1.3 Cabe a CONTRATADA orientar sua equipe técnica quanto à utilização dos procedimentos, normas, padrões e melhores práticas preceituados pelo BNB.

1.3.1 Caso a CONTRATADA tenha ou venha a ter durante a execução do contrato metodologia/paradigma/modelos/padrões/melhores práticas distinta das utilizadas pelo BNB e pretenda utilizá-la, deverá submeter ao BNB para avaliação que, a seu critério exclusivo, poderá autorizar o uso, devendo formalmente registrar quais as regras, os modelos de artefatos, orientações e os guias que poderão ser dispensados, substituídos ou adotados.

1.3.2. Quando não houver registro formal da dispensa, substituição, ou adoção, a CONTRATADA continua obrigada a atender aos padrões do BNB.

1.3.3 A critério do BNB, o item submetido e avaliado, se aceito, poderá ser incorporado aos modelos e padrões do BNB, sem ônus para os envolvidos (BNB e CONTRATADA).

2. PAPÉIS E RESPONSABILIDADES NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

2.1. **Product Owner (PO)**

2.1.1.O papel de Product Owner (PO) será exercido por empregados do BNB;

2.2. **Scrum Master**

2.2.1. O papel de *Scrum Master* será exercido por um profissional da CONTRATADA.

2.2.2.O Scrum Master será responsável por: Remover os impedimentos do time para que este fique totalmente focado no resultado das *sprints*; Planejar as *sprints* em conjunto com o time; Acompanhar a execução das atividades do projeto; Garantir que o processo ágil seja entendido e aplicado pelo Time; Fornecer informações sobre o projeto para os interessados.

2.3. **Scrum Master Partner**

2.3.1. O papel de *Scrum Master Partner* será exercido por empregados do BNB.

2.4. **Time**

2.4.1. O Time técnico, denominado de **Time** no Processo de Desenvolvimento, será composto por profissionais da CONTRATADA.

2.4.2. Além de suas atribuições regulares de desenvolvimento do software, o Time será responsável por: Apoiar o Scrum Master no planejamento das sprints; Estimar o esforço dos itens de backlog; Implementar os itens de backlog; Garantir a qualidade do produto; Escrever as histórias de usuário; Criar cenários dos testes de aceitação (ATDD) e implementá-los

2.4.3. Durante todo o serviço, os profissionais que compõe o Time deverão transferir continuamente conhecimentos acerca do sistema em construção para as equipes do BNB.

3. BACKLOG DO PRODUTO

3.1. Os requisitos do software a ser desenvolvido serão representados por meio de histórias de usuário, refinadas ao longo do seu desenvolvimento, através de listas de critérios de aceitação, cenários de teste, especificações por exemplos, ou qualquer outra forma de refinamento que permita ao usuário identificar o que esperar do software entregue para atender aquela história.

3.2. Também são incluídas no backlog do produto as correções de defeitos (manutenções corretivas) e o tratamento de débitos técnicos (manutenções adaptativas) que venham a ser necessárias para o software.

3.2.1. Itens de correção de defeito e tratamento de débito técnico não são contabilizados como produtividade da sprint.

3.3. O backlog do produto será priorizado pelo Product Owner (PO).

4. SPRINT

4.1. As sprints terão duração de 1 a 4 semanas, a ser definida pelo BNB.

4.2. O conceito de “pronto” e aceito, para cada Sprint, será definido pelo BNB.