

CanadaWay - Canada Intercambio

VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

Versão 4.0

Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor(es)
06/04/25	1.0 v	Apresentação do projeto	Marina A. G.
08/04/25	2.0 v	Melhoria e maior detalhamento do projeto	Marina A. G.
12/04/25	3.0 v	Mudanças solicitadas pelo professor	Marina A. G.
18/04/25	4.0 v	Finalização do documento de acordo com a unidade 1	Equipe inteira

VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

1. CENÁRIO ATUAL DO CLIENTE E DO NEGÓCIO

1.1 Introdução ao Negócio e Contexto

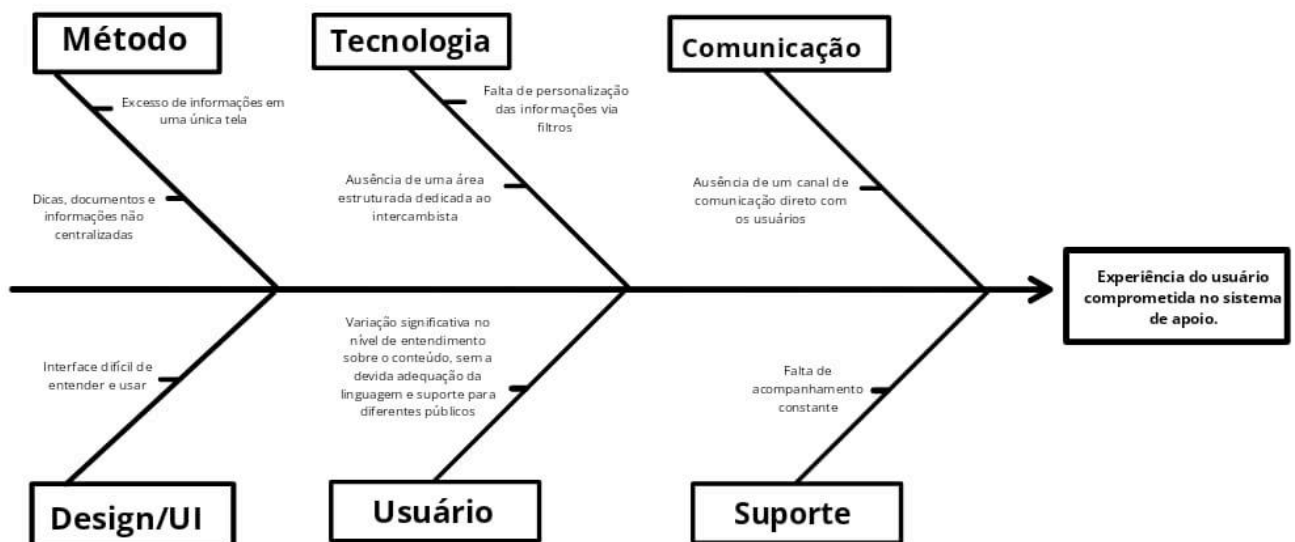
A **Canada Intercambio** é uma empresa do setor de educação internacional especializada em programas de intercâmbio no Canadá. Oferece suporte completo para estudantes e profissionais que desejam estudar fora, incluindo escolha de cursos, visto, acomodação e seguro. Com atendimento personalizado e consultores experientes, a empresa se destaca por conectar pessoas a oportunidades educacionais no exterior.

1.2 Identificação da Oportunidade ou Problema

Nos últimos anos, o aumento da procura por programas de intercâmbio, especialmente no Canadá, tem trazido novos desafios para a Canada Intercambio no que diz respeito ao atendimento e à orientação de seus clientes. A diversidade de perfis, dúvidas frequentes e a complexidade das informações envolvidas tornam o processo de apoio ao intercambista cada vez mais exigente.

