
Descrição de Domínio – SprintQuest

Descrição Geral

Este sistema é voltado para equipes de desenvolvimento ágil, especialmente aquelas que seguem práticas do *Scrumban*. A aplicação visa transformar a gestão de projetos em uma experiência mais engajadora e motivadora, através da gamificação de atividades como conclusão de tarefas, participação em desafios e interação entre membros. A plataforma centraliza o fluxo de trabalho da equipe, o acompanhamento de progresso, o ranqueamento e a distribuição de recompensas.

Elementos e Detalhes

• Equipe

- Grupo de usuários (membros) que colabora em projetos.
- Um dos membros atua como *Líder da Equipe*.
- A equipe acumula pontos coletivos e participa do ranking geral.

• Projeto

- Iniciativa organizada pela equipe para desenvolvimento de software.
- Segue o modelo *Scrumban*, com um quadro Kanban dividido em etapas.
- Contém tarefas, desafios e configurações específicas.
- Associado a uma única equipe.

• Etapa

- Representa uma fase do fluxo de trabalho dentro do projeto.

- Ex: Planejamento, Desenvolvimento, Testes, Revisão.
- Contém tarefas e desafios.
- Possui prazos definidos.

- **Tarefa**

- Unidade de trabalho atribuída a um ou mais membros.
- Pode gerar pontos ao ser concluída.
- Associada a uma etapa e a um projeto.

- **Desafio**

- Missões extras com critérios específicos que promovem boas práticas.
- Ex: "Concluir tarefa em 2 dias", "Criar testes com cobertura > 80%".
- Rende pontos e pode ter pré-requisitos.

- **Pontuação**

- Acumulada por membros ao concluir tarefas ou desafios.
- Pontuação individual contribui para a pontuação da equipe.
- Utilizada para desbloqueio de conquistas e recompensas.

- **Recompensas**

- Benefícios desbloqueáveis ao atingir metas de pontuação.
- Exemplos: Cupons, bonificações, folgas, destaque interno.
- Gerenciadas pelo administrador do sistema.

- **Conquistas**

- Marcos simbólicos que representam realizações específicas.
- Não rendem pontos, mas geram distintivos no perfil.
- Ex: “Primeiro Sprint Finalizado”, “5 revisões em uma semana”.

• Ranking

- Classificação baseada na pontuação de equipes e membros.
- Rankings semanais e mensais.
- Estimula a competitividade saudável.

• Feedback

- Comentários sobre desempenho de tarefas.
- Podem ser atribuídos por colegas ou líderes.
- Feedback positivo gera bônus de pontuação.

Regras de Funcionamento

- **Criação de Projeto:** Apenas líderes podem criar projetos e definir etapas, tarefas e desafios.
- **Distribuição de Tarefas:** Membros pegam tarefas livremente no quadro Kanban ou são atribuídos pelo líder.
- **Pontuação e Ranking:** Concluir tarefas e desafios gera pontos que alimentam o ranking geral.
- **Feedbacks Positivos:** Geram bônus e incentivam boas práticas.
- **Recompensas e Conquistas:** Requerem alcance de metas específicas e são desbloqueadas automaticamente.

- **Atualização do Ranking:** Ocorre de forma periódica (semanal e mensal).
-

Domínios e Subdomínios

1. Subdomínio de Projetos (Core)

Responsável pela criação e gerenciamento dos projetos, etapas, tarefas e desafios.

- Entidades principais: Projeto, Etapa, Tarefa, Desafio.

2. Subdomínio de Gamificação (Core)

Gerencia pontuações, conquistas, recompensas e rankings.

- Entidades principais: Pontuação, Recompensa, Conquista, Ranking.

3. Subdomínio de Equipes e Usuários (Core)

Organiza os membros, seus papéis (líder, membro), e interações como feedbacks.

- Entidades principais: Equipe, Membro, Feedback.

4. Subdomínio de Relatórios e Desempenho (Suporte)

Fornecer dados consolidados sobre desempenho de membros, uso de recompensas e evolução por projeto.

- Entidades principais: Projeto, Membro, Pontuação, Feedback (visão agregada).
-