

VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

Versão [2.0]

Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
01/09/2025	1.0		Todos os Integrantes
14/09/2025	2.0		Todos os Integrantes

VISÃO DO PRODUTO E PROJETO

1 CENÁRIO ATUAL DO CLIENTE E DO NEGÓCIO

1.1 Introdução ao Negócio e Contexto

A Lady 's Escola de Pole Dance é um estúdio especializado em aulas de Pole Dance, fundado e gerido por uma única professora que também atua como personal trainer. A empresa tem como público-alvo principalmente mulheres jovens e adultas interessadas em melhorar a saúde física, a autoconfiança e o bem-estar por meio do Pole Dance.

Mesmo que esteja no grupo de esportes minoritários no quesito acesso e conhecimento ao público comum, a Lady 's Escola de Pole Dance se destaca pela abordagem personalizada, pelo acompanhamento próximo da professora e pela criação de um ambiente acolhedor para as alunas. Atualmente, o estúdio funciona de forma presencial, com turmas separadas por níveis, mas ainda não possui um sistema digital para controle de capacidade das turmas, matrícula online, ou que sirva como um meio informativo sobre a prática do Pole Dance e trabalho da professora (cliente) em questão.

O projeto surge como uma oportunidade para modernizar e apoiar a gestão do negócio, oferecendo um ambiente online que facilite a divulgação do trabalho da cliente, sirva como um meio de controle de capacidade das turmas e fortaleçam a proposta de valor da Lady 's Escola de Pole Dance no setor de atividades físicas e bem-estar.

1.2 Identificação da Oportunidade ou Problema

CAUSAS DA DIFICULDADE DE EXPANSÃO – LADY'S ESCOLA DE POLE DANCE



Figura 1 – Diagrama de Ishikawa das causas da dificuldade de expansão da Lady 's Escola de Pole Dance.

Fonte: O autor (2025).

A cliente encontra dificuldade em atrair alunas próximas que conheçam a modalidade além do estereótipo comum associado ao Pole Dance. Como o estúdio é administrado somente por ela, todo o controle de contatos, agenda, remarcação de aulas e atualização de pacotes e planos, que passam por reajustes periódicos, depende exclusivamente de seu tempo. Assim, percebe-se a oportunidade de otimizar o processo organizacional, aumentando a produtividade e facilitando a adaptação ao meio online, visto que parte de seu marketing e gestão como contato com as alunas matriculadas, além de clientes em potencial já é feito por plataformas avulsas como: WhatsApp, Instagram e Facebook, que, apesar de auxiliarem, ainda se mostraram insuficientes.

1.3 Desafios do Projeto

Na Lady 's Escola de Pole Dance, a mudança de uma gestão mais artesanal para uma operação digital profissional envolve desafios que vão muito além da escolha de um software.

O primeiro deles é **organizacional e humano**. Hoje, quase toda a rotina depende diretamente da proprietária, o que já gera sobrecarga. A implantação de um sistema novo exigirá dela tempo para aprender, configurar e adaptar processos, aumentando esse peso no curto prazo. O sucesso do projeto depende

diretamente da usabilidade do produto e da capacidade da gestora de absorver essa nova demanda em meio às suas funções atuais.

Garantir a **continuidade operacional e a experiência do cliente** durante a migração é outro ponto crítico. As alunas estão habituadas ao contato via WhatsApp, e a transição para um sistema automatizado deve ser conduzida com cuidado para evitar atritos ou a percepção de um serviço impessoal. É essencial implementar a plataforma sem perder dados e, simultaneamente, comunicar os benefícios da mudança para garantir a adesão das clientes.

A **integridade dos dados** é também um desafio técnico importante. Hoje, as informações estão espalhadas entre planilhas, conversas no WhatsApp e contatos pessoais. Consolidar e migrar essa base de dados informal para um sistema estruturado apresenta um risco considerável de erros na transcrição de planos, o que poderia gerar cobranças incorretas.

Por fim, existe ainda o **desafio estratégico**. A nova plataforma será a vitrine digital da escola. Mais do que cumprir sua função prática, precisa transmitir uma imagem profissional e acolhedora, ajudando a quebrar estereótipos e a atrair o público certo.

Em conjunto, esses desafios mostram que o projeto não é uma mera implementação de software, mas uma transformação fundamental no modelo de negócio. Ele envolve processos, a capacitação da gestora, a usabilidade do software e a construção de uma base sólida para o crescimento escalável do negócio.