Embora a empresa se destaque pela variedade de opções e pelo suporte oferecido, muitos usuários ainda enfrentam dificuldades para encontrar as informações de que precisam, compreender o funcionamento dos programas ou se sentirem acompanhados ao longo da jornada. Esses obstáculos impactam diretamente a qualidade da experiência do cliente e aumentam a carga sobre os consultores, que precisam lidar repetidamente com questões básicas e operacionais.

Diante desse cenário, é fundamental entender quais fatores estão comprometendo a experiência do usuário no sistema de apoio oferecido atualmente. A seguir, o diagrama de causa e efeito apresenta os principais elementos que contribuem para esse problema.



1.3 Desafios do Projeto

Os principais desafios enfrentados pela empresa são:

- Organizar e simplificar informações sobre programas, documentação e planejamento de forma personalizada;
- Lidar com diferentes perfis de usuários (idade, nível de inglês, orçamento);
- Reduzir o atendimento manual, utilizando ferramentas que apresentem os programas e respondam dúvidas de forma autônoma e imediata;
- Garantir que os dados fornecidos dos clientes interessados (nome, idade, programa desejado, orçamento disponível, preferência de cidade...) sejam organizados e úteis para a equipe de atendimento;
- Monitoramento dos Intercambistas e suporte em todos os casos;
- atendimentos redundantes e sem continuidade, apenas para tirar dúvidas.

1.4 Segmentação de Clientes

Os clientes e os respectivos programas de interesse podem ser segmentados da seguinte forma:

- O grupo de **jovens entre 13 e 18 anos em busca de intercâmbio escolar no Canadá** envolve, em sua maioria, forte participação dos pais ou responsáveis. Esses estudantes têm interesse em vivência cultural, fluência em inglês ou francês, mas também apresentam ansiedade e insegurança quanto à distância da família. Além disso, costumam ter muitas dúvidas sobre o sistema educacional canadense e buscam instituições com atividades extracurriculares e suporte. Suas principais necessidades incluem explicações claras e visuais sobre a rotina escolar, comparativos entre escolas e regiões, simuladores de custo (com ou sem acomodação em casa de família), conteúdo voltado aos pais (como segurança e suporte local), além de uma área do aluno com dicas de adaptação, cronogramas e contatos de emergência.
- **Universitários e recém-formados interessados em estudar e trabalhar no Canadá** são pessoas que buscam aliar aprendizado acadêmico ao crescimento profissional, seja para aprimorar o currículo ou realizar uma mudança de carreira. Geralmente, esses estudantes têm interesse em áreas como TI, negócios, saúde e marketing, e consideram o custo e a viabilidade financeira como fatores decisivos na escolha do programa. Também valorizam opções que possibilitem a imigração no futuro. Suas principais necessidades envolvem ferramentas como filtros por área de estudo, duração e possibilidade de trabalho (Co-op), simuladores de orçamento detalhados que considerem mensalidades e custo de vida, explicações claras sobre o funcionamento do Co-op, do PGWP e dos vistos, além de informações práticas sobre como conciliar estudos e trabalho. Recursos como chatbot com perguntas frequentes sobre carreira, e uma seção com depoimentos de ex-alunos também são importantes para gerar confiança e

orientar a decisão;

