

[illegible]

[illegible]

## Detalhamento Sprint 0

Definição	<p><b>Configuração de Ambientes</b></p> <p>Nesta etapa, são preparados e configurados os ambientes de desenvolvimento, testes, homologação e produção. Isso inclui a instalação e configuração de ferramentas para o desenvolvimento, e qualquer outro software necessário para que as equipes possam começar a trabalhar.</p> <p>O objetivo é garantir que todos os ambientes estejam alinhados e prontos para uso, minimizando problemas técnicos durante as fases subsequentes do projeto.</p> <p><b>Responsáveis:</b> Arquiteto de Software;</p>	<p><b>Definição de Ambientes</b></p> <p>É necessário definir quais ambientes serão necessários ao longo do ciclo de vida do software. Isso inclui determinar se serão utilizados ambientes de desenvolvimento, teste, homologação, produção, entre outros. Além disso, é preciso definir as especificações técnicas, políticas de acesso e procedimentos de manutenção para cada ambiente.</p> <p><b>Responsáveis:</b> Arquiteto de Software e Designer de Software;</p>	<p><b>Treinamento de Processo para Sênior</b></p> <p>Durante a reunião de <i>Sprint Planning</i>, será reservado um momento especial para a realização de um mini-treinamento sobre os processos do projeto. A proposta é que essa parte da reunião sirva como um espaço para alinhar o entendimento da equipe em relação à organização, às responsabilidades e ao uso correto das ferramentas de gestão. O treinamento será conduzido pelo Líder do Projeto e pelo Gerente de Processos, que apresentarão as principais ideias e orientações, explicando de forma clara como deve ser feita a</p>	<p><b>Treinamento de Ferramentas/Processo para Junior</b></p> <p>Na reunião voltada para os juniores, a ideia é apresentar de forma prática e objetiva os principais pontos que eles precisarão dominar para acompanhar o ritmo do projeto. O gerente de processos será responsável por introduzir o funcionamento do fluxo de trabalho, explicando como as métricas serão utilizadas para acompanhar o desempenho da equipe, reforçando a importância da comunicação contínua e do comprometimento com as entregas. Nesse momento, será destacado o uso correto do Trello para mover os cartões conforme o progresso das</p>	<p><b>Revisar os padrões definidos e alinhar expectativas</b></p> <p>A proposta é que, durante a Sprint 0, todo o grupo dedique um tempo para revisar os documentos e padrões definidos para o projeto, estudando-os com atenção. Dessa forma, nas próximas sprints, todos estarão alinhados quanto às expectativas, às práticas estabelecidas e ao modo de trabalho</p>

### Definição

movimentação e atualização dos cards no Trello, além de reforçar a importância da organização, da comunicação entre os membros e das boas práticas de acompanhamento das atividades. O objetivo é garantir que todos compreendam e adotem uma forma padronizada de trabalho, tornando o fluxo mais transparente, eficiente e colaborativo para toda a equipe.

**Responsáveis:** Líder de projeto e Gerente de Processos

tarefas e a responsabilidade de fechar as issues no GitHub quando o trabalho estiver concluído.

