

## **Reação 2 FES**

Um modelo de processos, também chamado de ciclo de vida, define, de forma geral, como devem ser feitos os processos. Estes, por sua vez, ditam as regras de como serão realizados os projetos pelas equipes responsáveis. A razão de modelar o processo ajuda: no entendimento comum da equipe, focar nos principais objetivos do projeto, encontrar erros durante a construção do projeto, entre outros. Existem diversos modelos hoje em dia, porém na nossa concepção um modelo de metodologia ágil é o mais adequado para a atual conjuntura do cenário.

Nesse aspecto, o Canvas é um artefato utilizado na política dos métodos ágeis que possibilita a participação dos stakeholders na criação das ideias do projeto. Isso facilita a compreensão como um todo e, consequentemente, na eficácia do desenvolvimento.

Por fim, ao fazermos a baixa nos requisitos no Product Backlog, podemos fazer uso de um recurso bastante importante para facilitar o entendimento do processo: a criação de histórias. Isto acontece pelo fato das histórias servirem como uma simulação ilustrada do uso do software. Assim, ao iniciar-se o Sprint Planning, ao invés de “puxarmos” requisitos propriamente do Backlog, retiramos as histórias. Porém, antes de selecionarmos as histórias que serão colocadas em prática, atribuímos níveis de dificuldade segundo a política do Sprint Poker (por exemplo, dificuldades 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21), que ajuda na decisão de quais histórias puxaremos para o Sprint Backlog. Isso auxilia o time (conceito de TIME e não GRUPO!) a avaliar a quantidade de pontos que é capaz de cumprir por sprint, podendo haver alterações previstas para um próximo sprint no Sprint Review.

### **Integrantes do grupo**

Thiago Henrique Neves Coelho

Lucas Rampazzo

Matheus Panno

Lucca Martins Félix