# Fase 2 Descrição Metodológica do Acompanhamento de um Projeto em Ágil

## Engenharia Informática

Gestão de Projetos em Engenharia

#### **Autores**

João Lopes – al74562 Leonardo Botelho – al73940 Tiago Fernandes - al73701

Vila Real, 2022

# Conteúdo

Introdução	4
Equipa de trabalho	4
Product Backlog	5
Sprint Backlog	11
Burndown Chart	12
Daily Scrum Report	13
Sprint Review	14
Sprint Retrospetive	15
Notas finais	16
Referências	17
Material Auxiliar	17

# Introdução

No contexto de uma empresa universitária e respondendo aos requisitos de Product Owner (PO), foi pedido um o desenvolvimento de uma aplicação web designada por "MetroBGaming" (MBG).

Movido pela elevada demanda no mercado de videojogos o PO solicitou que a MBG fosse uma plataforma online de venda de videojogos da qual não fosse necessária autenticação (login) para a pré-visualização do mesmo, e especificou os seus requisitos detalhadamente de maneira que não restassem dúvidas.

No decorrer do desenvolvimento a equipa responsável recorreu a vários métodos de trabalho:

- Product backlog;
- Sprint backlog;
- Burndown chart;
- Daily Scrum Report;
- Sprint Review;
- Sprint Retrospective;

Estes métodos foram a chave para uma boa organização e para o bom funcionamento do produto requerido pelo PO.

## Equipa de trabalho

Na nossa equipa de trabalho designamos:

Product Owner: Leonardo BotelhoScrum Master: Tiago Fernandes

Developers: João Lopes e Developer 2.

O Leonardo Botelho é a entidade que solicitou a plataforma online. Como tal tem a responsabilidade de listar os requisitos para que seja possível a criação de um Product Backlog, uma base necessária para sustentar todo o desenvolvimento do projeto.

O Tiago Fernandes é um especialista do Scrum, é um dos elementos da equipa e tem o dever de supervisionar todo o projeto, mantendo o bem-estar da equipa e a ideia de progresso sucessivo corrigindo problemas que possam surgir no processo.

O João Lopes e o Developer 2 são os elementos da equipa que desenvolvem o software em si realizando tasks predefinidas pelo PO no Product Backlog.

# **Product Backlog**

Título: Registar Conta

ld: R1

Estimativa: 3h00m (1 pessoa) História: Criar conta de utilizador no

Website

Tarefas: T1.1 e T1.2



Título: Criar página com formulário

ld: T1.1 Origem: R1

Estimativa: 2h00m (1 pessoa)

Antecessor: --Sucessor: T1.2

Descrição: Criação da página para introdução dos dados para Registo



Título: Programar confirmação de e-

mail ld: T1.2 Origem: R1

Estimativa: 1h00m (1 pessoa)

Antecessor: T1.1 Sucessor: ---

Descrição: Programar um envio de email automático para o utilizador Título: Login de Utilizador

ld: R2

Estimativa: 2h00m (1 pessoa) História: Login do utilizador no site

Tarefas: T2.1 e T2.2



Título: Criar página de Login

ld: T2.1 Origem: R2

Estimativa: 1h30m (1 pessoa)

Antecessor: --Sucessor: T2.2

Descrição: Criação de página para introdução de dados para Login



Título: Verificar Dados

ld: T2.2 Origem: R2

Estimativa: 0h30m (1 pessoa)

Antecessor: T2.1
Sucessor: ---

Descrição: Implementar verificação de

validade de dados

Título: Página Principal

ld: R3

Estimativa: 10h00m (2 pessoas) História: O utilizador poderá aceder a todas as funcionalidades a partir da página principal e deve exibir os jogos

Tarefas: T3.1, T3.2 e T3.3



Título: Menu superior

Id: T3.1 Origem: R3

Estimativa: 2h00 (1 pessoa)

Antecessor: --Sucessor: T3.2

Descrição: Menu com Login, Registo

e Logout



Título: Menu de inferior

Id: T3.3 Origem: R3

Estimativa: 1h00 (1 pessoa)

Antecessor: T3.2 Sucessor: ---

Descrição: Menu com informações de

site, contactos e feedback.



