



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):

Squad10

QUEM SERÁ O DONO DO PRODUTO?:

Katie

QUAL É O PAPEL DO PO?

O PO define e prioriza os requisitos do produto para entregar valor à equipe.

QUEM SERÁ O SCRUM MASTER?:

Leanderson

QUAL É O PAPEL DO SCRUM MASTER?

Facilitar e guiar a equipe no uso eficaz do framework Scrum promovendo colaboração.

OUTROS INTEGRANTES DO SQUAD:

n/a

POR QUE É NECESSÁRIO TER UMA EQUIPE MULTIDISCIPLINAR?

É necessário pois diferentes habilidades vão para abordar desafios variados de um projeto



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.



André Rodrigues
31 ANOS
GRADUAÇÃO EM
ADMINISTRAÇÃO

CARACTERÍSTICAS:

André tem um forte senso de independência, embora leve em consideração as opiniões de seus amigos e família em suas escolhas. Uma das partes mais desafiadoras do seu trabalho como entregador é lidar com condições climáticas adversas, sem ter acesso a um abrigo ou alimentação adequados. Ele valoriza a eficiência e fica incomodado com aplicativos que enfrentam problemas de travamento, uma vez que cada segundo conta em sua rotina agitada. No trabalho, André utiliza uma bicicleta, mas planeja investir em uma moto após obter a habilitação correspondente. Nos momentos de lazer, ele gosta de praticar esportes ao ar livre, como corrida e ciclismo, para relaxar e manter-se ativo.



Laura Oliveira
28 ANOS
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE
INTERIORES

CARACTERÍSTICAS:

Laura preza pela independência, mas também valoriza muito as opiniões de seus amigos próximos e família em suas decisões. Um aspecto que ela considera desafiador em seu trabalho como entregadora é a exposição constante ao sol e à chuva, especialmente quando não tem um local para se refugiar ou se alimentar. Laura é bastante exigente quanto à tecnologia que utiliza e fica facilmente frustrada com aplicativos que apresentam travamentos frequentes. No trabalho, ela utiliza uma bicicleta, mas tem planos de adquirir uma moto no futuro, após obter a habilitação necessária. Seu tempo livre é preenchido com atividades artísticas, como desenho e pintura, o que proporciona uma forma relaxante de expressão criativa.



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)

Resposta nas páginas seguintes.

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

Respostas nas páginas seguintes.

Histórias de Usuário para Laura Oliveira:

Como Laura, eu quero receber notificações em tempo real sobre condições climáticas adversas, como chuva intensa, para que eu possa planejar minhas entregas de maneira mais eficaz.

Como Laura, desejo ter um mapa interativo no aplicativo que mostre abrigos ou locais onde posso me proteger em caso de chuva ou sol forte enquanto estou fazendo entregas.

Como Laura, quero que o aplicativo me forneça rotas alternativas durante condições climáticas desafiadoras, para que eu possa evitar áreas com exposição excessiva ao sol ou à chuva.

Como Laura, gostaria de um recurso no aplicativo que me permita relatar problemas técnicos e travamentos, para que a equipe de desenvolvimento possa melhorar a estabilidade do aplicativo.

Histórias de Usuário para André Rodrigues:

Como André, desejo que o aplicativo me mostre a disponibilidade de abrigos ou locais para refeições em minha rota de entregas, para que eu possa planejar paradas estratégicas.

Como André, quero ter a opção de ajustar o tipo de veículo que utilizo para entrega (bicicleta ou moto), para que o aplicativo me forneça rotas mais adequadas às minhas escolhas.

Como André, gostaria de um histórico detalhado de minhas entregas passadas, incluindo horários, locais e feedback dos clientes, para que eu possa monitorar meu desempenho e melhorar minha eficiência.

Como André, desejo que o aplicativo me forneça atualizações em tempo real sobre possíveis atrasos devido às condições climáticas, para que eu possa gerenciar expectativas com os clientes.

Como André, quero uma funcionalidade no aplicativo que me ajude a encontrar locais próximos onde possa almoçar durante meu turno de trabalho, evitando ficar debaixo do sol ou chuva.

No Ponto de Apoio:

- Oferecer abrigos e áreas de descanso, proporcionando aos entregadores um local para se protegerem de condições climáticas adversas.
- Disponibilizar informações sobre opções de refeições próximas, para que os entregadores possam alimentar-se adequadamente durante seus turnos.
- Possibilitar a interação social entre entregadores, criando um espaço onde possam compartilhar experiências, dicas e suporte mútuo.