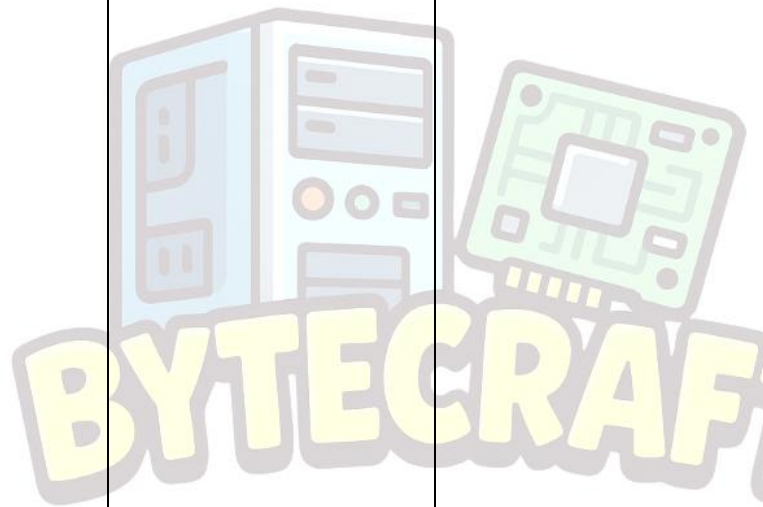
Em seguida, o Scrum Master conduzirá a explicação sobre o funcionamento das sprints e das reuniões de alinhamento, detalhando os canais de comunicação e a função de cada um deles. Também será mostrado como o Trello está organizado e onde os juniores poderão encontrar suas tarefas semanais, garantindo que não haja dúvidas sobre o acompanhamento do cronograma.

O desenvolvedor sênior ficará responsável por apresentar um guia básico de desenvolvimento em Java no Visual Studio Code, utilizando o arquivo preparado com o passo a

adotado pela equipe.

**Responsáveis:**  
Sêniores

## Definição



passo de criação de projetos. Esse momento servirá como base prática para que os juniores se familiarizem com a ferramenta de programação e consigam reproduzir as atividades propostas durante a sprint.

Por fim, o gerente de configurações demonstrará na prática como funciona a interação com o repositório. Ele explicará quais práticas devem ser seguidas, o que pode ou não ser feito no Git, e mostrará onde estão localizadas as issues e os documentos de apoio.

Para fixar melhor o conteúdo, ele realizará um exemplo completo de commit, conectando o Git ao VSCode de acordo com o tutorial disponibilizado, de forma que os juniores possam acompanhar passo a passo e entender como

Definição				aplicar em suas próprias tarefas.	
				<b>Responsáveis:</b> Gerente de Processo; Gerente de Configuração; Scrum Master; Dev Sênior.	

Modelagem	<b>Refinamento de Requisitos</b> O refinamento de requisitos é uma atividade essencial que deve ocorrer após o planejamento da sprint e antes da implementação do projeto. Seu objetivo é revisar e aprimorar os requisitos que já foram especificados, levando em consideração as mudanças e evoluções ocorridas desde o início do ciclo de vida do processo. Durante essa etapa, são identificados problemas nos requisitos, como	<b>Análise/Design</b> A fase de <b>Análise</b> é fundamental para a compreensão detalhada dos requisitos e do comportamento esperado do sistema. Durante essa etapa, os analistas de software investigam e documentam as necessidades funcionais e não funcionais, identificam possíveis desafios técnicos, e elaboram modelos que descrevem como o sistema deve se comportar em	<b>Modelagem de Mecânicas e Experiência de Jogo</b> Envolve que o Designer de Jogo atue em estreita colaboração com o Designer de Software, oferecendo suporte na modelagem técnica dos casos de uso. O Designer de Jogo será responsável por definir as mecânicas de jogo, incluindo regras, objetivos e interações dos jogadores, bem como projetar a interface do usuário, abrangendo elementos gráficos, menus e fluxos de navegação. Além	<b>Criação da Prova de Conceito</b> A Prova de Conceito é uma atividade realizada para verificar a viabilidade técnica de uma solução ou tecnologia antes que seja adotada no projeto. Nesta fase, são realizados experimentos ou protótipos com o objetivo de validar as premissas e assegurar que a solução proposta atende aos requisitos e desafios do projeto. A Prova de Conceito pode incluir a criação de pequenos módulos ou	<b>Verificação e Validação</b> A verificação é o processo de revisar se o software foi construído corretamente, ou seja, se ele foi desenvolvido de acordo com as especificações e padrões estabelecidos. A validação, por outro lado, envolve garantir que o software atenda ao propósito para o qual foi destinado e que satisfaz as necessidades do usuário final. <b>Responsáveis:</b> Analista de Qualidade;
-----------	--	---	---	--	---

## Modelagem

ambiguidades, falta de detalhes, inconsistências ou desatualizações, as quais podem prejudicar a implementação do software. Além disso, o refinamento de requisitos também visa identificar requisitos adicionais ou modificados com base em feedbacks recebidos, ou novas necessidades identificadas ao longo do tempo.

