

# Projeto de Intervenção

**Nome:** Julia Bez Schiavoni Guarnieri

**RGM:** 36843857

**Qual situação-problema você escolheu para criar o seu projeto de intervenção?**

- Situação-problema 1
- Situação-problema 2
- Situação-problema 3

**A Situação-Problema escolhida:**

A Situação-Problema escolhida trata da criação de um aplicativo para uma loja de cupcakes gourmet. O cliente deseja vender seus produtos pela internet com foco em usabilidade, visual atrativo e funcionalidades como vitrine, pedidos online, pagamentos e acompanhamento de entrega.

**Objetivo:**

Desenvolver uma proposta inicial para o aplicativo, com histórias de usuário, backlog e requisitos, de forma ágil e centrada nas necessidades do cliente.

**Revisão de Conceito:**

Foram utilizados conceitos de requisitos ágeis, histórias de usuário, backlog de produto, critérios de aceitação, regras de negócio, priorização, e técnicas de elicição de requisitos com base em personas. Além disso, a importância de fluxos de trabalho, wireframes e prototipação foi considerada.

## Metodologia:

Utilizei a abordagem ágil baseada em Scrum. Foram criadas histórias de usuário com base em personas e nas funcionalidades essenciais. As histórias foram agrupadas por afinidade e organizadas em backlog priorizado. A ferramenta Trello foi simulada para o gerenciamento.

## Tempo:

Análise do briefing e levantamento de requisitos: 1h.

Criação das histórias de usuário: 2h.

Organização por afinidade e criação do backlog: 1h.

Total estimado: 4 horas.

## Procedimento e material utilizado:

Leitura do briefing (cliente e contexto da loja de cupcakes).

Levantamento das funcionalidades principais: cadastro, login, catálogo, carrinho, pagamento, rastreamento.

Agrupamento por temas (Ex: cadastro, compra, administração).

Elaboração de backlog de produto com priorização e estimativa de esforço.

Ferramentas utilizadas: Word para documentação, Lucidchart para rascunhos e organização lógica.

## Resultado e discussão:

O projeto resultou em uma especificação ágil inicial clara e bem estruturada, com foco no usuário. As histórias de usuário facilitaram a visualização das funcionalidades essenciais e seus benefícios.

O backlog de produto permitiu a priorização das entregas com base no valor para o cliente. A atividade demonstrou a importância da empatia com o cliente e do pensamento sistêmico para evitar falhas no desenvolvimento.

Esse material servirá de base para as próximas fases do projeto, como prototipação, modelagem UML e implementação.