



PROJETO FINAL M2

C I D A D E S E M M O V I M E N T O

Instruções Gerais

A atividade final do módulo é uma forma de você exercitar tudo o que tem aprendido até aqui.

Aprender é uma via de vários caminhos, principalmente quando temos ao nosso lado outras pessoas, que possuem suas histórias de vida, experiências próprias e formas diferentes de enxergar o mundo.

Quando trabalhamos em grupo precisamos exercitar algumas habilidades:

Expor as nossas ideias é uma ação relacionada à comunicação ativa;

Saber ouvir é uma ação relacionada à comunicação passiva;

Respeitar opiniões diferentes e tentar encontrar um caminho em comum são ações da comunicação não violenta;

Respeitar o limite do outro é uma ação da empatia;

Ensinar o que sabemos é uma ação de generosidade;

Aprender o que não sabemos é uma ação da humildade e curiosidade.

Aproveite esta atividade para fazer pesquisas, discutir em grupo, ter ideias e encontrar soluções para os desafios apresentados nas próximas páginas.

Desejamos um ótimo trabalho.

Defina os elementos abaixo:

NOME DO GRUPO (SQUAD):

QUEM SERÁ O DONO DO
PRODUTO?:

QUAL É O PAPEL DO
PO?

QUEM SERÁ O SCRUM
MASTER?:

QUAL É O PAPEL DO
SCRUM MASTER?

OUTROS INTEGRANTES DO
SQUAD:

POR QUE É NECESSÁRIO
TER UMA EQUIPE
MULTIDISCIPLINAR?



5 MIN

INÍCIO

REQUISITOS DO PROJETO - DESCRIÇÃO DA NECESSIDADE

A ONG Amigos Entregadores procurou nossa empresa, pois no ano passado começou a atuar na frente de direitos à saúde e bem estar de trabalhadores de aplicativos de entrega. Eles desejam criar pontos de apoio em diversas regiões do país onde seja possível oferecer banho, água filtrada, protetor solar, capas de chuva, entre outras coisas que possam ser necessárias para essas pessoas trabalharem em segurança.

Além do ponto de apoio, eles precisam de um aplicativo de celular por onde os entregadores poderão desbloquear as catracas de acesso dos pontos de apoio, fazer agendamento de banho e consumir um crédito mensal de protetor solar, que deve ser liberado por um dispensador eletrônico, que se conecta por bluetooth com smartphones.

O aplicativo precisa ser fácil de usar, com baixo consumo de internet e a ideia é que também tenha uma abertura para conexão com os aplicativos de entrega, gerando uma pontuação para os entregadores. Cada entrega realizada por meio dos aplicativos de entrega irá gerar pontos que podem ser trocados por outros benefícios nos pontos de apoio como, por exemplo, cadeira de massagem, entre outros.

A expectativa do cliente é que a gente crie um produto mais estruturado, mostrando algumas personas, histórias de usuários e funcionalidades que tanto o ponto de apoio como o aplicativo terá.

Temos 5 meses para concluir o projeto e 1 mês para entregar o primeiro MVP - Mínimo Produto Viável.

PERSONAS

DESCRIÇÃO DAS PERSONAS

Como o cliente declarou, o público-alvo do projeto são entregadores de aplicativos. Antes de criarmos as histórias do usuário, precisamos entender melhor quem é esse público. Essas personas são personagens fictícios, ou seja, criados para representar o público que usará o ponto de apoio e o aplicativo. Seguindo o exemplo abaixo, criem mais duas personas na próxima página.



MARCOS SILVA
23 ANOS
ENSINO MÉDIO
COMPLETO

CARACTERÍSTICAS:

Apesar de muito independente é facilmente influenciado pelos amigos e pela família.

Uma coisa que faz ele não gostar do trabalho como entregador é passar horas debaixo de sol e chuva, sem ter um lugar para se abrigar e comer.

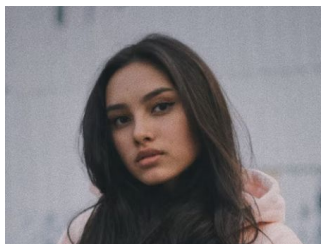
Se irrita com aplicativos que travam muito.