Título: Listagem de Jogos

Id: T3.2 Origem: R3

Estimativa: 7h00 (2 pessoas)

Antecessor: T3.1 Sucessor: T3.3

Descrição: Lista interativa dos jogos

Título: Jogo Id: R4

Estimativa: 22h00 (2 pessoas) História: Página do jogo Tarefas: T4.1, T4.2 e T4.3



Título: Informações de Jogo

Id: T4.1 Origem: R4

Estimativa: 20h00 (2 pessoas)

Antecessor: ---

Sucessor: T4.2 e T4.3

Descrição: Página com preço,

imagem e descrição



Título: Avaliação de jogo

ld: T4.3 Origem: R4

Estimativa: 2h00 (1 pessoa)

Antecessor: T4.1 Sucessor: ---

Descrição: Zona de avaliação do jogo

após compra

Título: Compra de jogo

ld: T4.2 Origem: R4

Estimativa: 2h00 (1 pessoa)

Antecessor: T4.1 Sucessor: ---

Descrição: Adiciona o jogo ao

carrinho de compras

Título: Carrinho de compras

ld: R5

Estimativa: 10h00 (2 pessoas) História: Zona de compra dos jogos

Tarefas: T5.1, T5.2 e T5.3



Título: Lista de Jogos

Id: T5.1 Origem: R5

Estimativa: 4h00 (2 pessoas)

Antecessor: --Sucessor: T5.2

Descrição: Lista de jogos comprados

e jogos por comprar



Título: Entrega do produto

Id: T5.3 Origem: R5

Estimativa: 2h00 (1 pessoa)

Antecessor: T5.2 Sucessor: ---

Descrição: entrega de códigos de produto e explicação de como redimir



Título: Zona de pagamento

ld: T5.2 Origem: R5

Estimativa: 4h00 (2 pessoas)

Antecessor: T5.1 Sucessor: T5.3

Descrição: Zona com vários métodos de pagamento para o jogo associado

Título: Feedback

ld: R6

Estimativa: 6h00 (1 pessoa) História: página de avaliação ao

website

Tarefas: T6.1 e T6.2



Título: Fórum de avaliação global

Id: T6.1 Origem: R6

Estimativa: 5h00 (1 pessoa)

Antecessor: --Sucessor: T6.2

Descrição: fórum onde todos os utilizadores podem avaliar e ver as avaliações de outros utilizadores



Título: Avaliação direta

Id: T6.2 Origem: R6

Estimativa: 1h00 (1 pessoa)

Antecessor: T6.1 Sucessor: ---

Descrição: Zona de mensagens diretas aos administradores

exprimindo feedback em particular

# **Sprint Backlog**

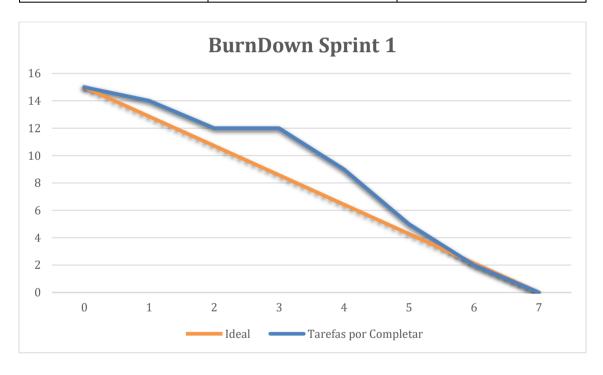
# Sprint 1 -> 7 dias

Requisitos	Importância	Tarefas	
1 Registar Conta	Alta	T1.1 T1.2	
2 Login de Conta	Alta <b>T2.1 T2.2</b>		
3 Página Principal	Máxima	T3.1 T3.2 T3.3	
4 Jogo	Máxima	T4.1 T4.2 T4.3	
5 Carrinho de Compras	Média	T5.1 T5.2 T5.3	
6 Feedback	Baixa	T6.1 T6.2	

