

Projeto “Como podemos fazer melhor?”

1. Integrantes do Grupo

Carolina Ferreira, Henrique Schultz, João Sbroglio, Luiza Heller, Mateus Caçabuena

2. ETAPA 1 - A Situação Problemática

Durante nossa participação nos projetos da AGES, identificamos uma situação recorrente: a **falta de nivelamento técnico, prático e de gestão entre os estudantes**, especialmente entre os diferentes níveis (I, II, III e IV). Essa disparidade gera insegurança, desorganização e sobrecarga para alguns integrantes, além de impactar diretamente a produtividade e a qualidade dos projetos.

A escolha dessa problemática se deu por dois motivos principais:

1. O grupo vivenciou diretamente essas dificuldades, principalmente durante a Sprint 0, momento inicial onde a equipe deveria se organizar e se preparar.
2. O problema foi reforçado por relatos de colegas de outras edições da AGES, indicando que se trata de uma questão estrutural e recorrente, não um caso isolado.

Além disso, observamos que a Sprint 0, que deveria servir como base de preparação do time, tem sido usada de forma ineficiente, seja com foco excessivo em mockups elaborados no Figma, ou com desorganização e falta de direcionamento para os estudantes menos experientes.

O diagrama de Ishikawa a seguir resume essas causas:

Ishikawa



3. ETAPA 2 - Processo Atual

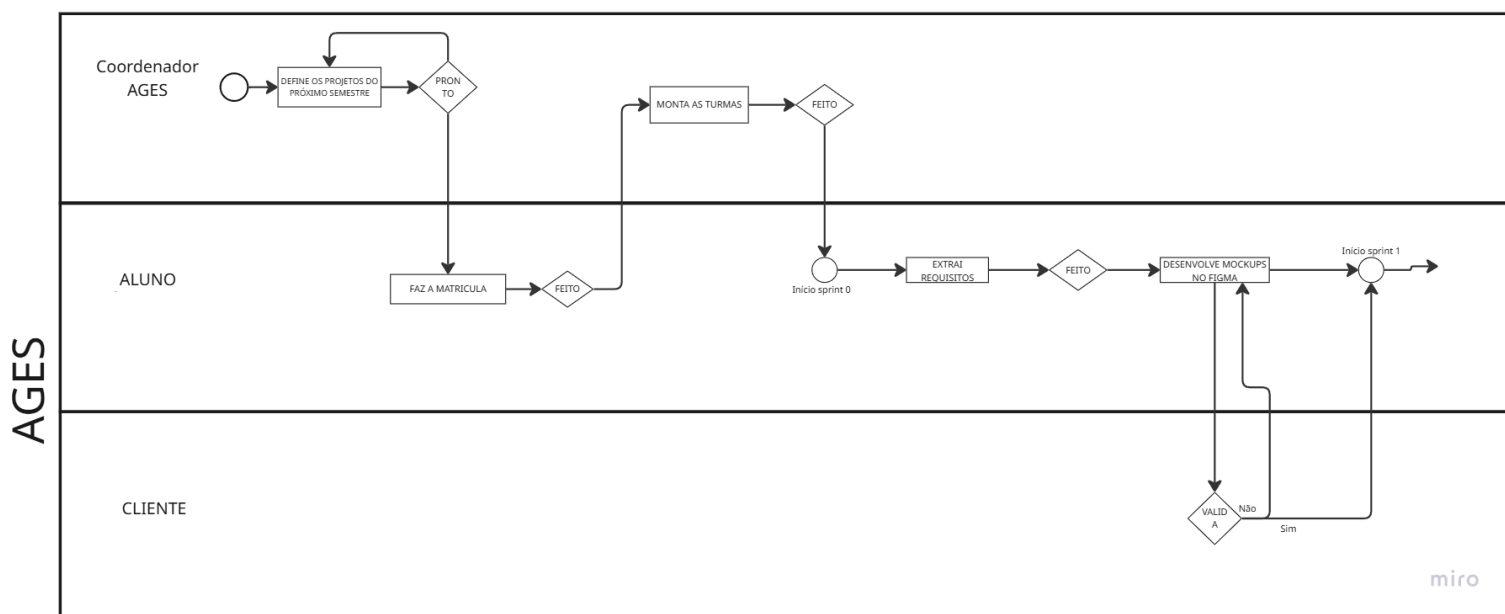
A problemática ocorre na **Sprint 0**, etapa inicial dos projetos da AGES. Seu objetivo é preparar a equipe para o desenvolvimento, mas atualmente é conduzida de forma despadronizada e pouco eficaz.

