Projeto Integrador 3º Semestre - DSM

**Disciplinas:**

Gestão Ágil de Projeto de Software

Banco de Dados Não Relacional

Desenvolvimento Web III

**Professores:**

Renato Cividini Matthiesen

Thiago Mendes

Orlando Saraiva do Nascimento Junior

**Grupo(n) / Nome da Empresa:**

**Sistema:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Integrantes** | **Papel Principal** |
| Felipe Rafael Rocha | Back-end |
| Fernanda Maciel Palma | Front-end |
| Jamila Moraes Cardoso | Scrum Master |
| Patrick E. Beck Franzini | Banco de dados |
| Rafaela C. Lemes | Full Stack |
| Valdir Garcia | Documentação |

**Fatec Araras**

**2025**

FICHA DE CONTROLE - PROJETO INTERDISCIPLINAR

DISCIPLINA CHAVE: Gestão Ágil de Projetos - PI III

PROFESSOR: Renato Cividini matthiesen

GRUPO: Nome do grupo SEMESTRE: Escolher um item.

TÍTULO DO PROJETO: SSU – xxx

DATA DA APRESENTAÇÃO: xxx

NOTA:

INTEGRANTES DO GRUPO: Nome grupo

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Nota Individual |
| Felipe Rafael Rocha |  |
| Fernanda Maciel Palma |  |
| Jamila Moraes Cardoso |  |
| Patrick E. Beck Franzini |  |
| Rafaela C. Lemes |  |
| Valdir Garcia |  |

Araras, 13 de setembro de 2025

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Professor Renato Cividini Matthiesen

**Sumário**

[1. Gestão Ágil de Projeto de Software 4](#_Toc177394246)

[1.1 Apresentação do projeto e considerações sobre a empresa (fictícia) que está desenvolvendo o sistema 4](#_Toc177394247)

[1.2 Visão do produto 5](#_Toc177394248)

[1.3 Persona + Mapa de Empatia 5](#_Toc177394249)

[1.4 Canvas do projeto/produto 5](#_Toc177394250)

[1.5 Mapa mental do sistema 6](#_Toc177394251)

[1.6 *Backlog* do Produto 6](#_Toc177394252)

[1.7 *Backlog* dos *Sprints* 7](#_Toc177394253)

[1.8 Entregáveis – *Minimum Viable Product* (MVP) 7](#_Toc177394254)

[1.9 Retrospectiva dos *Sprints* 8](#_Toc177394255)

[1.10 Retrospectiva do Projeto. 8](#_Toc177394256)

[2. Desenvolvimento Web III 8](#_Toc177394257)

[2.1 xxx 9](#_Toc177394258)

[2.2 xxx 9](#_Toc177394259)

[2.3 xxx 9](#_Toc177394260)

[3. Banco de dados Não Relacional 9](#_Toc177394261)

[3.1 xxx 9](#_Toc177394262)

[3.2 xxx 9](#_Toc177394263)

[4. Considerações Finais 10](#_Toc177394264)

[Referências Bibliográficas 10](#_Toc177394265)

[Anexo I - Diário de bordo 12](#_Toc177394266)

[Anexo II – Cronograma efetivo 12](#_Toc177394267)

[Anexo III – Evidências 12](#_Toc177394268)

# Gestão Ágil de Projeto de Software

A gestão ágil de projetos (Agile Project Management – APM) corresponde a uma abordagem incremental e iterativa, amplamente aplicada à condução de projetos em contextos dinâmicos e complexos, como o desenvolvimento de software e produtos inovadores. Essa metodologia consiste em dividir o projeto em ciclos menores, denominados iterações ou sprints, que são organizados em fases contínuas de planejamento, execução e revisão. Esse modelo proporciona maior capacidade de adaptação às mudanças, além de favorecer a melhoria progressiva do produto.