# **Burndown Chart**

# Sprint 1:

Dias	Tarefas por Completar	Tarefas Executadas
1	14	1
2	12	2
3	12	0
4	9	3
5	5	4
6	2	3
7	0	2



# Daily Scrum Report

# Sprint 1 : 5º Dia

Requisitos	Para Fazer	A Fazer	Feito
1		T1.1 T1.2	
2		T2.1 T2.2	
3			T3.1 T3.2 T3.3
4			T4.1 T4.2 T4.3
5	T5.2 T5.3	T5.1	
6	T6.1 T6.2		

# **Sprint Review**

No final de cada sprint, a equipa de trabalho opta por marcar uma reunião em conjunto com toda a equipa para rever o trabalho realizado até ao momento. Esta equipa é constituída por Product Owner Leonardo Botelho, Scrum Master Tiago Fernandes e os Developers João Lopes e Developer 2. Esta reunião tem como principal objetivo apresentar os resultados obtidos de maneira a perceber e orientar o desenvolvimento do produto final.

Deste modo, a equipa reparou que no sprint obteve se um resultado positivo, visto que o produto encontrava se operacional, porem observou se que seria necessário melhorar o produto a nível visual. Por essa razão, a equipa para completar estas lacunas, decidiu que no próximo sprint iria melhorar o produto a nível visual e implementar os anúncios.

Assim, no final da reunião o Product Owner deu a sua opinião sobre todo o processo e desenvolvimento do produto final, o qual achou que estava excelente e em ótimos caminhos.

# **Sprint Retrospetive**

### O que correu bem?

- Reuniões produtivas;
- Cliente satisfeito:
- Tarefas efetuadas com eficácia;
- Todos os objetivos foram cumpridos;

### O que correu mal?

- Os Developers poderiam ter organizado melhor, pois houve alturas que apenas um trabalhava;
- A equipa poderia impor mais complexidade a nível visual do website;

## Aspetos a melhorar?

- Melhorar o website a nível visual;
- Mudar a organização dos Developers;

Esta retrospetiva é referente ao primeiro sprint realizado, onde é referido tudo o que correu bem, mal, aspetos a melhorar e algumas ideias futuras para um projeto bemsucedido. Esta reunião é constituída pelos Developers João Lopes e Developer 2 e pelo Scrum Master, Tiago Fernandes.

## Notas finais

Em suma, com a realização total do projeto podemos referir que os objetivos foram cumpridos, mas como em todos os softwares o mesmo precisará de ser acompanhado para manutenção caso surja o aparecimento de bugs, sendo necessário fazer novas versões e updates do software.

No futuro, caso o Product Owner procure fazer novas atualizações ao produto caso tenhas novas ideias ou funcionalidades para o software, este mesmo poderá ser realizado com a implementação das mesmas.

## Referências

- Soares, M. dos S. (2004). Metodologias Ágeis Extreme Programming e Scrum para o Desenvolvimento de Software. Revista Eletrônica de Sistemas de Informação, 3(1), Art. 1. https://doi.org/10.21529/RESI.2004.0301006
- What is Scrum? (sem data). Scrum.Org. Obtido 28 de novembro de 2022, de https://www.scrum.org/resources/what-is-scrum
- Home | Scrum Guides. (sem data). Obtido 28 de novembro de 2022, de https://scrumguides.org/
- López-Martínez, J., Juárez-Ramírez, R., Huertas, C., Jiménez, S., & Guerra-García, C. (2016). Problems in the Adoption of Agile-Scrum Methodologies: A Systematic Literature Review. 2016 4th International Conference in Software Engineering Research and Innovation (CONISOFT), 141–148.
   https://doi.org/10.1109/CONISOFT.2016.30
- Vogelzang, J., F. Admiraal, W., & Driel, J. H. V. (2020). A teacher perspective on Scrum methodology in secondary chemistry education. Chemistry Education Research and Practice, 21(1), 237–249. <a href="https://doi.org/10.1039/C9RP00111E">https://doi.org/10.1039/C9RP00111E</a>

### **Material Auxiliar**

Zotero - <a href="https://www.zotero.org">https://www.zotero.org</a>