No trabalho, usa bicicleta, mas pretende comprar uma moto depois que conseguir a habilitação para pilotar motos.

Nas horas vagas gosta muito de videogame. Se considera competitivo.



CARACTERÍSTICAS:



CARACTERÍSTICAS:



20 MIN

ESTÓRIAS DO USUÁRIO



30 MIN

DESCRIÇÃO DAS FUNCIONALIDADES

A partir das personas, você deve criar as histórias do usuário, que é uma técnica utilizada para descrever os requisitos ou funcionalidades do produto.

Exemplo: Marcos Silva, como entregador de aplicativo, deseja um ponto de apoio que tenha mesas e micro-ondas para fazer refeições.

A PARTIR DAS PERSONAS QUE VOCÊ CRIOU NAS PÁGINAS ANTERIORES, ESCREVA, NO MÍNIMO, 9 ESTÓRIAS DOS USUÁRIOS, DESTACANDO FUNCIONALIDADES QUE PODERIAM SER IMPORTANTES PARA ESSE PÚBLICO.

(Caso você conheça alguém que trabalhe com entregas em aplicativos, pode enviar mensagem e perguntar o que a pessoa considera relevante e gostaria de ter acesso em um projeto como esse)

FAÇA UM RESUMO CONTANDO O QUE TERÁ NO PONTO DE APOIO E NO APLICATIVO.

PLANEJAMENTO DA SPRINT

QUANTO TEMPO PODERIA LEVAR?

Olhe para a lista de funcionalidades e, mesmo que hipoteticamente, estabeleça quantas SPRINTS serão realizadas e qual será o tempo de cada uma – lembrando que o tempo mínimo da SPRINT é de 2 semanas e o máximo de 4 semanas.

Quantas SPRINTs serão realizadas?



10 MIN

Quanto tempo para cada SPRINT?

PRIORIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

O QUE FAZER PRIMEIRO?

Levando em consideração a lista de funcionalidades, destaque quais seriam mais prioritárias, a ponto de já serem executadas na primeira SPRINT, depois na segunda, depois terceira, assim por diante. Respeite a quantidade de SPRINTs que vocês definiram na página anterior.

PRIMEIRA SPRINT

SEGUNDA SPRINT

TERCEIRA SPRINT

QUARTA SPRINT

QUINTA SPRINT

SEXTA SPRINT

SÉTIMA SPRINT



30 MIN

INÍCIO E CICLO DA SPRINT

OLHANDO PARA A PRIMEIRA SPRINT

Simule abaixo, no quadro KANBAN, como seriam distribuídas as atividades para cada funcionalidade.

A FAZER

FAZENDO

FEITO



25 MIN

REUNIÃO DIÁRIA

O QUE VOCÊ FARIA?

Como o SCRUM MASTER desse SQUAD tem que agir durante essas reuniões diárias? Se necessário, faça uma pesquisa no Google para responder essa pergunta.



15 MIN

ENTREGA

ANTES DE ENTREGAR

Façam uma revisão rápida, o seja, um controle de qualidade de tudo o que foi feito, para garantir que não há erros. Caso tenha erros, relatem abaixo dizendo se são erros que comprometeriam a entrega ou se podem ser ajustados depois.



10 MIN

REVISÃO DA SPRINT

APRESENTEM

Cada grupo terá 05 minutos para apresentar as ideias e estruturas na composição do projeto. Expliquem qual será a ideia, o que terá no ponto de apoio e no aplicativo, quais funcionalidades estão atendendo as necessidades dos entregadores de aplicativo, entre outros. Se necessário, apresente passando slide por slide. Caso queira fazer um resumo de tudo, digite no campo abaixo:



05 MIN

RETROSPECTIVA

VAMOS PENSAR SOBRE?

É claro que esta atividade é apenas um exercício fictício, sem a complexidade de um projeto real. É mais para você exercitar em cima das etapas do SCRUM. Não faremos uma retrospectiva da SPRINT, pois ela não aconteceu de fato, mas queremos saber de você:

Como foi realizar esta atividade? E qual o papel realizado por cada integrante.

Como você se sentiu frente aos desafios?

O que poderia ter sido feito de forma melhor, pensando na interação entre as pessoas e ideias para o projeto?



15 MIN