1.4 Segmentação de Clientes

Praticantes Experientes (17-60 anos): Este segmento já possui experiência com pole dance, seja por estarem retornando à prática ou por buscarem uma escola que ofereça um nível técnico mais elevado. São clientes mais exigentes, que pesquisam a qualificação dos instrutores e a infraestrutura do estúdio, buscando aprimoramento técnico e aulas de nível avançado.

Praticantes Inexperientes (17-60 anos):

O público alvo são, principalmente, mulheres entre 17 e 60 anos, no Distrito Federal. Dentre os possíveis perfis de usuários, estão: novas entusiastas com o pole dance que desejam iniciar seu aprendizado; alunas experientes desejando retomar a prática; entusiastas fitness buscando um novo esporte ou modalidade de dança ginástica; alunas de outras escolas buscando um aprendizado mais completo ou avançado.

2 SOLUÇÃO PROPOSTA

2.1 Objetivos do Produto

Objetivo Geral

O site permitirá que clientes: tenham uma experiência digital simplificada para conhecer os serviços, se inscrevam em aulas e realizem pagamentos online de maneira prática e segura. Para a personal trainer, o sistema funcionará como um painel de gestão, centralizando informações administrativas e reduzindo tarefas operacionais, aumentando a eficiência do negócio. Dessa forma, o produto não apenas amplia a visibilidade e o alcance comercial do estúdio de pole dance, mas também profissionaliza a operação interna, resolvendo gargalos de pagamento e gestão que atualmente dificultam, para a cliente, o gerenciamento.

Objetivos Específicos e Indicadores

Código	Objetivo Específico	Indicador de Sucesso
--------	---------------------	----------------------

OE1	Permitir que clientes conheçam os serviços do estúdio por meio de um site institucional responsivo e atrativo.	Aumento do número de acessos únicos em $\geq 40\%$ em 6 meses.
OE2	Disponibilizar uma área de inscrição online para matrículas e agendamento de aulas de forma autônoma e prática.	$\geq 60\%$ das matrículas realizadas via plataforma online após 6 meses.
OE3	Integrar métodos de pagamento online seguros, reduzindo barreiras e inadimplências.	Redução em $\geq 50\%$ dos casos de atraso ou inadimplência nos pagamentos.
OE4	Oferecer um painel administrativo para o personal trainer, centralizando informações de alunas, turmas e pagamentos.	Redução em $\geq 60\%$ do tempo gasto em tarefas administrativas.
OE5	Automatizar processos operacionais, minimizando tarefas manuais e otimizando a eficiência da gestão.	Economia de $\geq 30\%$ no tempo de execução das tarefas operacionais.
OE6	Disponibilizar um espaço informativo sobre pole dance, fortalecendo a credibilidade e engajamento do público.	$\geq 50\%$ das visitas ao site acessando a seção informativa; aumento de $\geq 20\%$ no engajamento em redes sociais.

2.2 Características da Solução

Site institucional responsivo (OE1): permitirá que os clientes conheçam os serviços do estúdio de forma clara e atrativa, acessível tanto em computadores quanto em dispositivos móveis.

Área de inscrição online (OE2): as alunas poderão realizar matrículas e agendamentos de aulas diretamente no site, de maneira prática e autônoma.

Sistema de pagamento externo (OE3): contará com uma página com métodos seguros de pagamento online, reduzindo barreiras na contratação dos serviços e eliminando problemas de inadimplência ou atrasos.

Painel administrativo para a personal trainer (OE4): possibilitará a centralização de informações sobre as alunas, turmas, inscrições e pagamentos, facilitando o controle do negócio.

Automação de processos operacionais (OE5): reduzirá tarefas manuais, como controle de planilhas e acompanhamento individualizado de pagamentos, aumentando a eficiência da gestão.

Espaço informativo (OE6): sessão para conhecimento mais aprofundado da modalidade, com espaço aberto à dúvidas que podem ser comuns aos alunos, como: local, horário de funcionamento, redes sociais e informações sobre a prática esportiva.

2.3 Tecnologias a Serem Utilizadas

Para a construção de nossa solução, o **Node.js** será a base do nosso back-end, proporcionando um ambiente escalável e versátil para o desenvolvimento.

Na gestão do banco de dados, optamos pelo **MySQL**, uma tecnologia amplamente utilizada e confiável, implementada através do **Sequelize**, um ORM (Object-Relational Mapper) para facilitar a manipulação dos dados e tornar o desenvolvimento mais rápido e seguro.

