

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: Danilo Ferreira de Oliveira

RGM: 31717608

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:

A situação trata do **desenvolvimento de um site responsivo** para uma loja de **cupcakes gourmet**, cujo cliente teve experiências negativas com fornecedores anteriores e agora exige uma abordagem ágil, transparente e centrada no usuário.

Objetivo:

Levantar requisitos ágeis, desenvolver uma especificação funcional clara e implementar um site responsivo que permita aos clientes visualizarem o cardápio, consultar detalhes dos produtos e enviar pedidos online.

Revisão de Conceito:

Foram aplicadas práticas de levantamento de requisitos ágeis, modelagem UML (casos de uso e classes) e prototipação com wireframes.

A fundamentação teórica baseou-se no framework Scrum, utilizando conceitos de backlog do produto, sprint backlog e incrementos de valor, aliados à aplicação de modelagem de dados (DER, modelos lógico e físico) para garantir coerência entre as camadas de software.

Metodologia:

A abordagem adotada foi o Scrum, com foco na elicitação incremental de requisitos por meio de histórias de usuário e a técnica utilizada foi a criação de artefatos ágeis complementados por modelagem UML e prototipação com wireframes. O processo seguiu ciclos curtos de feedback e priorização baseada em valor de negócio.

Tempo:

- ☐ Levantamento de requisitos: 2 dias
- ☐ Modelagem UML (casos de uso, classes e DER): 3 dias
- ☐ Montagem do BD (modelo lógico e físico SQL): 2 dias
- ☐ Prototipação (Wireframes e mapa navegacional): 1 dia
- ☐ Implementação inicial (front-end + rotas básicas no Flask): 6 dias
- ☐ Teste e validação com usuários: 10 dias

Tempo estimado total: 24 dias úteis

Procedimento e material utilizado:

O projeto foi conduzido em cinco etapas principais:

- (1) leitura e interpretação do briefing do cliente;
 - (2) criação de 15 histórias de usuário com critérios de aceitação e regras de negócio;
 - (3) agrupamento das histórias por temas e montagem de backlog priorizado com estimativas;
 - (4) modelagem UML incluindo caso de uso geral, dois casos expandidos, diagrama de classes e sequência;
 - (5) prototipação de telas em wireframes de média fidelidade com mapa navegacional.
- As ferramentas utilizadas foram Trello (para backlog), Lucidchart e diagrams.net (para modelagem), e Canva/Draw.io (para protótipos).

O foco esteve na clareza, rastreabilidade e valor de negócio de cada item entregue.

Resultado e discussão:

A partir da aplicação estruturada da metodologia ágil, foi possível alinhar as necessidades do cliente à proposta de valor do app, eliminando incertezas e fornecendo uma visão clara do produto.

Os artefatos produzidos forneceram uma base concreta para o desenvolvimento técnico posterior e permitiram feedback precoce do cliente, e o backlog priorizado refletiu os objetivos do negócio e os fluxos foram modelados com foco na usabilidade e experiência do usuário.

O projeto evidenciou a importância de uma comunicação clara entre áreas técnicas e comerciais e demonstrou a aplicabilidade real dos conceitos estudados.

A entrega reforça o papel do analista como facilitador de entendimento e gerador de soluções viáveis, robustas e orientadas a valor.