**REAÇÃO 3 – FUNDAMENTOS DA ENGENHARIA DE SOFTWARE**



Tivemos uma introdução sobre testes de usabilidade e suas vantagens. Ele permite que as interfaces sejam esboçadas e apresentadas ao usuário para que um feedback seja gerado e eventuais mudanças possam ser feitas sem alterar o planejamento e sem nenhum tipo de custo adicional. Isso permite que os desenvolvedores da equipe se adequem para a próxima sprint. Em um modelo de desenvolvimento diferente, ao final do projeto, caso a interface não agradasse o cliente o projeto todo precisaria ser alterado, gerando novas demandas e custos. Tivemos nossa primeira aula no laboratório, onde aproveitamos para falar de organização do Trello e sobre o Git. Para a aula da próxima semana, teríamos que preparar a Sprint #0. Alguns times de desenvolvimento que trabalham juntos há mais tempo não usam a Sprint#0, mas o professor Luís achou que seria uma ótima para o melhor entendimento da metodologia e para uma melhor organização das tarefas e do grupo.