Já no desenvolvimento da interface de usuário, usaremos, em nosso front-end, o **React.js**, uma tecnologia com forte apoio da comunidade e alta fluidez durante o desenvolvimento.

Além disso, faremos uso do **Docker** para garantir um ambiente de desenvolvimento controlado para todos os membros da equipe.

2.4 Pesquisa de Mercado e Análise Competitiva

O mercado de academias e estúdios de atividades físicas tem crescido significativamente, especialmente em modalidades que combinam exercício físico e expressão corporal, como o pole dance. Atualmente, algumas plataformas digitais são utilizadas para gestão de academias e estúdios, incluindo **Tecnofit**, **Next Fit** e **Cloud Gym**. Apesar de oferecerem funcionalidades como cadastro de alunos, controle de turmas, pagamentos online e relatórios, usuários relatam problemas recorrentes.

- **Tecnofit**: Aumento de preços sem critérios claros, suporte limitado e robotizado, falhas no aplicativo (como tela preta e travamentos) e dificuldade de contato com atendimento humano.
- **Pole Dance Brasilia**: Site tem função apenas informativa e publicitária. Possui design simples, sem recursos de gestão, acompanhamento de alunos ou integração de processos administrativos, limitando-se a atuar como vitrine digital do estúdio.
- **Cloud Gym**: Problemas constantes de conexão, falhas na liberação de acesso e inconsistências no controle financeiro, dificuldade de cancelamento do serviço e suporte ineficiente, que não resolve problemas de forma definitiva.
- **Studio Arte Pole Dance**: Visibilidade concentrada nas redes sociais. O site é simples e de caráter apenas informativo, não é hospedado em domínio próprio, o que compromete a imagem de profissionalismo e seriedade. Além disso, carece de recursos de gestão e de uma identidade digital mais estruturada.

Esses relatos evidenciam limitações importantes das plataformas existentes, especialmente para pequenos estúdios ou modalidades nichadas como o pole dance, onde a estabilidade, o suporte humano e a personalização são essenciais.

A solução da Lady's Escola de Pole Dance irá se diferenciar por:

- **Foco na modalidade Pole Dance**: Funcionalidades e conteúdos específicos para a prática, incluindo informações para alunas iniciantes e avançadas, esclarecendo dúvidas frequentes.
- **Acesso Universal via Web**: A solução será uma plataforma web responsiva, garantindo acesso completo no computador e celular sem a necessidade de instalação. Isso remove barreiras e facilita o primeiro contato da aluna com o estúdio.
- **Gestão integrada e confiável**: Controle de matrículas, turmas, agendamentos e pagamentos em um único painel administrativo, com estabilidade operacional e focada no universo do pole dance, sem complexidades desnecessárias.

- **Custo adequado ao porte do estúdio:** Soluções financeiramente viáveis para estúdios de pequeno e médio porte, evitando cobranças excessivas ou rígidas.

Dessa forma, a solução proposta combina os melhores recursos das plataformas existentes com **personalização, simplicidade e eficiência operacional**, atendendo especificamente o estúdio de pole dance e proporcionando uma experiência segura, prática e confiável tanto para alunas quanto para gestores.

2.5 Análise de Viabilidade

O projeto é altamente viável em todas suas frentes. Do ponto de vista técnico, a combinação de **Node.js**, **MySQL**, **Sequelize** e **React.js** é uma pilha de tecnologias bem documentadas, com forte suporte da comunidade. Isso, somado com a experiência prévia da equipe em desenvolvimento web e no uso específico dessas tecnologias, além da divisão da equipe por especialização entre front-end e back-end, minimiza riscos de desenvolvimento e garante que a equipe consiga construir a solução eficientemente. Considerando o escopo definido e a qualificação da equipe, o prazo estipulado para entrega de um produto mínimo viável (MVP) em cerca de **3 meses** é realista. A viabilidade financeira do cliente é sustentável, visto que nossa solução irá otimizar processos internos, permitindo um aumento na receita através da aquisição de novas alunas.

Finalmente, a análise do mercado indica que há uma demanda crescente por soluções digitais especializadas e uma baixa oferta do mesmo para o nicho de escolas de pole dance. Isso posiciona nosso produto como uma solução em vantagem competitiva no mercado regional do Distrito Federal.

