

CURSO ARQUITETURA DE SOFTWARE DISTRIBUÍDO – Atividade Aberta

Disciplina: Princípios de Arquitetura de Software

Prof: Marcelo Werneck Barbosa

Você deverá participar do desenvolvimento de um sistema cujo propósito geral é gerenciar os dados do portfólio de projetos de uma empresa. As necessidades gerais desta aplicação estão descritas no documento da Atividade Prática da Unidade (mesmo escopo da atividade da Unidade I).

O objetivo do trabalho é elaborar histórias de usuário conforme o cenário apresentado.

A realização da atividade terá as seguintes etapas:

1. Ler a Visão Geral do Produto (Escopo), entender as necessidades do cliente e identificar as histórias de usuário a partir dele. O Professor atuará como Product Owner, auxiliando a escrita das histórias e informando sua prioridade para a equipe. A equipe pode e deve consultar por fórum o Product Owner sempre que considerar necessário.
2. As histórias devem ser escritas usando os templates de cartões de história fornecidos.
3. Assinalar a prioridade de cada história. Identificar as histórias mais prioritárias (mínimo duas) que podem ser implementadas na primeira Sprint, de acordo com o tamanho da Sprint definido pela própria equipe, formando o Sprint Backlog.
4. Para as histórias priorizadas na primeira Sprint, detalhar as tarefas a serem realizadas para entregar cada uma das histórias. As tarefas podem ser escritas no verso do cartão ou em uma planilha Excel.