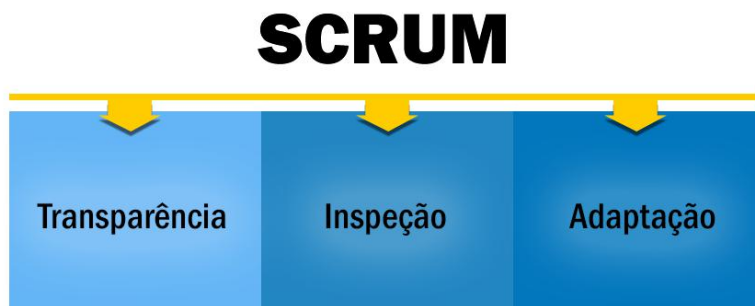


APLICAÇÃO DO SCRUM NO PROJETO SQUAD II – RIFEIROS.

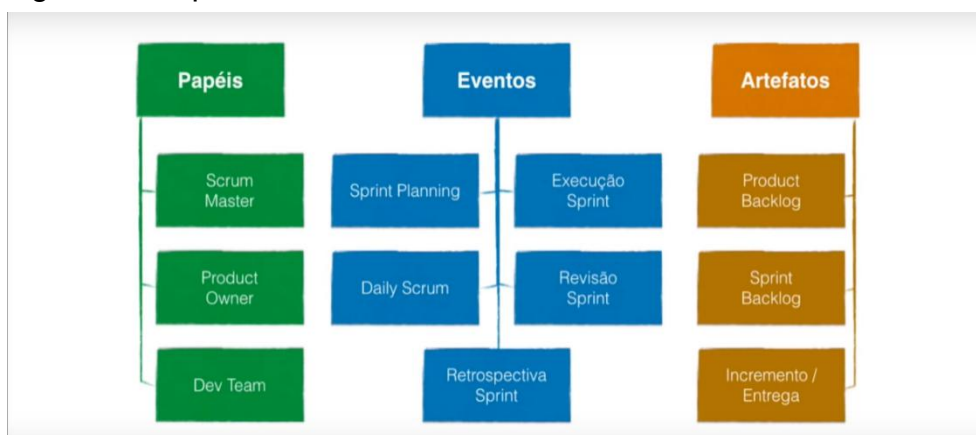
Optou-se por utilizar o Scrum como metodologia ágil para desenvolvimento do projeto, tendo como embasamento, os fundamentos do Scrum representados na Figura 1 e as Práticas Fundamentais do Scrum, representadas na Figura 2.

Figura 1 - Representativa dos Fundamentos do Scrum.



Fonte: Scrum Academy (<https://www.scrum.as/>).

Figura 2 - Representativa das Práticas Fundamentais do Scrum.



Fonte: Adaptado de Scrum Academy (<https://www.scrum.as/>).

1. PAPÉIS

Quadro 01 - Papéis do Scrum no Projeto A3.

Scrum Master	- Luis Gustavo Braga Bernardes
Product Owner	- Hewerton Santiago (Prof. orientador e Líder do Inova Lab) - Edmilson Ferreira (Prof. orientador) - Dayana Keitty (Prof. orientadora)
Dev. Team.	-Izabella Fernanda Silva Veloso; -João Pedro Oliveira Santos; -Luiz Guilherme Mendes Pedrosa; -Marcelo Rodrigues Araújo Filho; -Miguel Elias Dias; -Paulo Roberto Bernardes Pereira;



	-Sarah Ferreira Lemes de Souza.
--	---------------------------------

Fonte: Elaborado pelos autores.

2. EVENTOS

2.1 Scrum Meeting

Quadro 02 - Scrum Meeting do Projeto.

ID	TAREFA	SEG	TER	QUA	QUI	SEX
01	BRAINSTORMING					
02	DEFINIÇÃO DA IDEIA					
03	ELABORAÇÃO DO PLANO DE PROJETO					
04	CRIAR PROTÓTIPO/DESENVOLVER O PROJETO					
05	ENTREGAR O PROJETO					
06	APRESENTAR O PROJETO					

Fonte: Elaborado pelos autores.

2.2 Daily Scrum

De acordo com as orientações da Organização Mundial da Saúde (OMS) sobre o distanciamento social, diante da COVID-19, as reuniões diárias foram realizadas on-line por meio das tecnologias Zoom, Google Meet e WhatsApp. Essas reuniões foram realizadas às quintas-feiras no horário de 18:00 às 18:30. Nessas reuniões discutiu-se o que já foi feito, o que ainda está em andamento e o que ainda falta para fazer. O intuito dessas reuniões diárias é aprimorar as comunicações, auxiliando na identificação de possíveis problemas, promovendo tomadas de decisão rápidas e melhorando o nível de conhecimento de todos os envolvidos, assim, podendo concluir o projeto com sucesso.

3. ARTEFATOS

3.1 Product Backlog

Quadro 02 - Product Backlog do Projeto.

