



**Centro de  
Informática**  
UFPE



**UNIVERSIDADE  
FEDERAL  
DE PERNAMBUCO**

**PROJETO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE 2023.2**

**PLANEJAMENTO**

**EQUIPE CHEFINHO**

**RECIFE 2024**

## **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**

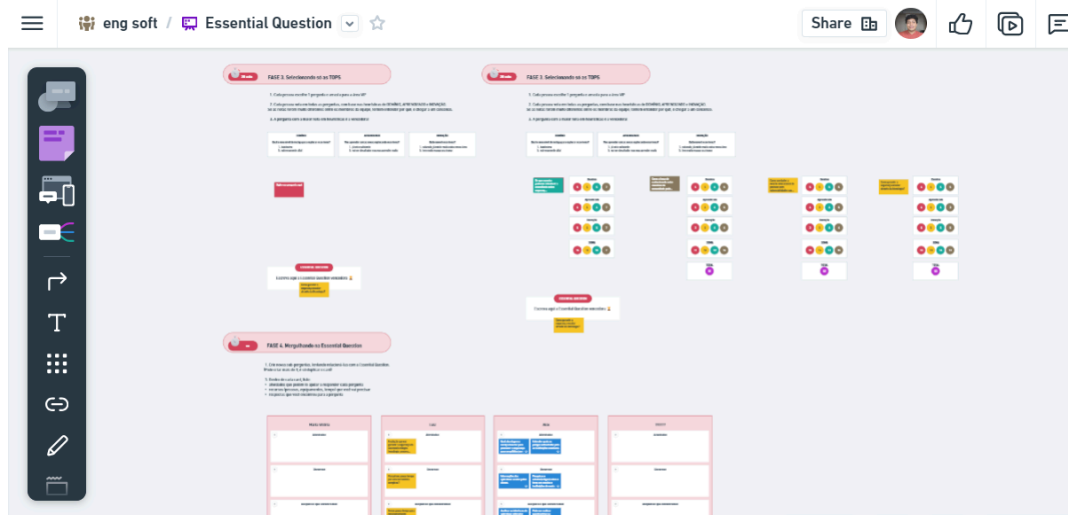
- a. Reuniões Semanais com frequência entre uma e duas vezes por semana;
- b. Definições de objetivos semanais com foco no nosso poder de entrega e considerando os desafios externos dos integrantes.

### **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.

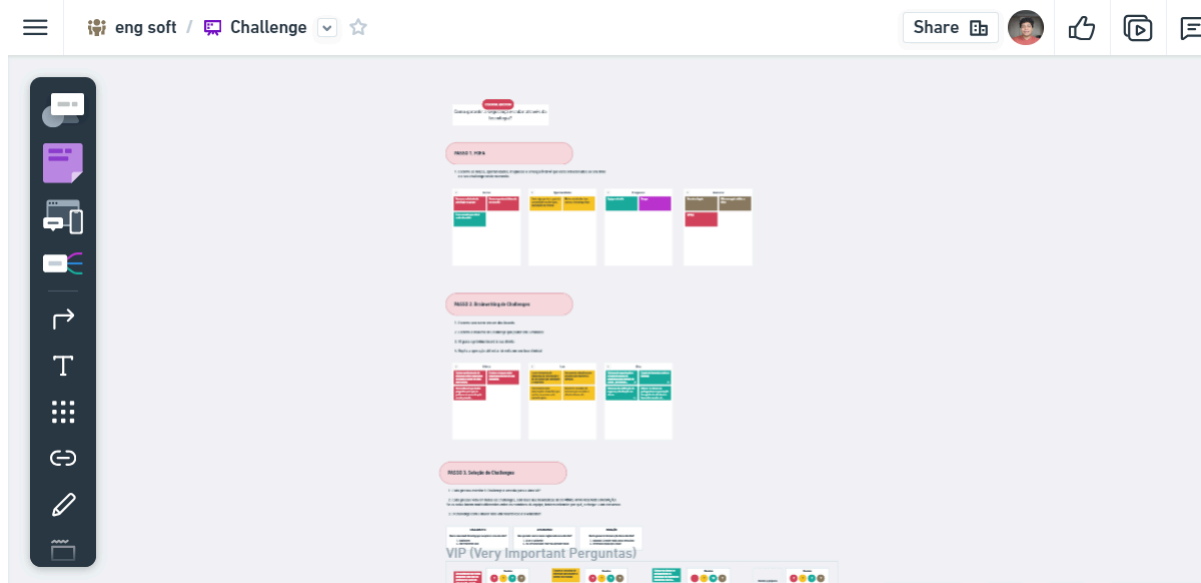
### **3. CBL**

- a. Utilizarmos a ferramenta whimsical para conceptualizar o problema a ser trabalhado;
- b. De forma visual poderemos 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.



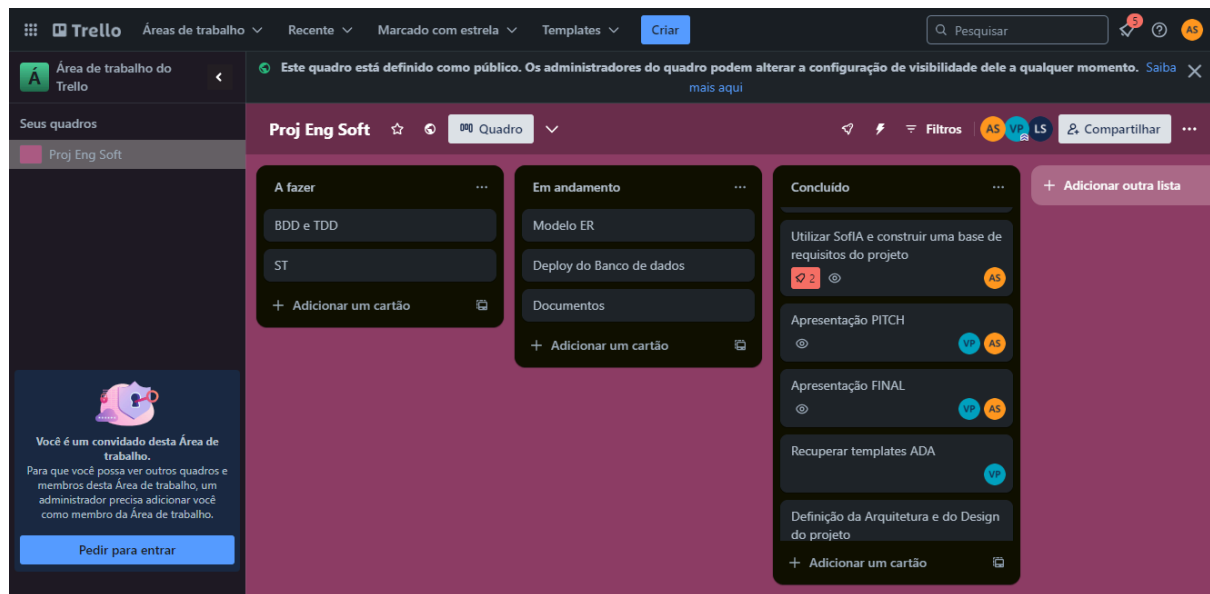
Whimsical da questão essencial, disponível em:

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



Whimsical do challenge, disponível em:

<https://whimsical.com/challenge-LNXxBSs1ZxpzdDngFFHmp3>



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