

# DESENVOLVIMENTO ÁGIL DO PROJETO

---

# METODOLOGIAS:

01

## Scrum

Método ágil baseado em sprints e reuniões diárias para entrega iterativa de software.

02

## Kanban

Sistema visual de fluxo contínuo que prioriza a entrega incremental e a limitação de tarefas em andamento.

03

## Extreme Programming (XP)

Foca na qualidade do código e na colaboração com práticas como refatoração e programação em par.

03

## Lean Development

Busca eliminar desperdícios e otimizar processos no desenvolvimento de software.

# METODOLOGIAS: ESCOLHIDA

01

Scrum

Método ágil baseado em sprints e reuniões diárias para entrega iterativa de software.

02

Kanban

Sistema visual de fluxo contínuo que prioriza a entrega incremental e a limitação de tarefas em andamento.

03

O Kanban foi escolhido por sua abordagem visual e flexível, permitindo um gerenciamento eficiente do fluxo de trabalho. Com um sistema de priorização contínua, a equipe pode adaptar-se rapidamente às demandas e aumentando a produtividade. Além disso, o Kanban facilita entregas incrementais e constantes, garantindo um desenvolvimento mais dinâmico, transparente e organizado.

04

Extreme Programming (XP) é uma abordagem ágil que enfatiza a colaboração entre os membros da equipe, otimizar processos no desenvolvimento de software.

# SOFTWARES:

01

## Aplicativo de Lista de Compras

O propósito do aplicativo é simplificar a organização das compras diárias, permitindo que os usuários criem e compartilhem listas de compras de maneira prática e eficiente. O objetivo é ajudar a evitar esquecimentos e tornar o processo de compras mais ágil.

02

## Aplicativo de Gestão de Tarefas Pessoais

O objetivo é proporcionar uma maneira prática de organizar e acompanhar tarefas pessoais, ajudando os usuários a aumentarem sua produtividade e foco. O software permitirá a gestão de atividades cotidianas, oferecendo um sistema claro para definir prioridades e prazos.

03

## Aplicativo de Delivery de Pequenos Negócios

O objetivo do aplicativo é facilitar a interação entre consumidores e pequenos negócios locais, oferecendo uma plataforma simples para realizar pedidos, pagar e rastrear entregas. O software visa promover a economia local e garantir um processo de compra e entrega eficiente.

# SOFTWARES: ESCOLHIDO

01

## Aplicativo de Lista de Compras

### Propósito do Software:

O propósito do aplicativo é simplificar a organização das compras diárias, permitindo que os usuários criem e compartilhem listas de compras de maneira prática e eficiente. O objetivo é ajudar a evitar esquecimentos e tornar o processo de compras mais ágil.

### As principais funcionalidades incluem:

- Criação e edição de listas de compras;
- Categorização de produtos (ex: alimentos, higiene, etc.);
- Sugestões de itens baseadas em compras anteriores;
- Lembretes para itens essenciais;
- Compartilhamento de listas com outras pessoas.

permitirá a gestão de atividades cotidianas, oferecendo um sistema claro para definir prioridades e prazos.

03

## Aplicativo de Delivery de Pequenos Negócios

O objetivo do aplicativo é facilitar a organização das compras entre consumidores e negócios locais, oferecendo uma plataforma simples para realizar pedidos, pagar e rastrear entregas. O software visa promover a economia local e garantir um processo de compra e entrega eficiente.

---

# EQUIPE:



**INTEGRANTE 1:**  
**Isabelle Almeida**



**INTEGRANTE 2:**  
**Matheus Neves**

Na metodologia Kanban  
foca no fluxo contínuo  
de trabalho, permitindo  
mudanças a qualquer  
momento sem ciclos e  
papéis fixos.



# SPEED MARKET

APLICATIVO DE ENTREGAS DE ITENS DE SUPERMERCADO

---

# SPEED MARKET

SEU TEMPO É OURO, SUAS COMPRAS SÃO SPEED!

O Speed Market é um aplicativo de delivery de supermercado desenvolvido para quem busca praticidade e agilidade no dia a dia. Com uma plataforma intuitiva e um sistema de entregas eficiente, garantimos que suas compras cheguem de forma rápida e segura, sem a necessidade de enfrentar filas ou perder tempo no trânsito.



**SPEED MARKET**  
SEU TEMPO É OURO, SUAS COMPRAS SÃO SPEED!

---

# CRONOGRAMA:

01

**1º semana:  
14/03 à 17/03**

Desenvolvimento da documentação do projeto

02

**2º semana:  
21/03**

Apresentação da documentação feita pelo grupo

03

**A partir de  
3 meses**

Desenvolvimento do software

04

**06/2025**

Primeiras visões/apresentações sobre o software

# QUADRO CANVAS:



## Parceiros chaves



Supermercados parceiros

Empresas que trabalham com pagamentos virtuais

Empresas que trabalham com servidor em nuvem

Empresas especializadas com publicidade

## Custos

Gasolina - em média 60 reais por moto

Salários : - desenvolvedor = R\$8000,00 cada um - motoboy = R\$ 2200,00 cada um - separador de mercadoria = R\$ 2500,00

Nuvem, em média 300 reais por mês

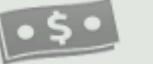
manutenção de automóveis, troca de óleo, troca de relação

## Atividades chaves



Faremos um aplicativo que reúna vários supermercados da cidade, e faremos o serviço de entrega após feito a compra do cliente no supermercado específico

## Recursos chaves



Entregador

Veículos

## Preposições de valores



O serviço oferece entrega rápida e emergencial de produtos essenciais de supermercado. O serviço pode ser acessado via aplicativo, com a promessa de entrega rápida

## Relacionamento com clientes



Total atendimento para que o cliente se sinta confortável e seguro

atendimento rápido para atender emergências

## Canais



Aplicativo

Whatsapp

## Receitas



frete - 2 reais por KM

porcentagem da venda de produtos - 35%

## Segmentação de clientes



Pessoas que não conseguem sair de casa para fazer suas compras

---

# OBRIGADO!

---