

DotTec

Grupo de desenvolvimento



Sumário

Sumário.....	2
Introdução.....	3
Visão Geral do Método Ágil: Scrum.....	4
Papeis no Scrum.....	4
Eventos no Scrum.....	5
Artefatos do Scrum.....	5
Benefícios do Scrum.....	6
Sobre a Equipe.....	7
Membros.....	7
Ferramentas e Recursos.....	7
Padronização.....	8
Requisitos de Permanência.....	8
Referências.....	10

Introdução

Este documento tem como objetivo apresentar uma visão detalhada da metodologia ágil adotada pela nossa empresa, oferecendo uma compreensão clara dos princípios e práticas que guiarão as equipes em seus processos de desenvolvimento e entrega de produtos. Além disso, o documento visa registrar os padrões específicos que foram estabelecidos para garantir a implementação consistente e eficaz do método ágil em todos os projetos da organização.

A metodologia ágil, que se baseia na flexibilidade, colaboração constante e entregas incrementais, tem se mostrado uma abordagem poderosa para enfrentar os desafios de um ambiente de negócios dinâmico e em constante mudança. Em vez de seguir planos rígidos e sequenciais, o método ágil prioriza a adaptação e a evolução contínua, permitindo que as equipes respondam rapidamente a mudanças nas necessidades do cliente ou nos requisitos do projeto. Através de ciclos de trabalho curtos, conhecidos como sprints, e uma comunicação constante entre todos os membros da equipe e stakeholders, a agilidade se traduz em uma maior capacidade de entrega de valor, com menos desperdício de tempo e recursos.

Neste documento, serão explicados os fundamentos do método ágil, com foco no método Scrum, e como se aplica na realidade da nossa equipe. Além disso, serão registrados os padrões operacionais que orientam a prática do ágil dentro da organização, desde a definição de papéis e responsabilidades até as práticas de comunicação, documentação e melhoria contínua. Este alinhamento é crucial para garantir que todos os times sigam uma abordagem comum, assegurando a consistência, qualidade e eficiência no trabalho realizado.

A padronização das práticas ágeis dentro da empresa não só facilita a adaptação ao novo modelo de trabalho, mas também fortalece a colaboração entre as equipes, melhora a transparência e a visibilidade dos projetos, e garante que as entregas atendam consistentemente às expectativas dos clientes. Ao adotar uma abordagem ágil bem definida, buscamos não apenas aprimorar nossos processos internos, mas também criar um ambiente de trabalho mais colaborativo, focado em resultados tangíveis e de alta qualidade.

Este documento será uma referência para todos os membros da empresa, garantindo que todos estejam alinhados com os princípios ágeis e possam aplicar as melhores práticas no desenvolvimento de projetos.

Visão Geral do Método Ágil: Scrum

O Scrum é uma das metodologias ágeis mais utilizadas no desenvolvimento de projetos, especialmente no contexto de software, mas também em outras áreas que buscam um processo de trabalho iterativo e incremental. Baseado nos princípios do Manifesto Ágil, o Scrum se destaca por sua estrutura simples, mas eficaz, que foca na colaboração, entrega contínua de valor e adaptação constante às mudanças.

A principal característica do Scrum é a divisão do trabalho em ciclos chamados Sprints, que geralmente duram de duas a quatro semanas. Cada Sprint resulta em um incremento do produto, ou seja, uma parte funcional e utilizável do produto final. O objetivo do Scrum é garantir que cada entrega seja de alto valor para o cliente, permitindo que ele tenha visibilidade e possa interagir com o progresso de forma contínua.

Papeis no Scrum

Product Owner (PO): O Product Owner é o responsável pela visão do produto e pela priorização do trabalho a ser feito pela equipe. Ele gerencia o Backlog do Produto, que é uma lista priorizada de todas as funcionalidades, melhorias e correções necessárias para o produto. O PO deve garantir que a equipe esteja sempre trabalhando nas tarefas de maior valor para o cliente e o negócio.

Scrum Master: O Scrum Master atua como facilitador do processo, removendo obstáculos que possam impedir a equipe de avançar. Ele também garante que a equipe siga os princípios e práticas do Scrum corretamente, ajudando a promover uma cultura de melhoria contínua e aprendizado dentro do time.

Equipe de Desenvolvimento: A equipe de desenvolvimento é composta por profissionais multifuncionais responsáveis por transformar os itens do Backlog do Produto em incrementos funcionais durante os Sprints. Eles são auto-organizados e colaboram entre si para definir as melhores formas de atingir os objetivos do Sprint.

Eventos no Scrum

O Scrum é estruturado em uma série de eventos que garantem a organização e a transparência ao longo do processo. Esses eventos incluem:

Sprint Planning: No início de cada Sprint, a equipe realiza o planejamento para definir quais itens do Backlog do Produto serão trabalhados durante o ciclo. O objetivo é criar um plano claro e executável para a entrega de valor no final do Sprint.

Daily Scrum: Também conhecida como "stand-up", é uma reunião diária de 15 minutos onde os membros da equipe se atualizam sobre o progresso das tarefas, discutem possíveis obstáculos e alinham as próximas ações. Esse evento ajuda a manter o time sincronizado e focado.

Sprint Review: Ao final do Sprint, a equipe apresenta o incremento de produto desenvolvido para os stakeholders, incluindo o Product Owner. O objetivo é obter feedback sobre a entrega e garantir que o produto esteja atendendo às expectativas do cliente e às necessidades de negócios.

