

## **Análise e Desenvolvimento de Sistemas**

### **Projeto Integrador - Sistemas de Informação - Profº Claudio**

#### **Cronograma**

**Semana 03/02 a 07/02**

##### **Atividades**

Semana de Recepção

**Semana 10/02 a 14/02**

##### **Atividades**

Definição de Problema, Formação da equipe (Soft Skills)

**Semana 17/02 a 21/02**

##### **Atividades**

Design Thinking, Matriz de Competências (Hard Skills)

**Semana 24/02 a 28/02**

##### **Atividades**

Planejamento do Backlog

**Semana 02/03 a 06/03**

##### **Atividades**

**Semana 09/03 a 13/03**

##### **Atividades**

Evento Baja

**Semana 16/03 a 20/03**

**Atividades**

**Entrega 1**

**Semana 23/03 a 27/03**

**Atividades**

**Semana 30/03 a 03/04**

**Atividades**

**Entrega 2**

**Semana 06/04 a 10/04**

**Atividades**

**Semana 13/04 a 17/04**

**Atividades**

**Entrega 3**

**Semana 20/04 a 24/04**

**Atividades**

Recesso escolar

**Semana 27/04 a 01/05**

## **Atividades**

**Semana 04/05 a 08/05**

## **Atividades**

Entrega 4

**Semana 11/05 a 15/05**

## **Atividades**

**Semana 18/05 a 22/05**

## **Atividades**

**Entrega 5**

**Semana 25/05 a 29/05**

## **Atividades**

**Semana 01/06 a 05/06**

## **Atividades**

**Entrega 6**

**Semana 08/06 a 12/06**

## **Atividades**

**Semana 15/06 a 19/06**

## **Atividades**

## **Entrega 7(final) com presença da empresa**

### **Scrum**

#### **O que é**

Scrum é uma metodologia usada para gestão dinâmica de projetos, principalmente no desenvolvimento de um software, onde é preciso agilidade e dinamismo.

No Scrum se trabalha com o chamado 'product backlog', um registro que contém as áreas do produto que devem ser desenvolvidas. Do 'product backlog' é criado o 'release backlog', que é a junção dos requisitos do 'product backlog' que vão ser trabalhados, de acordo com a prioridade de cada um. O 'release backlog' é um ponto para acriação do 'sprint backlog', que representa o espaço de tempo em que uma tarefa(chamada de user story) vai ser concluída.

O tamanho de cada 'sprint' é adequado à empresa e seus projetos. A sprint pode demorar de uma a quatro semanas.

Alguns dos elementos que fazem parte do processo do Scrum são:

Product owner: é o dono do produto ou projeto que vai ser trabalhado, sendo responsável pela direção a seguir, definindo quais requisitos vão fazer parte do product backlog e quais devem ser abordados pela equipe. Representa os usuários ou clientes do produto em questão;

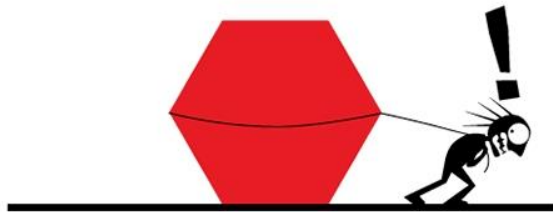
Scrum Master: é o elemento que faz a ligação entre o product owner e a equipe. Tem a responsabilidade de organizar reuniões, fazer o acompanhamento do trabalho e se certificar que cada integrante da equipe tem as ferramentas necessárias para cumprir a sua função da melhor maneira possível.

Team (equipe): É a equipe que trabalha para o desenvolvimento do projeto ou produto.

Outro conceito relevante nesta área é o daily scrum, ou scrum diário, que consiste em uma reunião organizada pelo Scrum Master.

O scrum pode ser resumido como, dividir o projeto em partes menores, que o grupo possa executar semanalmente, entregando o mínimo produto viável ao cliente que pode testá-lo com os usuários. Isso garante que 'bugs' sejam encontrados e corrigidos com mais rapidez.

## THE WATERFALL PROCESS



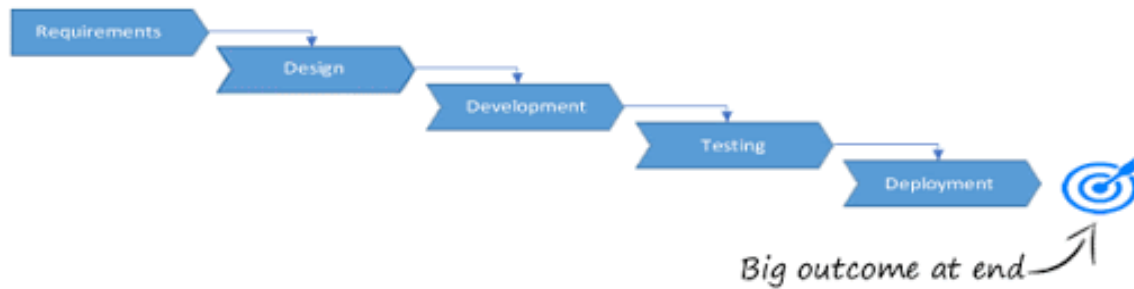
*'This project has got so big,  
I'm not sure I'll be able to deliver it!'*

## THE AGILE PROCESS



*'It's so much better delivering this  
project in bite-sized sections'*

## Waterfall



## Agile