- O perfil de **adultos entre 25 e 45 anos interessados em cursos de idioma ou qualificação profissional** é composto por profissionais que buscam crescimento na carreira, recolocação no mercado de trabalho ou desenvolvimento pessoal. Esses clientes costumam ter rotinas intensas e tempo limitado para planejar o intercâmbio, priorizando soluções rápidas, objetivas e com bom custo-benefício. Muitos optam por cursos intensivos, modulares ou de curta duração, com foco prático e aplicação direta. Suas principais necessidades incluem uma interface clara com comparador de cursos, filtros por carga horária, duração e foco do curso (idioma ou profissionalizante), simuladores de custo por semana ou mês, além de informações práticas sobre moradia e transporte. Recursos como explicações diretas sobre os tipos de programas e possibilidade de agendamento ágil com consultores são essenciais para apoiar sua tomada de decisão;
- **Famílias planejando mudar-se para o Canadá com filhos em idade escolar** representam um público que toma decisões de médio a longo prazo, com alto nível de planejamento. Esse perfil tem como principal preocupação a educação dos filhos, a estabilidade da família e a viabilidade da imigração como projeto de vida. Os pais buscam informações detalhadas sobre vistos para estudante com acompanhantes, escolas locais, custo de vida por cidade, moradias familiares e inserção do cônjuge no mercado de trabalho. Suas principais necessidades envolvem simuladores específicos para famílias com múltiplos dependentes, agendas de planejamento pré e pós-chegada, conteúdos explicativos sobre o processo de mudança, além de acesso facilitado a consultoria humanizada, com foco no acolhimento e na segurança familiar;
- **Intercambistas já matriculados em programas** representam um público que passou da fase de decisão e agora precisa de suporte prático, contínuo e acessível durante a estadia. Esses usuários procuram agilidade no acesso a documentos importantes, lembretes de prazos como renovação de visto ou matrícula, contatos de emergência, além de dicas culturais e informações úteis sobre o cotidiano no país. É essencial oferecer uma área exclusiva do aluno com funcionalidades como checklists de chegada e retorno, centralização de dados do programa, e possibilidade de feedbacks e avaliações da experiência. A manutenção do vínculo com a empresa ao longo de todo o processo reforça a sensação de suporte e confiança, mesmo após a matrícula.

2. SOLUÇÃO PROPOSTA

2.1 Objetivos do Produto

O aplicativo busca ampliar a eficiência do atendimento da Canada Intercambio ao oferecer uma jornada mais autônoma e personalizada para o usuário, desde a descoberta até o acompanhamento do intercâmbio. Ele atuará como um canal de apoio inteligente, permitindo que o futuro intercambista explore possibilidades com base em seu perfil e necessidades, otimizando o processo antes mesmo do primeiro contato com a equipe.

Com uma interface clara e recursos dinâmicos, seguindo uma ideia de gamificação, o app reduz a sobrecarga de atendimentos iniciais repetitivos e garante que os dados coletados sejam úteis para um suporte mais estratégico e direcionado. A área dedicada aos intercambistas fortalece o

vínculo com os estudantes durante sua experiência no exterior, oferecendo centralização de informações, acompanhamento prático e suporte contínuo.

2.2 Características da Solução

A solução proposta contempla um conjunto de funcionalidades voltadas à personalização da experiência do usuário, à centralização de informações relevantes e ao suporte contínuo. Abaixo, estão descritas as principais características do aplicativo e como cada uma atende às necessidades dos diferentes perfis de clientes da Canada Intercambio:

- **Catálogo interativo de programas de intercâmbio:** Interface com navegação simples e organizada, facilitando a localização dos programas disponíveis de forma segmentada (por faixa etária, tipo de curso, duração, cidade, etc.), com detalhes sobre instituições, pré-requisitos, processos burocráticos e opções de acomodação. Essa organização facilita a pesquisa autônoma, agiliza o processo de escolha e reduz dúvidas comuns na fase inicial.
- **Filtros inteligentes personalizados:** Permitem que o usuário selecione critérios como idade, orçamento, objetivos (estudo, trabalho ou ambos), interesse por imigração, entre outros. Com base nessas informações, o app sugere programas adequados ao perfil do usuário, otimizando o tempo de pesquisa e garantindo maior assertividade nas escolhas.
- **Simulador de orçamento dinâmico:** Ferramenta que calcula o custo estimado do programa conforme variáveis como tipo de curso, duração, moradia, alimentação e transporte. Essencial para auxiliar na viabilidade financeira, especialmente para perfis que tomam decisões baseadas em custo-benefício ou planejamento familiar.
- **Área exclusiva do aluno (pós-matrícula):** Espaço dedicado aos intercambistas que já fecharam o programa, com acesso a cronogramas, documentos importantes, lembretes de prazos, contatos de emergência, dicas culturais e checklists personalizados. Essa funcionalidade garante suporte contínuo, reforça o vínculo com a empresa e promove segurança e autonomia durante toda a experiência.
- **Chatbot com base em dúvidas frequentes:** Assistente virtual que responde a qualquer hora, sem necessidade de intervenção humana para esclarecer as principais dúvidas sobre vistos, tipos de curso, planejamento financeiro, entre outros. Essa funcionalidade diminui a sobrecarga de atendimentos repetitivos e proporciona respostas imediatas, melhorando a experiência do usuário desde o primeiro acesso.
- **Coleta estratégica de dados do usuário:** Ao utilizar os filtros e interagir com o app, os dados preenchidos pelo cliente são organizados e enviados diretamente à equipe de atendimento, permitindo que os consultores iniciem o contato com conhecimento prévio do perfil do usuário. Isso viabiliza um atendimento mais personalizado, direto ao ponto e com maior chance de conversão.
- **Explicações visuais e simplificadas sobre a burocracia:** Guias passo a passo, vídeos curtos e ilustrações explicativas para tornar mais compreensível o processo de solicitação de visto,

