

Regras de Condução do Projeto

Ao nos juntarmos em reuniões, nossa equipe debateu conjuntos de ideias vindas de diferentes partes da equipe para que assim possamos realizar o de melhor para todos os integrantes, perante a isto, decidimos regras em diversos assuntos, sendo estes:

Reuniões:

- As reuniões ocorrerão 5 vezes na semana (segunda-feira - sexta-feira):
 - Na terça-feira e quinta-feira serão online via Discord, com um tempo médio de duração de 20min e acontecerão as 19:00;
 - Os demais dias acontecerão presencialmente na biblioteca da SPTECH, em reuniões de aproximadamente 1 hora e meia que acontecerão as 9:00;
- A tolerância de atraso das reuniões presenciais serão de 15 minutos e deverão ser justificadas a todos os integrantes para que todos fiquem cientes do motivo;
 - Em casos de imprevistos que acarretarão um maior atraso ou ausência, toda a equipe também deverá ser notificada;
 - Atrasos serão registrados juntamente de suas justificativas, independentemente da causa.
- Ao fim de cada reunião, uma ata, com o resumo das pautas debatidas, o que foi decidido e as tarefas que deverão ser realizadas, deverá ser desenvolvida pelo scrum master.
- A reunião de Sprint Review ocorrerá 1 semana antes da apresentação da Sprint ao cliente.
- A reunião de Sprint Retrospective acontecerá na próxima reunião presencial da equipe.
 - O dia de apresentação da Sprint ao cliente não será contabilizado como este dia, ou seja, será apenas no próximo dia, sendo comumente uma segunda-feira.

Tarefas:

- Cada indivíduo está restrito a realizar uma tarefa por vez, podendo se apossar de uma nova tarefa somente após a conclusão de sua tarefa atual, evitando acúmulo desnecessário de tarefas, aumentando o foco do indivíduo em sua atividade e possibilitando a participação de toda a equipe;
- O responsável pela tarefa deverá determinar um prazo coerente para sua entrega, ou seja, não deverá informar um prazo muito curto e nem muito longo em comparação ao que será entregue;
- Em caso de descumprimento com o prazo estipulado da tarefa, o Scrum Master deverá advertir o desenvolvedor;
 - Esta advertência deverá ser registrada juntamente à justificativa do atraso.
- O desenvolvedor responsável pela tarefa deverá atualizar seu andamento nas reuniões diárias e atualizar seu estado na ferramenta de gestão. Ao concluir, a equipe toda deverá ser notificada;
- As tarefas deverão ser criadas juntamente de toda a equipe, assim como a realização de suas divisões.

“Cargos”:

- Rotatividade entre todos os cargos;
 - Optamos pela rotatividade para que todos tenham a experiência de estar em contato com o cliente, estar na liderança e estar sob ordens, enriquecendo nosso aprendizado e nos adequando mais eficientemente ao mercado de trabalho;
 - As rotatividades acontecerão a cada 1 semana, onde na reunião de quinta-feira será selecionado o novo Product Owner e Scrum Master que assumirá a partir da próxima segunda-feira.
- Todos estarão ativamente na equipe de desenvolvimento realizando as atividades requisitadas, até mesmo o Product Owner deverá estar com a “mão na massa”.