**Responsáveis:** Designer de Software, Product Owner; o **Produtões:** Sprint Backlog e System Requirements Specification.

diferentes cenários. O objetivo é assegurar que todos os requisitos sejam compreendidos de maneira clara e detalhada, servindo como base sólida para as fases subsequentes de design e codificação. O **Responsáveis:** Arquiteto de Software e Designer de Software. Na **fase de design**, são criadas as especificações técnicas e a arquitetura do software. Esta etapa envolve a definição de como os componentes do sistema interagirão entre si, a escolha de padrões de design e a criação de diagramas de arquitetura. O design serve como um plano detalhado para a fase de codificação, garantindo que os desenvolvedores tenham uma compreensão clara da

disso, deverá detalhar a experiência do jogador, considerando aspectos de usabilidade, engajamento e coerência com a narrativa do projeto. Todas essas definições servirão de suporte ao Designer de Software, fornecendo informações e diretrizes que orientem a criação de diagramas técnicos, como classes, sequência e atividades, garantindo que as funcionalidades sejam implementadas de maneira precisa e consistente. O Designer de Jogo também participará de revisões conjuntas, assegurando que os modelos técnicos e as mecânicas de jogo estejam alinhados e que a visão de gameplay seja adequadamente incorporada ao

simulações que demonstram como uma tecnologia, arquitetura ou abordagem resolverá um problema específico.

**Responsáveis:**

Arquiteto de Software;

Modelagem		<p>estrutura do sistema antes de começarem a programar.</p> <p><b>Responsáveis:</b> Arquiteto de Software, Designer de Software;</p> <p><b>Produções:</b> Diagrama de Classes de Especificação e Diagrama de Implantação</p>	<p>desenvolvimento do sistema.</p> <p><b>Responsável:</b> Designer de Jogos</p>		
-----------	--	--	---	--	--

