Logotipo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Interface gráfica do usuário, Site

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Projeto de Software

gerenciamento de atividades em métodos ágeis

22 de agosto de 2025

Tutor(a):

**RICARDO HIROSHI JULIO SUZUKI**

Pós Graduado

ALUNO: ADEVILSON DE LIMA

[Endereço da empresa]

Sumário

[1.Introdução 2](#_Toc206753740)

[2. Apresentação do Quadro de Atividades (Trello) 3](#_Toc206753741)

[3. Detalhamento do Quadro e Suas Atividades 4](#_Toc206753742)

[• Listas (Colunas) e seus Propósitos: 4](#_Toc206753743)

[◦ Backlog do Produto: 4](#_Toc206753744)

[◦ A Fazer (To Do): 4](#_Toc206753745)

[◦ Em Andamento (Work In Progress): 4](#_Toc206753746)

[◦ Em Revisão (In Review): 4](#_Toc206753747)

[◦ Bloqueios (Blocked): 4](#_Toc206753748)

[◦ Concluído (Done): 4](#_Toc206753749)

[• Exemplos de Cartões: 5](#_Toc206753750)

[4. Demonstração da Movimentação e Aprovação de Atividades 7](#_Toc206753751)

[• Movimentação de Atividades: 7](#_Toc206753752)

[• Aprovação/Reprovação de uma Atividade: 7](#_Toc206753753)

[5. Colaboração do Time de Desenvolvimento e Intermediação do Gerente de Projeto (Scrum Master) 8](#_Toc206753754)

[6. Reflexão sobre o Aprendizado da Prática 9](#_Toc206753755)

[8. Referências Bibliográficas 10](#_Toc206753756)

# 1.Introdução

O projeto em questão envolve o **desenvolvimento de um aplicativo de gestão de equipamentos da produção de café**. O sistema tem como objetivo principal gerenciar o cadastro desses equipamentos para otimizar o controle da produção de grãos de café de qualidade. Neste cenário, o meu papel é de **Product Owner**, sendo fundamental garantir que as histórias de usuário sejam elaboradas de forma a entregar valor real ao usuário final, além de manter o backlog do produto priorizado e sob controle. O aplicativo permitirá aos usuários criar, editar, organizar e acompanhar a vida útil dos equipamentos de produção de grãos de café.

# 2. Apresentação do Quadro de Atividades (Trello)

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Link: click [***aqui***](https://trello.com/invite/b/68a86f8316ecd174133bd8cf/ATTIdf573927d396fa15f7b065d4d1f151da64C569FF/criacao-de-quadro-de-atividades-de-projeto-para-o-gerenciamento-de-atividades-em-metodos-ageis)

Ou cole no seu navegador :

<https://trello.com/invite/b/68a86f8316ecd174133bd8cf/ATTIdf573927d396fa15f7b065d4d1f151da64C569FF/criacao-de-quadro-de-atividades-de-projeto-para-o-gerenciamento-de-atividades-em-metodos-ageis>

 ◦ O link direto para o quadro Trello permitirá o acesso e a verificação do trabalho em sua forma dinâmica e colaborativa básica.

# 3. Detalhamento do Quadro e Suas Atividades

• Listas (Colunas) e seus Propósitos: O quadro foi organizado com as seguintes listas, essenciais para o fluxo de trabalho ágil e o acompanhamento do Scrum Team e demais stakeholders:

◦ Backlog do Produto: Contém as funcionalidades (histórias de usuário) priorizadas, mas que ainda não foram designadas para uma Sprint. É o repositório principal de todas as ideias e necessidades do produto.

◦ A Fazer (To Do): Lista de tarefas prontas para serem iniciadas, que fazem parte da Sprint atual, aguardando serem movidas para "Em Andamento".

◦ Em Andamento (Work In Progress): Tarefas que estão sendo trabalhadas ativamente pelo time de desenvolvimento no momento.

◦ Em Revisão (In Review): Tarefas que já foram desenvolvidas e estão aguardando validação ou revisão (por exemplo, do Product Owner ou de um testador)

◦ Bloqueios (Blocked): Tarefas que estão impedidas de avançar por algum motivo, como dependências não resolvidas, falta de informações ou recursos

◦ Concluído (Done): Tarefas que foram completamente finalizadas, validadas e que atendem à Definição de Pronto (DoD).

## • Exemplos de Cartões:

    ◦ **Cartão 1: "Cadastro de Novo Equipamento"**

        ▪ **História de Usuário:** "Como um **usuário do sistema**, eu quero **criar um novo equipamento**, para que eu possa **acompanhar o uso e manutenção desse equipamento**".

        ▪ **Proposta de Valor:** Permite ao usuário registrar todos os equipamentos da produção de café no sistema, iniciando o ciclo de controle de vida e manutenção, garantindo a organização do inventário e a qualidade do grão.

