



PROJETO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE 2023.2

PLANEJAMENTO

EQUIPE CHEFINHO

Metodologia

Para este projeto construímos uma metodologia baseada em ciclos semanais para alinhamento e definição de ações futuras do projeto, utilizamos ferramentas e serviços de terceiros para apoiar no processo de desenvolvimento da solução proposta e na construção do aplicativo entregue. Inicialmente adotamos o CBL ou Challenge Based Learning para construir nossa questão essencial e o desafio proposto como nossa motivação, a partir disso implementamos estruturas das metodologias scrum e kanban de forma que se encaixasse na realidade da nossa equipe.

1. Scrum adaptado

- a. Reuniões Semanais com frequência entre uma e duas vezes por semana;
- b. Definições de objetivos semanais com foco no nosso poder de entrega e considerando os desafios externos dos integrantes.

2. Kanban

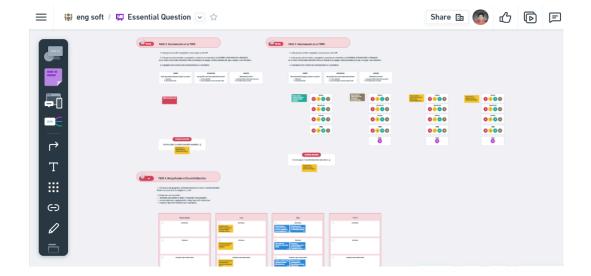
- a. Utilizarmos o trello como organizador e planejador das atividades definidas;
- b. Atribuímos às atividades de acordo com o conhecimento de cada membro;
- c. Utilizando o trello foi realizado o controle do fluxo de trabalho entre os integrantes do projeto.

3. CBL

- a. Utilizarmos a ferramenta whimsical para conceptualizar o problema a ser trabalhado:
- b. De forma visual podermos construir em conjunto nossas questão essencial, desafios, atividades e outros artefatos presente no CBL;
- c. Conseguirmos deixar democratico e acessível a participação de todos os integrantes na construção do nosso problema e solução.

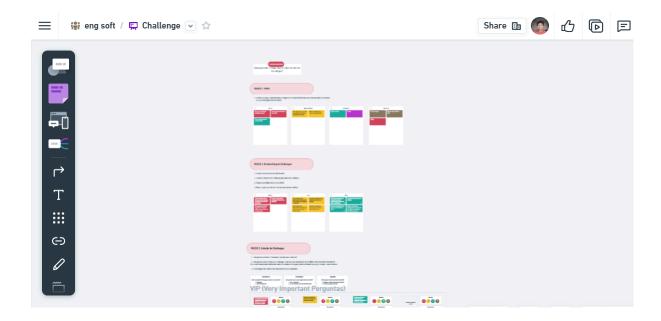
4. Comunicação

a. Utilizarmos o Whatsapp como meio de comunicação do projeto e o google Meet para reuniões;



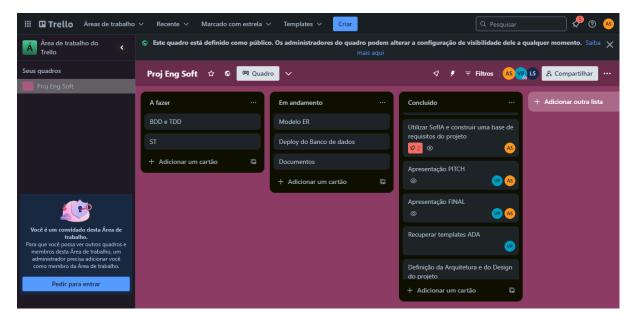
Whimsical da questão essencial, disponivel em:

https://whimsical.com/essential-question-74TybLKg1SsXnHGA5Huags



Whimsical do challenge, disponivel em:

https://whimsical.com/challenge-LNXxBSs1ZxpzdDngFFHMp3



Trello, disponível em: https://trello.com/b/Dv6rCRez/proj-eng-soft