

# PROJETO/1ª ETAPA: FLUXO DE TRABALHO

## DISC.:

Bruno Fernando Costa  
Cleyciane Farias de Lima  
Juliana Abreu Cunha  
Thuanne da Silva Paixão  
Raul Vitor Lopes da Costa

## ORIENTADOR:

Catarina Costa

```
</td>
<td class="col-2">
  <div class="views-field views-field-title"> <span class="field-content">
  <div class="views-field views-field-uc-product-image">
    <div class="field-content">
      <a href="/yellowleather/products/belts/embossed-spread-wing-eagle">
    </div>
  </div>
  <div class="views-field views-field-display-price"> <span class="view-label">
```

# ROTEIRO

- Objetivo do Projeto
- Método Usado para o Projeto
- Por que a escolha do método?
- Fluxo de Trabalho
- Referências Bibliográficas

## OBJETIVO DO PROJETO

- Auxiliar no processo de Desenvolvimento do software de mineração de uma base de dados em um determinado período.
- Esta ferramenta receberá como entrada, uma base de dados de qualquer domínio que tenha pelo menos um atributo que seja temporal.
- O programa irá dividir uma base de dados em  $n$  sub-bases, tendo como parâmetro o atributo temporal e o tamanho do intervalo definidos pelo usuário
  - Nome do sistema: Cronos.

# Riscos do Projeto

- Product Owner não sabe exercer sua função.
- Alocação do time não está otimizada para o sucesso.
- Estimativas do projeto não foram providas pelo time do projeto.
- Release Planning inexistente.
- Testers incluídos somente no final do projeto.
- O gerenciamento como impedimento.
- Scrum Master preocupado apenas com Status Report para o chefe e não para o time.
- Códigos de má qualidade começam a imergir.
- Equipe desorganizada.
- Falta de visibilidade do progresso e dos impedimentos.
- Falta de priorização adequada do Product Backlog.

# Qualidade

- Iterações
- Remoção de impedimentos
- Inspeção e adaptação
- Autonomia
- Times multifuncionais

# MÉTODO USADO PARA O PROJETO

## ■ SCRUM

- Scrum é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de software. É um framework usado para organizar e gerenciar projetos complexos, tal como projetos de desenvolvimento de software.

## POR QUE A ESCOLHA DO MÉTODO?

- Adaptabilidade
- Centrado no Cliente
- Entregas Eficazes
- FeedBack Contínuo
- Melhoria Contínua
- Motivação
- Responsabilidade Coletiva

## PAPÉIS

### ■ **Product Owner : Daricélio**

É o responsável por definir os itens que irão compor o Product Backlog e por dirigir o Sprint Planning Meeting.

### ■ **Scrum Master: Raul**

- O Scrum Master assegura que as melhores práticas da metodologia estão sendo aplicadas. Ele também atua como um facilitador, procurando gerenciar cada Daily Scrum e retirar as barreiras que possam aparecer nessas reuniões.



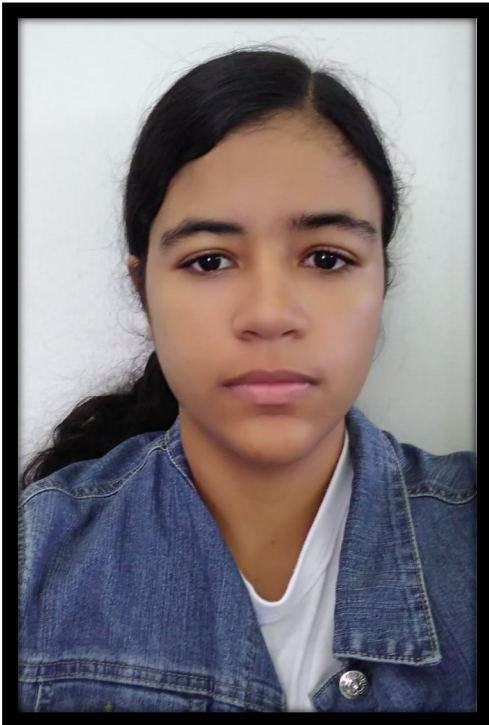
## Scrum Team



### Cleyciane Farias

- Especialidades:
- Programação em JAVA
- Testes
- Banco de Dados
- Design Gráfico
-

