**NAC I – Engenharia de Software (PropostaSIColetaLixo)**

Bruna Lanzarini

RM: 83421

**1. 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 nosso projeto de Coleta de Lixo, vamos optar pelo modelo de ciclo de vida Espiral.   
 Essa escolha se dá pelo fato de ser um modelo desenvolvido com flexibilidade de adaptação, onde o software pode ser repartido e ter módulos e até componentes individuais sendo evoluídos em ritmo distintos dos demais. Essa vantagem se dá pelo fato da empresa ainda não saber ao certo de suas prioridades e requisitos fundamentais (0) para o sistema inicial, nos possibilitando cativar o cliente aos poucos.

**2. SCRUM (método ágil) poderia ser aplicado ao projeto? Explique por que sim ou não**

Sim, poderia.

“O SCRUM é um framework para organizar e gerenciar trabalhos complexos, tal como projetos de desenvolvimento de software. É um conjunto de valores, princípios e práticas que fornecem a base para que a sua organização adicione suas práticas particulares de gestão e que sejam relevantes para a realidade da sua empresa”.

Optaria por usar, pois com essa forma de se trabalhar/organizar, ganhamos produtividade e pró-atividade.

**3. Como você organizaria a equipe de projeto? Descreva os papéis e responsabilidades esperados**

A equipe de um projeto SCRUM tem a seguinte distribuição de papéis e responsabilidades:

* **Product Owner (PO):** é o integrante da equipe Scrum que representa o cliente, ou seja, 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.
* **Scrum Master (SM):** O Scrum Master é o catalisador do Scrum Team, ou seja, 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. Ele também garante que tudo está sendo feito de acordo com os princípios do Scrum, ajudando em quaisquer dúvidas em relação a esse framework. Assim, ele se certifica de que todos compreenderam os conceitos e estão aptos para realizar seu trabalho de forma produtiva.
* **Time:** O Development Team, ou Time de Desenvolvimento, é a equipe responsável por executar as ações definidas para o Sprint Backlog. Uma de suas principais características é a multidisciplinaridade. Para conseguir essa habilidade, é necessário possuir um grupo bem capacitado, com um número que vai de 3 a 9 integrantes. Esse tamanho suficientemente pequeno permite que os integrantes se comuniquem de forma efetiva.

Assim sendo, o que acho inicialmente válido para uma equipe inicial seria:

1 Product Owner (PO)

1 Scrum Master (SM)

1 Equipe comporta por: Gestor de Projetos, Desenvolvedores, QA’s, UX|UI e Cientistas de Dados.