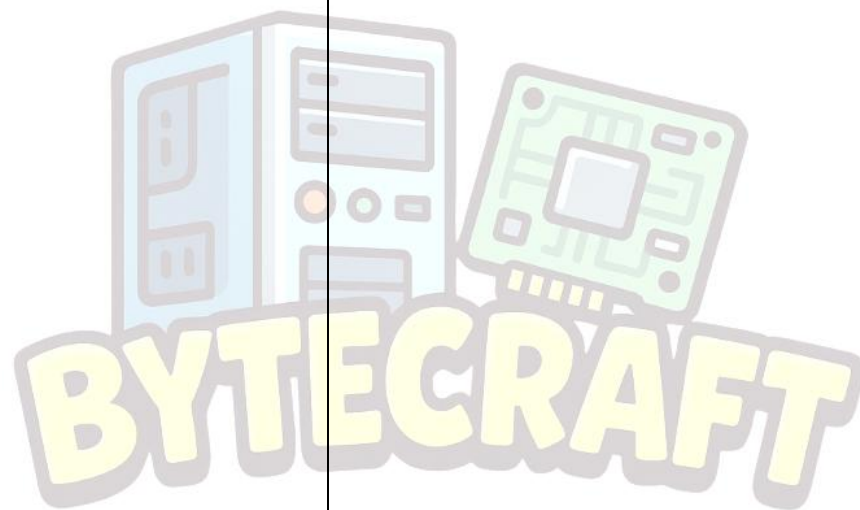




Desenvolvimento	<p><b>Repassar Tarefa de Treinamento para os Juniors</b></p> <p>Na tarefa de <b>Treinamento Prático para Desenvolvedores Juniores</b>, os Seniors ficam responsáveis por repassar atividades básicas de programação e banco de dados de acordo com a área de cada Júnior. Para aqueles que estão focados em <b>Programação Orientada a Objetos</b>, será proposta uma atividade simples em Java, visando consolidar conceitos fundamentais de classes, objetos e métodos. Já os Juniores direcionados para <b>Banco de Dados</b> receberão uma tarefa introdutória envolvendo a criação de tabelas, consultas básicas e manipulação de dados em SQL. Além disso, todos os Juniores deverão realizar o <b>fluxo de commits</b> no repositório, seguindo o tutorial previamente elaborado pelo <b>Gerente de Configuração</b>, de modo a validar se conseguem compreender e aplicar corretamente o processo de versionamento. Esse treinamento serve como preparação prática, permitindo identificar eventuais dificuldades na programação ou no uso do GitHub antes</p>	<p><b>Realizar Tarefa de Treinamento</b></p> <p>Na tarefa de <b>Realização do Treinamento</b>, os Desenvolvedores Juniores terão a responsabilidade de executar as atividades propostas pelos Seniors, contando com um tempo maior dentro desta sprint justamente para que possam se adaptar ao fluxo de trabalho e às ferramentas utilizadas. Durante esse período, eles receberão apoio contínuo da equipe por meio do canal oficial de comunicação do projeto, onde poderão tirar dúvidas e solicitar orientações sempre que necessário. Além disso, haverá um momento específico de acompanhamento coletivo, com uma reunião de alinhamento na quinta-feira, dedicada a discutir as dificuldades enfrentadas, revisar o andamento das tarefas e garantir que todos consigam evoluir de forma consistente. Essa estrutura tem como objetivo não apenas facilitar o aprendizado técnico dos Juniores, mas também promover a integração com o time e reforçar a cultura de colaboração dentro do projeto.</p> <p><b>Responsáveis:</b> Desenvolvedores Juniores e Designers Juniors de BD;</p>	<p><b>Desenvolver elementos gráficos</b></p> <p>A tarefa do Designer de Jogos é desenvolver os elementos gráficos do projeto de forma contínua, acompanhando o avanço da equipe, mas sempre se mantendo alguns passos à frente dos desenvolvedores. Isso significa que, enquanto os programadores se concentram na implementação das mecânicas, funcionalidades e lógica do jogo, o designer precisa estar antecipando as necessidades visuais que surgirão em cada etapa. O trabalho dele não se resume apenas a desenhar personagens ou cenários, mas envolve pensar na identidade estética completa do jogo, desde o estilo visual até a interface com a qual o jogador terá contato. Ele cria personagens, avatares, cenários, mapas, itens, ícones, menus e até pequenas animações, sempre garantindo que haja coesão entre todos esses elementos.</p>
-----------------	--	--	---

<p>Desenvolvimento</p>	<p>que os Juniores recebam atividades mais complexas durante as próximas sprints.  <b>Responsáveis:</b> Desenvolvedores Seniores</p>	<p>O fato de estar à frente dos desenvolvedores garante que, no momento em que uma nova funcionalidade for codificada, já exista material pronto para ser aplicado. Por exemplo, se na próxima sprint os desenvolvedores precisarem programar a tela de inventário, o designer já terá produzido os ícones dos itens, o layout da interface e a paleta de cores correspondente. Dessa forma, o trabalho dos programadores flui sem interrupções, sem a necessidade de improvisar recursos visuais de última hora. Essa antecipação também permite que haja tempo para revisões, feedbacks e ajustes antes que a funcionalidade seja finalizada, evitando retrabalho e mantendo a consistência do produto.</p> <p>Além de produzir, o designer precisa estar em constante comunicação com o Product Owner e os desenvolvedores seniores, entendendo as prioridades do backlog e direcionando seus esforços para aquilo que será mais urgente em cada sprint. Sua função</p>
------------------------	--	--