A metodologia ágil enfatiza a colaboração entre equipes, a capacidade de adaptação e o retorno constante dos stakeholders, com o objetivo de entregar valor de forma contínua ao longo de todo o projeto. Esse processo favorece uma maior sintonia entre as necessidades do cliente e os resultados produzidos.

Conforme destaca Coutinho (2019), a agilidade deve ir além do nível tático e ser incorporada também à estratégia organizacional. O autor reforça a relevância de desenvolver uma mentalidade ágil (agile mindset), que representa um diferencial competitivo ao estimular mudanças estruturais, culturais e de liderança dentro das organizações, assegurando, assim, a sustentação de práticas ágeis de maneira efetiva.

A sétima edição do Guia PMBOK, elaborada pelo Project Management Institute (PMI), trouxe uma renovação conceitual significativa em comparação às versões anteriores. Ao invés de seguir estritamente modelos baseados em processos e áreas de conhecimento, o novo guia fundamenta-se em princípios orientadores e domínios de desempenho, permitindo maior flexibilidade na adoção de abordagens ágeis, preditivas ou híbridas, conforme o contexto do projeto.

Entre os princípios mais relevantes do PMBOK 7 está o compromisso com a geração de valor para o cliente, o que reforça a compatibilidade com os fundamentos da filosofia ágil. O documento reconhece que não há um único modelo ideal para gerenciamento de projetos, e defende a personalização da abordagem conforme as particularidades do ambiente e das partes interessadas. Desse modo, a gestão ágil passa a ser reconhecida como uma estratégia eficaz, sobretudo em cenários marcados por complexidade, incerteza e rápida evolução.

## 1.1 Apresentação do projeto e considerações sobre a empresa (fictícia) que está desenvolvendo o sistema

A Morgan Devs é uma empresa constituída por uma equipe multidisciplinar com alunos do terceiro semestre da instituição do Centro Paula Souza -Fatec Araras, organizada como um time ágil seguindo os preceitos do Scrum, conforme orientado pelo Guia SBOK (ScrumStudy, 2016). Atuando com foco no desenvolvimento colaborativo, incremental e iterativo de software, a equipe visa entregar soluções tecnológicas inovadoras, de alta qualidade e alinhadas às necessidades reais dos usuários. Nossa missão é promover a inovação contínua por meio da combinação entre criatividade e excelência técnica, enquanto nossa visão é nos tornarmos referência em soluções que impulsionem negócios de forma escalável e sustentável. Com valores centrados na transparência, ética profissional e na entrega de valor, a Morgan Devs atua de forma colaborativa, adaptativa e comprometida com a melhoria contínua, respeitando os papéis e cerimônias do framework Scrum, como planejamento de sprints, reuniões diárias, revisões e retrospectivas, para garantir entregas eficazes e incrementais ao longo do ciclo de vida do projeto.

## 1.2 Visão do produto

Este documento apresenta a visão do produto referente ao sistema de gerenciamento de eventos. O sistema permite a organização de eventos de forma estruturada, oferecendo funcionalidades de controle de convidados, fornecedores, cronograma e check-list personalizado.

## 1.3 Persona + Mapa de Empatia

Elaborar a persona e/ou mapa de empatia para o perfil de clientes/usuários.

Sugestão de bibliografia:

BUZAN, T. **Mapas Mentais Para os Negócios**: Revolucione Sua Atividade Empresarial e a Maneira Como Você Trabalha. São Paulo: Cultrix, 2017.

CAROLI, P. **Direto ao ponto: criando produtos de forma enxuta**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2015.

## 1.4 Canvas do projeto/produto

Elaborar o Business Model Canvas do projeto.

Sugestão de bibliografia:

CAMARGO, R. **PM Visual**: Project Model Visual – Gestão de projetos simples e eficaz. 2. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

OSTERWALDER, A. **Business model generation: inovação em modelos de negócios**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2011.

