

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 Retrospective.....	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:

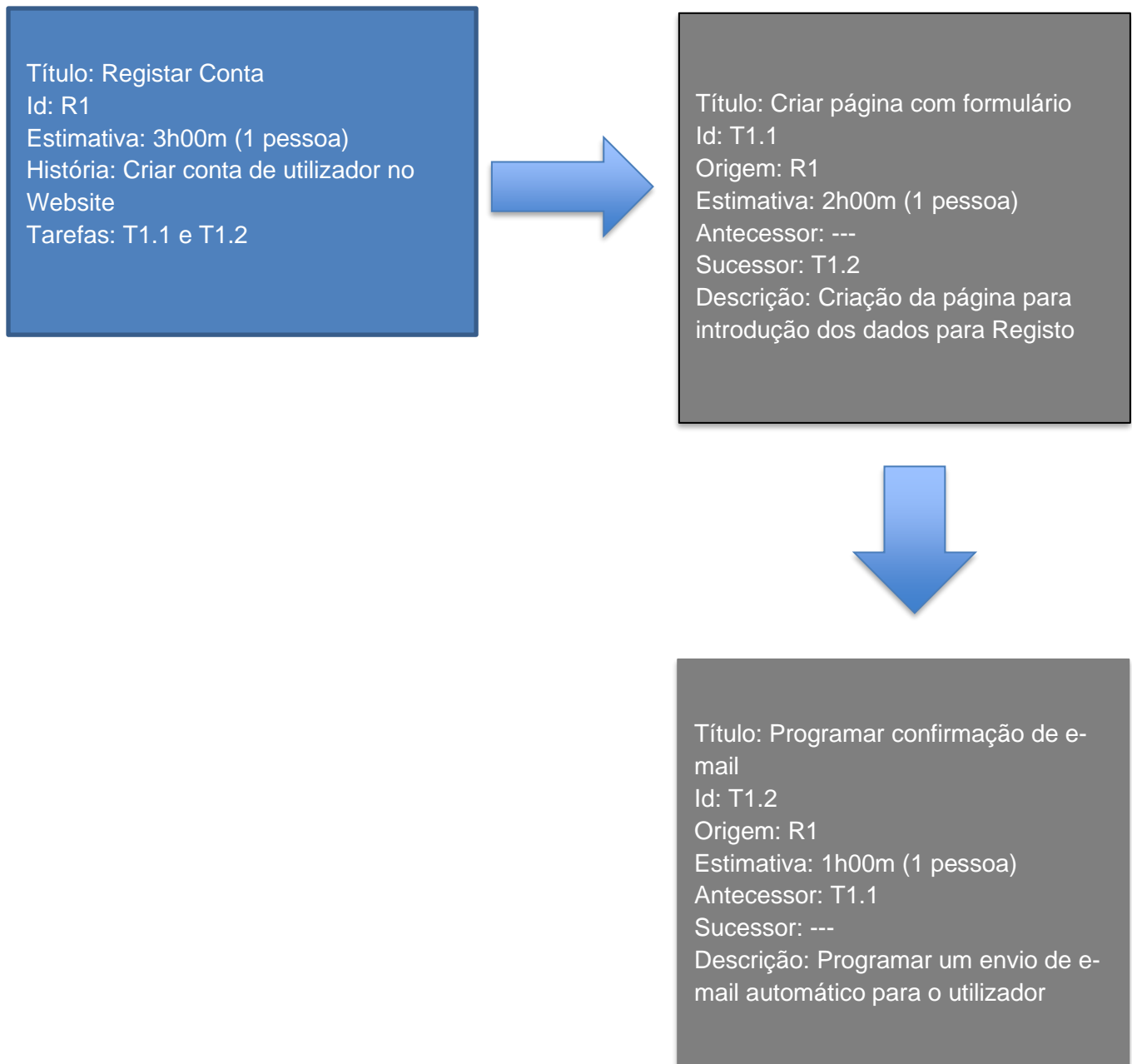
- Product Owner: Leonardo Botelho
- Scrum Master: Tiago Fernandes
- Developers: João Lopes e Developer 2.

