



## **Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**

Vitor da Cunha de Souza - RA: 3531963301

### **PORTFÓLIO - RELATÓRIO DE AULA PRÁTICA PROJETO DE SOFTWARE**

Pelotas - RS

2023

Vitor da Cunha de Souza - RA: 3531963301

# **PORTFÓLIO - RELATÓRIO DE AULA PRÁTICA**

## **PROJETO DE SOFTWARE**

Este é um relatório da aula prática de Projeto de Software,  
parte da avaliação semestral do curso Análise e  
Desenvolvimento de Software.

O objetivo foi aplicar conceitos teóricos na prática,  
desenvolvendo habilidades de análise, projeto e  
implementação de software.

O relatório apresenta uma visão geral do projeto e  
dos resultados alcançados pelos alunos..

Orientador: Professor Marco Ikuro Hisatomi

Pelotas - RS

2023

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 01. Calendário com as tarefas .....</b>	<b>8</b>
<b>Figura 02. Lista com todas as tarefas .....</b>	<b>8</b>
<b>Figura 03. Divisões de etapas .....</b>	<b>9</b>

# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>5</b>
<b>2 DESENVOLVIMENTO .....</b>	<b>6</b>
2.1 PRIMEIRA ETAPA .....	6
2.2 SEGUNDA ETAPA .....	6
<b>3 RESULTADO.....</b>	<b>8</b>
<b>4 CONCLUSÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>11</b>

# 1 INTRODUÇÃO

A metodologia ágil Scrum é amplamente adotada em projetos de desenvolvimento de software, e desenvolver práticas de um projeto com base nessa metodologia é fundamental para a formação de profissionais preparados para o mercado de trabalho. Os alunos do curso de Análise e Desenvolvimento de Software que se familiariza com os princípios do Scrum podem aprender a trabalhar de forma mais ágil e eficiente, entregando valor ao cliente de forma mais rápida e adaptável.

O Scrum enfatiza a colaboração e a comunicação contínua entre a equipe e o cliente, permitindo que a equipe trabalhe de forma mais eficaz em direção às necessidades do projeto. Ao desenvolver práticas de um projeto com base nos princípios do Scrum, os alunos podem aprender a trabalhar em equipes ágeis de forma mais produtiva, garantindo que os requisitos do cliente sejam sempre atendidos e que o valor entregue seja maximizado.

O desenvolvimento de práticas de um projeto com base nos princípios do Scrum pode preparar os alunos para o mercado de trabalho, onde a metodologia ágil é cada vez mais valorizada. Empresas de tecnologia de todos os tamanhos estão adotando o Scrum para melhorar a eficiência e a eficácia de seus projetos de software, e profissionais que possuem experiência com essa metodologia são cada vez mais procurados. Desenvolver práticas de um projeto com base nos princípios do Scrum pode ser um diferencial importante para os alunos que buscam uma carreira em desenvolvimento de software

## 2 DESENVOLVIMENTO

### 2.1 Primeira etapa

Nesta primeira etapa é pensado em um aplicativo para construir e levantar as funcionalidades e características do aplicativo.

Aplicativo de planejamento de viagens, com as seguintes funcionalidades:

- **Pesquisa de destinos:** permitir que o usuário pesquise destinos de viagem com base em diferentes critérios, como localização geográfica, clima, interesse pessoal, etc.
- **Agendamento de voos:** permitir que o usuário pesquise e reserve voos para o destino escolhido, com base em diferentes critérios, como preço, horário, companhia aérea, etc.
- **Reservas de hospedagem:** permitir que o usuário pesquise e reserve hospedagem no destino escolhido, com base em diferentes critérios, como preço, localização, tipo de acomodação, etc.
- **Planejamento de itinerário:** permitir que o usuário planeje um itinerário personalizado para a viagem, com base em diferentes critérios, como duração da viagem, orçamento, interesse pessoal, etc.
- **Informações úteis:** fornecer ao usuário informações úteis sobre o destino escolhido, como clima, idioma falado, moeda local, atrações turísticas, etc.
- **Integração com redes sociais:** permitir que o usuário compartilhe sua viagem nas redes sociais, com atualizações de status, fotos, etc.
- **Suporte ao cliente:** fornecer ao usuário suporte ao cliente em tempo real, por meio de chat ou telefone.
- **Feedback do usuário:** permitir que o usuário deixe feedback sobre sua experiência de viagem e o aplicativo em si.

## 2.2 Segunda Etapa

Se colocando como Product Owner da empresa que vai elaborar o aplicativo proposto.

Sendo as responsabilidades:

- Definir as funcionalidades do produto, ou seja, desenvolver o product backlog.

Pesquisa de destinos, Agendamento de voos, Reservas de hospedagem, Planejamento de itinerário, Aba de Informações úteis, Integração com redes sociais, Suporte ao cliente e uma aba de Feedback do usuário.

- Priorizar as funcionalidades de acordo com o valor de negócio.