SEBRAE, **CANVAS: Como estruturar seu modelo de negócio**. SEBRAEPR**,** 2024. Disponível em: <https://www.sebraepr.com.br/canvas-como-estruturar-seu-modelo-de-negocios/>. Acesso em: 25 maio 2024.

## 1.5 Mapa mental do sistema

Elaborar um mapa mental do projeto

Sugestão de bibliografia:

BUZAN, T. **Mapas Mentais Para os Negócios**: Revolucione Sua Atividade Empresarial e a Maneira Como Você Trabalha. São Paulo: Cultrix, 2017.

CAMARGO, R. **PM Visual**: Project Model Visual – Gestão de projetos simples e eficaz. 2. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

## 1.6 *Backlog* do Produto

Apresentar o backlog do produto conforme definido na ferramenta de software (Trello, por exemplo). Atenção que esta etapa exige que seja apresentado todo o escopo distribuído em requisitos funcionais e não funcionais em formato de estórias de usuário.

Sugestão de bibliografia:

MATSUMOTO, Mayra, **MVP**: a forma eficiente de criar, validar e comercializar um novo produto ou serviço, Kindle: Amazon.com, 2020.

SUTHERLAND, J. **Scrum**: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. Rio de Janeiro: Sextante, 2019.

SCRUMSTUDY, **Guia SBOK: Guia para o Conhecimento em Scrum**, Arizona, EUA: SCRUMstudy, 2016. <https://www.Scrumstudy.com/SBOK/SCRUMstudy-SBOK-Guide-2016-Portuguese.pdf>. Acesso em: 08 mar. 2024.

## 1.7 *Backlog* dos *Sprints*

Apresentar o *Backlog* dos Sprints conforme desenvolvido nas seis semanas de atividades de planejamento e desenvolvimento do projeto.

Sugestão de bibliografia:

SUTHERLAND, J. **Scrum**: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. Rio de Janeiro: Sextante, 2019.

SCRUMSTUDY, **Guia SBOK: Guia para o Conhecimento em Scrum**, Arizona, EUA: SCRUMstudy, 2016. <https://www.Scrumstudy.com/SBOK/SCRUMstudy-SBOK-Guide-2016-Portuguese.pdf>. Acesso em: 08 mar. 2024.

## 1.8 Entregáveis – *Minimum Viable Product* (MVP)

Apresentar as diferentes versões dos MVPs do produto em formato de entregáveis realizados durante as seis semanas de atividades do projeto.

Sugestão de bibliografia:

MATSUMOTO, Mayra, **MVP**: a forma eficiente de criar, validar e comercializar um novo produto ou serviço, Kindle: Amazon.com, 2020.

RIES, E. **A Startup Enxuta.** São Paulo: Editora Leya, 2019.

SUTHERLAND, J. **Scrum**: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. Rio de Janeiro: Sextante, 2019.

SCRUMSTUDY, **Guia SBOK: Guia para o Conhecimento em Scrum**, Arizona, EUA: SCRUMstudy, 2016. <https://www.Scrumstudy.com/SBOK/SCRUMstudy-SBOK-Guide-2016-Portuguese.pdf>. Acesso em: 08 mar. 2024.

## 1.9 Retrospectiva dos *Sprints*

Apresentar as reflexões e revisões do projeto realizado durante o ritual de retrospectiva dos Sprints.

Sugestão de bibliografia:

SUTHERLAND, J. **Scrum**: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. Rio de Janeiro: Sextante, 2019.

SCRUMSTUDY, Guia SBOK: Guia para o Conhecimento em Scrum, Arizona, EUA: SCRUMstudy, 2016. <https://www.Scrumstudy.com/SBOK/SCRUMstudy-SBOK-Guide-2016-Portuguese.pdf>. Acesso em: 08 mar. 2024.

## 1.10 Retrospectiva do Projeto.

Apresentar as reflexões e revisões do projeto realizado durante o ritual de retrospectiva do projeto.