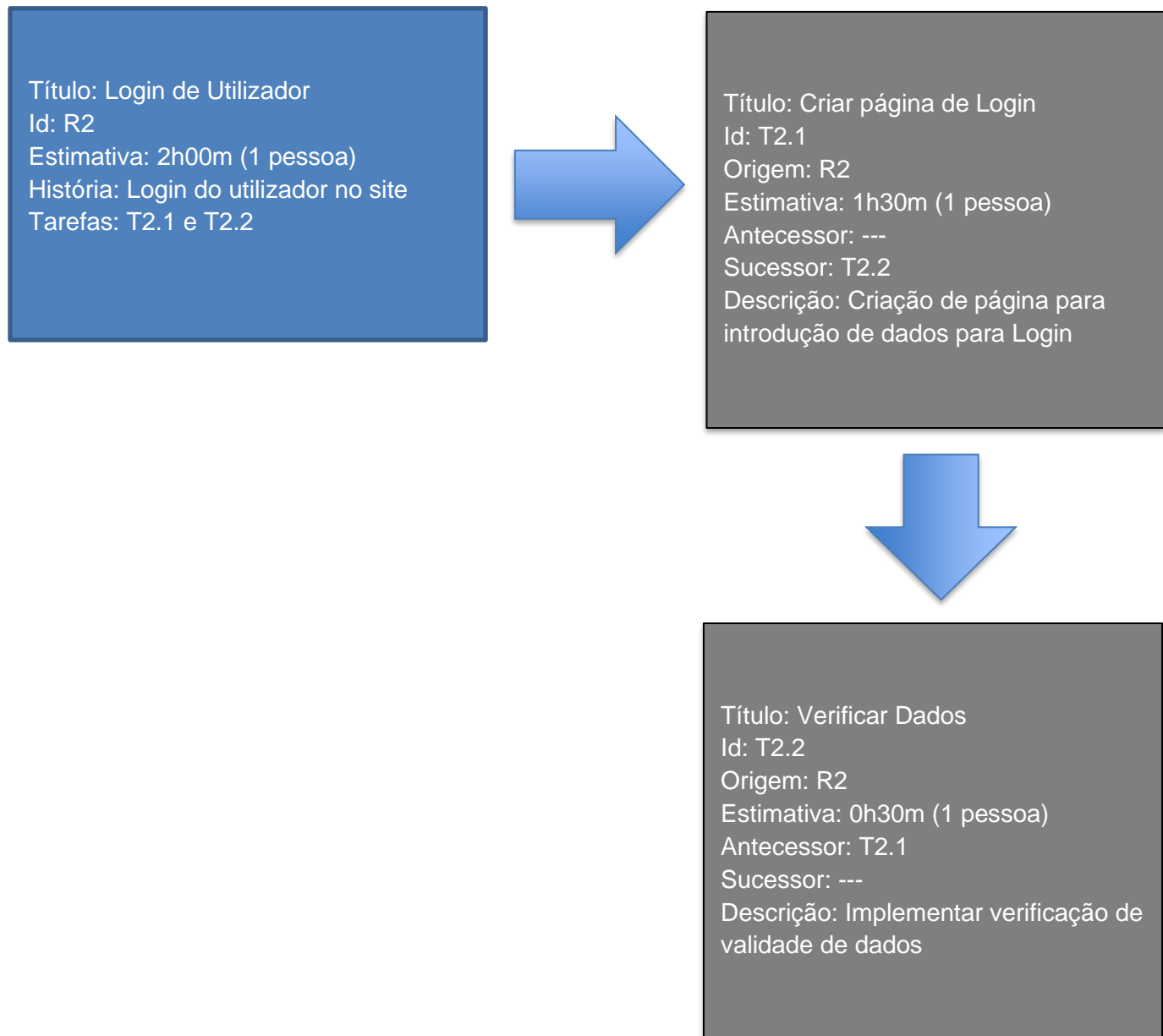
O Leonardo Botelho é a entidade que solicitou a plataforma online. Como tal tem a responsabilidade de listar os requisitos para que seja possível a criação de um Product Backlog, uma base necessária para sustentar todo o desenvolvimento do projeto.