No Aplicativo:

- Notificar os entregadores em tempo real sobre condições climáticas desafiadoras, permitindo que planejem suas rotas de forma eficaz.
- Fornecer mapas interativos com a localização de abrigos, áreas de refeição e rotas alternativas para evitar exposição excessiva ao sol ou chuva. Permitir a escolha do tipo de veículo (bicicleta ou moto) para adaptação das rotas conforme as preferências do entregador.
- Oferecer um canal de comunicação para relatar problemas técnicos e travamentos no aplicativo, visando melhorias contínuas de estabilidade.

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

7 sprints

Quanto tempo para cada SPRINT?

10 minutos.

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

Ponto de Apoio: Oferecer abrigos e áreas de descanso.
Aplicativo: Notificar entregadores sobre condições climáticas.

SEGUNDA SPRINT

Aplicativo: Mapas interativos com locais de abrigo e refeição.
Opção de escolher tipo de veículo.

TERCEIRA SPRINT

Ponto de Apoio: Disponibilizar informações sobre opções de refeições próximas.
Aplicativo: Rotas alternativas baseadas em condições climáticas.

QUARTA SPRINT

Ponto de Apoio: Espaço para interação social entre entregadores.
Aplicativo: Histórico detalhado de entregas passadas.

QUINTA SPRINT

Ponto de Apoio: Melhorias no ambiente de descanso.
Aplicativo: Melhorias na usabilidade do mapa e interação.

SEXTA SPRINT

Ponto de Apoio: Adição de recursos de conveniência (máquinas de venda, Wi-Fi, etc.).
Aplicativo: Aperfeiçoamentos nas notificações e feedback.

SÉTIMA SPRINT

Ponto de Apoio: Personalização do espaço de descanso.
Aplicativo: Recursos avançados de análise de desempenho.



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

- Definir layout de abrigos;
- Design de áreas de descanso;
- Planejar locais estratégicos de abrigo;
- Configurações de preferências climáticas.

FAZENDO

- Notificações de condições climáticas desenvolvidas;
- Integração com fontes de clima para obtenção de dados.

FEITO

- Notificações implementadas.



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.

Durante as reuniões diárias do Scrum (também conhecidas como Daily Standup), o Scrum Master desempenha um papel importante em facilitar a reunião e garantir que ela siga os princípios e objetivos do Scrum. Aqui estão algumas maneiras pelas quais o Scrum Master deve agir durante essas reuniões:

Facilitação e Foco: O Scrum Master é responsável por garantir que a reunião diária seja eficiente e focada. Ele ajuda a manter a equipe no caminho certo e evita discussões prolongadas ou detalhes técnicos excessivos.

Remoção de Obstáculos: O Scrum Master deve verificar se existem obstáculos ou impedimentos que estão atrapalhando o progresso da equipe. Caso haja algum problema, ele deve ajudar a equipe a identificar soluções ou encaminhar os obstáculos para ser



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.

Revisando as respostas anteriores, não foram identificados erros significativos que comprometeriam a entrega. No entanto, gostaria de fazer um ajuste na resposta relacionada à atuação do Scrum Master durante as reuniões diárias:

Ajuste:

Durante as reuniões diárias, o Scrum Master atua como facilitador, garantindo que a equipe responda às três perguntas-chave ("O que você fez ontem?", "O que você fará hoje?" e "Existem obstáculos?"). Ele não deve fornecer soluções diretas aos problemas apresentados, mas pode ajudar a equipe a identificar possíveis ações para lidar com os obstáculos. Além disso, o Scrum Master deve incentivar a autossuficiência da equipe, evitando agir como um gerente.

No geral, as informações fornecidas estão alinhadas com as práticas do Scrum e as melhores abordagens para a facilitação das reuniões diárias. Não foram identificados erros que comprometeriam a entrega, mas sim um ajuste para refinar a atuação do Scrum Master.



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:

n/a



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.

Complexo devido ao desfalque da equipe ter ficado apenas com dois componentes, dessa forma desenvolvemos o projeto atribuindo a nos mesmos todas as tarefas que poderiam ser divididas com mais integrantes.

Como você se sentiu frente aos desafios?

Nos sentimos surpresos pois percebemos que ainda temos muito a aprender.

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

Tudo foi realizado da melhor forma possível, o grupo manteve diálogo e concordou com a maioria das sugestões que surgiram no processo.



15 MIN