matrícula, exigências de entrada no país, entre outros pontos burocráticos. Isso reduz a ansiedade e aumenta a confiança do cliente ao longo da jornada.

- **Recursos interativos e testes de conhecimento:** Inclusão de quizzes, simulados de proficiência em inglês, testes de perfil de intercâmbio e desafios interativos para tornar a experiência mais envolvente. Esses recursos permitem que o usuário avalie seu nível linguístico, identifique qual programa combina mais com seu perfil e se mantenha motivado ao longo da jornada de planejamento.

2.3 Tecnologias a Serem Utilizadas

As tecnologias específicas a serem utilizadas na construção da solução foram definidas inicialmente como ReactNative, para o Front-end, Node.js e express, para back-end e para o banco de dados PostgreSQL.

2.4 Pesquisa de Mercado e Análise Competitiva

Embora existam diversas empresas que atuam no mercado de intercâmbio e ofereçam plataformas digitais para divulgação de programas, muitas soluções ainda apresentam limitações em aspectos como personalização, centralização de informações e suporte ao aluno. O projeto da Canada Intercambio surge justamente para preencher essas lacunas, oferecendo uma experiência mais completa, interativa e orientada ao perfil de cada usuário. A seguir, é apresentada uma comparação entre algumas soluções já existentes e o aplicativo proposto:

Empresa/Plataforma	Descoberta de Programas	Personalização com Filtros	Chatbot para Dúvidas	Simulador de Orçamento	Área Exclusiva para Alunos	Coleta de Dados para Atendimento
STB	Sim	Não	Não	Parcial (em pacotes)	Não	Não
CI Intercâmbio	Sim	Parcial	Não	Sim	Não	Parcial
EF (Education First)	Sim	Não	Não	Sim	Parcial (com login)	Não
MyStudy App	Não	Não	Não	Não	Sim	Não
CanadaWay (Proposta)	Sim (com experiência guiada)	Sim (baseado em perfil)	Sim	Sim	Sim (cronogramas, documentos, dicas, suporte contínuo)	Sim (dados úteis para os consultores)

2.5 Análise de Viabilidade

- **Técnica:** viável com tecnologias acessíveis e escaláveis;
- **Prazo:** desenvolvimento em fases, com período de 3-4 meses;
- **Financeira:** sem investimentos, apenas para fins educativos.
- **Mercado:** alta demanda por intercâmbios, especialmente para o Canadá, com pouca oferta de soluções digitais completas no Brasil.

2.6 Impacto da Solução

A implementação do aplicativo trará benefícios significativos tanto para os usuários quanto para a equipe da Canada Intercambio. Ao oferecer uma jornada mais personalizada, interativa e centralizada, a solução facilitará a tomada de decisão do cliente, tornando o processo de planejamento do intercâmbio mais claro e acessível. Recursos como filtros inteligentes, simulador de orçamento, área exclusiva para alunos e chatbot reduzem dúvidas recorrentes, qualificam melhor os leads e aumentam a confiança do usuário já nas etapas iniciais.

