

CURSO:	Análise e Desenvolvimento de Sistemas Modulo IV – Gerência de Projetos de Software	Avaliação Formadora III (Competência 3)
Aplicar conceitos, técnicas e ferramentas de gerenciamento de projetos em desenvolvimento de sistemas de forma ágil		

Prezados alunos, segue o conteúdo para desenvolvimento da atividade de Avaliação Formadora III.

Tipo de Atividade

- a) Trabalho até 5 alunos.
- b) Valor: **15 pontos**

Objetivo

Tema: Gerenciamento de projeto de SW

Cada grupo deverá **simular a gestão de um projeto de software usando metodologia ágil (Scrum)**. Escolha um **projeto simples de software** (não pode ser o exemplo fornecido). Preencha o modelo de ficha fornecida, com os seguintes itens:

- o Objetivo do projeto.
- o Principais funcionalidades a serem desenvolvidas (Product Backlog).
- o Estrutura da equipe Scrum (Product Owner, Scrum Master e Time de Desenvolvimento).
- o Definição de pelo menos **dois Sprints** (atividades planejadas em cada Sprint).

Ao final, escreva **um parágrafo** refletindo sobre as vantagens e desafios de usar o Scrum nesse projeto.

Modelo de ficha a ser preenchida pelo grupo

Projeto escolhido: _____

Objetivo do projeto: _____

Product Backlog (principais funcionalidades):

- _____
- _____
- _____

Equipe Scrum:

- **Product Owner:** _____
- **Scrum Master:** _____
- **Time de Desenvolvimento:** _____

Definição de Sprints:

- **Sprint 1:** _____
- **Sprint 2:** _____

Reflexão final sobre o uso do Scrum (vantagens e desafios):

Exemplo (não pode ser usado pelos alunos)

Projeto escolhido: Aplicativo de Lista de Compras Compartilhada

Objetivo do projeto:

Permitir que usuários criem listas de compras colaborativas, que possam ser compartilhadas e atualizadas em tempo real entre familiares.

Product Backlog (principais funcionalidades):

- Criar lista de compras.
- Adicionar/remover itens.
- Compartilhar lista com outros usuários.
- Notificação quando um item é atualizado.

Equipe Scrum:

- **Product Owner:** Ana, representante do time de usuários finais (aqueles que vão usar o app). Ela traz as necessidades do usuário e define as prioridades no backlog.
- **Scrum Master:** Mateus, aluno do grupo que vai garantir que a equipe siga os princípios do Scrum, organize as reuniões e remova impedimentos.
- **Time de Desenvolvimento:** 3 integrantes do grupo (Marcos, Carla e Pedro), responsáveis pela implementação das funcionalidades no app.

Definição de Sprints:

- **Sprint 1:** Criar a estrutura da lista, adicionar/remover itens.
- **Sprint 2:** Implementar compartilhamento e notificações em tempo real.

Reflexão sobre o uso do Scrum:

O Scrum traz agilidade e foco em entregas rápidas, mas um desafio pode ser manter a comunicação constante entre os membros do time. Para mitigar isso, reuniões rápidas (daily meetings) são fundamentais.

Entrega

Envie na plataforma AVA um arquivo em PDF contendo o modelo de ficha apresentado como exemplo.

Apresentação presencial em grupo explicando como organizaram o projeto com Scrum.

Na descrição do envio, cada aluno deve detalhar os nomes dos componentes de seu grupo.