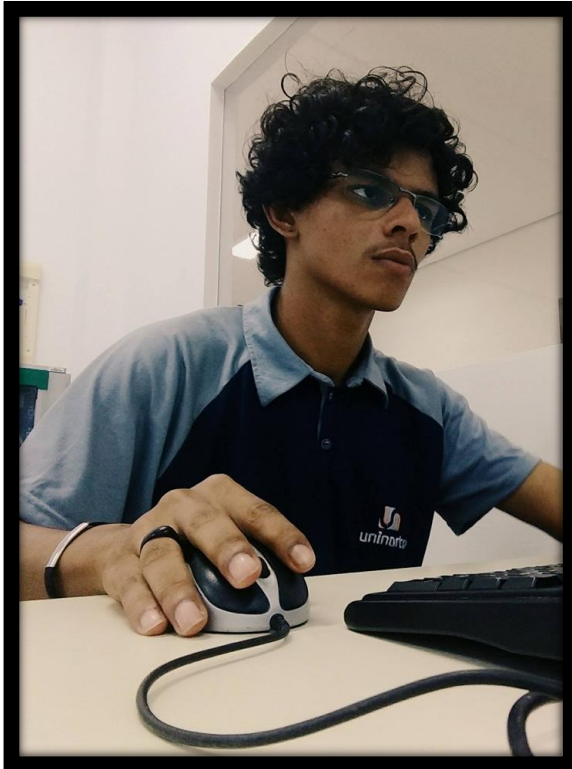
## Scrum Team



**Juliana Abreu**

- Especialidades:
- Programação em JAVA
- Testes
- Banco de Dados

## Scrum Team



**Raul Vitor**

- Especialidades:
- Programação em JAVA
- Engenharia de Requisitos
- Banco de Dados
  - MySql
  - MongoDB