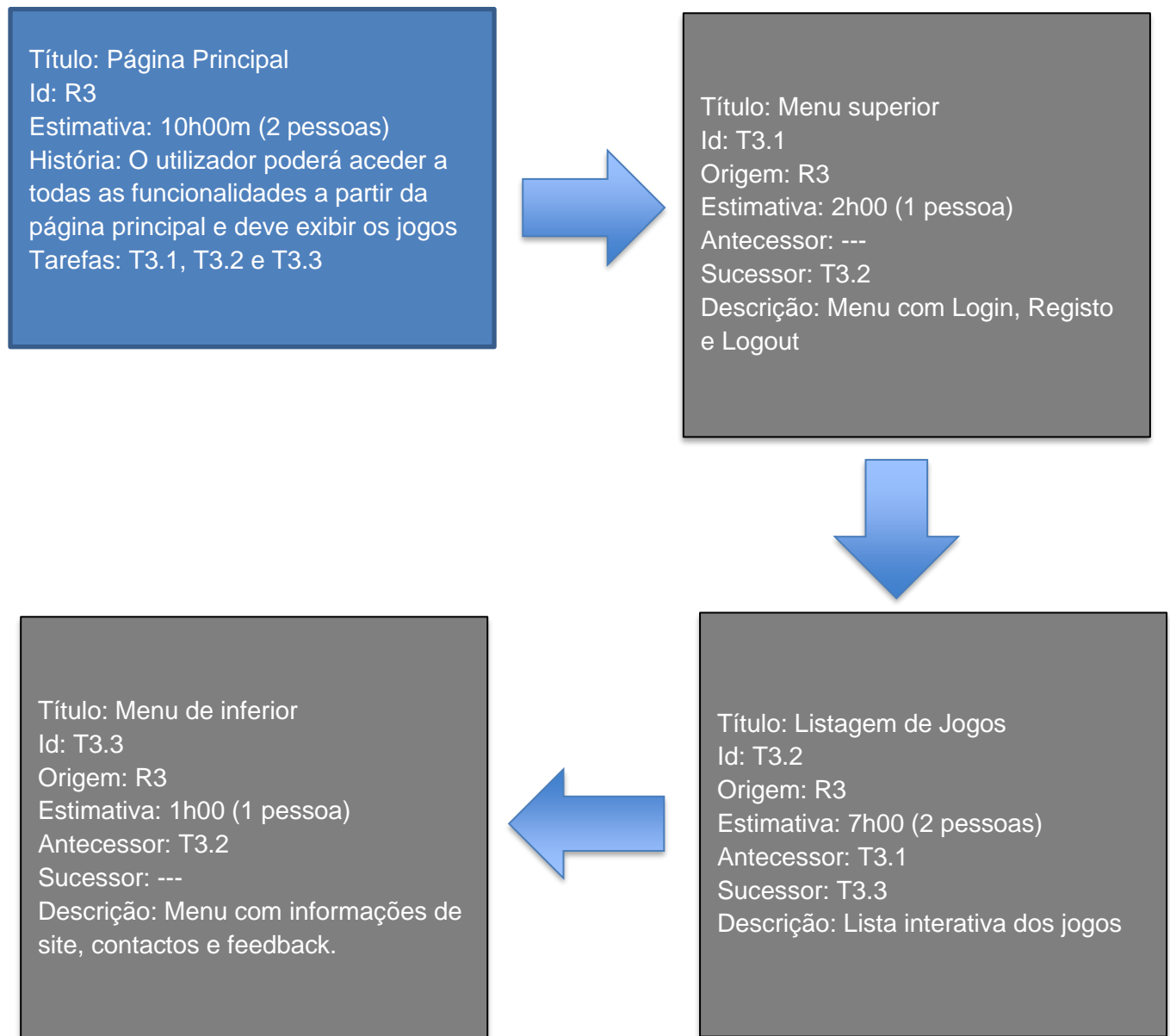
O Tiago Fernandes é um especialista do Scrum, é um dos elementos da equipa e tem o dever de supervisionar todo o projeto, mantendo o bem-estar da equipa e a ideia de progresso sucessivo corrigindo problemas que possam surgir no processo.