Como prioridade das funcionalidades é Planejamento de itinerário, Aba de Informações úteis, Reservas de hospedagem e Suporte ao cliente

- Montar um quadro do Scrum (Kanban) com as divisões de etapas, tarefas, data de entrega e responsáveis por atividades.

Product Owner: Vitor Souza.

Scrum Master: Rafael Olimpio.

Desenvolvedores: Endrew Ribeiro, Douglas Testaro, Vitor Cunha.

### 3 RESULTADOS

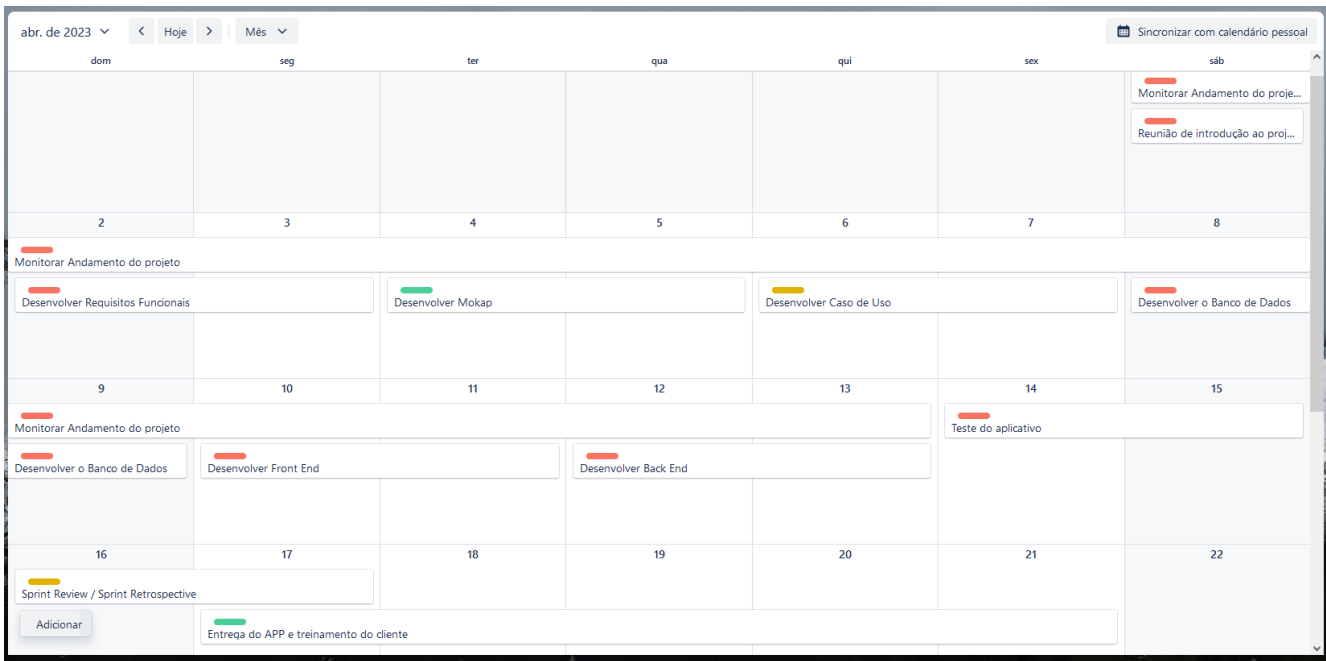


Figura 1. Calendário com as tarefas.

Portfólio Projeto de Software				
Visível a Área de trabalho   Quadro   Tabela   Calendário				
Cartão	Lista	Etiquetas	Membros	Data de Entrega
Desenvolver Requisitos Funcionais	Lista de Tarefas		.	<input type="checkbox"/> 3 de abr
Desenvolver Mokap	Lista de Tarefas		.	<input type="checkbox"/> 5 de abr
Desenvolver Caso de Uso	Lista de Tarefas		.	<input type="checkbox"/> 7 de abr
Desenvolver o Banco de Dados	Lista de Tarefas		.	<input type="checkbox"/> 9 de abr
Desenvolver Front End	Lista de Tarefas		.	<input type="checkbox"/> 11 de abr
Desenvolver Back End	Lista de Tarefas		.	<input type="checkbox"/> 13 de abr
Reunião de introdução ao projeto	Início		.	<input type="checkbox"/> 1 de abr
Monitorar Andamento do projeto	Em execução		.	<input type="checkbox"/> 13 de abr
Teste do aplicativo	Final		.	<input type="checkbox"/> 15 de abr
Sprint Review / Sprint Retrospective	Final		.	<input type="checkbox"/> 17 de abr
Entrega do APP e treinamento do cliente	Final		.	<input type="checkbox"/> 21 de abr

Figura 2. Lista com todas as tarefas.



