O ciclo de vida escolhido para a produção do software foi o em Espiral, visto que o proprietário da empresa precisa que a equipe seja flexível para possíveis mudanças no escopo e que esse tipo de ciclo permite várias etapas de avaliação e também pode disponibilizar por partes o projeto, coisas que outros ciclos de vida não permitem com tanta flexibilidade e agilidade quanto o escolhido.

Com isso, o uso de Scrum poderia ser aplicado ao projeto, já que ele é um método ágil, permite mais contato com o cliente, permite também produzir e entregar pedaços do software, para que no final, depois de análises, o produto seja entregue para uso de acordo com as necessidades do cliente.

A equipe será dividida em PO, que é a pessoa que vai garantir contato com o cliente frequentemente e vai entregar o produto; O ScrumMaster, que vai organizar a equipe, a fim de não causar impedimentos no projeto e garantir a utilização do Scrum, ou seja, ele vai comandar a criação do software; E por fim, o time, que representa os demais cargos da equipe que apoiam o desenvolvimento do software.