



eduardo cardoso agostinetti

enzo paleari diniz

luis felipe zuin

pedro henrique leite de souza

# Processo e desenvolvimento de sistemas

Link para o Jira (Scrum e Kanban):

<https://startuptradematch.atlassian.net/jira/software/projects/SP/boards/2>



Londrina

2022

O Scrum é o principal framework utilizado para desenvolvimento ágil de software. Ele é utilizado principalmente quando o projeto é complexo, já que é difícil prever o processo até a entrega. A metodologia é usada para organizar e gerenciar projetos usando o manifesto e os elementos do framework.

Na metodologia ágil os projetos são divididos em ciclos chamados iterações, essas interações são como mini-projetos que seguem todo um ciclo normal de desenvolvimento (Análise de Requisitos, Desenvolvimento, Testes, Documentação). Na metodologia Scrum esses ciclos são chamados **Sprints**. No início de cada Sprint, é realizada uma reunião de planejamento em que serão priorizados os itens do Product Backlog e então selecionadas as atividades que serão implementadas durante o próximo Sprint. Essas tarefas passam a compor o **Sprint Backlog**.Os elementos que participam e guiam o processo de desenvolvimento são:

* **Sprint Planning**: Os projetos são divididos em ciclos fixos, onde um conjunto de atividades será executado. No início do projeto é definido qual será o período de cada ciclo que geralmente varia de 2 a 4 semanas, mas que deve ser fixo durante todo o projeto.
* **Project backlog:** Basicamente uma lista com todas as funcionalidades definidas para o produto. Essas funcionalidades são priorizadas no início de cada Sprint e nada impede que sejam alteradas, removidas ou novas sejam adicionadas durante o período de desenvolvimento do projeto.
* **Daily Meeting:**Uma reunião rápida (15 minutos) que ocorre no início de cada dia, em que cada membro da equipe informa o time sobre o que foi feito no dia anterior e qual o plano para o dia atual. Nessa reunião também são apontadas eventuais situações que estejam bloqueando o andamento do processo de desenvolvimento.
* **Sprint review meeting:** Reunião final do Sprint, nela a equipe apresenta as funcionalidades que foram implementadas nesse ciclo. Realiza-se também a “Sprint Retrospective” com as lições aprendidas nesse ciclo, os pontos positivos e o que precisa ser aprimorado nos próximos Sprints. É então iniciado o planejamento do próximo Sprint.
* **Sprint retrospective:** Inspeção do processo e adaptação para o próximo sprint.

A metodologia também traz 3 **papéis** importantes para o fluxo do desenvolvimento:

* **Product Owner** faz na prática o papel do cliente, representando tanto quem está pagando pelo produto quanto quem irá utilizá-lo efetivamente.É ele quem define o que é esperado do produto final, quais os requisitos e quais funcionalidades deverão ser entregues. Também participa durante todos o processo para a definição das prioridades de entrega de cada Sprint e define as mudanças do que está contido no Product Catalog, mantém e comunica a todos os participantes uma visão clara do que a equipe Scrum está buscando alcançar no projeto.Também deve estar sempre disponível para esclarecer eventuais questionamentos assim que eles apareçam. **PRODUCT OWNER DA STARTUP: Eduardo Cardoso Agostinetti**
* **Scrum Master** não é considerado um “gerente”, ele possui sim um papel de liderança, é um facilitador dentro do time.É responsável por garantir que todo o time esteja atuando com base nos princípios e práticas do Scrum, mantendo o time produtivo e focado no que foi planejado.O membro com tal papel possui também o dever de ajudar o time a resolver problemas e interferências externas que possam prejudicar o andamento do desenvolvimento das atividades planejadas. **SCRUM MASTER DA STARTUP: Eduardo Cardoso Agostinetti**
* **Scrum Team:** É um time multidisciplinar responsável pelo desenvolvimento e entrega das funcionalidades. Esse time deve ter a capacidade de realizar todas as fases do processo de desenvolvimentismo, incluindo design, codificação, testes, documentação e etc. Preferencialmente devem ser mantidos times pequenos, com não mais que 9 profissionais. **SCRUM TEAM DA STARTUP: Luis Felipe Zuin Zatoni, Enzo Paleari Diniz e Pedro Henrique Leite de Souza**

Um artefacto ou artefato é um dos vários tipos de subprodutos concretos produzido durante o desenvolvimento de software. Alguns artefatos ajudam a descrever a função, arquitetura e o design do software.Em modelos UML, **artefatos** são elementos de modelo que representam as entidades físicas em um sistema de **software**. Os **artefatos** representam unidades físicas de execução, como por exemplo arquivos executáveis, bibliotecas, componentes de **software**, documentos e bancos de dados. **Os artefatos são**

**As cerimônias são: a Sprint Planning, a Daily Meeting, a Sprint Review e a Sprint Retrospective como citado acima.**

Link para o Jira (Scrum e Kanban):

<https://startuptradematch.atlassian.net/jira/software/projects/SP/boards/2>