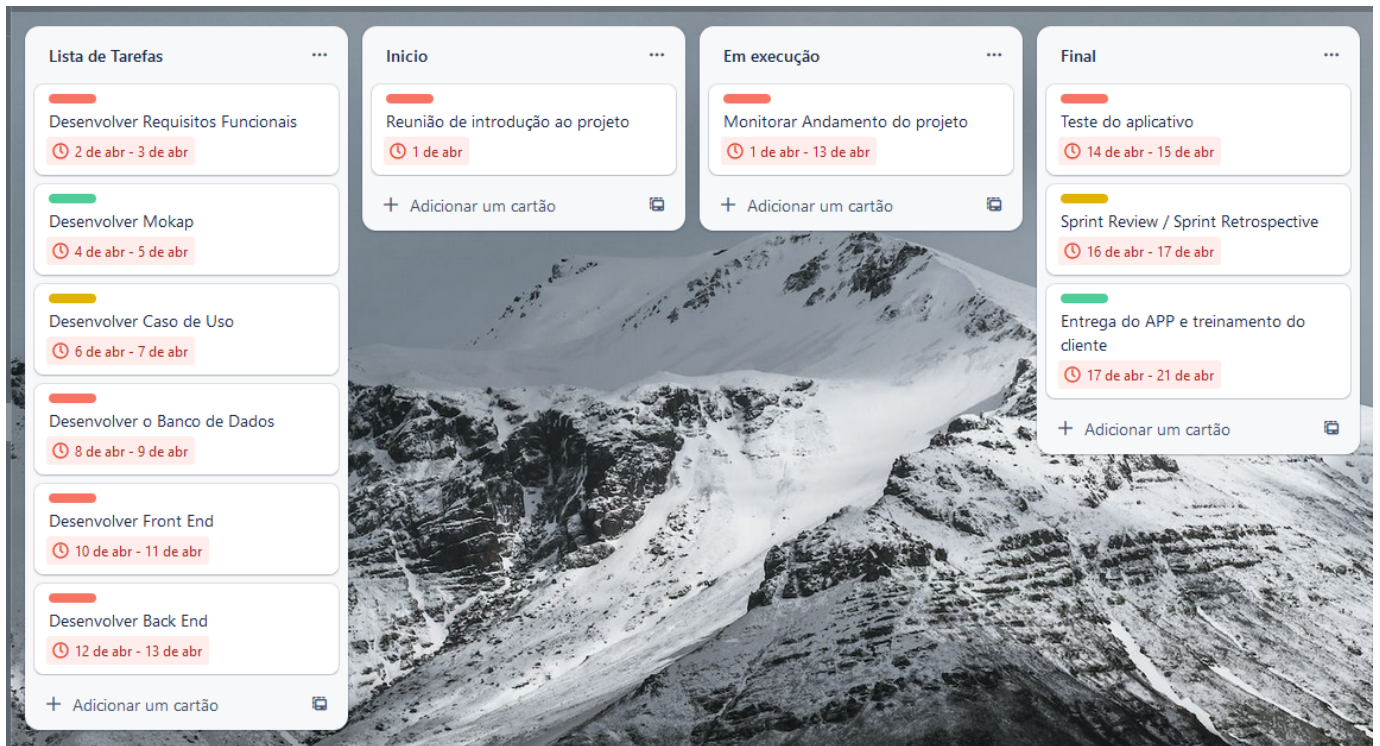


Figura 3. Divisões de etapas.

## 4 CONCLUSÃO

Por meio do Trello, foi possível simular o desenvolvimento de um aplicativo para uma empresa do ramo viagens. A equipe era composta pelo Product Owner, responsável por elaborar as principais funcionalidades do app e gerenciar a equipe; pelos Desenvolvedores, que escreveram todo o backend e estilizaram o aplicativo de acordo com as preferências do cliente; e pelo Scrum Master, responsável por garantir uma boa comunicação entre o time de desenvolvimento e o Product Owner, além de manter a organização da equipe.

A utilização do Trello permitiu a aplicação de metodologias ágeis de desenvolvimento de software, o que ajudou a equipe a priorizar as atividades e a garantir que o desenvolvimento do aplicativo fosse simples e organizado. Além disso, a ferramenta possibilitou uma melhor visualização das tarefas, bem como sua distribuição entre os membros da equipe, o que contribuiu para um trabalho mais eficiente e colaborativo.

Em resumo, o uso do Trello para simular o desenvolvimento de um aplicativo foi uma experiência enriquecedora, que permitiu à equipe compreender a importância da comunicação e da colaboração para alcançar os objetivos propostos. A utilização de metodologias ágeis, aliada à organização proporcionada pela ferramenta, contribuiu para o sucesso do projeto e para o aprendizado dos membros da equipe.

## REFERÊNCIAS

Trello: <https://trello.com/b/ziS53Ng6/portf%C3%B3lio-projeto-de-software>

Hisatomi, Marco Ikuro, Aulas práticas de Projeto de Software, 2023