



Instituto Infnet

TESTE DE PERFORMANCE - TP2

MAGNO VALDETARO DE OLIVEIRA

E-MAIL: mvaldetaro@gmail.com

MATRÍCULA: 10403782775

**RIO DE JANEIRO
SETEMBRO - 2017**

MAGNO VALDETARO DE OLIVEIRA

TESTE DE PERFORMANCE - TP2

Trabalho apresentado aos
Professores Paulo Moreira Marinho e
Flávio Almada França
da disciplina Projeto de Bloco -
Desenvolvimento Android
da turma ADS-LV Turma 1,
Turno Noite
do curso de Análise e Desenvolvimento
de Sistemas

Instituto Infnet
Rio de Janeiro - 29 de Julho de 2017

SUMÁRIO

[1 - INTRODUÇÃO](#)

[2 - DESENVOLVIMENTO](#)

[3 - CONCLUSÃO](#)

[4 - REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA](#)

1 - INTRODUÇÃO

Desenvolva um Projeto como Project Owner. Reúna uma equipe em 4 pessoas, sendo você o Project Owner deste projeto, que deverá ser desenvolvido no App Inventor. Este projeto deverá ser desenvolvido em duas Sprints, de uma semana cada, totalizando duas semanas de desenvolvimento. Você deverá ser o responsável por:

- Criar o backlog e priorizar tarefas.
- Atribuir tarefas conforme as habilidades dos times.
- Estabelecer prazos para a conclusão das tarefas.

No fim, produza um relatório sobre o desenvolvimento do produto. Aponte porque você priorizou determinadas tarefas e as dificuldades encontradas pelo time.

Seja responsável: Não esqueça de introduzir o seu relatório com uma apresentação do time e o papel de cada um deles (Desenvolvimento ou testes). Apresente também os requisitos e objetivos do aplicativo e se eles foram alcançados no final.

Dicas: Procure um caso de aplicativo que se encaixe no tempo de desenvolvimento, não aumente demais o escopo para não estourar o tempo.

2 - VISÃO GERAL

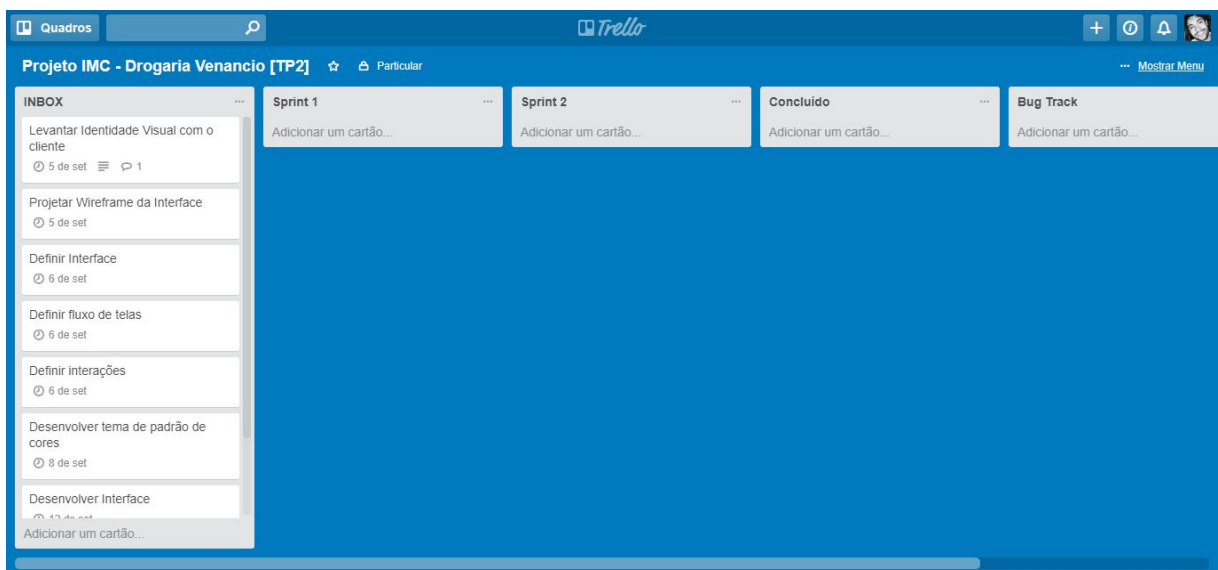
Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de uma aplicativo mobile para dispositivos Android para cálculo do IMC (Índice de Massa Corporal) para a rede de Farmácia Venâncio, que pretende realizar uma campanha para o esclarecimento sobre os danos que a obesidade pode causar a nossa vida.