## Desenvolvimento



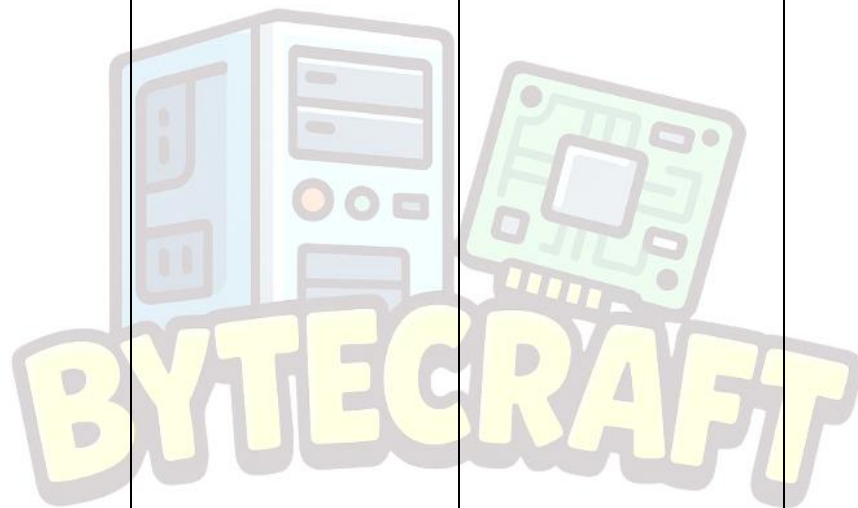
é, ao mesmo tempo, criativa e estratégica, pois além de pensar na beleza dos gráficos, ele organiza as entregas de maneira que a equipe consiga integrar os visuais de forma simples e ágil. Em resumo, o Designer de Jogos atua como a ponte entre a estética e a funcionalidade: ao pavimentar o caminho visual, ele garante que o desenvolvimento aconteça com fluidez, que o jogo mantenha uma identidade única e que a experiência do jogador seja imersiva e bem estruturada.

