

METODOLOGIAS ÁGEIS

TIME ROOM

Acadêmicos: André Felipe, Daniel Greenwood, David Kim

“NO DESENVOLVIMENTO DO TIMEROOM, UM APP VOLTADO PARA SISTEMA DE RESERVA DE SALA DE REUNIÃO, APLICAMOS PRINCÍPIOS DAS METODOLOGIAS ÁGEIS PARA GARANTIR UM PROCESSO COLABORATIVO, ITERATIVO E COM FOCO NA ENTREGA DE VALOR CONTÍNUO.”



Metodologias

Usamos 4 ferramentas principais:

MOSCOW
PRIORIZAÇÃO

DOD
CRITÉRIO DE
FINALIZAÇÃO

PLANNING POKER
ESTIMATIVA DE
ESFORÇO

BUSINESS VALUE
VALOR DE NEGÓCIO

MoSCoW – Priorização das Funcionalidades

A técnica MoSCoW é usada para organizar e priorizar os requisitos do projeto, permitindo focar primeiro no que é realmente essencial.

Categorias:

- Must Have – Deve ter (imprescindíveis)
- Should Have – Deveria ter (importantes)
- Could Have – Poderia ter (desejáveis)
- Won't Have for now – Não terá por agora

MoSCoW

Exemplo aplicado ao TimeRoom:

Funcionalidade	Prioridade (MoSCoW)
Login/Cadastro	Must Have
Agendamento de tarefas em equipe	Must Have
Cancelamento de reserva	Must have
Aviso de conflito de reservas	Should have
Notificações de eventos	Should Have
Integração com Google Calendar	Could Have
Temas personalizáveis	Won't Have for now
Sistema de reputação das salas ou dos usuários	Won't Have for now

Definition of Done (DoD) – Quando uma tarefa está “pronta”?

O DoD define os critérios objetivos para considerar uma tarefa concluída. Isso evita entregas “pela metade” e garante qualidade.

Critérios usados no TimeRoom:

- Código testado e sem bugs
- Funcionalidade integrada ao app
- Testes de usabilidade realizados
- Validação com o time
- Atualização na documentação

Exemplo: A funcionalidade

NA SPRINT EM QUE DESENVOLVEMOS A TELA DE CADASTRO DE USUÁRIO, SÓ CONSIDERAMOS ESSA FUNCIONALIDADE COMO PRONTA APÓS ELA ESTAR NAVEGÁVEL NO PROTÓTIPO, VALIDADA COM O CLIENTE E APROVADA EM TODOS ESSES CRITÉRIOS.





Planning Poker

Estimativa de esforço



O **Planning Poker** é uma técnica de estimativa colaborativa. Cada membro do time atribui uma pontuação (em Story Points) a uma tarefa, representando seu esforço/complexidade.

Como usamos no TimeRoom:

- Durante as reuniões de planejamento (sprints), cada funcionalidade é discutida.
- Usamos cartas numéricas (ex: 1, 2, 3, 5, 8, 13...) baseadas na sequência de Fibonacci.
- A média dos votos define o esforço estimado.



Funcionalidade	Story Points
Tela de login	2
Integração com notificações	5
Integração com Google Calendar	8

Business Value

Valor para o Usuário e o Negócio

O Business Value ajuda a priorizar tarefas com base no impacto real no usuário ou no negócio.

Funcionalidades com alto valor devem ser entregues primeiro.



CRITÉRIOS USADOS:

- Geração de receita
- Aumento de engajamento
- Retenção de usuários
- Redução de problemas ou dúvidas

EXEMPLO NO TIMEROOM:

Funcionalidade	Valor de Negócio
Agendamento de reuniões	Alto
Cadastro com redes sociais	Médio
Modo escuro	Baixo

Conclusão

- Usando essas quatro ferramentas ágeis:
- Garantimos que o projeto do TimeRoom fosse conduzido com foco em agilidade, colaboração, qualidade e entrega de valor real.

Método	Para quê serve
MoSCoW	Priorização clara e objetiva
DoD	Garantia de qualidade e entrega real
Planning Poker	Estimativa colaborativa de esforço
Business Value	Direcionamento para o que gera valor

**“GARANTIMOS QUE O PROJETO DO
TIMERROOM FOSSE CONDUZIDO COM FOCO
EM AGILIDADE, COLABORAÇÃO,
QUALIDADE E ENTREGA DE VALOR REAL.”**

Sprints

Para garantir **entregas contínuas**, organizadas e com foco em valor, o desenvolvimento do aplicativo foi dividido em Sprints seguindo a metodologia ágil **Scrum**.

Cada Sprint teve um **objetivo claro**, funcionalidades priorizadas e entregas incrementais, permitindo **evolução constante** do projeto e alinhamento entre os membros da equipe.

SEMANA 01

17-21

SEMANA 02

21-28

SEMANA 03

28-01

Semana 01

S e m a n a I n i c i a l

Item	Descrição
Funcionalidades principais	Tela de Login e Cadastro
Atividades realizadas	Design no Figma e Autenticação do Firebase
Entregas	Acesso funcional com prototipação
Observações	Corrigir tamanho de botões

Item	Descrição
Funcionalidades principais	Dashboard, agendamento de tarefas
Atividades realizadas	Front End e desenvolvimento de protótipo
Entregas	Dashboard interativo com novo agendamento
Observações	Incluir botão de editar agendamento

Semana 03

S e m a n a f i n a l

Item	Descrição
Funcionalidades principais	UX UI e correção de bugs
Atividades realizadas	Prototipação para entrega MVP
Entregas	Telas prontas para teste
Observações	falta de programação e modificação para um produto de alta fidelidade.



BORA TESTAR?

Leia o QR CODE!

OBRIGADO

pela atenção de todos!