Atividades comuns na Sprint 0 incluem:

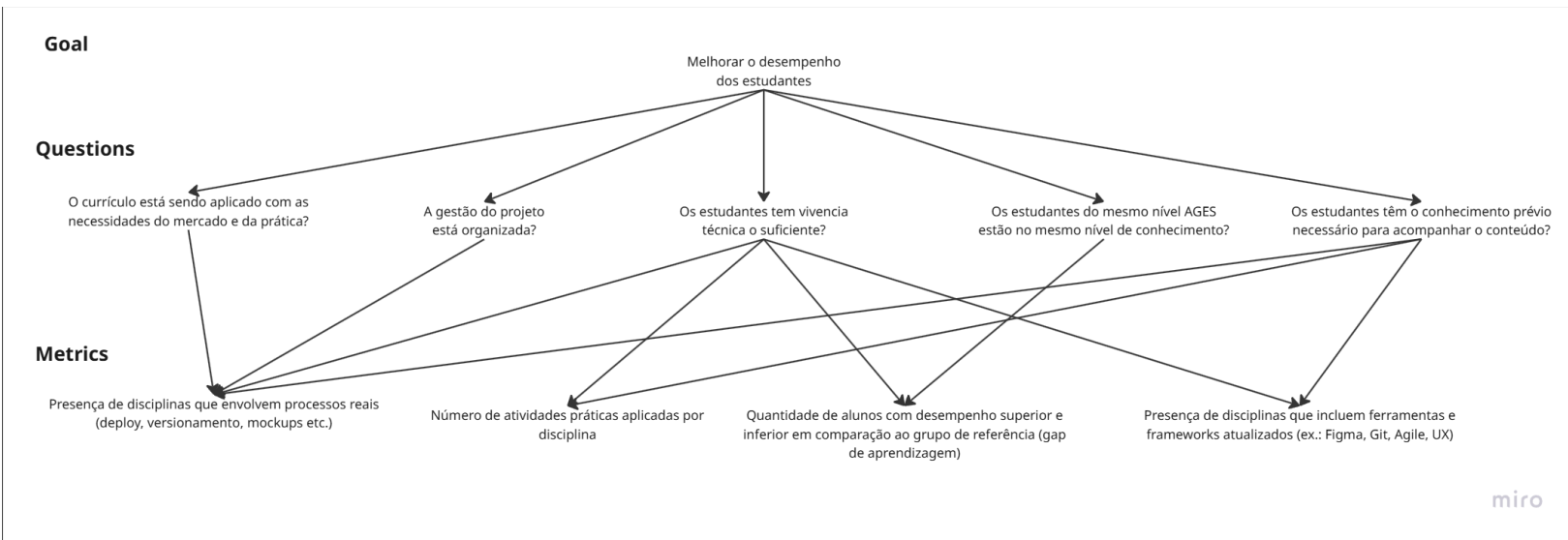
- Definição de papéis (PO, SM, devs), muitas vezes feita sem critério ou preparo.
- Alinhamento inicial do projeto, leitura do termo de abertura e requisitos.
- Criação de mockups no Figma, que consome tempo excessivo por falta de domínio da ferramenta.
- Organização do backlog e setup técnico (repositório, ferramentas), frequentemente feitos de forma desorganizada.

Essa falta de estrutura contribui para o **desnível técnico e de gestão entre os estudantes**. Abaixo, apresentamos a modelagem BPMN do processo atual com atividades, papéis e artefatos envolvidos.

BPMN do problema



4. ETAPA 3 – Meta de Melhoria



5. ETAPA 4 – Melhoria Proposta

Propomos a **reestruturação da Sprint 0 como uma Sprint de Nivelamento**, com foco no alinhamento técnico, prático e organizacional dos estudantes, especialmente dos níveis I e II. Sugerimos também que a criação dos mockups seja antecipada na **cadeira de UX do semestre anterior**, permitindo que os alunos de UX trabalhem em um projeto real

Ao iniciar o semestre na AGES, cada equipe poderá decidir se deseja utilizar os mockups prontos, adaptá-los ou criar novos. Caso optem por criar seus próprios mockups, estes podem ser **mais simples e funcionais**, priorizando o entendimento da estrutura e o desenvolvimento do sistema, e não o refinamento visual, já que o foco da AGES é a entrega de uma solução funcional. Essa mudança libera tempo na Sprint 0 para atividades de nivelamento, sem comprometer a compreensão do projeto. As principais atividades da nova Sprint 0 incluem:

Definição de papéis e organização inicial

- Distribuição consciente de funções e alinhamento da equipe

Nivelamento técnico

- Git, ambiente, boas práticas e infraestrutura básica

Integração às metodologias ágeis

- Papéis, ritos, ferramentas e fluxo de trabalho

Análise dos mockups da UX

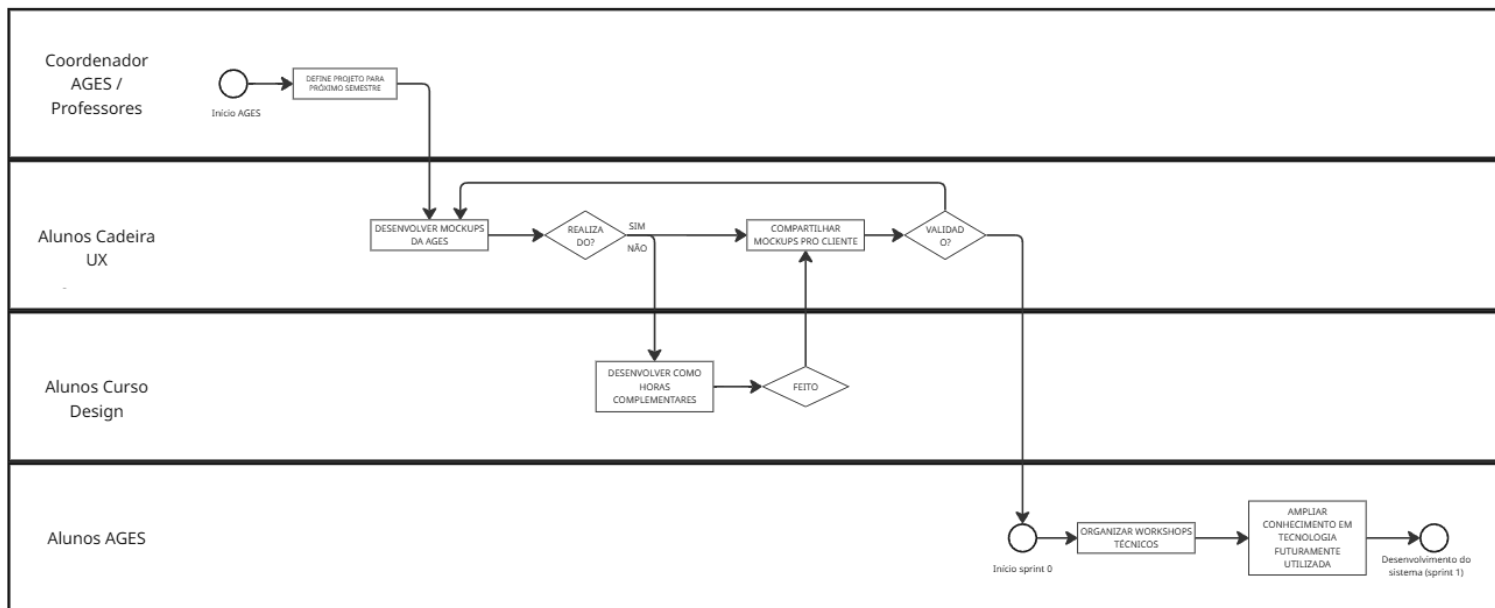
- Uso, adaptação ou reinterpretação dos protótipos prévios

Montagem do backlog e setup técnico*

- Planejamento das entregas e configuração assistida do ambiente

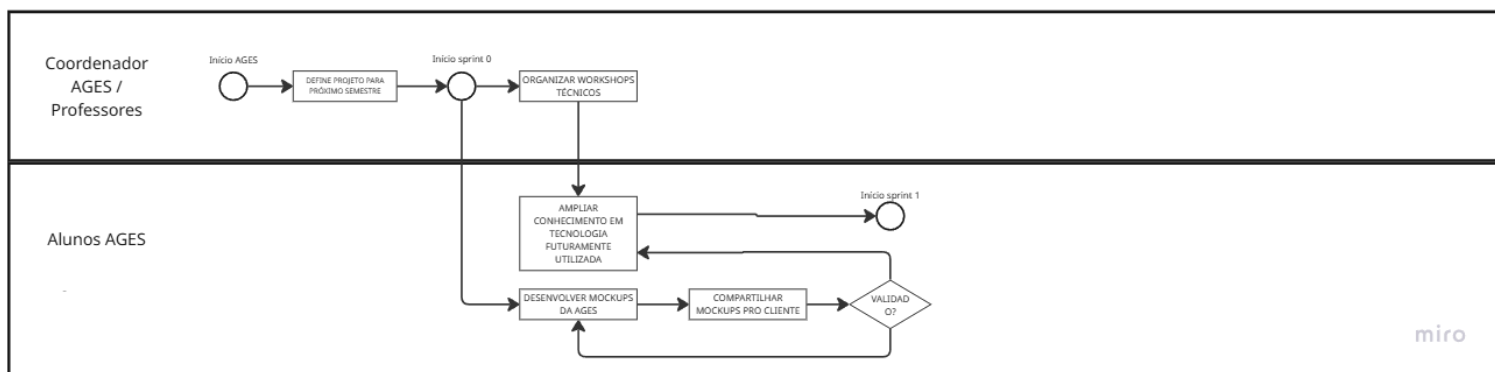
BPMN da Melhoria (opção 1)

AGES



BPMN da Melhoria (opção 2)

AGES



miro