Do ponto de vista do negócio, o impacto será direto na otimização do atendimento, com redução de tarefas repetitivas e melhora na organização das informações recebidas. Isso permite que os consultores se concentrem em atendimentos mais estratégicos e personalizados, aumentando a eficiência operacional e a taxa de conversão. Além disso, a solução fortalece o relacionamento com os alunos durante toda a jornada do intercâmbio, promovendo uma experiência mais completa e gerando valor de longo prazo para a marca.

Perfil	Funcionalidades Relevantes
Jovens (13–18) + Pais	Simulador com homestay, explicações visuais, área do aluno, conteúdo para pais
Universitários / Recém-formados	Filtros (área, Co-op, imigração), simulador detalhado, chatbot, depoimentos
Adultos (25–45)	Comparador de cursos, simulador semanal/mensal, agendamento ágil
Famílias	Simulador para dependentes, guias de visto, planejamento familiar, consultoria humanizada
Matriculados	Área exclusiva, cronogramas, lembretes, dicas práticas, suporte contínuo

3. ESTRATÉGIAS DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

3.1 Estratégia Priorizada

- **Abordagem de Desenvolvimento de Software:** A abordagem escolhida para o desenvolvimento do produto será **híbrida**, considerando as características do projeto, como o tempo limitado (3 meses), a baixa disponibilidade da equipe multifuncional e o envolvimento ativo do cliente. Essa abordagem permitirá combinar práticas tradicionais de planejamento com a flexibilidade e adaptação das metodologias ágeis, promovendo entregas frequentes e alinhamento constante com o cliente.
- **Ciclo de vida:** Será adotado um ciclo de vida **adaptativo**, alinhado à abordagem híbrida. Isso significa que o desenvolvimento será guiado por iterações curtas e incrementais, com revisões frequentes de escopo conforme o conhecimento sobre os requisitos evolui — especialmente em áreas ainda indefinidas, como a seção voltada para os intercambistas. O ciclo adaptativo permite ajustes contínuos, favorecendo a entrega de valor mesmo em contextos de incerteza.
- **Processo de Engenharia de Software:** O processo de desenvolvimento adotado será uma fusão entre as metodologias **RAD (Rapid Application Development)**, **Scrum** e **XP (Extreme Programming)**, compondo um **modelo RAD-ScrumXP**. Esse processo visa:
 - Acelerar as entregas com protótipos e feedbacks rápidos (RAD);
 - Garantir organização e acompanhamento com sprints semanais (Scrum);
 - Aplicar boas práticas de programação e testes constantes (XP).

As primeiras fases do projeto serão focadas na documentação e planejamento, com a codificação iniciando em paralelo ou logo após essas entregas iniciais.

3.2 Quadro Comparativo

Critério	Híbrido RAD + ScrumXP	Híbrido RAD + OpenUP
Abordagem	Iterativa, incremental e adaptativa com foco em entregas rápidas	Iterativa, com foco em engenharia disciplinada e documentação essencial
Custo de mudança	Baixo – mudanças são absorvidas facilmente durante as sprints	Moderado – mudanças são permitidas, mas exigem controle e documentação
Adaptação a Mudanças	Alta – preparado para responder rapidamente a mudanças	Média – adapta-se com base em planejamento contínuo e revisões estruturadas
Envolvimento do Cliente	Alto – participação constante em ciclos curtos e revisões frequentes	Alto – envolvimento em marcos importantes e validações ao longo do processo

Entrega de Valor	Contínua – entregas rápidas e iterativas em cada sprint	Incremental – entregas por fase, com foco na robustez e consistência
Riscos	Baixos – problemas identificados e resolvidos em ciclos curtos	Controlados – abordagem orientada a riscos e com práticas definidas
Aderência ao projeto proposto	Alta – ideal para requisitos incertos e equipe com baixa disponibilidade	Alta – estrutura adaptável com ênfase em boas práticas e documentação

3.3 Justificativa

Diante das características específicas do produto **CanadaWay**, o processo híbrido **RAD + ScrumXP** foi escolhido como o mais apropriado para o desenvolvimento do aplicativo.