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: Jogo
Id: R4
Estimativa: 22h00 (2 pessoas)
História: Página do jogo
Tarefas: T4.1, T4.2 e T4.3

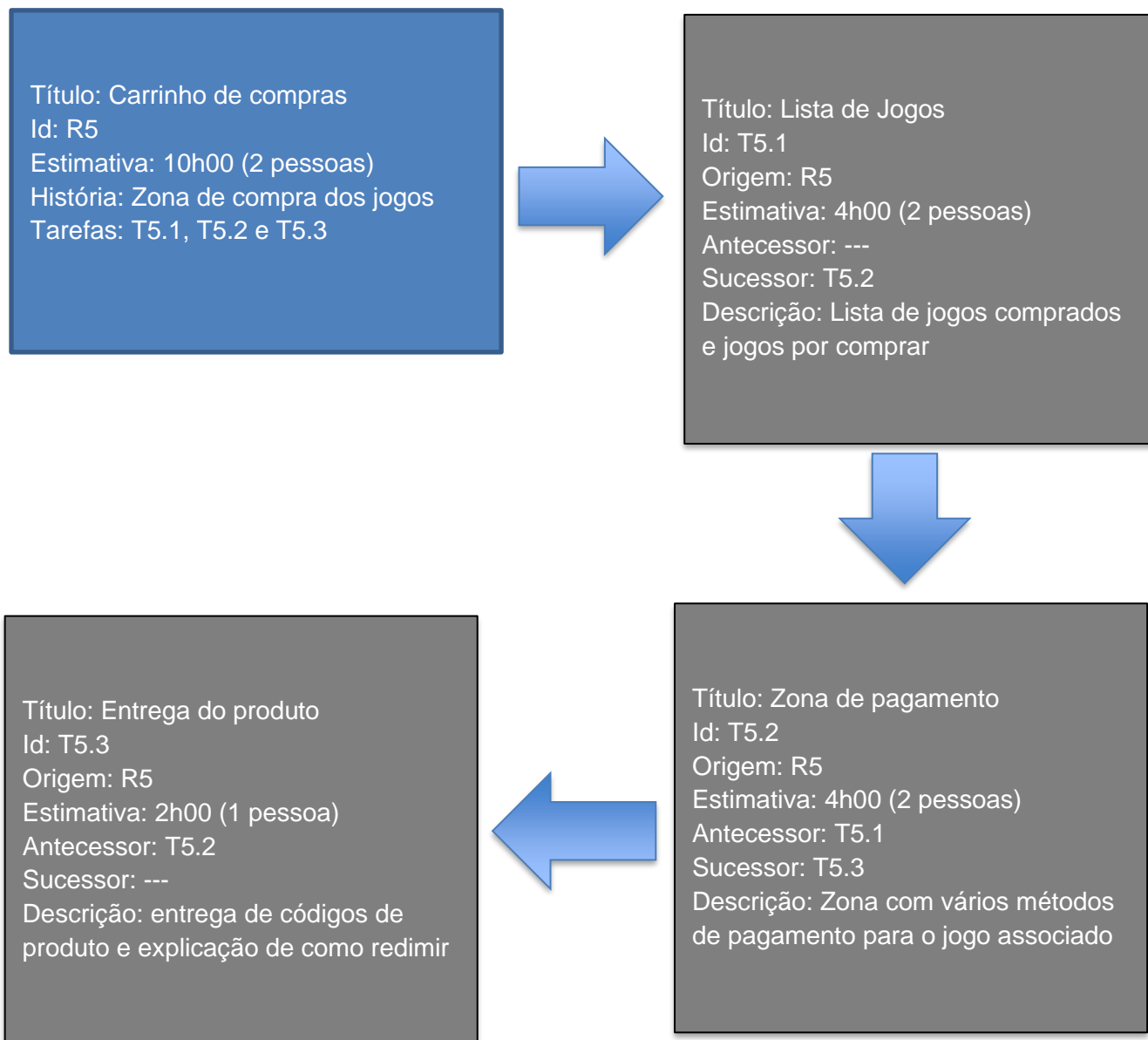


