

O paradigma de desenvolvimento será baseado no SCRUM já que esperamos rápidos loops de feedback do cliente.

O SCRUM baseia-se em quatro valores do paradigma ágil:

- Priorização dos indivíduos do time e suas interações, dando menos foco ao processo em si e suas ferramentas. Promove interações efetivas entre membros do time para trazer bons resultados ao projeto.
- Priorização do desenvolvimento do software e seu funcionamento acima de sua documentação: A cada sprint, é necessário um produto entregue funcional através de rápidas entregas. O foco é sempre no desenvolvimento de funções com boa qualidade.
- Grande colaboração com o cliente: SCRUM é projetado para priorizar interações, seja ela dentro dos times ou com os clientes. O time colabora com os stakeholders a fim de valorizar cada vez mais o produto, adaptando-o à visão do stakeholder.
- Rápida respostas a mudanças: Apesar de no scrum os time fazerem vários planos como projetar o sprint, o objetivo final é sempre acrescentar valor ao produto e mudanças são sempre bem-vindas.

As principais etapas do desenvolvimento da metodologia ágil SCRUM são:

Product Backlog(documento)

Trata-se da lista de requisitos e suas prioridades definidas pelo Product Owner, na qual são definidas as funcionalidades a serem entregues ao cliente. Este documento é flexível para atender as necessidades dos clientes.

Arquivo gerado: Requisitos e modelogs de dados.

Recursos: Product Owner, alguma ferramenta CASE.

Funcionalidade	Prioridade
Modelagem de Dados	1
Cadastro e gerenciamento de usuários	2
Cadastro e gerenciamento de treinamento, exercicios, aula e avaliações.	3
Controle Financeiro	4
Layout do sistema	5

Sprint Planning Meeting (reunião)

A reunião de Planejamento da Sprint é uma atividade com duração de 8 horas e da qual participam todos os profissionais todos os profissionais comprometidos com o projeto (Product Owner, Scrum Master, Equipe de Desenvolvimento). Esta reunião é formada por duas etapas: num primeiro momento o Product Owner define a prioridade de serem implementadas (a partir do Backlog); posteriormente, a equipe montará sua própria lista de trabalho (Sprint Backlog) com base no que foi exposto pelo Product Owner. Produto gerado: Tabela de prioridades.

Recursos: Todo time de desenvolvimento, alguma ferramenta CASE.

Sprint Backlog (documento)

A relação dos itens selecionados do Product Backlog serão desenvolvidos no próximo Sprint, esta lista é definida durante a Sprint Planning Meeting na qual a equipe decide o que vai ser realizado em um determinado Sprint.

Esse arquivo deve ser gerado ao fim da etapa.

Recursos: Product Owner, alguma ferramenta CASE.

Sprint (prazo)

A julgar pela duração de um sprint (entre 7 e 30 dias) o nome sprint (corrida) é bem apropriado, a grosso modo um sprint é o desenvolvimento de um incremento de um software a ser entregue em determinado prazo.

Arquivo gerado: Versão funcional do sistema.

Recursos: Equipe de programadores, IDEs.

Daily Scrum (reunião)

A reunião realizada a cada dia de um sprint. Esta reunião tem um conjunto de regras bem rígidas:

- ☐ A reunião começa rigorosamente na hora marcada;
- ☐ Todos podem participar, mas apenas “poucos” podem falar;
- ☐ O encontro tem duração determinada (Time-Box) e dura 15 minutos;
- ☐ A reunião deve acontecer no mesmo local e mesma hora todos os dias;

Durante a reunião, cada membro da equipe responde a três perguntas:

- ☐ O que você tem feito desde ontem?
- ☐ O que você está planejando fazer hoje?
- ☐ Você tem algum problema impedindo você de realizar seu objetivo?

Uma das vantagens das reuniões curtas é que evitam o cansaço causado por reuniões prolongadas e que muitas vezes acabam sendo pouco produtivas.

Também é importante destacar que desta forma garante-se que todos os membros da equipe estarão a par de cada progresso feito durante o projeto.

Recursos: Time de desenvolvimento, nenhuma ferramenta necessária.

Sprint Review (reunião)

Esta reunião tem dois objetivos principais: rever o trabalho concluído e não concluído e apresentar uma demo ao cliente. Dessa forma, a cada sprint o cliente poderá ver uma parte do produto funcionando e participar do processo, fazendo sugestões de melhorias. Normalmente dura 4 horas, em que estão presentes o Product Owner, o Scrum Master e a Equipe.

Recursos: Product Owner, o Scrum Master e a Equipe. Alguns softwares de apresentação podem ser usados como powerpoint; Produto gerado.

Sprint Retrospective (reunião)

Esta reunião tem o objetivo de rever os erros e acertos no sprint realizado. É uma das partes mais importantes do processo, já que nela é possível aprender com os erros e tentar aprimorar o produto. Com isso, é possível obter o que se

procura não se está desenvolvendo software,mas qualquer outro produto.
Normalmente dura 3 horas entre Equipe e Scrum Master.
Recursos: Equipe e Scrum Master.

5 -Elaborar o cronograma com alguma ferramenta CASE que permita fazer o detalhamento do cronograma (ex: MSProject ou Openproj).