**2- Considerando as condições do projeto, qual o Ciclo de Vida de produção de software que você seguirá? Justifique a sua resposta, explicando o funcionamento/fases do ciclo de vida e forma de condução do projeto, em um documento WORD chamado PropostaSIColetaLixo. Guarde esse documento no GITHUB no repositório chamado SIColetaLixo, na pasta Documentacao.**

De acordo com as condições de projeto, acredito que o modelo Prototipação é o mais adequado. Pois, nesse modelo o projeto evolui a partir de protótipos, podendo ser revisado e alterado conforme as solicitações do proprietário. Podemos notar que no texto ele fala que o proprietário ainda não tem claro se precisará de outros recursos no sistema de informação além dos relatados. Ele precisa que os responsáveis da equipe sejam flexíveis quanto à possibilidade de mudanças de escopo, logo, o modelo continua sendo o mais adequado. Podemos considerar, que a fase de **prototipação no desenvolvimento pode** reduzir os riscos de falhas, agilizando o processo de correção e agregando valor no relacionamento com o cliente.

**3 - SCRUM (método ágil) poderia ser aplicado ao projeto? Explique por que sim ou não, complementando o documento WORD chamado PropostaSIColetaLixo (faça download do documento do GIT e atualize no seu PC, depois, suba ele de novo no GITHUB de forma a versionar o arquivo).**

Acredito que sim, pois o modelo SCRUM faz com que os projetos sejam adaptáveis e abertos à incorporação de mudanças. É usado para listar e documentar os requisitos identificados para o projeto, ele também tem um modelo de trabalho com Work Details, no qual gera um ambiente de trabalho aberto, podendo ter feedbacks contínuos.

**4ª (peso 2,0): Como você organizaria a equipe de projeto? Descreva os papéis e responsabilidades esperados, baseado no que aprendeu em aulas, atentando para a sua escolha de ciclo de vida: processos ágeis têm uma característica de formação de equipe, enquanto os processos clássicos têm outra. Explique, complementando o documento WORD chamado PropostaSIColetaLixo (faça download do documento do GIT e atualize no seu PC, depois, suba ele de novo no GITHUB, gerando uma nova versão que pode ser consultada em History).**

De acordo com o método Scrum, a equipe de projeto seria dividia em PO, MASTER e TIME.

PO é o integrante da equipe Scrum que representa o cliente, que busca obter retorno. Ele é responsável por definir o Product Backlog, que são todos os requisitos do produto, que vão sendo incrementado ao longo do projeto, de acordo com o feedback dado pelo cliente.

MASTER é o ele facilita e potencializa o trabalho de todos os integrantes. Para isso, ele faz uso de seu conhecimento avançado de Scrum e suas técnicas de comunicação para tornar o trabalho do Time de Desenvolvimento e do Product Owner mais eficientes.

TIME é o é a equipe responsável por executar as ações definidas para o Sprint Backlog.