O projeto apresenta alta necessidade de **adaptação contínua**, especialmente em componentes como o **catálogo interativo de programas**, o **chatbot de dúvidas frequentes** e a **área exclusiva do aluno**, onde os requisitos podem evoluir de acordo com a interação do cliente e validações durante o desenvolvimento. A **coleta estratégica de dados** e o **simulador de orçamento** também demandam prototipação rápida para ajustes de usabilidade.

Com um prazo de **3 a 4 meses** e uma **equipe de disponibilidade limitada**, é crucial focar em entregas rápidas e iterativas que possam ser validadas com o cliente frequentemente, sem exigir backlog completamente definido desde o início. O modelo híbrido se encaixa perfeitamente nesse cenário, pois:

- **Acelera a entrega** de protótipos funcionais, permitindo early feedback;
- **Minimiza riscos** através de testes e validações constantes;
- **Incorpora mudanças** de forma natural, mantendo o projeto alinhado ao objetivo de proporcionar uma experiência personalizada e interativa ao usuário final;
- **Facilita a priorização** baseada no impacto de negócio e viabilidade técnica a curto prazo;
- **Aproveita a participação ativa do cliente**, essencial para ajustar aspectos de personalização e usabilidade em tempo real.

Portanto, o uso do processo **RAD + ScrumXP** maximiza as chances de sucesso do projeto, viabilizando a entrega de um aplicativo robusto, bem alinhado às expectativas do mercado e adaptável às necessidades específicas dos usuários da **Canada Intercambio**.

4. CRONOGRAMA E ENTREGAS

A partir da estratégia de desenvolvimento de software estabelecida, tem-se a seguinte proposta de cronograma, suas fases e resultados esperados:

Sprint	Início	Fim	Objetivo Principal	Entregas Esperadas	Validação do Cliente
1	21/04/2025 Planejamento de Requisitos	27/04/2025	Configuração inicial e organização	<ul style="list-style-type: none"> - Configuração de ambientes (dev e versionamento) - Definição de duplas de trabalho - Apresentação do escopo e primeiros alinhamentos 	Confirmação da estrutura de trabalho e ferramentas
2	28/04/2025 Planejamento de Requisitos	11/05/2025	Levantamento de requisitos	<ul style="list-style-type: none"> - Entrevistas simuladas com stakeholders - Criação de histórias de usuário - Backlog inicial com prioridades definidas 	Aprovação dos requisitos e backlog inicial
3	12/05/2025 Design do Usuário	25/05/2025	Prototipação	<ul style="list-style-type: none"> - Protótipo navegável das principais telas (Catálogo, Filtros, Simulador, Área do Aluno) - Testes de usabilidade iniciais 	Feedback sobre protótipos e usabilidade
4	26/05/2025 Design do Usuário	01/06/2025	Validação e correções	<ul style="list-style-type: none"> - Ajustes nos protótipos com base nos testes - Refino do backlog com base em novas percepções 	Validação do protótipo final
5	02/06/2025 Construção Rápida	15/06/2025	Primeira Entrega Parcial	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolvimento do Catálogo de Programas e 	Validação da navegação e filtros

