

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)

O professor compartilhou conosco, os arquivos enviados pelo SPC Brasil, com os dados a serem analisados em forma de documentados de texto e arquivos excel.

Atividades a serem desenvolvidas:

Analisar os tipos de dados e usar a linguagem python para pesquisar no arquivo.

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 minimo produto viavel ao cliente que pode testa-lo com os usuários. Isso garante que 'bugs' sejam encontrados e corrigidos com mais rapidez.

