**Lições Aprendidas**

**Fábrica de Software:**

- “Um processo estruturado, controlado e melhorado de forma contínua, considerando abordagens de engenharia industrial, orientado para o atendimento a múltiplas demandas de natureza e escopo distintas, visando à geração de produtos de software, conforme os requerimentos documentados dos usuários e/ou cliente, da forma mais produtiva e econômica possível”.

- Segundo o PMBOK, projeto é um empreendimento realizado para criar um produto ou serviço único. O projeto se caracteriza por temporalidade e resultado, serviço ou produto único e elaboração progressiva. Esta definição representa perfeitamente o produto de uma Fábrica de Software.

**Scrum:**

- Scrum é uma [metodologia ágil](http://www.desenvolvimentoagil.com.br/xp/manifesto_agil) para gestão e planejamento de projetos de software.

- No Scrum, os projetos são dividos em ciclos (tipicamente mensais) chamados de **Sprints**. O **Sprint** representa um Time Box dentro do qual um conjunto de atividades deve ser executado. [Metodologias ágeis](http://www.desenvolvimentoagil.com.br/xp/manifesto_agil) de desenvolvimento de software são iterativas, ou seja, o trabalho é dividido em iterações, que são chamadas de Sprints no caso do Scrum.

- As funcionalidades a serem implementadas em um projeto são mantidas em uma lista que é conhecida como [Product Backlog](http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/product_backlog). No início de cada Sprint, faz-se um [Sprint Planning Meeting](http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/sprint_planning_meeting), ou seja, uma reunião de planejamento na qual o [Product Owner](http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/product_owner) prioriza os itens do [Product Backlog](http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/product_backlog) e a equipe seleciona as atividades que ela será capaz de implementar durante o Sprint que se inicia. As tarefas alocadas em um Sprint são transferidas do [Product Backlog](http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/product_backlog) para o [Sprint Backlog](http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/sprint_backlog).

**Open Up:**

- Processo de desenvolvimento de software

- Modelo de desenvolvimento ágil de desenvolvimento

Tem como características:

- Balancear as prioridades para maximizar o valor dos interessados

- Colaborar para alinhar interesses e compartilhar entendimento

- Focar na articulação da arquitetura para facilitar a colaboração técnica, reduzir o risco, e minimizar o sucateamento e o retrabalho.

- Evoluir continuamente para reduzir riscos, demonstrar resultados, e ganhar feedback do cliente.

**UML:**

- UML é uma linguagem que define uma série de artefatos que nos ajuda na tarefa de modelar e documentar os sistemas orientados a objetos que desenvolvemos.

- Ela possui nove tipos de diagramas que são usados para documentar e modelar diversos aspectos dos sistemas.

- A maioria dos problemas encontrados em sistemas orientados a objetos tem sua origem na construção do modelo, no desenho do sistema.

**Desenvolvendo o projeto**

- Aprendemos que para que o projeto seja desenvolvido seguindo o framework Scrum devemos trabalhar em equipe, realizando as entregas dos artefatos produzidos dentro de um determinado prazo.