

IFAL - Instituto Federal de Alagoas Receitas de Geladeira Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

Relatório de Lições Aprendidas Receitas de Geladeira

Última atualização: 23/12/2021



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

Detalhes do Documento

Documento de documentação das lições aprendidas no projeto.

Nome do projeto: Receitas de Geladeira

Nome do project manager: Ítalo Rodrigo da Silva Arruda

Nome do cliente: Ítalo Rodrigo da Silva Arruda

Data de entrega: 23/12/2021



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

OBJETIVOS

Este documento tem o objetivo de registrar as lições aprendidas pelos alunos no projeto Receitas de Geladeira, de modo a aperfeiçoar principalmente os processos de gerenciamento de projeto.

PLANEJADO X REALIZADO

OS OBJETIVOS FORAM ATINGIDOS?

- 1. O Projeto atendeu o escopo? Sim, o projeto atendeu o que foi proposto a ser feito nesses dois primeiros sprints.
- 2. O Projeto foi entregue dentro do prazo?
- 3. Os níveis de qualidade foram adequados?
- 5. Que riscos se materializaram?
- 6. O seu tratamento foi adequado?

PROCESSOS DE GERENCIAMENTO DE PROJETOS

PONTOS FORTES

Envolvimento das equipes no projeto.

Estar sempre aberto a mudanças nas suas determinadas áreas.

Organização nas tarefas.

PONTOS FRACOS

Prazo curto nas entregas das tarefas.

Dificuldades em conciliar o estudo das novas plataformas e linguagens e cumprir as atividades



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

Recomendações

É necessário que tenha uma "tarefa" final para o sprint, já que as atividades feitas diariamente são consideradas "pequenas", e elas poderiam fazer parte de um objetivo maior no final do sprint. Dessa forma, as equipes não ficariam perdidas e saberiam como está o andamento do sprint.

Seria de suma importância também um maior tempo para resolução das atividades propostas, principalmente, naquelas que envolvem assuntos desconhecidos.

A comunicação entre os grupos é fundamental para que não haja falta de organização.

Distribuir melhor os integrantes nas equipes, para que não haja uma sobrecarga em determinadas áreas.

Sugestões

Os integrantes das equipes sugeriram ideias para possíveis projetos futuros, foram eles:

- Blog de análise/críticas de jogos, filmes e séries.
- Jogos.
- Aplicativo de leitura.
- Aplicativo de gestão de tempo.
- Projeto da freguência.



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

Lições aprendidas a serem adotadas para os próximos projetos

- Melhorar o trabalho em equipe (verificar a participação dos integrantes durante o projeto e caso não estejam sendo produtivos trocar os membros de área);
- A falta de conhecimento em algumas e o curto espaço de tempo para aprender dificultou a elaboração das tarefas diárias;
- As reuniões diárias foram fundamentais;
- Aumentar o prazo de entrega das atividades;
- Distribuir melhor os integrantes entre as equipes de acordo com a demanda que a área exige;
- Diminuir as demandas de atividades semanais;
- Melhorar a divisão de tarefas para os integrantes do grupo;
- Colocar um objetivo final que será realizado ao cumprir as tarefas dos sprints;
- Aumentar a cooperação de alguns membros da equipe;
- Aumentar a comunicação entre os grupos.