ITEM DE BACKLOG	DESCRIÇÃO	PRIORIDADE
1	Brainstorming	Alta
2	Definição da Ideia	Alta
3	Distribuição de tarefas	Média
4	Reunião de alinhamento	Baixa
5	Realização das atividades	Alta
6	Reunião de alinhamento	Baixa
7	Revisão da documentação	Média



8	Finalização do projeto	Alta
9	Conferência dos arquivos	Média
10	Entrega do Projeto	Alta
11	Apresentação	Alta

Fonte: Elaborado pelos autores.

3.2 Sprint Backlog Semanal

Período: 20/09/2021 à 01/10/2021

ID	ITEM DE BACKLOG	SEG	TER	QUA	QUI	SEX
1	Brainstorming					
2	Definição da Ideia					

Período: 04/10/2021 à 15/10/2021

ID	ITEM DE BACKLOG	SEG	TER	QUA	QUI	SEX
3	Distribuição de tarefas					
4	Reunião de alinhamento					

Período: 18/10/2021 à 29/10/2021

ID	ITEM DE BACKLOG	SEG	TER	QUA	QUI	SEX
4	Realização das atividades					
5	Reunião de alinhamento					

Período: 01/11/2021 à 12/11/2021

ID	ITEM DE BACKLOG	SEG	TER	QUA	QUI	SEX
6	Realização das atividades					
7	Revisão da documentação					

Período: 15/11/2021 à 26/11/2021

ID	ITEM DE BACKLOG	SEG	TER	QUA	QUI	SEX
8	Finalização do projeto					
9	Conferência dos arquivos					

Período: 29/11/2021 à 03/11/2021

ID	ITEM DE BACKLOG	SEG	TER	QUA	QUI	SEX
10	Entrega do Projeto					
11	Apresentação					



3.3 Incremento/Entrega

Logo após a definição das Sprints BackLog e das *Daily Scrum* foram estabelecidas em grupo juntamente com o Product Owner, Scrum Master e Dev.Team tais melhorias que serão implementadas em próximas versões que estarão disponíveis no projeto. Como por exemplo, Implementação da funcionalidade Controle de Rotas, o aprimoramento da interface, o implementando temas diferentes,

Implementação do setor de cadastro para clientes e produtos;

Substituir o setor de “Anotação de vendas”, por um sistema de vendas mais completo;

Criar versões do aplicativo para outros sistemas operacionais.

4. FERRAMENTA TRELLO E O CANVAS

O grupo optou por utilizar a ferramenta Trello, de acordo com a figura 3. A ferramenta oferece um desenvolvimento mais ágil e produtivo, entre suas principais características é notória a forma de organização de tarefas e a capacidade de colocar tarefas em um determinado local, sem ter a necessidade de utilizar outras ferramentas.

