Cada aluno (a) cria o seu resumo dos 7 itens, mais uma questão a ser pesquisada e envia o seu material pelo Teams.

Para obter sucesso no desenvolvimento de um projeto, é preciso:

- 1: Evitar não começar o projeto do começo. Esse ocorre devido à falta de análise sobre os pré-requisitos da empresa, como por exemplo a análise do processo de comunicação entre o cliente e o funcionário, ou até mesmo a estrutura da empresa.

- 2: Evitar definições ambígua do projeto. Os devs precisam de uma ordem concreta e especifica, geralmente é passado uma ordem ampla e generalizada. Isso ocasiona diversos erros e adversidades no processo.

- 3: Fazer as alterações o mais rápido possível e documentá-las. Isso é de alta relevância para um bom processo de acompanhamento e manutenção. Um bom software tem uma boa documentação.

- 4: Oferecer treinamentos e certificações adequadas para os profissionais de TI

- 5: Oferecer a solução apropriada para a infraestrutura do local. Sempre que necessário deve ter algum tipo de alteração no ambiente para uma ótima execução do software. No geral o software trabalha juntamente com o ambiente para que não tenha limitações.

- 6: Dar a importância necessária ao sentido de equipe. Em uma equipe, todos ganham e perdem juntos, é necessário a todos estarem focados em um objetivo em comum: o êxito do projeto

- 7: Dar a atenção necessária aos controles do projeto. Acompanhar prazos e métricas.

1. O Google Stadia foi uma plataforma de Cloud Gaming, um serviço onde os usuários podem jogar através da nuvem, sem a necessidade de hardwares avançados e downloads extensos, o serviço combinava um controlador sem fio com um serviço na nuvem, podendo ser acessado através de navegadores da web, aplicativos móveis, espelhamento (Chromecast), e Smart Tv. Seu fracasso foi principalmente associado a seu funcionamento apenas com jogos especialmente desenvolvidos, impedindo que os usuários aproveitassem suas bibliotecas de jogos já comprados em serviços como a Steam, fator especialmente problemático devido a sua falta de conteúdo. O bom desempenho de seus concorrentes nesse quesito, como o XCloud da Microsoft, onde os jogadores têm acesso a quase 400 jogos inclusos na assinatura, e o GeForce Now, onde os jogadores têm acesso a mais de 1300 jogos, aproveitando suas bibliotecas da Steam, Epic Games e UPlay, cravou o ultimo prego no caixão do serviço da Google.