2. Considerando que o proprietário da empresa não sabe se vai querer mais coisas para o software durante o andamento do projeto, é mais viável fazer a utilização do modelo Espiral, que por não ter fases fixas nos permite voltar para uma fase anterior sem atrasar muito o projeto. Garantindo assim, a satisfação do cliente.

O projeto passa constantemente pelas fases de Planejamento, Análise de Riscos, Execução e Verificação. Esse modelo também permite que o projeto pode ser dividido em módulos diferentes que serão desenvolvidos separadamente, realizando a junção de todos ao fim.

O modelo Espiral apresenta as seguintes fases: Planejamento, Análise de Riscos, Execução e Verificação.

A primeira se trata de realizar o levantamento de requisitos, definir as atividades de trabalho, distribuir tarefas e definir prazos.

A análise de risco é onde a equipe irá avaliar possiveis problemas e impactos que podem acontecer durante o decorrer do projeto.

Na fase de Execução o projeto será colocado em realização baseado no planejamento prévio.

Na ultima parte, o cliente irá verificar se o que lhe foi apresentado está de acordo com seus interesses ou se o projeto ainda precisa de outras coisas.

Por meio do modelo espiral, esse ciclo de etapas pode ser repetido várias vezes até o projeto ficar do jeito que o cliente deseja.

3. Acredito que a utilização do SCRUM seja sim possível por ser um método ágil e encaixar muito bem com modelos como a Prototipação Evolucionária e no nosso caso a abordagem Espiral.

4. Como SCRUM é uma abordagem viável irei fazer a utilização de tal modo para a condução do projeto. A formação da equipe no SCRUM é a seguinte:

Um único P.O. (Product Owner) que garante um ROI (Retorno de Investimento) e garante que as necessidades do cliente sejam reconhecidas.

Um único S.M. (Scrum Master) que é delegado a responsabilidade de remover qualquer impedimento afetando o time de developers, garante que a utilização de SCRUM (abordagem ágil ) seja ativa e procura proteger o time de interferências externas.

Um time de developers que é composto pela quantidade de pessoas necessárias para a conclusão do projeto. O time procura definir as metas do projeto edesenvolver um produto que esteja de acordo com as expectativas do cliente (contanto que sejam cabiveis).

É necessário que o conjunto dessas pessoas estejam sempre em reuniões para que todos estejam de acordo com o andamento do projeto, para que o S.M. e o time estejam antenados nos desejos do cliente e que tudo esteja sendo conduzido da melhor forma possivel para o projeto ser entregue com a maior eficiencia e qualidade possivel.