Testes	<div><p><b>Planejamento dos testes</b></p><p>Os Analistas de Qualidade, enquanto não executam testes ativos, dedicam-se à elaboração detalhada do planejamento de testes para funcionalidades futuras. Essa atividade inclui a definição dos <b>cenários de teste</b>, identificação de <b>pré-requisitos</b>, especificação de <b>entradas e saídas esperadas</b>, bem como a criação de <b>scripts de teste</b>, <b>checklists</b> e <b>matrizes de rastreabilidade</b> que garantam cobertura adequada dos requisitos. Além disso, os Analistas documentam os <b>critérios de aceitação e métricas de qualidade</b>, preparando os artefatos necessários para execução eficiente e padronizada dos testes nas próximas sprints. O planejamento antecipado permite que a equipe de QA antecipe riscos, priorize casos críticos e assegure que todos os testes sejam consistentes com os objetivos do projeto e com os requisitos funcionais e não funcionais definidos.</p><p><b>Responsáveis:</b> Analista de Qualidade</p></div>					
Reuniões	<table><tr><td><p><b>Sprint Planning / Reunião de Treinamento</b></p><p>Na Sprint 0, a reunião de Sprint Planning será realizada em conjunto com a reunião de treinamento, de forma a otimizar o tempo e garantir que todos os membros da equipe estejam devidamente alinhados antes do início</p></td><td><p><b>Reunião de Alinhamento</b></p><p>Reunião que pode acontecer na metade de cada sprint para alinhar os interesses, desenvolvimento, pendências e objetivos da sprint. <b>Objetivos:</b> Objetivo é explicar o sprint backlog</p></td><td><p><b>Reunião de Alinhamento com Juniors</b></p><p>Reunião que pode ocorrer durante o desenvolvimento de cada sprint entre o Scrum Master, Desenvolvedor Sênior, Desenvolvedores Juniors e Designers de BD Juniors.</p></td><td><p><b>Final Sprint Review</b></p><p>Reunião que ocorre ao final da sprint. <b>Objetivos:</b> O objetivo é assimilar todas as informações obtidas na sprint, preparando o próximo ciclo de desenvolvimento. <b>Descrição:</b> A Final Sprint Review reúne os membros do projeto</p></td><td><p><b>Reunião de Treinamento / Apresentação</b></p><p>A Reunião de Apresentação e Treinamento destinada aos membros juniores do projeto tem como objetivo introduzi-los às</p></td></tr></table>	<p><b>Sprint Planning / Reunião de Treinamento</b></p> <p>Na Sprint 0, a reunião de Sprint Planning será realizada em conjunto com a reunião de treinamento, de forma a otimizar o tempo e garantir que todos os membros da equipe estejam devidamente alinhados antes do início</p>	<p><b>Reunião de Alinhamento</b></p> <p>Reunião que pode acontecer na metade de cada sprint para alinhar os interesses, desenvolvimento, pendências e objetivos da sprint. <b>Objetivos:</b> Objetivo é explicar o sprint backlog</p>	<p><b>Reunião de Alinhamento com Juniors</b></p> <p>Reunião que pode ocorrer durante o desenvolvimento de cada sprint entre o Scrum Master, Desenvolvedor Sênior, Desenvolvedores Juniors e Designers de BD Juniors.</p>	<p><b>Final Sprint Review</b></p> <p>Reunião que ocorre ao final da sprint. <b>Objetivos:</b> O objetivo é assimilar todas as informações obtidas na sprint, preparando o próximo ciclo de desenvolvimento. <b>Descrição:</b> A Final Sprint Review reúne os membros do projeto</p>	<p><b>Reunião de Treinamento / Apresentação</b></p> <p>A Reunião de Apresentação e Treinamento destinada aos membros juniores do projeto tem como objetivo introduzi-los às</p>
<p><b>Sprint Planning / Reunião de Treinamento</b></p> <p>Na Sprint 0, a reunião de Sprint Planning será realizada em conjunto com a reunião de treinamento, de forma a otimizar o tempo e garantir que todos os membros da equipe estejam devidamente alinhados antes do início</p>	<p><b>Reunião de Alinhamento</b></p> <p>Reunião que pode acontecer na metade de cada sprint para alinhar os interesses, desenvolvimento, pendências e objetivos da sprint. <b>Objetivos:</b> Objetivo é explicar o sprint backlog</p>	<p><b>Reunião de Alinhamento com Juniors</b></p> <p>Reunião que pode ocorrer durante o desenvolvimento de cada sprint entre o Scrum Master, Desenvolvedor Sênior, Desenvolvedores Juniors e Designers de BD Juniors.</p>	<p><b>Final Sprint Review</b></p> <p>Reunião que ocorre ao final da sprint. <b>Objetivos:</b> O objetivo é assimilar todas as informações obtidas na sprint, preparando o próximo ciclo de desenvolvimento. <b>Descrição:</b> A Final Sprint Review reúne os membros do projeto</p>	<p><b>Reunião de Treinamento / Apresentação</b></p> <p>A Reunião de Apresentação e Treinamento destinada aos membros juniores do projeto tem como objetivo introduzi-los às</p>		

