

Caro, estudante.

Agora que você se apropriou dos conteúdos abordados e das situações-problema nesta disciplina, chegou o momento de testar seus conhecimentos.

Escolha uma das 3 situações-problema que você leu no material e proponha um projeto de intervenção. Você deve descrever:

- **Objetivo:** como você pretende solucionar a situação-problema escolhida;
- **Revisão de Conceito:** conhecimentos adquiridos no curso utilizados como base de estudo;
- **Metodologia:** qual abordagem, técnica ou processo usados para resolver o problema indicado;
- **Tempo:** quanto tempo gastou para a solução;
- **Procedimento:** indique o passo-a-passo para a resolução, e possíveis materiais utilizados;
- **Resultado:** o que resultou o processo.

**Nome:** Vinicius Alves Leon Rodriguez

**RGM:** 35701676

**Qual situação-problema você escolheu para criar o seu projeto de intervenção?**

- ☒ Situação-problema 1
- ☐ Situação-problema 2
- ☐ Situação-problema 3

**A Situação-Problema escolhida:**

Desenvolvimento Ágil do Sistema para Loja Virtual de Cupcakes Gourmet.

## Objetivo:

Desenvolver um aplicativo mobile funcional, intuitivo e alinhado às necessidades do cliente e dos usuários finais, garantindo a satisfação do cliente e evitando erros de projetos anteriores, por meio da elicitação eficaz de requisitos e uso de métodos ágeis para planejamento e execução.

## Revisão de Conceito:

- **Elicitação e análise de requisitos:** técnicas para coleta de informações junto aos stakeholders, garantindo entendimento claro e completo das necessidades do cliente.
- **User Stories (Cartões de História do Usuário):** ferramenta para descrever funcionalidades do sistema de forma simples e orientada ao usuário final.
- **Mapas de Afinidade:** para organizar e agrupar requisitos similares e facilitar a priorização.
- **Backlog de Produto Prioritizado:** estruturação das histórias de usuário em uma lista ordenada para guiar o desenvolvimento.
- **Métodos Ágeis (Scrum/Kanban):** para organização, gestão e acompanhamento do desenvolvimento incremental do sistema.
- **Especificação Ágil:** documentação leve e dinâmica que permite ajustes rápidos conforme feedback do cliente e usuários.

## Metodologia:

- **Abordagem Ágil:**  
Utilizaremos Scrum para organizar as tarefas, reuniões curtas para acompanhamento (daily stand-ups), e ciclos iterativos para entrega incremental.
- **Técnicas de Elicitação:**  
Entrevistas, workshops com stakeholders e análise do contexto do negócio para definição clara dos requisitos.
- **Ferramentas:**  
Uso de ferramentas digitais para criação de cartões de história, mapas de afinidade e documentação colaborativa.

## Tempo:

O projeto está planejado para ser realizado em 4 semanas, distribuídas da seguinte forma:

Semana 1: Elicitação e levantamento dos requisitos, criação dos cartões de história.

Semana 2: Mapeamento de afinidade, agrupamento e priorização no backlog.

Semana 3: Extração de requisitos técnicos e criação de tarefas detalhadas para o time.

Semana 4: Preparação e apresentação da especificação ágil, coleta de feedback e ajustes finais.

## Procedimento e material utilizado:

- **Reunião inicial:** Apresentação do projeto, alinhamento de expectativas com o cliente e stakeholders.
- **Elicitação:** Coleta de informações sobre necessidades, problemas enfrentados anteriormente, expectativas e funcionalidades desejadas.
- **Criação dos Cartões de História:** Escrita das user stories focando em vitrine virtual, pedido eletrônico, pagamento e entrega.
- **Mapa de Afinidade:** Agrupamento das histórias similares para facilitar a organização.
- **Backlog Prioritário:** Organização das histórias conforme valor para o negócio e viabilidade técnica.
- **Extração de Requisitos e Tarefas:** Decomposição das histórias em requisitos técnicos e tarefas de desenvolvimento.
- **Documentação:** Elaboração da especificação ágil com as histórias, prioridades, requisitos e planos para entregas.
- **Apresentação ao Cliente:** Apresentar o produto do levantamento para aprovação e alinhamento das próximas etapas.

### Materiais:

- Plataforma de gerenciamento de tarefas (ex: Trello/Jira).
- Ferramentas colaborativas para mapas de afinidade (ex: Miro).
- Documentos digitais para anotações e especificações (Google Docs).
- Vídeos e documentos do briefing do cliente.

## Resultado e discussão:

O processo resultará em:

- Um backlog de produto completo e priorizado, alinhado com as necessidades do cliente.
- Documentação ágil clara e objetiva, que serve de base para o time de desenvolvimento iniciar a construção do aplicativo.
- Relacionamento fortalecido com o cliente por meio da participação ativa e constante validação.
- Redução dos riscos de falhas no projeto por conta da melhor elicitação e organização das funcionalidades.
- Um planejamento estruturado que facilita o acompanhamento e ajustes futuros conforme o feedback real dos usuários.