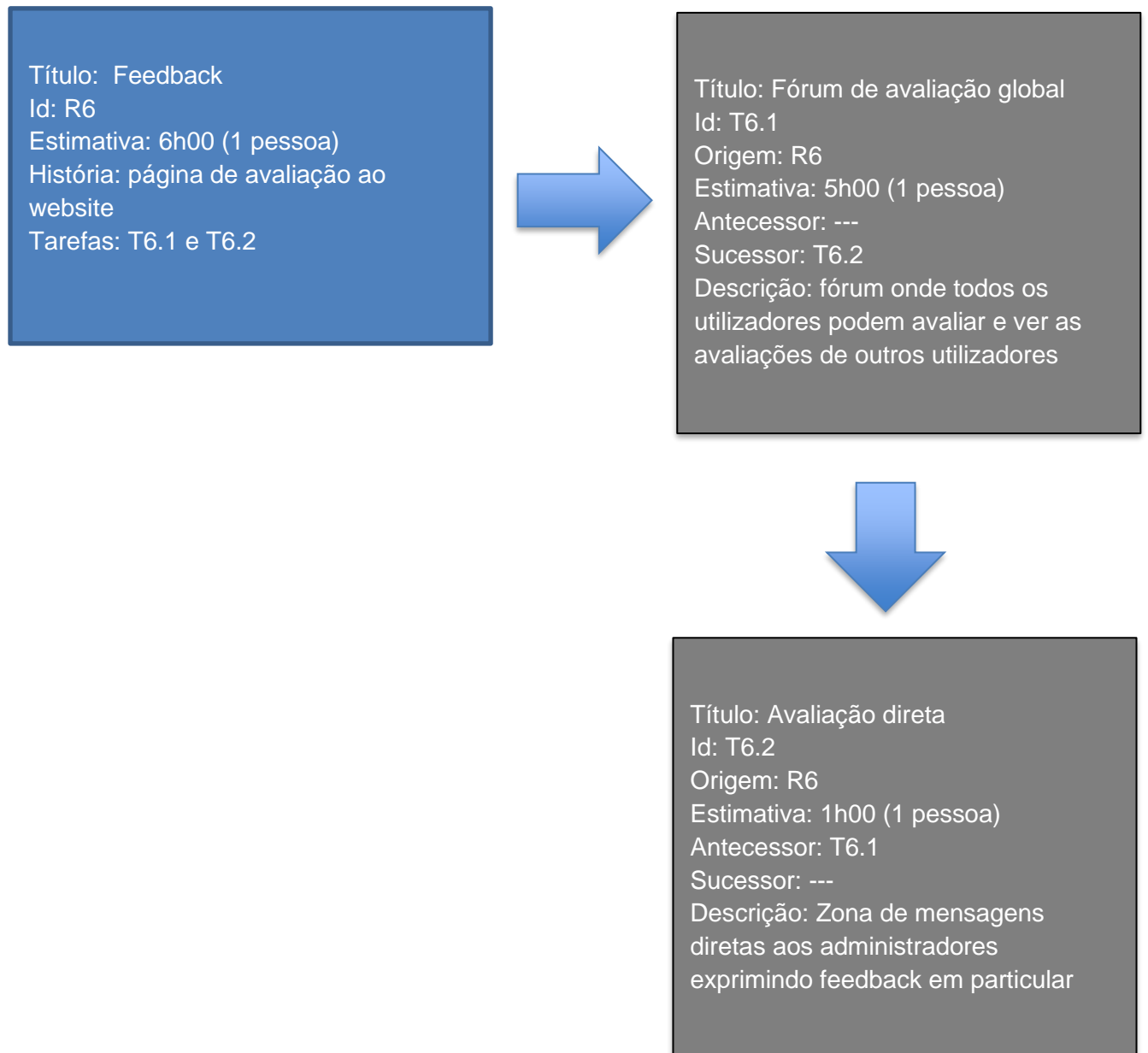
Título: Informações de Jogo
Id: T4.1
Origem: R4
Estimativa: 20h00 (2 pessoas)
Antecessor: ---
Sucessor: T4.2 e T4.3
Descrição: Página com preço, imagem e descrição