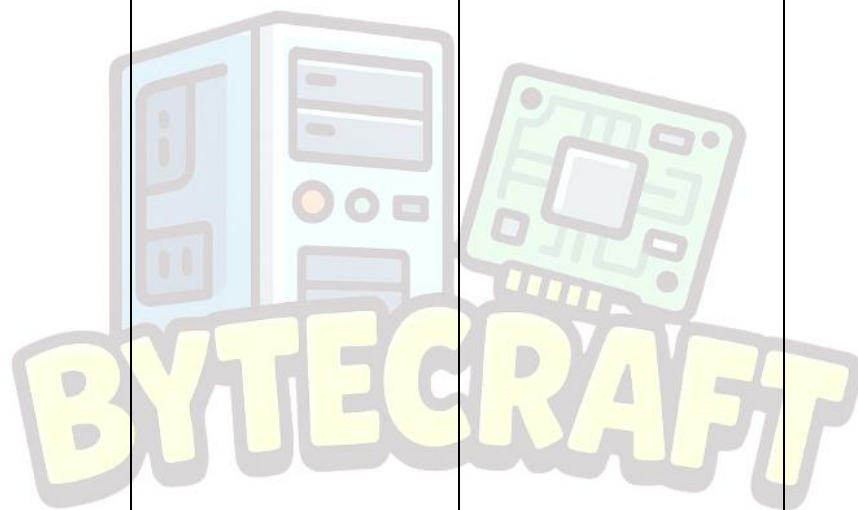
## Reuniões

	<p>efetivo das atividades. No primeiro momento, o Líder do Projeto conduzirá a Sprint Planning, apresentando os objetivos principais da sprint e delegando as tarefas de acordo com os papéis definidos, além de abrir espaço para verificar as possibilidades e limitações dos integrantes. Em seguida, dará início à parte de treinamento, na qual os membros da equipe terão contato direto com as ferramentas que serão utilizadas ao longo do projeto. Essa dinâmica busca unir o planejamento estratégico da sprint com a preparação prática, garantindo que todos saiam da reunião não apenas com clareza sobre suas responsabilidades, mas também capacitados para utilizar corretamente as</p>	<p>diretamente aos envolvidos das equipes, de forma que o entendimento fique claro do que deve ser feito.</p> <p><b>Descrição:</b> A Reunião de Alinhamento ocorre na metade de toda sprint, dessa forma os alunos das equipes podem sanar dúvidas com relação ao sprint backlog e receber um esclarecimento e direcionamento da execução de suas tarefas. Da mesma maneira, pendências e atrasos podem ser previstos e remediados, ou até justificados caso ocorram.</p> <p><b>Participantes:</b> Sênior</p>	<p><b>Objetivos:</b> Esta reunião visa esclarecer, pelo Scrum Master e pelo Desenvolvedor Sênior, eventuais dúvidas que possam surgir entre os desenvolvedores júnior.</p> <p><b>Descrição:</b> Essa reunião deve acontecer semanalmente caso surjam dúvidas entre os desenvolvedores júnior no decorrer da sprint. Dessa forma, o Scrum Master e o Desenvolvedor Sênior irão esclarecer tais dúvidas e as respostas serão posteriormente respondidas.</p> <p><b>Responsável:</b> Scrum Master e Desenvolvedor Sênior</p> <p><b>Participantes:</b> Scrum Master, Dev Sênior, Dev Júnior.</p>	<p>para coletar o feedback necessário para a próxima sprint, reunindo tudo que foi gerado pela sprint atual e enviando as métricas dos alunos para os professores de cada matéria. Nessa reunião, as métricas e os resultados obtidos durante o desenvolvimento da sprint são analisados para que o Líder do Projeto prepare a próxima reunião de Sprint Planning.</p> <p><b>Responsável:</b> Líder de Projeto</p> <p><b>Participantes:</b> Sênior e Juniors (para medição de métricas)</p>	<p>principais práticas e ferramentas que serão utilizadas ao longo das sprints. Nesse encontro, busca-se não apenas apresentar os pontos mais importantes do processo de desenvolvimento, mas também oferecer um espaço de treinamento prático para que os juniores possam se adaptar gradualmente ao fluxo de trabalho. O gerente de processos irá reforçar a importância das métricas, da comunicação constante entre os membros e do</p>
--	---	---	--	---	---