				Filtros Inteligentes - Testes unitários (XP) - Integração com dados simulados	
6	16/06/2025 Construção Rápida	29/06/2025	Segunda Entrega Parcial	- Simulador de orçamento dinâmico funcional - Área do aluno com login fictício e visualização de cronograma	Feedback sobre experiência de simulação e acesso
7	30/06/2025 Construção Rápida	13/07/2025	Terceira Entrega Parcial	- Chatbot básico com respostas pré-definidas - Interface com os guias visuais e explicativos - Continuação da área do aluno	Testes com grupo de usuários (validação UX)
8	14/07/2025 Construção Rápida	27/07/2025	Coleta de dados e testes de integração	- Implementação da coleta de dados do usuário e organização interna para envio - Testes de integração de funcionalidades anteriores	Aprovação dos dados coletados e relatórios parciais
9	28/07/2025 Transição para Produção	10/08/2025	Refino geral e testes de carga e segurança	- Correções com base no feedback - Testes de segurança e performance - Finalização do sistema	Validação técnica e aprovações finais de requisitos
10	11/08/2025 Transição para Produção	17/08/2025	Homologação e entrega final	- Preparação da apresentação final	Homologação geral com o cliente

				- Documentação técnica e de uso do app	
11	18/08/2025 Transição para Produção	24/08/2025	Pós-entrega e ajustes finais	- Correções pós-feedback da entrega - Preparação para defesa/apresentação final	

Considerações importantes:

1. Datas de Início e Fim:

O cronograma abrange um período de três meses, com início em **21/04/2025** e término em **24/08/2025**. Cada sprint tem duração de **duas semanas**, respeitando o ritmo ágil de desenvolvimento e possibilitando entregas contínuas e iterativas, conforme a abordagem RAD aliada ao Scrum e XP.

2. Validações ao Final de Cada Sprint:

Ao final de cada sprint será realizada uma **reunião de revisão com o cliente** (ou equipe de stakeholders), com o objetivo de **validar as funcionalidades entregues, coletar feedback**, identificar melhorias e **ajustar o backlog** conforme novas demandas ou descobertas.

3. Entregas Parciais:

As funcionalidades principais — como **Catálogo de Programas, Filtros Personalizados, Simulador de Orçamento, Área do Aluno, Chatbot, Guias Visuais, e Coleta Estratégica de Dados** — serão entregues de forma **incremental ao longo das sprints**, com testes constantes. Isso garante uma **validação contínua**, favorecendo o aperfeiçoamento da experiência do usuário até a entrega final da solução.

5. Interação entre equipe e Cliente

5.1 Composição da Equipe

A equipe de desenvolvimento será composta por:

Papel	Descrição	Responsável	Participantes
Gerente de Projeto	Coordena o projeto, garante a comunicação entre cliente e equipe, controla prazos e entregas.	Marina Galdi	Ana Elisa

Desenvolvedor Frontend	Responsável pela interface do usuário, design e implementação das funcionalidades no lado do cliente.	Felipe Verissimo	Marina Galdi
Desenvolvedor Backend	Implementa a lógica de negócios, integração com banco de dados e APIs.	Luiz Henrique	Ana Elisa
Analista de QA	Garante a qualidade do produto, executando testes de funcionalidade, performance e usabilidade.	Dannyecisson	Luiz Henrique
Analista de Requisitos	Define os requisitos funcionais e não funcionais do sistema e garante que eles sejam atendidos.	Renan	Felipe Verissimo

5.2 Comunicação

Ferramentas de Comunicação

- **Whatsapp/Discord** : Utilizado para comunicação rápida e informal entre os membros da equipe. Esses canais permitem alinhamentos ágeis no dia a dia, esclarecimento de dúvidas pontuais e envio de avisos importantes, contribuindo para a fluidez da colaboração durante a sprint. Também será utilizado para comunicação rápida com o cliente.
- **Microsoft Teams / Google Meet** : Ferramenta principal para reuniões com o cliente. Utilizada para apresentação de entregas, coleta de feedback, planejamento e alinhamento geral do projeto.
- **Figma** : Utilizado para o gerenciamento visual do backlog, acompanhamento das tarefas e do andamento das sprints. O cliente também terá acesso ao Figma, podendo visualizar o andamento do projeto em tempo real, sugerir ajustes e acompanhar os fluxos de trabalho.

