

SCRUM - Projeto SOMA

1. Papéis e Responsabilidades

- **Product Owner (Proprietário do Produto): Catharina Satile**
 - **Responsabilidades:** Catharina será a responsável por definir e priorizar os itens no **Product Backlog**, garantindo que o foco do time esteja sempre nas funcionalidades mais valiosas para os stakeholders (usuários, professores e a comunidade acadêmica). Ela atuará como a voz do usuário e garantirá que o projeto atenda aos objetivos definidos.
- **Scrum Master (Mestre Scrum): Davi Klein**
 - **Responsabilidades:** Davi terá a função de facilitar o trabalho do time. Ele irá remover impedimentos que possam surgir, garantir que os eventos Scrum ocorram de forma eficiente e ajudar a equipe a seguir as metodologias ágeis. Ele será o ponto de contato para a coordenação do projeto, especialmente em relação ao cronograma e às restrições.
- **Time de Desenvolvimento (Development Team): Catharina Satile, Miguel Ribeiro, e Davi Klein**
 - **Responsabilidades:** O trio trabalhará em conjunto para executar as tarefas do **Sprint Backlog**. Eles serão responsáveis pela análise de dados, limpeza, padronização e construção do dashboard. A equipe irá se auto-organizar para decidir como entregar o incremento funcional ao final de cada Sprint.

2. Eventos do Scrum no Projeto SOMA

Os eventos serão aplicados para gerenciar o desenvolvimento do projeto, seguindo o cronograma de 5 meses.

- **Sprint (Ciclo de Desenvolvimento):** Nosso projeto será dividido em Sprints de 2 a 4 semanas, seguindo o cronograma sugerido. Cada Sprint terá um objetivo claro, como "Preparação dos Dados" ou "Construção do Dashboard".
- **Planejamento da Sprint (Sprint Planning):** No início de cada ciclo, nós nos reuniremos para selecionar os itens do **Product Backlog** que podemos concluir no período. Por exemplo, no primeiro Sprint, planejaremos a atividade "Limpeza, padronização, estruturação em base única".
- **Daily Scrum (Reunião Diária):** Realizaremos uma reunião rápida de 15 minutos, provavelmente virtual, todos os dias para sincronizar o trabalho. Responderemos a três perguntas: O que eu fiz ontem para ajudar o time a alcançar o objetivo da Sprint? O que eu farei hoje? Há algum impedimento?
- **Revisão da Sprint (Sprint Review):** No final de cada Sprint, apresentaremos o incremento funcional do projeto. Demonstraremos o que foi concluído, como a base de dados estruturada ou um protótipo do dashboard, aos professores e colegas para obter feedback.
- **Retrospectiva (Sprint Retrospective):** Após a revisão, nos reuniremos para refletir sobre o Sprint que acabou. Discutiremos o que funcionou bem, o que poderia ser melhorado e criaremos um plano de ação para o próximo Sprint, como melhorar a comunicação ou a alocação de tarefas.

3. Backlog do Projeto SOMA

- Estruturar os dados coletados sobre o uso de mídias sociais e saúde mental.
- Apresentar gráficos e visualizações de padrões de uso e bem-estar.
- Permitir filtros de informações por variáveis como tempo de uso e plataformas.
- Desenvolver um painel interativo com indicadores-chave de vício digital.
- Implementar a interface do dashboard com design moderno e cores que remetem a redes sociais.
- Garantir a responsividade do sistema para diferentes dispositivos.
- Gerar um relatório de análise exploratória com insights iniciais.
- Elaborar a documentação do sistema e um guia de uso.

4. Planejamento das Sprints

Sprint	Período (Estimado)	Objetivo	Itens do Product Backlog Priorizados	Observações
Sprint 1: Estrutura de Dados e Gráficos	24/09/2025 - 08/10/2025	Estruturar e coletar os dados, além de desenvolver os gráficos e visualizações iniciais do dashboard.	<ul style="list-style-type: none">- Estruturar os dados coletados sobre o uso de mídias sociais e saúde mental.- Gerar um relatório de análise exploratória com insights iniciais.- Apresentar gráficos e visualizações de padrões de uso e bem-estar.	Foco na base de dados e nas visualizações fundamentais para o projeto SOMA.
Sprint 2: Filtros e Painel Interativo	09/10/2025 - 23/10/2025	Implementar funcionalidades de filtro e desenvolver um painel interativo com indicadores-chave.	<ul style="list-style-type: none">- Permitir filtros de informações por variáveis como tempo de uso e plataformas.- Desenvolver um painel interativo com indicadores-chave de vício digital.	Prioridade na interatividade e na apresentação dos principais indicadores do projeto.