2.6 Impacto da Solução

A solução terá um grande e benéfico impacto no negócio do cliente ao modernizar a gestão da escola e expandir seu alcance e competitividade no mercado local. Os principais benefícios esperados incluem:

1. **Aumento de Alunas e Receita:** A plataforma digital amplifica a captação de novas alunas, o que resultará em um crescimento do número de clientes e do faturamento da escola.
2. **Melhora na Gestão:** A automatização dos processos de agendamentos e matrícula de alunas irá otimizar o tempo gasto em tarefas administrativas.
3. **Fortalecimento da Marca:** Um website profissional e interativo, focado na experiência do usuário, vai promover a imagem da escola como moderna e profissional, ajudando na atração de público.
4. **Retenção de Clientes:** A funcionalidade de acompanhamento de matrícula e agendamento de aulas aumentará a satisfação dos clientes e a probabilidade de recorrerem novamente aos serviços da escola.

Em resumo, a solução irá impulsionar o negócio do cliente para um crescimento sustentável através de uma melhor eficiência operacional e uma experiência digital excelente para os alunos.

3 ESTRATÉGIAS DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

3.1 Estratégia Priorizada

Abordagem: Híbrida

Ciclo de vida: Adaptativo

Processo: RAD (Rapid Application Development)

3.2 Quadro Comparativo

Critério	RAD	AUP
Abordagem Geral	Iterativa e incremental, focada na entrega rápida de protótipos funcionais e aprendizado do usuário.	Iterativo e incremental, baseado em fases do RUP, mas com princípios ágeis para adaptação contínua.
Foco em Arquitetura	Arquitetura leve e adaptável; prioridade em funcionalidade rápida.	Ênfase em arquitetura suficiente para suportar o desenvolvimento; evolui ao longo das iterações.
Estrutura de Processos	Ciclos curtos com prototipagem, feedback do cliente e ajustes rápidos.	Estruturado em fases (Iniciação, Elaboração, Construção, Transição), mas com sprints ágeis dentro de cada fase.
Flexibilidade de Requisitos	Muito flexível; requisitos podem mudar a qualquer momento com base no feedback do cliente.	Flexível, mas mais controlado; mudanças são incorporadas durante iterações planejadas.
Colaboração com Cliente	Envolvimento intenso em cada protótipo ou entrega incremental.	Envolvimento contínuo, mas organizado por fase; feedback ao final de cada iteração.
Complexidade do Processo	Processo leve e ágil, pouca documentação formal; fácil adaptação a mudanças rápidas.	Mais formal que RAD, com definição de fases e documentação mínima, mantendo princípios ágeis.
Qualidade Técnica	Garantida via prototipagem, testes incrementais e refatoração contínua.	Garantida com boas práticas de desenvolvimento, integração contínua e revisões por iteração.
Práticas de Desenvolvimento	Prototipagem rápida, refatoração contínua, entregas incrementais.	Iterações curtas com entregas incrementais, testes contínuos, integração e revisão de código.
Adaptação ao Projeto	Ideal para projetos com necessidade de entregas rápidas, aprendizado do cliente e protótipos.	Ideal para projetos que precisam de estrutura ágil dentro de um framework mais formal, com evolução controlada da arquitetura.
Documentação	Mínima, apenas o necessário para guiar protótipos e testes.	Leve, focada em comunicação, requisitos essenciais e documentação técnica básica por fase.
Controle de Qualidade	Testes incrementais e protótipos	Validação contínua por iteração,

	validados continuamente.	revisões técnicas e testes automatizados sempre que possível. (TDD)
Escalabilidade	Escalável para projetos pequenos e médios; prototipagem facilita ajustes rápidos.	Escalável para equipes médias a grandes, mantendo estrutura formal por fases.
Suporte a Equipes de Desenvolvimento	Adequado para equipes pequenas e médias, papéis flexíveis, foco em colaboração direta.	Suporta equipes médias e grandes, papéis mais definidos, equipes com experiência mista em processos.

• 3.3 Justificativa

Com base nas características do projeto e nos desafios enfrentados pela Lady's Escola de Pole Dance, o RAD (Rapid Application Development) é o processo mais adequado pelos seguintes motivos:

Flexibilidade e Entregas Rápidas:

Como o projeto possui prazo curto, equipe pequena e escopo reduzido, o RAD permite entregas incrementais em ciclos curtos, com feedback constante da professora. Isso garante que o sistema evolua de acordo com as necessidades reais do estúdio, sem depender de longos períodos de desenvolvimento.