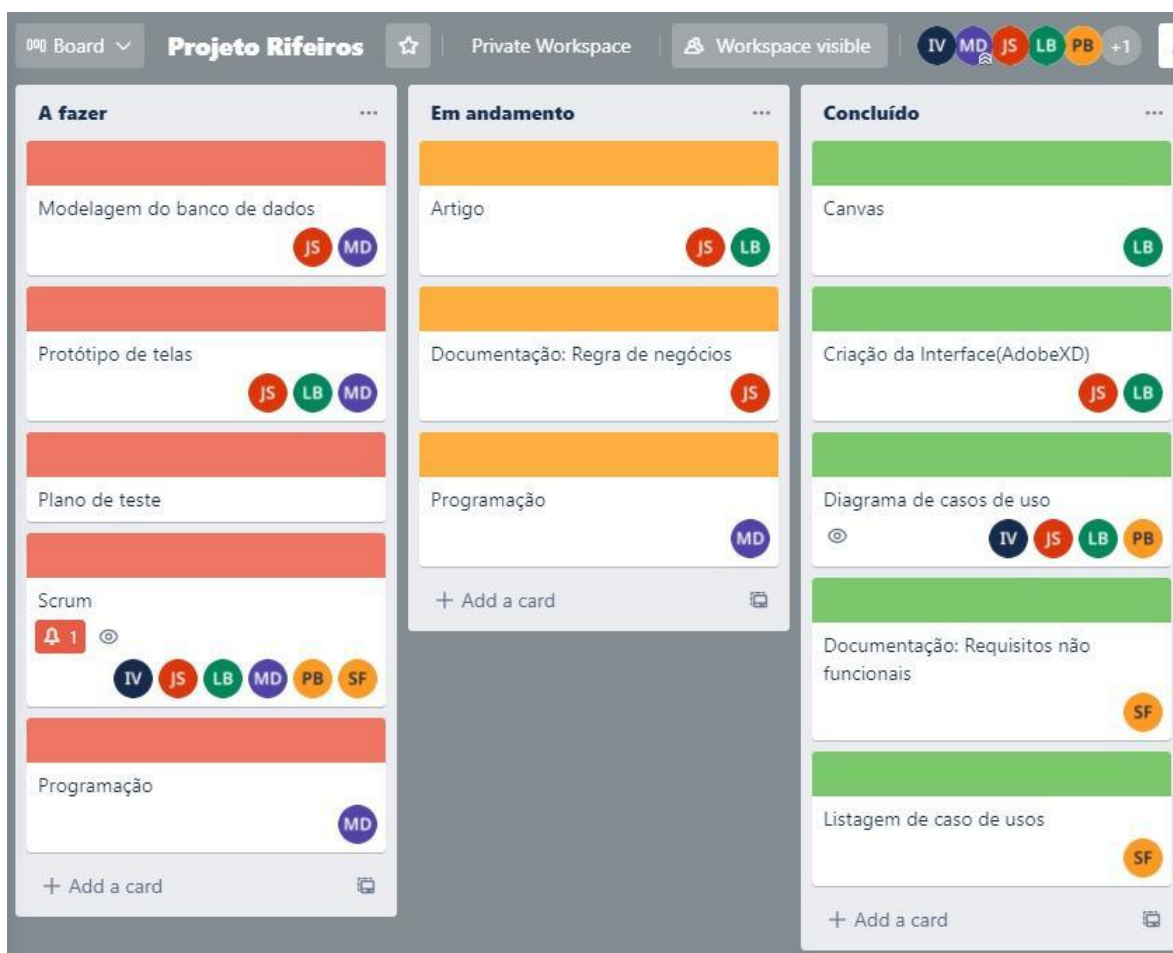


Figura 3 - Representativa da tela inicial da ferramenta Trello no Projeto A3.

Fonte: Elaborado pelos autores.



Já a Figura 4, é a representativa do CANVAS do projeto. Pode-se observar os componentes como: parceiros-chave, recursos-chave, atividades-chave, estrutura de custos, segmentação de mercado, entre outros.

Figura 4 - Representativa do Canvas do Projeto.

Quais os tipos de usuários estarão no projeto? Dono de rifa; Colocador; Fornecedor; Outros;	Contribuições esperadas da ferramenta: Informatização de cadastros de clientes; Informatização de cadastros de produtos; Otimizar vendas.	Objetivo Geral do App/sistema: Aplicativo com intuito de informatizar informações de cadastro vendedores viajantes (Rifeiros), dados de estoque e anotação de vendas, com intuito de otimizar esses processos.	Desafios e Riscos do app/sistema: Gerenciar de forma segura as informações de cadastro dos usuários; Adaptação ao desenvolvimento mobile;	Quais análises estatísticas e estratégicas podem ser feitas com o uso do app/sistema? Quantidade dos profissionais envolvidos na rifa; Informações pessoais dos profissionais envolvidos na rifa; Cargo dos profissionais envolvidos na rifa.
Quais os casos de uso estarão no projeto? Realizar login; anotação de venda; pesquisar venda; configurações; ajuda; perfil; alterar perfil; sair da conta; confirmar saída; gerenciar estoque; adicionar produto; salvar no estoque.			Desafios e Riscos das análises de dados que serão viabilizadas: Recepção de dados por locais e sistemas diferentes.	
Quais os dados são administrados no projeto? Dados de dono de rifa; fornecedor; colocador; outros; vendas; produtos.			Desafios e Riscos da(s) Ferramenta(s): Aprendizado da framework Xamarin,	
Quais os trabalhos relacionados a esta proposta? -Unifaccamp, computação. Desenvolvimento de aplicativo de vendas para dispositivos móveis com sistema Android (Relatório de Atividade Técnica Profissional. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/272897306_Developing_mobile_applications_for_android_devices_using_android_studio . Acesso em: 02 Dezembro 2013 -Office, Microsoft. Microsoft Excel. Versão 2019 (16.0). Disponível em: https://www.office.com/launch/excel?ui=en-US&rs=BR&auth=1 - 24 de setembro de 2018.		Referências Científicas para o problema: JORNAL CIDADE. Livro mostra a importância histórica dos "rifeiros" em Lagoa da Prata. Disponível em: https://www.jornalcidademg.com.br/livro-mostra-a-importancia-historica-dos-rifeiros-em-lagoa-da-prata/ . Acesso em 15 out 2021.	Referências Científicas para a(s) Ferramenta(s): MEDEIROS, Ernani. Desenvolvendo software com UML 2.0. São Paulo: Pearson Education, 2004. PRESSMAN, Roger; MAXIM, Bruce. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 8a. Ed. Bookman, 2016. RAMAKRISHNAN, Raghu; GEHRKE, Johannes. Sistemas de gerenciamento de bancos de dados. 3. edição. Porto Alegre: Bookman, 2007. Template desenvolvido por: Prof. Dr. Flávio Souza Lattes: http://lattes.cnpq.br/4111795897515753 Profa. Msc. Rafaela Moreira Lattes: http://lattes.cnpq.br/1207202817257723 Profa. Dra. Samara Leal Lattes: http://lattes.cnpq.br/4918443884503278	