        ▪ **Critérios de Aceite:** O cadastro do equipamento deve estar guardado corretamente no banco de dados, e o novo equipamento deve aparecer na lista de equipamentos ativos com todos os seus dados (nome, tipo, data de aquisição, status, etc.).

        ▪ **Definição de Pronto (DoD):** O código de cadastro foi inspecionado, testado unitariamente e integrado com sucesso na versão de desenvolvimento, e a funcionalidade está acessível e operacional na interface do usuário.

        ▪ **Responsável:** [Nome do Membro do Time de Desenvolvimento]

        ▪ **Dependências:** Nenhuma para esta funcionalidade inicial.

    ◦ **Cartão 2: "Edição de Dados do Equipamento"**

        ▪ **História de Usuário:** "Como um **usuário do sistema**, eu quero **editar os dados de um equipamento existente**, para que eu possa **manter as informações atualizadas sobre sua condição e uso**."

        ▪ **Proposta de Valor:** Garante que as informações dos equipamentos sejam sempre precisas e reflitam o estado atual, essencial para decisões de manutenção e descarte, evitando dados desatualizados que podem impactar a produção.

        ▪ **Critérios de Aceite:** O usuário deve conseguir localizar um equipamento, modificar seus campos (exceto o ID), salvar as alterações, e as modificações devem ser persistidas no banco de dados e refletidas na visualização do equipamento.

        ▪ **Definição de Pronto (DoD):** A função de edição foi implementada, testada com diferentes cenários de dados, aprovada pelo Product Owner e integrada ao módulo de gestão de equipamentos.

        ▪ **Responsável:** [Nome do Membro do Time de Desenvolvimento]

        ▪ **Dependências:** O cartão "Visualização da Lista de Equipamentos" deve estar concluído.

    ◦ **Cartão 3: "Visualização da Lista de Equipamentos"**

        ▪ **História de Usuário:** "Como um **usuário do sistema**, eu quero **visualizar uma lista de todos os equipamentos cadastrados**, para que eu possa **ter uma visão geral e rápida do meu inventário**."

        ▪ **Proposta de Valor:** Fornece uma interface centralizada e de fácil acesso para que o usuário possa consultar todos os seus equipamentos, facilitando a identificação e o acompanhamento sem precisar de relatórios complexos.

        ▪ **Critérios de Aceite:** A lista deve exibir os equipamentos cadastrados de forma organizada, permitindo filtros e ordenação por campos relevantes (nome, tipo, status), e os dados exibidos devem corresponder aos dados do banco.

        ▪ **Definição de Pronto (DoD):** A tela de listagem de equipamentos foi desenvolvida, o carregamento dos dados é eficiente, e a interface foi testada em diferentes resoluções e aprovada.

        ▪ **Responsável:** [Nome do Membro do Time de Desenvolvimento]

        ▪ **Dependências:** O cartão "Cadastro de Novo Equipamento" deve estar concluído para que haja dados para exibir.

# 4. Demonstração da Movimentação e Aprovação de Atividades

• Movimentação de Atividades: A movimentação de atividades é um aspecto crucial do quadro visual. Um cartão começa geralmente na lista **"A Fazer (To Do)"**. Quando um desenvolvedor inicia o trabalho em uma funcionalidade, ele move o cartão para a lista **"Em Andamento (Work In Progress)"**. Após a conclusão do desenvolvimento e testes iniciais, o cartão é movido para **"Em Revisão (In Review)"**, onde aguardará a validação do Product Owner ou da equipe de QA. Finalmente, após a aprovação, o cartão é movido para **"Concluído (Done)"**. Se houver algum impedimento, o cartão pode ser movido para **"Bloqueios (Blocked)"**.

    ◦ *Exemplo de Fluxo:* O cartão "Cadastro de Novo Equipamento" é movido de "A Fazer" para "Em Andamento" quando um desenvolvedor começa a codificar essa funcionalidade.

• Aprovação/Reprovação de uma Atividade: A aprovação ou reprovação de uma atividade ocorre principalmente quando o cartão está na fase **"Em Revisão (In Review)"**. O **Critério de Aceite** é fundamental para essa decisão. Tomando o exemplo do cartão **"Inclusão do Equipamento"**, a aprovação ocorreria após a verificação de que "o cadastro do equipamento deve estar guardado corretamente e aparecerá na lista de equipamentos ativos, com todos os seus dados". Se todos esses critérios forem atendidos e a **Definição de Pronto (DoD)** também for satisfeita (código inspecionado, testado e integrado com sucesso), o Product Owner ou um testador aprova a tarefa, movendo o cartão para "Concluído". Caso contrário, se um critério não for atendido (por exemplo, o equipamento não aparece na lista ou os dados estão incorretos), a atividade é reprovada, e o cartão pode ser movido de volta para "Em Andamento" (com comentários para correção) ou para "Bloqueios" se o problema for complexo e exigir mais análise.

