

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DO AMAZONAS**

Antônio Jackson Ledesma Magalhães

Daniela Ferreira Feitosa

Eduardo Nicolas Bitencourt Neves

Letícia Braga Rodrigues

RELATÓRIO SCRUM

ADOPETS

Descrição de desenvolvimento de aplicação apresentada ao professor de Linguagem de Programação II do Curso Técnico Integrado em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – IFAM Campus Manaus Centro, como requisito para o cumprimento de média.

Emmerson Santa Rita da Silva

Fevereiro/2019

SUMÁRIO

- 1. INTRODUÇÃO.....3
- 3. SPRINTS.....3
- 4. TAREFAS.....4
- 5. DESAFIOS.....4
- 6. CONCLUSÃO.....4

1. INTRODUÇÃO

Este documento tem como base a descrição da aplicação da metodologia ágil *Scrum* nos processos do projeto de fabricação do *software* Adopets, que consiste no desenvolvimento de um aplicativo *web* que pode servir como uma ferramenta mais prática e moderna para adoção de animais.

2. SPRINT BACKLOG

No nosso *sprint backlog* estão todas as atividades realizadas durante o desenvolvimento do pré-projeto durante o período de 18 a 24 de fevereiro de 2019.

Fevereiro 2019	Scrum Master – Eduardo Neves
18	Brainstorm com orientador por busca de inovações.
19	Divisão de conteúdo para escrita do pré-projeto.
20	Início da escrita do pré-projeto.
21	Conclusão de escrita básica do pré-projeto.
22	Brainstorm para definição de inovações e aprovação da ideia do projeto.
23	Montagem do trabalho escrito de pré-projeto.
24	Finalização de pré-projeto.

3. SPRINTS

As *sprints* serão essenciais na utilização do *Scrum* no projeto de desenvolvimento do *software*, onde acontecerão reuniões de quinze em quinze dias, e nelas eram abordados pontos como o que foi feito durante o *sprint*, as maiores dificuldades, os maiores erros e o que deverá ser feito nas próximas *sprints*, respeitando os prazos estipulados.

Durante cada *sprint*, pretende-se que aconteçam também reuniões diárias (*Daily Scrum Meeting*), onde acontecerão em um período de no máximo quarenta minutos e serão abordados tópicos como o desempenho de cada integrante da equipe no dia anterior, em que status se encontra sua atividade e qual será sua atividade do dia seguinte.

4. TAREFAS

Apesar de ser uma metodologia ágil, onde existe a distribuição de tarefas entre os membros das equipes, os integrantes poderão fugir um pouco dessa ideia onde “cada um faz sua parte” e terão a liberdade de opinar e participar de tarefas designadas a os outros membros da equipe.

Os processos de realização das tarefas serão divididos em etapas classificadas como: *To-do* (a fazer), *Doing* (fazendo) e *Done* (feito); as atividades serão colocadas à disposição e os membros da equipe deverão ter a responsabilidade de realizá-las.

5. DESAFIOS

Supõe-se que os maiores desafios encontrados serão à falta de experiência da equipe para esse tipo de atividade, então poderão surgir problemas de planejamento e gerenciamento das atividades, que gerarão outros, como:

- Estouro de prazos estipulados;
- Atividades paradas;
- Integrante ocioso.

Para resolver este último caso, será designada a esse integrante colaborar em alguma atividade que esteja sendo realizada por outro componente.

6. CONCLUSÃO

O uso de *Scrum* em nosso projeto, possivelmente, permitirá uma melhor organização e eficiência dos processos de construção desse *software*, deixando claro o uso de uma abordagem para melhor gerenciar o projeto. Sua utilização também poderá possibilitar um maior número de testes a cada implementação, facilitando a descoberta precoce de problemas, sem permitir com que interfira na codificação futura.