O ciclo de vida de produção a ser usado, será o modelo espiral, pois neste modelo o projeto pode ser desenvolvido com flexibilidade de adaptação, assim o software pode ser repartido e ter módulos e componentes individuais sendo evoluídos em ritmo diferente dos demais.

O projeto passará a todo momento por planejamento, avaliação de riscos, monitoramento e controle de resultados e execução, assim podendo ser usado durante o seu desenvolvimento, e garantindo melhorias no projeto.

O desenvolvimento não é linear, sendo assim é possível ir e voltar nas etapas como modelagem, construção e teste a qualquer momento, visando garantir a aderência do software aos requisitos do que seguindo com um plano traçado no início.

O projeto envolve negociações constantes em busca de ganho mútuo.

O planejamento é feito definindo atividades de trabalho, distribuindo tarefas e definindo prazos.

A verificação é feita avaliando a qualidade técnica e percebida pelo cliente.

Análise de riscos é feita de maneira a avaliar impactos e probabilidades de problemas no projeto.

A execução a realização das outras etapas.

SCRUM

Scrum poderia ser aplicado ao projeto, pois o modelo espiral que foi o escolhido para a realização do projeto é um método ágil.

Organização de equipe

A equipe seria organizada da seguinte maneira:

- Product Owner(PO)

É o responsável por garantir o retorno do investimento e também por conhecer as necessidades do(s) cliente(s).

- ScrumMaster(SM)

É responsável por remover os impedimentos do time, por garantir o uso do Scrum e por proteger o time de interferências externas.

É único por time, porém pode estar presente em diversos times.

- Time

Composto por varias pessoas, que devem ter múltiplas competências para lidar com todas as tarefas do desenvolvimento.

Eles definem metas, se auto gerenciam e produzem o produto com qualidade para o cliente.