**Ciclo de vida do Projeto**

Na construção do sistema de coleta de lixo eu, juntamente com a equipe de TI. decidimos o uso do modelo Espiral, já que este permite mais flexibilidade e adaptação. Desta forma é possível que componentes sejam desenvolvidos de forma modular, o que faz sentido, já que o dono da companhia não tem certeza se outros recursos de TI precisarão ser adicionados durante o projeto e também deseja alguma funcionalidade pronta o mais rápido possível.

Este ciclo é formado de iterações, que podem ser retomadas em qualquer ponto no projeto, neste caso, seriam elas, de forma simplificada:

* Viabilidade do projeto: pensa na factibilidade da aplicação. Se a mesma irá agregar o valor pensado à empresa, se vale a pena o investimento do dinheiro, etc.
* Definição de requisitos: Avaliam-se os objetivos, reduzem-se os riscos, valida-se tudo e planeja a fase posterior
* Projeto do sistema: tem-se aqui o que é necessário para colocar finalmente a mão na massa do desenvolvimento em si!
* Desenvolvimento de testes unitários: testar para verificar se tudo está funcionando é essencial para pegar erros e resolvê-los antes do uso pelo usuário final.
* Implantação

**Uso de SCRUM**

Scrum é um framework ágil para gerenciamento de projetos que se baseia na adaptação, interatividade e entregas incrementais. Como o ciclo de vida usado aqui é o espiral, faz todo sentido o uso de uma metodologia ágil como o SCRUM. Principalmente considerando que o chefe já quer alguma entrega o quanto antes.

**Organização da Equipe**

A equipe do projeto irá usar as atribuições de um time SCRUM ágil, ou seja, é multidisciplinar, não formado apenas de desenvolvedores como eu. É de suma importância que ele também não seja tão grande, para manter uma comunicação clara, assertiva e a cultura do face-to-face. Os componentes que podem ser destacados, são:

* Development Team: time de desenvolvimento, que irá implementar as features, fazer manutenção, desenvolverão o projeto na íntegra. Eu estaria inserido aqui.
* Scrum Master: manutenção do backlog do projeto, direciona e prioriza tarefas, coleta feedback, ideias sólidas de prazos e do plano geral.
* SCRUM Master: conversa com executivos, resolução de conflitos, ajuda a estabelecer as práticas ágeis no projeto.
* Usuário final: estes seriam os funcionários da empresa que iriam fazer uso direto do produto desenvolvido.