**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 aplicaçãoapresentada 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](#__RefHeading___Toc1157_1919528763)

[3. SPRINTS 3](#__RefHeading___Toc1165_1919528763)

[4. TAREFAS 4](#__RefHeading___Toc1167_1919528763)

[5. DESAFIOS 4](#__RefHeading___Toc1174_1919528763)

[6. CONCLUSÃO 4](#__RefHeading___Toc1176_1919528763)

# **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.