Será formado um time de desenvolvimento composto por 4 pessoas: o **Project Owner (PO)**, um **Desenvolvedor Mobile**, um **Designer UI/UX** e um **Analista de Testes**.

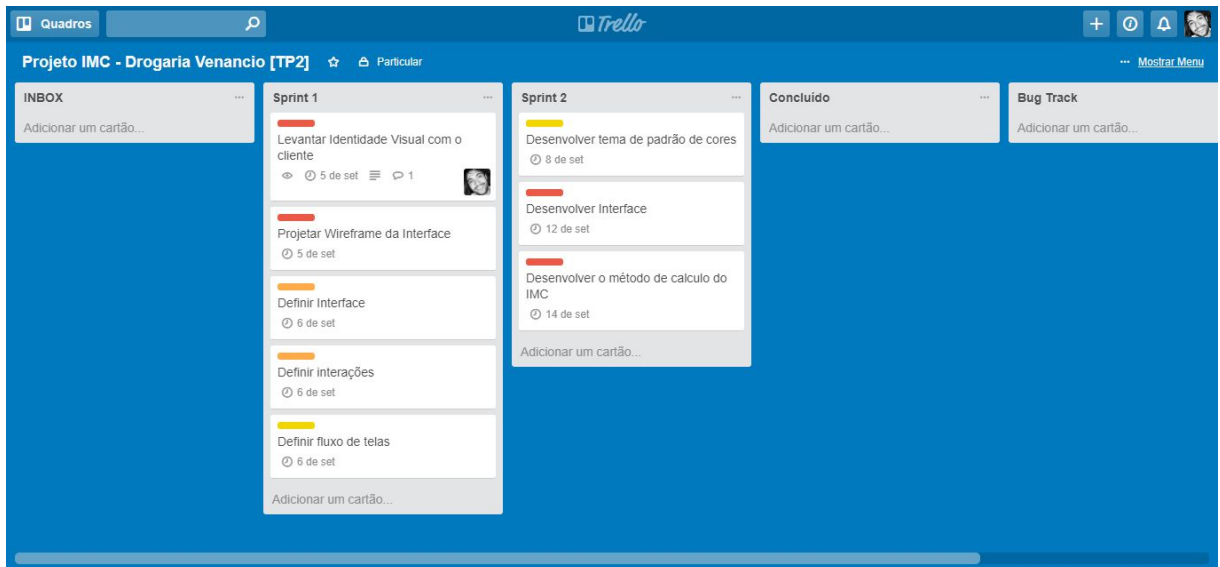
O projeto será realizado em 2 Sprints, onde cada sprint possui 5 dias úteis, a começar da próxima semana.