Participação Ativa do Cliente e Refatoração de Requisitos:

O RAD prioriza o envolvimento contínuo do cliente, permitindo que a professora teste funcionalidades como painel administrativo, inscrição de alunas e sistema de pagamentos. Com isso, os requisitos podem ser refatorados ao longo do projeto, ajustando funcionalidades conforme o feedback recebido, aumentando a aderência do sistema às expectativas.

Baixo Risco nas Integrações e Conteúdo Estático:

O projeto envolve integrações de caráter organizacional e serviços de pagamento por links externos, que não serão programados internamente. Além disso, parte do site é composta por conteúdo estático relacionado ao estúdio e à modalidade, como informações sobre aulas, valores e benefícios do pole dance. Esse caráter estático reduz significativamente os riscos técnicos do projeto.

Foco na Eficiência Operacional e Valor ao Cliente:

O RAD permite priorizar funcionalidades que trazem maior valor, como inscrição online, controle de pagamentos e centralização administrativa, aumentando a produtividade do estúdio e melhorando a experiência das alunas.

Adequação ao Perfil da Equipe:

A equipe é pequena e composta por desenvolvedores gerais, capazes de atuar em múltiplas áreas do projeto, o que exige uma abordagem ágil e flexível. Além do cliente, a equipe inclui pelo menos uma pessoa do meio do negócio, garantindo que as decisões técnicas e de negócio estejam alinhadas com as necessidades do estúdio. Essa composição favorece a rápida comunicação, a tomada de decisões ágil e a implementação de ajustes conforme o feedback real do cliente, características centrais do RAD.

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/Fase	Início	Fim	Objetivo Principal	Entregas Esperadas	Validação do Cliente
1	19/08/2025	30/08/2025	Alinhamento, detalhamento dos requisitos com a cliente, definição do perfil das alunas.	Requisitos detalhados e perfil das alunas definidos.	Cliente valida os requisitos e o perfil das alunas.
2	01/09/2025	15/09/2025	Elaboração do documento "Visão do Produto e Projeto", criação dos mockups/wireframes iniciais, planejamento da arquitetura e tecnologias (Node.js, React, MySQL).	Documento "Visão do Produto e Projeto" finalizado, contendo cenário, solução proposta, tecnologias e planejamento inicial; Mockups/wireframes iniciais.	Cliente valida o documento de visão, mockups e planejamento inicial.
3	16/09/2025	29/09/2025	- Backend: Estruturação do servidor Node.js, configuração do banco de dados (MySQL/Sequelize), criação das APIs para gestão de turmas e alunas. - Frontend: Desenvolvimento da estrutura do projeto React, criação do painel administrativo (telas de login, listagem e criação de turmas).	APIs de gestão de turmas e alunas; Estrutura do projeto React e telas do painel administrativo (login, listagem e criação de turmas).	Cliente valida as telas do painel administrativo e a funcionalidade de criação de turmas.

4	30/09/2025	13/10/2025	<p>- Frontend: Desenvolvimento das páginas públicas (Home, lista de turmas) e do formulário de inscrição. - Integração: Conexão do frontend com as APIs do backend. - QA: Testes iniciais do fluxo de cadastro de turmas e inscrição de alunas.</p>	<p>- Entrega Parcial 1: Protótipo Funcional (MVP) demonstrando o fluxo principal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Professora consegue criar e gerenciar turmas. 2. Aluna consegue visualizar as turmas e se inscrever. 	<p>Cliente valida o protótipo funcional (MVP) e os fluxos de criação de turmas e inscrição de alunas.</p>
5	14/10/2025	20/10/2025	<p>Mapeamento dos casos de uso detalhados (ex: fluxo de pagamento, recuperação de senha).</p>	<p>Casos de uso detalhados (fluxo de pagamento, recuperação de senha).</p>	<p>Cliente valida os casos de uso detalhados.</p>
6	21/10/2025	27/10/2025	<p>Desenvolvimento: Implementação da integração com sistema de pagamento externo e área logada da aluna. - Adição do conteúdo informativo e textual no site.</p>	<p>Integração com sistema de pagamento externo; Área logada da aluna; Conteúdo informativo e textual no site.</p>	<p>Cliente valida a integração de pagamento, a área logada da aluna e o conteúdo do site.</p>
7	28/10/2025	10/11/2025	<p>QA: Ciclo completo de testes com base nos casos de uso, testes de responsividade e usabilidade. - Correção de bugs e refinamento da interface. - Preparação do ambiente para implantação (deploy).</p>	<p>Aplicação Completa e Implantada (Online). - Todas as funcionalidades do MVP refinadas. - Fluxo de pagamento funcional. - Produto testado e pronto para uso da cliente. - Apresentação do sistema final e documentação de casos de uso.</p>	<p>Cliente aprova a aplicação final, incluindo funcionalidades, fluxo de pagamento, testes e documentação.</p>

