

Caro, estudante.

Agora que você se apropriou dos conteúdos abordados e das situações-problema nesta disciplina, chegou o momento de testar seus conhecimentos.

Escolha uma das 3 situações-problema que você leu no material e proponha um projeto de intervenção. Você deve descrever:

- **Objetivo:** como você pretende solucionar a situação-problema escolhida;
- **Revisão de Conceito:** conhecimentos adquiridos no curso utilizados como base de estudo;
- **Metodologia:** qual abordagem, técnica ou processo usados para resolver o problema indicado;
- **Tempo:** quanto tempo gastou para a solução;
- **Procedimento:** indique o passo-a-passo para a resolução, e possíveis materiais utilizados;
- **Resultado:** o que resultou o processo.

**Nome:** Mara Fabiana Pinheiro Alcântara

**RGM:** 27055931

**Qual situação-problema você escolheu para criar o seu projeto de intervenção?**

- ☒ Situação-problema 1
- ☐ Situação-problema 2
- ☐ Situação-problema 3

**A Situação-Problema escolhida:**

Entender o negócio. Nessa fase é importante entender minuciosamente o negócio que iremos trabalhar, para que sejam levantados os requisitos de forma mais assertiva possível. É importante entender as regras de negócio e a necessidade do cliente, para então retirar os requisitos e o projeto seguir em frente, de forma clara e objetiva.

## Objetivo:

Levantamento dos requisitos, entendendo o negócio e desenvolver as histórias dos usuários.

## Revisão de Conceito:

Metodologias Ágeis, pois são adaptáveis as mudanças, e contem um escopo de projeto flexível, prevendo entregas mais rápidas ao cliente, e caso seja necessário, permite correções.

## Metodologia:

Scrum, pois permite dividir em etapas para diminuir o tempo de entrega, e entender o negócio de forma minuciosa e clara.

## Tempo:

6 dias, sendo 1 dia para cada fase:

1: Montar a visão geral do projeto, com o cliente; 2: Dividir as funcionalidades;  
3: Definir as prioridades; 4: Dividir em ciclos; 5: Iniciar os ciclos; 6: Revisar os ciclos;

## Procedimento e material utilizado:

- 1: Montar a visão geral do projeto: reunião com cliente, entender o que ele espera e necessita, anotar e pesquisar sobre seu negócio, entender o mercado também é importante.
- 2: Dividir as funcionalidades: começar a dividir as funcionalidades com o restante da equipe, para que cada um foque em alguns requisitos iniciais essenciais para a elaboração do projeto.
- 3: Definir as prioridades: listar quais requisitos devem ter conclusão primeiro, para que libere as próximas etapas.
- 4: Dividir em ciclos: dividir as sprints para que equipe se reúna, cada um com sua etapa devidamente concluída.
- 5: Iniciar os ciclos: começar o desenvolvimento das etapas anteriormente definidas.
- 6: Revisar os ciclos: etapa importante para alinhar as expectativas, bem como resultados alcançados.

## Resultado e discussão:

Ficou claro o objetivo do cliente, ele deseja um aplicativo mobile para comercializar seu produto, facilitando então o acesso de seus clientes, trazendo praticidades e comodidade. O mercado mobile traz conforto para o usuário, neste ponto, para o aplicativo, é importante ressaltar um design sofisticado, afinal seu negócio exige um design inovador, belas imagens dos cup cakes, bem como descrição detalhada dos sabores, para que o cliente faça seus pedidos. O cliente deve efetuar seu cadastro no app, escolher as opções do cardápio, colocar em seu carrinho de compras, efetuar o pagamento e aguardar a entrega de seu produto. É importante também que a empresa cumpra as normas sanitárias, e que sua embalagem e entrega seja sofisticada e eficiente. O app deve ter um marketing efetivo, para que alcance seus possíveis usuários, oferecer opções personalizadas também seria interessante, visto que este produto, muitas vezes, é consumido em datas especiais e festivas. A Identidade visual do produto e da loja é muito importante para a base do aplicativo.