Métodos e Frequência de Reuniões

- **Reuniões semanais:** Realizadas ao final das aulas, com o objetivo de revisar o progresso da sprint em andamento, alinhar prioridades e redistribuir tarefas, quando necessário.
- **Reunião de Retrospectiva** : Momento dedicado à análise do que funcionou bem, o que pode ser melhorado e quais ações devem ser tomadas na próxima sprint. A equipe irá destacar pontos positivos, dificuldades enfrentadas e propor melhorias contínuas.
- **Reunião de Revisão de Sprint (a cada duas semanas):** Ao final de cada sprint, essa reunião tem como objetivo apresentar as funcionalidades desenvolvidas, validar entregas e coletar feedback direto do cliente. É um ponto-chave para garantir alinhamento e correções de rumo, se necessário.

- **Reunião de Planejamento de Sprint:** Realizada logo após a reunião de revisão, serve para definir os objetivos da nova sprint com base no feedback anterior, atualizando o backlog e priorizando as funcionalidades a serem desenvolvidas.

Interações com o cliente

- **Revisão da Sprint:** O cliente terá acesso contínuo ao Miro para acompanhar o progresso do projeto, consultar tarefas em andamento e revisar prioridades.
- **Acesso ao Figma:** O cliente participará ativamente das reuniões de revisão a cada duas semanas, sendo responsável por validar as entregas e colaborar na priorização de novas demandas com base nos resultados observados.

5.3 Processo de Validação

O processo de validação do produto será realizado em três etapas principais, garantindo que cada funcionalidade esteja pronta para entrega com base em critérios técnicos e funcionais:

- **Definition of Ready (DoR):** Representa o ponto de partida para o desenvolvimento. Um item do backlog somente será iniciado quando possuir requisitos bem definidos, critérios de aceitação claros e alinhamento entre todos os envolvidos.
- **Definition of Done (DoD):** Define o conjunto de condições para que uma entrega seja considerada concluída. Inclui testes automatizados ou manuais, revisão de código (quando aplicável), validação visual da interface e conformidade com os critérios funcionais.
- **Validação com o Cliente:** Após a validação interna, o cliente participará da homologação, testando a funcionalidade entregue e confirmando se atende às suas necessidades e expectativas. O feedback será incorporado nas sprints seguintes.

6. LIÇÕES APRENDIDAS

6.1 Unidade 1

O aprendizado da Unidade 1 foi essencial para nos dar o embasamento necessário para a iniciação do projeto. Nesse sentido, as ações a serem tomadas para melhorar, foram tomadas durante o processo de construção do entendimento do projeto. Em primeiro lugar, o estudo sobre abordagens, ciclos de vidas e processos influenciou a nossa decisão de como o projeto será conduzido, tendo em vista as características do nosso cliente, produto e equipe. Na discussão sobre isso, houve mudanças de rota por meio da argumentação embasada nas análises feitas sobre os Estudos de Caso propostos em sala de aula. Além disso, houve capacitação da equipe para como lidar com o cliente, como se portar e organizar as interações, de forma a criar relação profissional de parceria e seriedade. Ademais, nossa visão de problematização, filtragem de ideias e capacidade de leitura da equipe foi impactada positivamente, e refletirá na nossa divisão de tarefas e gerenciamento, bem como na definição de escopo.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Template disponibilizado pelo professor. Link: https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/3102470/mod_folder/content/0/TEMPLATE%20-%20REQ%20-%202024.2%20-%20Visao%20do%20Produto%20e%20Projeto.pdf
2. Livro - Requisitos de Software - Capítulo 1 a 4. Link: https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/3102471/mod_folder/content/0/Livro%20-%200Requisitos%20de%20Software%20-%20Cap1%20a%204%20-%2000.2.pdf
3. CanadaIntercambio. Link: <https://canadaintercambio.com/>
4. ChatGPT.
5. SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. Guia do Scrum: O guia definitivo do Scrum: as regras do jogo. [S.l.]: Scrum.org, 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>. Acesso em: 21 abr. 2025.