Sugestão de bibliografia:

SUTHERLAND, J. **Scrum**: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. Rio de Janeiro: Sextante, 2019.

SCRUMSTUDY, Guia SBOK: Guia para o Conhecimento em Scrum, Arizona, EUA: SCRUMstudy, 2016. <https://www.Scrumstudy.com/SBOK/SCRUMstudy-SBOK-Guide-2016-Portuguese.pdf>. Acesso em: 08 mar. 2024.

# Desenvolvimento Web III

xxx

## xxx

xxx.

## xxx

xxx.

## xxx

xxx

# Banco de dados Não Relacional

xxx.

## xxx

xxx.

## xxx

xxx

# Considerações Finais

Conclusão: Concluir o trabalho e destacar aprendizados

Contribuições Individuais: Descrever as contribuições individuais de cada membro da equipe

# Referências Bibliográficas

AMARAL, D. C. et al. **Gerenciamento Ágil de Projetos**: aplicações em produtos inovadores. São Paulo: Saraiva, 2011.

BROWN, T. ***Desing thinking*:** uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**.** Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2020.

BUZAN, T. **Mapas Mentais Para os Negócios**: Revolucione Sua Atividade Empresarial e a Maneira Como Você Trabalha. São Paulo: Cultrix, 2017.

CAROLI, P. **Direto ao ponto: criando produtos de forma enxuta**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2015.

CAMARGO, R. **PM Visual**: Project Model Visual – Gestão de projetos simples e eficaz. 2. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

COUTINHO, Heitor. **Da estratégia ágil aos resultados**. São Paulo: Saraiva, 2019.

CRUZ, F. PMO Ágil: **Escritório Ágil de Gerenciamento de Projetos**. São Paulo: BRASPORT, 2016.

CRUZ, F. **SCRUM e Agile em Projetos Guia Completo**: conquiste sua certificação e aprenda a usar métodos ágeis no seu dia a dia. 2 ed. São Paulo: Brasport, 2018.

CRUZ, F. **Scrum e PMBOK unidos no Gerenciamento de Projetos**. São Paulo: Brasport, 2013.

MATSUMOTO, Mayra, **MVP**: a forma eficiente de criar, validar e comercializar um novo produto ou serviço, Kindle: Amazon.com, 2020.

OSTERWALDER, A. **Business model generation: inovação em modelos de negócios**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2011.

PMI. **Guia PMBOK®**: U**m Guia para o Conjunto de Conhecimentos em Gerenciamento de Projetos**. 7ª. ed. Pennsylvania: PMI, 2021.

PMI. **Guia de Prática Ágil**. EUA: Project Management Institute, 2018.

RIES, E. **A Startup Enxuta.** São Paulo: Editora Leya, 2019.

SBROCCO, Jose. H. T. C.; MACEDO, Paulo C. de. **Metodologias ágeis: Engenharia de Software sob medida**. São Paulo: Érica, 2012.

SEBRAE, CANVAS: Como estruturar seu modelo de negócio. **SEBRAEPR,** 2024. Disponível em: <https://www.sebraepr.com.br/canvas-como-estruturar-seu-modelo-de-negocios/>. Acesso em: 25 maio 2024.

SCRUMSTUDY, **Guia SBOK: Guia para o Conhecimento em Scrum**, Arizona, EUA: SCRUMstudy, 2016. <https://www.Scrumstudy.com/SBOK/SCRUMstudy-SBOK-Guide-2016-Portuguese.pdf>. Acesso em: 08 mar. 2024.

SUTHERLAND, J. **Scrum**: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. Rio de Janeiro: Sextante, 2019.

SUTHERLAND, J. J. **Scrum**: guia prático, Sextante, Rio de Janeiro, 2020.

# Anexo I - Diário de bordo

Link

# Anexo II – Cronograma efetivo

# Anexo III – Evidências

Link Live, participantes externos, prints.