# Quadro de Atividades para Gerenciamento de Projetos em Métodos Ágeis

## 1. Identificação das Necessidades dos Usuários

O sistema deve permitir:  
  
- Cadastro, edição e remoção de equipamentos.  
- Rastreamento do status e histórico de manutenção.  
- Notificação sobre prazos de revisão e substituição.  
- Geração de relatórios sobre desempenho e uso.

## 2. Histórias de Usuário

- Cadastro de Equipamento: Como um usuário, quero cadastrar novos equipamentos para acompanhar seu uso e manutenção.  
- Edição de Equipamento: Como um usuário, quero editar detalhes dos equipamentos para manter as informações atualizadas.  
- Remoção de Equipamento: Como um usuário, quero remover equipamentos inativos para manter a base de dados organizada.

## 3. Proposta de Valor

- Garante informações precisas e atualizadas.  
- Melhora a gestão e rastreabilidade dos equipamentos.  
- Reduz custos com falhas na manutenção.

## 4. Critérios de Aceite

- O cadastro/edição/remoção deve ser registrado corretamente.  
- As alterações devem refletir imediatamente na lista de equipamentos.  
- Notificações devem ser geradas automaticamente.

## 5. Definição de Pronto (DoD)

- Código revisado e testado.  
- Funcionalidade integrada na versão final.  
- Aprovação pelo Product Owner.

## 6. Organização do Product Backlog

- Priorizado conforme impacto e viabilidade.  
- Atualização contínua com base no feedback do time.

## 7. Quadro de Atividades (Trello ou Similar)

| Coluna | Atividade | Responsável |  
|--------|-----------------------------------|----------------|  
| To Do | Cadastro de novo equipamento | Leandro Pinheiro |  
| To Do | Edição de detalhes do equipamento | Leandro Pinheiro |  
| Work In Progress | Implementação do banco de dados | Equipe Dev |  
| In Review | Revisão de funcionalidade de edição | QA Team |  
| Done | Teste integrado concluído | Product Owner |  
| Blocked | Dependência de API externa | Time Backend |

## 8. Fluxo de Movimentação de Atividades

- Cartões se movem de 'To Do' para 'Work In Progress' assim que iniciados.  
- Quando finalizados, vão para 'In Review' para verificação da equipe de qualidade.  
- Aprovados, são movidos para 'Done'.  
- Bloqueios são tratados em 'Blocked' até resolução.

## 9. Papel do Gerente de Projetos e Time de Desenvolvimento

- O Scrum Master facilita a comunicação e remove impedimentos.  
- O Product Owner assegura que as demandas atendam às necessidades dos usuários.  
- O time de desenvolvimento colabora para entregar software funcional iterativamente.

## 10. Reflexão sobre o Uso da Ferramenta Visual no Scrum

- Permite visão clara do progresso.  
- Facilita colaboração e identificação de bloqueios.  
- Agiliza decisões e melhora a gestão de riscos.

## 11. Resultados do Experimento

- Planejamento eficaz com backlog priorizado.  
- Melhor visibilidade e controle das atividades.  
- Aprendizado prático na gestão ágil de projetos.

## 12. Conclusão

O uso do Scrum e de ferramentas visuais, como o quadro Kanban, proporcionou uma gestão mais eficiente das atividades do projeto. A rastreabilidade das tarefas permitiu uma melhor distribuição das responsabilidades e identificação de impedimentos. Além disso, a metodologia garantiu um fluxo de trabalho mais organizado e iterativo, possibilitando um desenvolvimento dinâmico e responsivo. O experimento demonstrou que a adoção de práticas ágeis melhora significativamente a eficiência da equipe e a entrega de valor ao usuário final.

## 13. Referências Bibliográficas

- SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. O Guia Scrum: As Regras do Jogo.  
- BECK, Kent. \*Extreme Programming Explained\*.