**TERMO DE ABERTURA**

|  |  |
| --- | --- |
| **Título Projeto:** | Scrumming |
| **Cliente:** | Empresas que utilizam o Scrum como forma de gerenciamento de seus projetos. |

1. **Objetivo do Projeto**

Desenvolver uma ferramenta WEB/Mobile para gerenciamento de projetos de software baseado na metodologia SCRUM e que seja prática e fácil de usar.

1. **Motivação/ Necessidade do Negócio**

Apesar de existir várias ferramentas no mercado que auxiliam o gerenciamento ágil com Scrum, nenhuma delas é vista de forma prática para utilização. Muitas delas contemplam vários recursos, mas se tornam ferramentas complexas e cheias de protocolos. Outras, contém apenas algumas fases do Scrum, tornando a ferramente incompleta. Diante desta situação, surgiu a necessidade de desenvolvermos uma ferramenta de gerenciamento ágil baseada em Scrum, que contemple as fases básicas da metodologia, focada em uma utilização autointuitiva, dinamica e prática.

1. **Necessidades**

A nossa ferramenta será simples. Não haverá necessidade de manual para utilização, pois será totalmente intuitiva.

Englobará todas as etapas e fases do ciclo de vida do Scrum. A ferramenta terá uma versão básica trial, e uma versão completa paga. A aplicação funcionará via web, evitando a necessidade de instalação em um computador, e terá uma versão mobile, que permitirá o acompanhamento do projeto e outras funcionalidades.

1. **Riscos**

* Alguns componentes da equipe não possuem conhecimento ou habilidade na ferramenta Scrum. Há também inexperiência de 60% da equipe em desenvolvimento com as plataformas Java Web e Mobile;
* O surgimento de novas ferramentas que abrangem todas as funcionalidades das quais a ferramenta se propõe a fazer;
* O suporte das tecnologias atuais usadas no desenvolvimento da ferramenta não mais fornecer o suporte necessário;

1. **Critérios de Sucesso**

A ferramenta ser aceita e utilizada por empresas que utilizam da metodologia SCRUM como ferramenta principal do processo da empresa;

A ferramenta atender com sucesso a todos os requisitos levantados e dados como importantes para o funcionamento correto da metodologia SCRUM.

1. **Restrições**

* O projeto deverá ter duração máxima de 4 meses;
* O projeto deverá atender a, pelo menos, duas plataformas de desenvolvimento (Web, Mobile, Desktop);
* O projeto deverá contar como time de desenvolvimento um número fixo de integrantes.

1. **Gerente de Projetos**

O papel do gerente de projetos será desempenhado por cada membro da equipe. A cada Sprint haverá um rodízio entre os membros da equipe para desempenhar este papel.

O gerente de projeto deverá ter a responsabilidade de:

- Gerenciar o time de desenvolvimento;

- Ser o mediador entre o cliente e o time;

- Ter a responsabilidade de resolver quaisquer problemas não relacionados ao desenvolvimento do projeto (questões financeiras, gerenciais, etc).

1. **Equipe:**

- Daniel Valença

- Esdras Costa

- Filipe Del Cesare

- Leyla Karina

- Naftali Sabino

- Pablo Henrique

- Rodrigo Henrique

- Sandro Fernandes