Título: Avaliação de jogo
Id: T4.3
Origem: R4
Estimativa: 2h00 (1 pessoa)
Antecessor: T4.1
Sucessor: ---
Descrição: Zona de avaliação do jogo após compra

Título: Compra de jogo
Id: T4.2
Origem: R4
Estimativa: 2h00 (1 pessoa)
Antecessor: T4.1
Sucessor: ---
Descrição: Adiciona o jogo ao carrinho de compras





Sprint Backlog

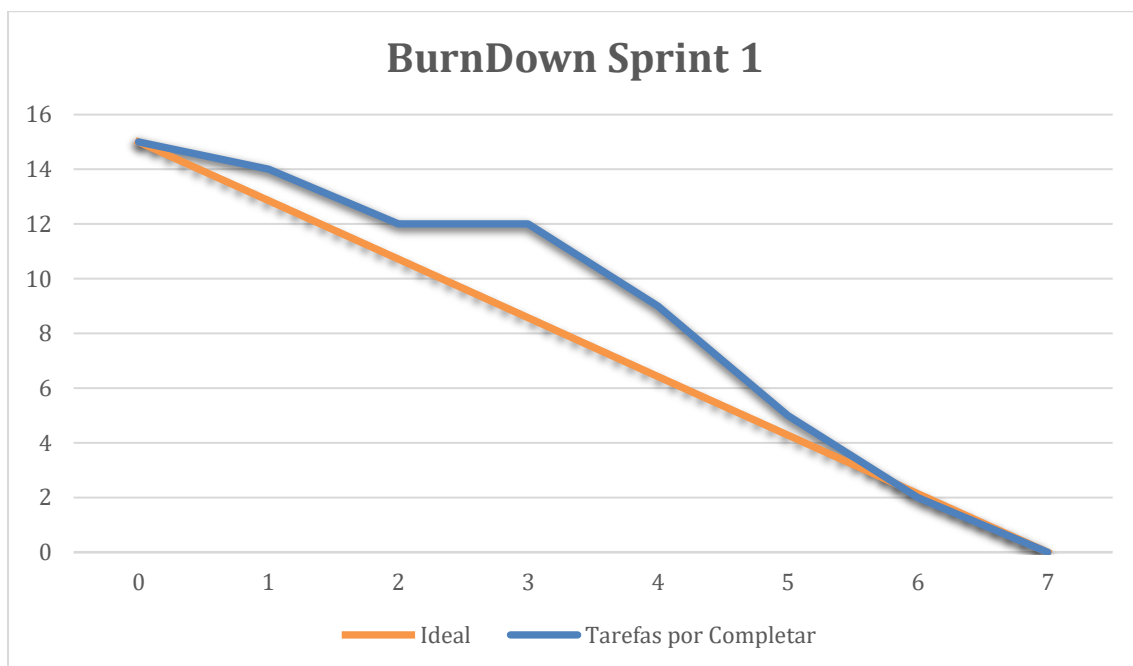
Sprint 1 -> 7 dias

Requisitos	Importância	Tarefas
1 Registrar Conta	Alta	T1.1 T1.2
2 Login de Conta	Alta	T2.1 T2.2
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 Retrospective

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 retrospectiva 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 bem-sucedido. 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 tenha 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. <https://doi.org/10.1039/C9RP00111E>

Material Auxiliar

- Zotero - <https://www.zotero.org>