

Atividade MAPA

Acadêmico (a):	Alison Amurabi Chagas de Araújo		R.A	1967546-5
Curso:	Engenharia de Software	Disciplina: Gerenciamento de Software		

Critério	Scrum	XP
Interação com o cliente	O cliente é mais prioritário que o próprio processo.	A conversação é a principal forma de comunicação entre os desenvolvedores e clientes.
Reuniões entre as equipes	<p>No Scrum há 4 tipos de reunião(Cerimônias ou eventos),e são elas:</p> <p>planejamento da sprint - é a primeira reunião do projeto e todos precisam participar; deve ter uma duração de no máximo 8 horas.</p> <p>Reunião Diária - nessa reunião cada membro do time deve responder sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ●o que já fez? ●o que pretende fazer? ● há algum impedimento para a conclusão de suas das tarefas? <p>Revisão da Sprint - é uma reunião de balanço sobre tudo o que foi feito durante uma sprint. O time deve mostrar os resultados da sprint para o Product Owner e seus convidados.São mostrados somente os itens concluídos,se caso tenha faltado uma atividade,o item não deverá ser apresentado.</p> <p>Retrospectiva da Sprint - tem por objetivo verificar o que foi bom e o que pode ser melhorado na sprint.É uma reunião em que se “lava a roupa suja”,ou seja, onde se procura entender o que deu errado e o que pode ser ajustado nas sprints para obter melhores resultados.</p>	Stand Up Meeting – é reunião rápida feita normalmente pela manhã e que tem 20 minutos de duração com o objetivo de os participantes troquem as experiências e dificuldades encontradas e relatar o que foi feito no dia anterior e o que será feito no dia presente.

Definição de sprints/Entregas	De 2 a 4 semanas.	De 2 a 4 semanas(podendo também ser de 2 a 10 dias)depende muito da equipe.
Formação das equipes	O tamanho considerado “ideal”,é de 3(no mínimo) a 9(no máximo)de pessoas,sem incluir o product owner ou o Scrum master.	A equipe é composta de 2 a 10 pessoas(podendo ser 12 no máximo) todos desenvolvedores.
Utilização de Artefatos	<p>Usa-se os artefatos:</p> <p>Backlog do Produto - que é uma lista de prioridades dos requisitos ou funcionalidades para o projeto.</p> <p>Backlog da Sprint – Artefato proveniente do Planejamento da Sprint, “representa todas as tarefas que devem ser desenvolvidas durante uma Sprint ou iteração”.</p> <p>Gráfico Burndown – Seu objetivo é mostrar o esforço restante para a conclusão da iteração, bem como mostrar o quão próximo ou distante o time está de atingir a sua meta.</p>	<p>Usa-se artefatos:</p> <p>Cartões de História – que é uma técnica de captura de requisitos de sistemas.Ela também descreve todo o sistema do ponto de vista do cliente.</p> <p>Cartão de Tarefa – essa artefato é criado pela equipe de Desenvolvimento para implementar a tarefa de maneira organizada.Sua lista de taferas é importante para implementação de uma User Story(História do Usuário).</p>