

Para desenvolver a os softwares requeridos para a empresa, utilizaremos a metodologia SCRUM

Baseamos como:

* Em cada sprint faremos revisão de como estamos indo de acordo com nosso prazo em relação ao software, como cada setor está acompanhando no seu desenvolvimento, assim como se algum setor estivesse em déficit de funcionários ou até mesmo de atividades. Para isso utilizaremos o sistema de metas.
* O Scrum enfatiza o uso de um conjunto de padrões de processos de software [Noy02] que provaram ser eficazes para projetos com prazos de entrega apertados, requisitos mutáveis e urgência do negócio. Cada um desses padrões de processos define um conjunto de atividades de desenvolvimento
* Backlog – uma lista com prioridades dos requisitos ou funcionalidades do projeto que fornecem valor comercial ao cliente. Os itens podem ser adicionados a esse registro a qualquer momento (é assim que as alterações são introduzidas). O gerente de produto avalia o registro e atualiza as prioridades conforme solicitado.
* Sprints – consistem em unidades de trabalho solicitadas para atingir um requisito estabelecido no registro de trabalho (backlog) e que precisa ser ajustado dentro de um prazo já fechado (janela de tempo)10 (tipicamente 30 dias). Alterações (por exemplo, itens do registro de trabalho – backlog work items) não são introduzidas durante execução de urgências (sprint). Portanto, o sprint permite que os membros de uma equipe trabalhem em um ambiente de curto prazo, porém estável.
* Reuniões Scrum – são reuniões curtas (tipicamente 15 minutos), realizadas diariamente pela equipe Scrum. São feitas três perguntas-chave que são respondidas por todos os membros da equipe [Noy02]:

• O que você realizou desde a última reunião de equipe?

• Quais obstáculos está encontrando?

• O que planeja realizar até a próxima reunião da equipe?

* Um líder de equipe, chamado Scrum master, conduz a reunião e avalia as respostas de cada integrante. A reunião Scrum, realizada diariamente, ajuda a equipe a revelar problemas em potencial o mais cedo possível. Ela também leva à “socialização do conhecimento” [Bee99] e, portanto, promove uma estrutura de equipe auto-organizada.
* Demos – entrega do incremento de software ao cliente para que a funcionalidade implementada possa ser demonstrada e avaliada por ele. É importante notar que a demo pode não ter toda a funcionalidade planejada, mas sim funções que possam ser entregues no prazo estipulado.
* Beedle e seus colegas [Bee99] apresentam uma ampla discussão sobre esses padrões: “O Scrum pressupõe a existência do caos...”. Os padrões de processos do Scrum capacitam uma equipe de software a trabalhar com sucesso em um mundo onde é impossível eliminar a incerteza

Modelo que faremos o software

Evolucionário: Reconhece a natureza interativa e incremental dos projetos e são projetados para se adequar às mudanças

Como todos os sistemas complexos, o software evolui ao longo do tempo. Conforme o desenvolvimento do projeto avança, os requisitos do negócio e do produto frequentemente mudam, tornando inadequado seguir um planejamento em linha reta de um produto. Prazos apertados, determinados pelo mercado, tornam impossível concluir um produto de software abrangente, porém uma versão limitada tem de ser introduzida para aliviar e/ou atender às pressões comerciais ou da concorrência. Um conjunto do produto essencial ou dos requisitos do sistema está bem compreendido; entretanto, detalhes de extensões do produto ou do sistema ainda devem ser definidos. Em situações como essa ou similares, faz-se necessário um modelo de processo que tenha sido projetado especificamente para desenvolver um produto que cresce e muda. Modelos evolucionários são iterativos. Apresentam características que possibilitam desenvolver versões cada vez mais completas do software. Nos parágrafos seguintes, são apresentados dois modelos comuns de processos evolucionários.