**Ciclo de Vida do Projeto**

O ciclo de vida que vou usar é o modelo espiral, pois o proprietário da empresa quer que sejamos flexíveis em relação a possibilidade de mudança de escopo e ele quer que seja entregue algum recurso do projeto para usar, e como o modelo espiral pode ser desenvolvido com flexibilidade de adaptação, onde o software pode ser repartido e ter módulos e até componentes individuais sendo evoluídos em ritmo distinto dos demais, ele ajuda mais para o desenvolvimento do projeto.

O projeto passará o tempo todo por planejamento, avaliação de riscos observados durante o plano, execução do plano, monitoração e controle de resultados, para garantir a melhoria contínua no projeto.

Então no planejamento vamos definir o escopo, ou seja, deixar claro a necessidade a ser atendida pelo sistema e a explicação descritiva que o software deve ter e dados que deve guardar.

Na análise de riscos vamos ver quais problemas podemos encontrar durante o projeto, e o que pode ser feito para solucionar o problema.

Na execução vamos realizar o que foi pedido e acrescentar, caso necessite, uma mudança no escopo do projeto.

A verificação será feita com testes do sistema, para ver seu funcionamento e para o proprietário da empresa decidir o recurso que ele quer utilizar o quanto antes.

**SCRUM método ágil**

O SCRUM pode ser utilizado no projeto pois atua no gerenciamento de projetos, ajudando a melhorar a eficiência das equipes, melhorar a produtividade, poupar tempo e recursos, e possibilitar a entrega de produtos e serviços de melhor qualidade.

Além disso, usando a metodologia SCRUM, a empresa consegue enxergar oportunidades e desenvolver soluções mais rapidamente, ganhando uma vantagem competitiva em relação à concorrência e, consequentemente, melhorando seus resultados.

Como esse é um projeto que deve ser feito em partes, o SCRUM prioriza os pontos mais importantes do projeto, ou seja, as características que geram mais valor ao proprietário da empresa. Esse método tem as atividades feitas de forma fragmentada e subdivididas em pequeninos períodos de trabalho, é possível detectar problemas logo no início e, assim, fazer as devidas correções rapidamente, o que evita riscos no projeto.

**Equipe do projeto**

A equipe de um projeto SCRUM tem a seguinte distribuição de papéis e responsabilidades:

Product Owner (PO): responsável por garantir retorno de investimento. Responsável por conhecer as necessidades do cliente. Essa é a pessoa que vai ver como é o sistema que o dono da empresa quer que seja desenvolvido.

Scrum Master (SM): responsável por remover os impedimentos do time. Responsável por garantir o uso de Scrum. Proteger o time de interferências externas.

Time: composto por várias pessoas e ele é responsável pelo desenvolvimento de todo o sistema. Ele também define metas das iterações, auto-gerenciamento e produzir produto com qualidade e valor para o cliente.