# 5. Colaboração do Time de Desenvolvimento e Intermediação do Gerente de Projeto (Scrum Master)

• **Colaboração do Time de Desenvolvimento:** O **Time Scrum** é **auto-organizado** e **autogerenciável**, o que significa que seus membros são responsáveis por decidir a melhor forma de completar o trabalho. No quadro Trello, a colaboração se manifesta através de:

    ◦ **Atualização de Status:** Os membros do time movem os cartões entre as listas para indicar o progresso.

    ◦ **Comentários:** Adição de comentários nos cartões para discutir detalhes, tirar dúvidas, reportar problemas ou fornecer feedback.

    ◦ **Anexos:** Anexar arquivos relevantes, como designs, documentação técnica, resultados de testes ou trechos de código.

    ◦ **Designação de Responsáveis:** Atribuição de membros do time aos cartões para indicar quem está trabalhando em cada tarefa.

    ◦ A **conversa face a face no quadro branco** é um método de comunicação eficaz e eficiente que contribui significativamente para o progresso do projeto e para a **excelência técnica e design** do produto, otimizando a agilidade.

• **Intermediação do Gerente de Projeto (Scrum Master):** O **Scrum Master**, que atua como o gerente de projeto nesta metodologia, tem um papel de líder servidor. Ele facilita o processo e **remove impedimentos** que possam surgir, garantindo que o time possa trabalhar sem interrupções. Suas responsabilidades incluem:

    ◦ **Monitoramento da Lista de "Bloqueios":** O Scrum Master monitora ativamente a lista **"Bloqueios"** para identificar as tarefas que estão paralisadas e entender suas causas.

    ◦ **Assessoria ao Time Scrum:** Ele assessora o Time Scrum na busca por soluções para os impedimentos ou atrasos. Isso pode envolver facilitar a comunicação com stakeholders, obter recursos necessários, resolver conflitos ou ajudar a equipe a encontrar alternativas técnicas.

    ◦ **Garantir o Engajamento e Feedback:** O Scrum Master garante a realização dos eventos Scrum (como a Reunião Diária, Planejamento da Sprint, etc.) e promove um ambiente de engajamento e feedback contínuo.

    ◦ **Parceria com o Product Owner:** Trabalha em parceria direta com o Product Owner em estratégias, prioridades e na resolução de impedimentos.

# 6. Reflexão sobre o Aprendizado da Prática

• **Qual aprendizado obteve ao concluir essa prática?** Ao concluir esta prática de gerenciamento de atividades utilizando um quadro colaborativo Scrum, obtive um aprendizado significativo sobre a **efetividade e a agilidade que ferramentas visuais e colaborativas, como o Trello, proporcionam na gestão de projetos de software**. Minha experiência reforçou a percepção de que a organização clara das tarefas em listas distintas, como "Backlog", "A Fazer", "Em Andamento", "Em Revisão", "Concluído" e "Bloqueios", facilita o acompanhamento do fluxo de trabalho e a identificação de gargalos ou impedimentos.

• **A criação de cartões detalhados**, com **histórias de usuário, propostas de valor, critérios de aceite e Definição de Pronto (DoD)**, demonstrou ser uma maneira eficaz de garantir que todos os envolvidos no projeto tenham uma compreensão compartilhada do que precisa ser feito e do que significa "pronto". A capacidade de designar responsáveis e identificar dependências também ressalta a importância da transparência e da colaboração para o sucesso do projeto.

• **Na minha percepção**, essa prática será **extremamente útil na minha futura profissão**, seja como Product Owner, Scrum Master ou membro de um time de desenvolvimento. A habilidade de montar, gerenciar e colaborar em um quadro Scrum não só otimiza a produtividade e a comunicação dentro da equipe, mas também permite uma **resposta mais rápida às mudanças** e uma **entrega contínua de software funcional** que agrega valor ao cliente. O uso dessas ferramentas colaborativas e visuais é, de fato, fundamental na gestão ágil de projetos de desenvolvimento de sistemas, contribuindo para uma maior efetividade no controle e execução das tarefas

# 8. Referências Bibliográficas

• prsquisa google <https://www.google.com/?hl=pt_BR>

https://www.google.com/search?q=tradutor&oq=tradu&gs\_lcrp=EgZjaHJvbWUqDAgAECMYJxiABBiKBTIMCAAQIxgnGIAEGIoFMgYIARBFGDkyBggCECMYJzISCAMQABhDGIMBGLEDGIAEGIoFMgYIBBBFGD0yBggFEEUYPTIGCAYQBRhAMgYIBxBFGEHSAQgxNzI5ajBqNKgCBrACAfEFfiS7fHy74cg&sourceid=chrome&ie=UTF-8

• Para as informações utilizadas neste documento, as fontes foram os excertos fornecidos das aulas "Aula 1-Métodos ágeis em Projeto de Software.pdf entre outras.