## Scrum Team



### Thuanne Paixão

- Especialidades:
- Programação em JAVA
- Banco de Dados

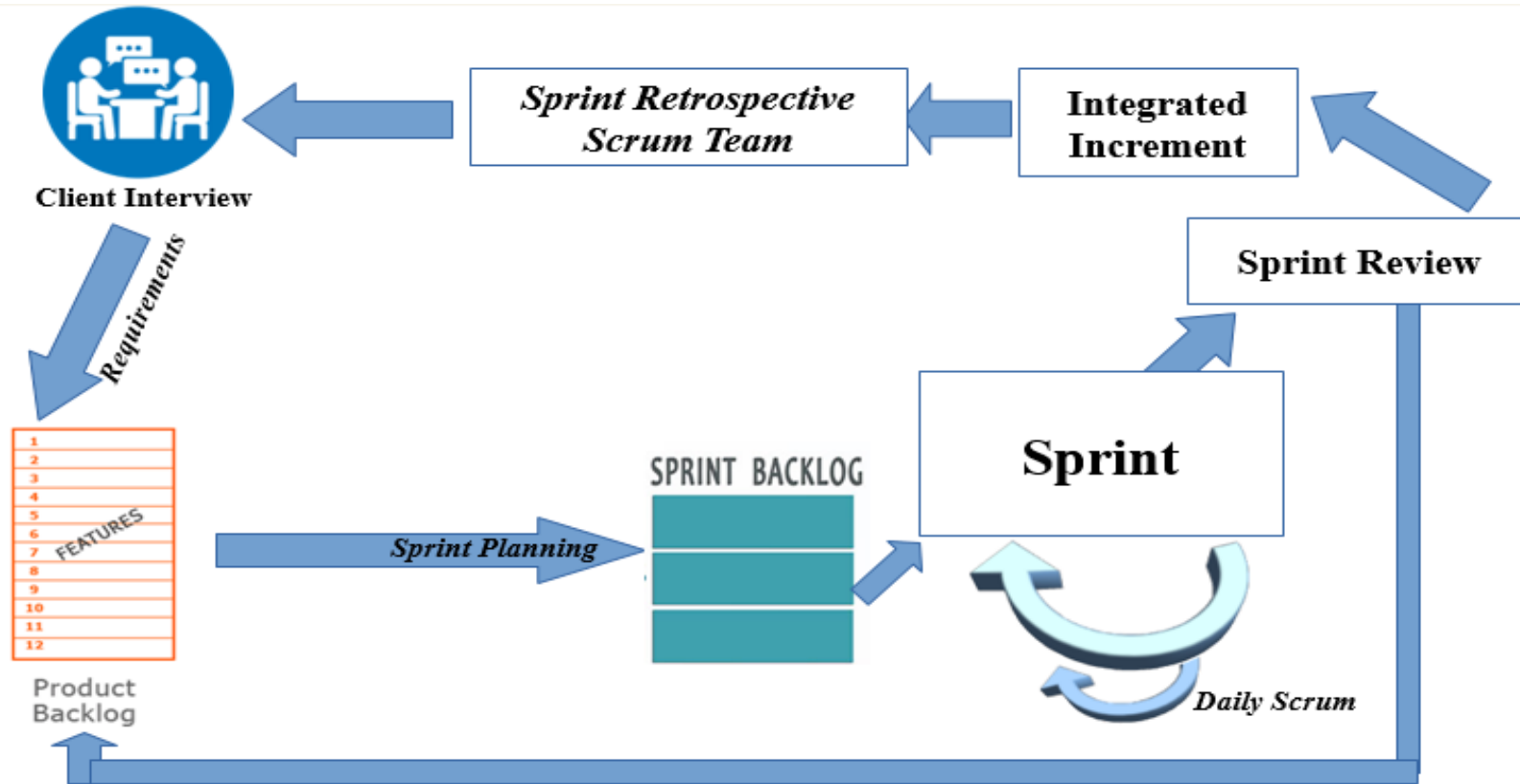
## Scrum Team



**Bruno Fernando**

**Qualidades:**  
**Experiência em JAVA**

# FLUXO DE TRABALHO



## Atividades SCRUM

### ■ Registrar base de dados.

<b>Frequência</b>	<b>Constante</b>
<b>Participantes / Responsáveis</b>	Dono do Produto (Product Owner) Sr. Daricelio Moreira Soares
<b>Entradas</b>	Receber uma Datasets de qualquer domínio em um formato pré-definido (CSV).
<b>Saídas</b>	O sistema irá gerar arquivos com Bases menores em determinado intervalo de tempo.

## Atividades SCRUM

### ■ Priorizar a Lista do Produto (Product Backlog)

<b>Frequência</b>	<b>Constante</b>
<b>Participantes / Responsáveis</b>	Dono do Produto (Product Owner) Sr. Daricelio Moreira Soares
<b>Entradas</b>	Lista do Produto sem priorização
<b>Saídas</b>	Lista do Produto Priorizada



# Atividades SCRUM

## ■ Reunião de Planejamento do Ciclo (Sprint Planning)

<b>Frequência</b>	<b>Semanal</b>
<b>Participantes / Responsáveis</b>	Product Owner, o Scrum Master e o Scrum Team.
<b>Entradas</b>	Selected Backlog do ciclo anterior e selected backlog do ciclo atual
<b>Saídas</b>	Selected backlog para o ciclo atual com eventuais alterações (inclusões ou exclusões de casos)

# Atividades SCRUM

## ■ Iniciar o Desenvolvimento do CRONOS

<b>Frequência</b>	<b>Constante</b>
<b>Participantes / Responsáveis</b>	<u>O Scrum Master e o Scrum Team.</u>
<b>Entradas</b>	<u>Quadro de Tarefas e ata do Daily Scrum anterior</u>
<b>Saídas</b>	<u>Quadro de Tarefas, Ata do Daily Scrum.</u>

## Atividades SCRUM - Reuniões de Revisão – Scrum

### ■ Reunião de Acompanhamento Diário (Daily Scrum)

<b>Frequência</b>	<b>Diária</b>
<b>Participantes / Responsáveis</b>	Product Owner, o Scrum Master e o Scrum Team.
<b>Entradas</b>	Quadro de Tarefas e ata do Daily Scrum anterior
<b>Saídas</b>	Quadro de Tarefas, Ata do Daily Scrum.

## Atividades SCRUM - Reuniões de Revisão – Scrum

### ■ Reunião de Revisão do Projeto

<b>Frequência</b>	<b>8 dias</b>
<b>Participantes / Responsáveis</b>	Product Owner, o Scrum Master e o Scrum Team.
<b>Entradas</b>	Quadro de Tarefas que foram desenvolvidos no projeto
<b>Saídas</b>	Quadro de Tarefas, que porventura sejam modificados no projeto.

## Atividades SCRUM - Reuniões de Revisão – Scrum

### ■ Integração do Sprint – (Integrated Document)

<b>Frequência</b>	<b>Constante</b>
<b>Participantes / Responsáveis</b>	O Scrum Master e o Scrum Team.
<b>Entradas</b>	Quadro de Tarefas e o Daily Scrum anterior.
<b>Saídas</b>	Quadro de Tarefas, e nova ata do Daily Scrum.

## Atividades SCRUM - Reuniões de Revisão – Scrum

### ■ Feedback do projeto - (Sprint Retrospective Scrum Team)

<b>Frequência</b>	<b>Constante</b>
<b>Participantes / Responsáveis</b>	O Scrum Master, Scrum Team e o Product Owner.
<b>Entradas</b>	Quadro de Tarefas Realizadas no Sprint
<b>Saídas</b>	Funcionamento do software.

## Atividades SCRUM - Reuniões de Revisão – Scrum

### ■ Entrega do Software

<b>Frequência</b>	<b>Termino do Software</b>
<b>Participantes / Responsáveis</b>	O Scrum Master, Scrum Team.
<b>Entradas</b>	Entrega do Software ao cliente
<b>Saídas</b>	Funcionamento do software , feedback do cliente ao longo do uso e possíveis manutenções futuras do software.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Scrum: A Metodologia Ágil Explicada de forma Definitiva. MindMaster, 2014. Disponível em:<[http://www.mindmaster .com.br/scrum/](http://www.mindmaster.com.br/scrum/)>. Acesso em: 24 de Novembro de 2018.
- Scrum. Desenvolvimento Ágil de Software, 2013. Disponível em: <[https://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/daily\\_ scrum](https://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/daily_scrum)>. Acesso em: 24 de Novembro de 2018.