5 INTERAÇÃO ENTRE EQUIPE E CLIENTE

5.1 Composição da Equipe

A equipe de desenvolvimento será composta por:

Papel	Descrição	Responsável	Participantes
Gerente do Projeto	Coordena o projeto, garante a comunicação entre cliente e equipe, controla prazos e entregas.	Manuella	--
Desenvolvedor Frontend	Responsável pela interface do usuário, design e implementação das funcionalidades no lado do cliente.	Luiz Claudio	Manuella; Yasmin; Victor Leandro; Arthur Fernandes
Desenvolvedor Backend	Implementa a lógica de negócios, integração com banco de dados e APIs.	Leonardo	Arthur Fernandes; Victor Leandro
Analista de QA	Garante a qualidade do produto, executando testes de funcionalidade, performance e usabilidade.	Yasmin	Luiz Claudio; Arthur Fernandes; Victor Leandro; Leonardo; Manuella
Analista de Requisitos	Define os requisitos funcionais e não funcionais do sistema e garante que eles sejam atendidos.	Arthur Fernandes	Manuella

5.2 Comunicação

A comunicação com o cliente será feita principalmente via **WhatsApp** para interações rápidas e diárias e reuniões presenciais ocasionais. Além disso, será utilizado o **Google Meet** como plataforma para apresentação de progresso, atualização de requisitos e alinhamento de expectativas com o cliente. A frequência dessas reuniões e encontros será ajustada conforme a necessidade do projeto.

Para a comunicação interna da equipe, utilizaremos o **WhatsApp** para mensagens rápidas e informais. Já o **Discord** será o principal canal de comunicação para discussões mais aprofundadas sobre o projeto e reuniões semanais para planejamento, atualizações e resolução de problemas técnicos. Além disso, o **GitHub** será utilizado na gestão do desenvolvimento individual e geral da equipe, através da comunicação via descrição das *issues*, *pull requests* e comentários no código, mantendo um registro organizado de todas decisões técnicas e progresso do desenvolvimento.

5.3 Processo de Validação

Informe como o produto será validado antes de sua implementação final, garantindo que atenda às expectativas do cliente. (Testes e checks com a cliente!)

6 LIÇÕES APRENDIDAS

6.1 Unidade 1

Para iniciar o projeto da maneira mais organizada e eficiente possível, a equipe tomou como primeira ação organizar as funções internas separando os integrantes com base em suas qualidades e facilidades. Decisão que muito facilitou o andamento inicial do projeto.

Ao estudar um pouco mais sobre abordagens, ciclos de vida e processos, nossa equipe percebeu que precisava rever a escolha feita inicialmente para o projeto. No início, optamos por um modelo Incremental e Iterativo, acreditando que seria suficiente para organizar o desenvolvimento em etapas e permitir ajustes ao longo do caminho. Com o avanço das discussões e a análise do escopo, vimos que havia pontos de incerteza e requisitos sujeitos a mudanças. Por isso, entendemos que adotar um ciclo de vida Adaptativo seria mais adequado, já que oferece mais flexibilidade para lidar com alterações durante o processo.

6.2 Unidade 2

[Liste as lições aprendidas na retrospectiva, com ênfase especial nas ações a serem tomadas para melhorar, por exemplo: o ambiente de desenvolvimento, o processo ou a colaboração da equipe.] [Aqui, também devem estar registradas as dificuldades que a equipe teve durante a unidade, e como conseguiu (ou não superá-las).]

6.3 Unidade 3

[Liste as lições aprendidas na retrospectiva, com ênfase especial nas ações a serem tomadas para melhorar, por exemplo: o ambiente de desenvolvimento, o processo ou a colaboração da equipe.] [Aqui, também devem estar registradas as dificuldades que a equipe teve durante a unidade, e como conseguiu (ou não superá-las).]

6.4 Unidade 4

[Liste as lições aprendidas na retrospectiva, com ênfase especial nas ações a serem tomadas para melhorar, por exemplo: o ambiente de desenvolvimento, o processo ou a colaboração da equipe.] [Aqui, também devem estar registradas as dificuldades que a equipe teve durante a unidade, e como conseguiu (ou não superá-las).]

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[Listar as referências utilizadas para a construção deste documento]

1. [Descrição da referência]