<p>Reuniões</p>	<p>ferramentas necessárias para desempenhá-las.  <b>Responsável:</b> Líder de Projeto e Gerente de Processos  <b>Participantes:</b> Sêniors</p>				<p>correto uso dos canais oficiais, além de orientar sobre a movimentação de cartões no Trello e o fechamento das issues. Já o Scrum Master ficará responsável por detalhar o funcionamento das sprints, os tipos de reuniões e a utilidade de cada canal de comunicação, explicando ainda como navegar pelo Trello e como as tarefas estarão organizadas no repositório. O desenvolvedor sênior apresentará um guia básico sobre como criar um projeto em Java</p>
-----------------	---	--	--	--	---



Reuniões



no Visual Studio Code, fornecendo uma visão inicial de boas práticas de programação. Por fim, o gerente de configurações mostrará o funcionamento do repositório, esclarecendo o que pode ou não ser feito, onde localizar as issues e os documentos de apoio, além de conduzir uma demonstração prática de commit seguindo o tutorial preparado, integrando o Git ao VS Code. Dessa forma, a reunião busca garantir que os juniores compreendam tanto os aspectos conceituais quanto práticos



<p>Reuniões</p>					<p>do processo, recebendo suporte e orientação para desempenhar suas primeiras atividades dentro do time com segurança e confiança.</p> <p><b>Responsáveis :</b> Gerente de Processo; Gerente de Configuração; Scrum Master; Dev Sênior.</p> <p><b>Participantes:</b> Dev Junior</p>
-----------------	--	--	--	--	--

	<p><b>Standup Meeting</b> Reunião de curta duração que pode ser solicitada em meio às sprints de Desenvolvimento ou Modelagem na Fase de Produção.</p>	<p><b>Apresentação da Prova de Conceito</b> Reunião de demonstração prática de uma determinada ideia. <b>Objetivos :</b> O objetivo é validar a funcionalidade e a viabilidade técnica de</p>	<p><b>Reunião com Monitores</b> Reunião com os monitores para alinhamento, tirar dúvidas e repassar o que já foi realizado pelo grupo. <b>Objetivos:</b> Alinhamento do</p>
--	--	---	---



Reuniões Optativas	<p><b>Objetivos:</b> O objetivo principal é reunir os desenvolvedores, designers e arquitetos e sanar dúvidas, resolver empasses e solicitar algum auxílio específico.</p> <p><b>Descrição:</b> As Standup Meetings ocorrem durante as sprints. Para que uma Standup Meeting ocorra no desenvolvimento, qualquer membro deve requisitar, por meio dos canais oficiais de agendamento de reunião, que seu Scrum Master atenda à reunião adicional para que dúvidas sejam sanadas. Da mesma forma, o Scrum Master pode requisitar uma dessas reuniões entrando em contato com o Líder de projeto. Durante o refinamento, as Standups Meetings podem ser requisitadas para adquirir um feedback geral dos membros de Engenharia e Arquitetura de Software quanto ao backlog, requisitos e quanto ao processo no geral. São reuniões rápidas e que devem ser requisitadas apenas quando tudo o que for falado estiver devidamente apontado na requisição da reunião.</p>	<p>um conceito antes de se comprometer com o desenvolvimento completo do produto.</p> <p><b>Descrição:</b> É uma reunião usada para testar hipóteses e identificar possíveis problemas ou desafios que possam surgir durante o desenvolvimento completo, permitindo que a equipe de desenvolvimento forneça feedback, que poderá ser utilizado para ajustar o conceito antes de avançar para o desenvolvimento completo. Além disso, deve incluir uma documentação sobre o que foi testado, os resultados obtidos e uma demonstração prática que mostra o conceito em ação.</p>	<p>desenvolvimento e tirar dúvidas.</p> <p><b>Descrição:</b> Reuniões a serem marcadas, com antecedência, com os monitores responsáveis pelo Projeto Integrador, de modo a tirar dúvidas e repassar a este(s) como está o desenvolvimento do projeto.</p>
Reuniões Optativas			