

**Instituto Federal do Espírito Santo - Ifes**

**Universidade Aberta Capixaba - UnAC**

**Disciplina: Engenharia de Software**

**Atividade: Sprint Retrospective**

**Nome do grupo: AgroAgenda**

**Integrantes:**

- Brayan Costa Santos
- Dierlisson Santos Justiniano
- João Paulo Gusmão Teixeira
- Gustavo Gatti Margon
- Letícia Endlich da Cruz

### **Retrospectiva Geral do Projeto "O Produtor 4.0"**

Esta retrospectiva abrange a execução de todo o projeto, desde o planejamento inicial na Sprint 1 (foco em Roteiro e Personagens) até a finalização do produto (HQ) e preparação do Pitch na Sprint 2.

#### **1. Facilidades na Execução do Projeto**

- **Comunicação e Engajamento:** A comunicação entre os membros do grupo foi muito eficaz e ágil. Todos os membros se mantiveram engajados e participaram ativamente das discussões, o que facilitou a tomada de decisões.
- **Ferramentas:** O uso do GitHub como repositório central funcionou bem. A equipe também conseguiu resolver desafios técnicos rapidamente com a ferramenta de IA para a arte final, adaptando o roteiro para manter o foco na mensagem central.
- **Ações de Melhoria:** A decisão de padronizar a nomenclatura de arquivos e a alocação de mais tempo para a produção visual (a partir da Sprint 2) foram extremamente eficazes, resultando em um fluxo de trabalho mais limpo e rápido.

## 2. Dificuldades na Execução do Projeto

- **Distribuição de Tempo na Revisão:** Houve dificuldade em dedicar tempo suficiente para a revisão final do texto na HQ diagramada (US009), o que gerou alguma pressão no final da Sprint 2.
- **Visão Externa:** Foi identificada a necessidade de solicitar feedback interno de um membro que não estivesse diretamente envolvido na criação do roteiro e da arte antes da revisão final, buscando uma visão mais neutra da clareza da HQ.
- **Alinhamento de Arte/Conteúdo:** No início da produção, houve um pequeno desafio técnico na representação de elementos específicos (como máquinas agrícolas) e cenas de fundo pela ferramenta de IA, exigindo adaptações rápidas no conteúdo.

## 3. O que deve-se manter no formato de trabalho da sua equipe?

- **Manter a Comunicação Ágil e o Engajamento:** A alta participação e o uso eficiente dos canais de comunicação devem ser mantidos.
- **Manter as Ações de Melhoria Contínua:** O processo de aplicar as ações definidas na retrospectiva anterior (como a padronização de nomenclatura no GitHub ) foi um sucesso e deve se tornar um padrão para futuros projetos.
- **Manter a Cultura de Resolução de Problemas:** A capacidade de adaptar o roteiro para superar desafios técnicos com as ferramentas (IA) garantiu que a equipe continuasse avançando e entregasse o produto final dentro do prazo.

## 4. O que deve ser alterado?

- **Revisão Final (Alteração Imediata):** O processo de revisão deve ser alterado. Na próxima etapa, atribuiremos a revisão final do produto a dois membros da equipe (Revisão em Dupla) para garantir que todos os detalhes sejam verificados.
- **Fluxo de Feedback (Alteração Imediata):** Formalizar a etapa de "Feedback Antecipado" antes da revisão final.

## 5. Faria algo diferente caso começasse o projeto hoje?

Sim, faríamos duas coisas diferentes:

1. **Antecipação da Revisão:** Começaríamos o ciclo de revisão de conteúdo e diagramação mais cedo, possivelmente no meio da Sprint, para evitar a concentração de trabalho no final e permitir um tempo hábil para a correção de falhas.
2. **Integração do Pitch no Processo:** Dedicaríamos um tempo específico para ensaiar o Pitch de Apresentação final, não apenas como uma tarefa final, mas como um elemento a ser integrado e praticado, garantindo que a entrega para o cliente fosse impecável.