Sprint Retrospective: Após a Sprint Review, o time realiza uma retrospectiva para avaliar o que funcionou bem durante o Sprint, o que poderia ser melhorado e quais ações podem ser tomadas para aumentar a eficácia da equipe nos próximos ciclos.

Artefatos do Scrum

Os artefatos do Scrum são documentos essenciais que ajudam a organizar e acompanhar o progresso do projeto. Eles incluem:

Product Backlog: É a lista priorizada de todas as funcionalidades, melhorias e correções que precisam ser feitas no produto. O Product Owner é o responsável por manter o Backlog do Produto atualizado.

Sprint Backlog: É o conjunto de itens selecionados do Product Backlog que serão trabalhados durante o Sprint. Ele é atualizado regularmente pela equipe de desenvolvimento e serve como um guia para o trabalho diário.

Incremento: O incremento é o resultado do trabalho realizado durante o Sprint, um produto funcional e entregável que pode ser revisado e testado pelos stakeholders.

Benefícios do Scrum

Transparência: Através das reuniões diárias e eventos de revisão, todos os membros da equipe, bem como os stakeholders, têm visibilidade contínua sobre o progresso e o estado do projeto.

Adaptabilidade: A abordagem iterativa permite que a equipe se adapte rapidamente a mudanças nos requisitos ou no contexto do projeto.

Colaboração: A comunicação constante entre o Product Owner, a equipe de desenvolvimento e os stakeholders fortalece a colaboração e o alinhamento de expectativas.

Entrega contínua de valor: A cada Sprint, um incremento funcional do produto é entregue, permitindo que o cliente veja resultados rápidos e tangíveis.

O Scrum oferece um framework simples, mas poderoso, para melhorar a eficiência das equipes, aumentar a satisfação dos clientes e garantir que os projetos evoluem de maneira contínua e adaptável às mudanças.

Sobre a Equipe

A .Tec é uma equipe de método ágil da FATEC - São José dos Campos. O time é focado na API (Aprendizagem por Projeto Integrados). É utilizado o método Scrum como base de desenvolvimento do projeto.

Membros

Figura 1 - Tabela Membros da Equipe

Nome	Função	GitHub
.Tec	Equipe	https://github.com/Equipe-DotTec
Cauã Mehiel Faria Cursino	Dev Team	https://github.com/Cacow69
Gabriel Borges de Toledo	Dev Team	https://github.com/Gabriel-Borges-06
Guilherme Silva Corrêa	Dev Team	https://github.com/Vaporwaffle
João Paulo Aparecido Santos	Scrum Master	https://github.com/jopaul0
Kauan Victor Domingues do Nascimento	Dev Team	https://github.com/KauanDomingues
Luiz Gabriel Lakner dos Santos	Dev Team	https://github.com/Lakner13
Ramon Batista Varjão	Product Owner	https://github.com/Ramon0123456789

Fonte: De Autoria Própria

Ferramentas e Recursos

Ferramentas de Comunicação: Para uma comunicação de melhor eficácia utilizaremos WhatsApp - Recados e Avisos rápidos; Discord - Comunicação por chamada de voz e chat; Teams - Envio de documentos; Reuniões Presenciais - FATEC.

Ferramentas de Documentação: A documentação será feita com Excel - Elaboração de planilhas e gráficos importantes, como Backlog e Burndown Chart; GitHub - Controle de versões do projeto e hospedagem de arquivos de código; Trello - Divisão de tarefas.



Ferramentas de Desenvolvimento: Como IDE, o aplicativo selecionado é o Visual Studio Code. Em linguagens de programação serão utilizados HTML, CSS, JavaScript e Python com o framework Flask.

Padronização

Para padronização de nome de arquivos será utilizado:

- Templates HTML: vw_nome.html;
- Estilos CSS: style_nome.css;
- Scripts JavaScript: script_nome.js;
- Models Python: md_nome.py;
- Controllers Python: ct_nome.py;
- Documentos: doc_nome.pdf.

Para padronização de código será utilizado:

- Classes/IDs HTML: sessão-função-elemento | Ex: header-searchbar-input (Evitar redundâncias);
- Funções JavaScript: PascalCase - FunçãoElemento() | Ex: AtualizarTabela();
- Funções Controllers: camelCase - funçãoElemento() | Ex: cadastrarUsuario();
- Classes Models: Nome direto e simples mencionando o sobre o quê será a classe | Ex: Usuarios;
- Funções Models: Nome simples - cadastrar(), pois ficará dentro de sua classe, ou seja, Usuarios.cadastrar().

Requisitos de Permanência

Para que todos os membros da equipe possam continuar em seus cargos dentro do time, alguns requisitos deverão ser seguidos:

Compromisso com o time: Todos os membros devem se comprometer a participar das reuniões diárias, sprints, revisões e retrospectivas, incluindo comparecer à universidade.

Responsabilidade: Cada membro da equipe é responsável pela qualidade e prazos das entregas, contribuindo com seu conhecimento para garantir o sucesso do projeto.

Comunicação: Os membros devem manter uma comunicação clara, aberta e transparente, tanto em relação aos avanços quanto às dificuldades.

Referências

SUTHERLAND, Jeff. *Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo*. 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.

SCRUM ALLIANCE. *The Scrum Guide*. Disponível em: <https://www.scrumguides.org/>. Acesso em: 10 mar. 2025.

AGILE MANIFESTO. *Manifesto Ágil*. Disponível em: <https://agilemanifesto.org/>. Acesso em: 10 mar. 2025.