3 - BACKLOG

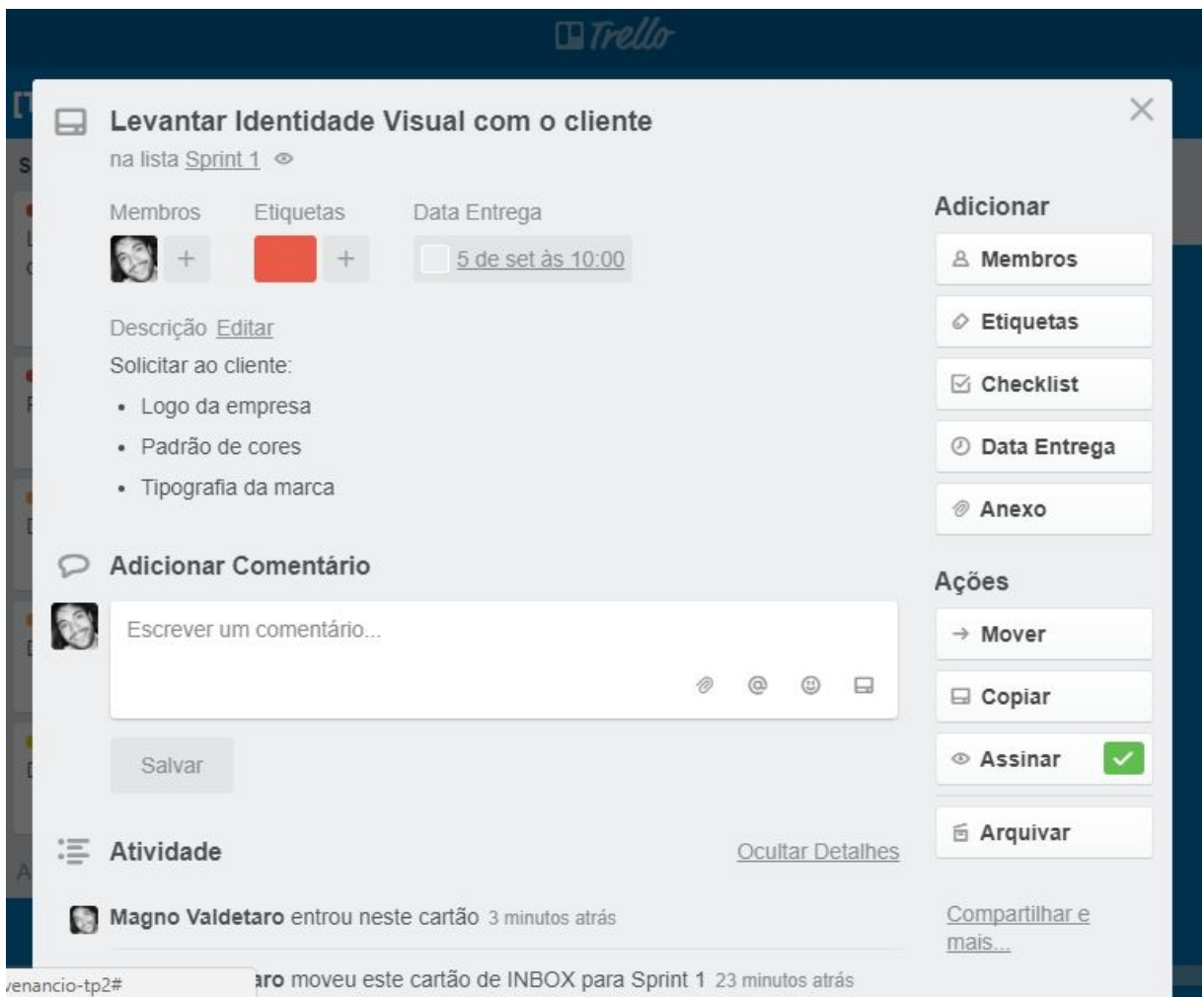
O trello será usado para organizar as tarefas dos sprint, priorizando por cores onde vermelho é a de mais alta prioridade e amarelo mais baixa prioridade, as tarefas serão atribuídas a cada responsável de acordo com sua função, através do recurso de membros e citando o membro nos comentários caso haja alguma instrução, toda tarefa receberá um prazo de entrega. Conforme imagens a seguir:



Definição das tarefas



Atribuição de tarefas a responsáveis e sprints com definição de prazos.



Atribuição de tarefas a responsáveis e sprints com definição de prazos.

4 - Relatório Final

Neste relatório será apontado o como foi definida a prioridade das tarefas e como cada integrante do time desempenhou seu papel.

A prioridade foi definida baseando-se no que era de extrema importância para que o projeto seguisse sem interrupções e risco de prazo, já que o aplicativo faz parte de uma campanha com data específica para iniciar.

Sendo assim foi definido que levantar a identidade visual do cliente, projetar os wireframes da interface, para servir de guia para o desenvolvedor, desenvolver a interface e o método de cálculo do IMC eram prioridade máxima para a entrega.

Todos os envolvidos cumpriram o bem o seu papel, o **PO** conseguiu o material necessário dentro do prazo estipulado, o que era uma preocupação.

O **Designer UI/UX** fez uma excelente proposta de design, simples e direta que deixou o cliente satisfeito.

O **Desenvolvedor Mobile** não enfrentou nenhum grande desafio nas tarefas, entregando com antecipação o que lhe foi atribuído.

No decorrer do projeto o **Analista de Teste**, foi realocado para um projeto maior, sendo assim o **Desenvolvedor Mobile** assumiu este papel na etapa final.

O resultado final, foi excelente. Após a campanha a funcionalidade de calcular IMC foi agregado ao aplicativo principal do cliente.

3 - CONCLUSÃO

Podemos concluir, que a metodologia SCRUM não apenas “resolveu” um processo de um caso de desenvolvimento como impactou toda a empresa e provocou uma mudança de cultura, trazendo muitos desafios e dificuldades mas, colhendo ótimos resultados após o amadurecimento.

Tive dificuldade de encontrar casos que não fossem alinhados ao desenvolvimento de software, diante desta dificuldade acredito que o SCRUM esteja muito alinhado desenvolvimento e a instituições de tecnologia.

Infelizmente não tenho um histórico onde poderia aplicar metodologias ágeis, mas acredito que absorvi bastante e irei aprender bem mais nas etapas seguintes para no futuro ser parte efetiva em um time que utiliza SCRUM, ou até mesmo implantar a metodologia.

4 - REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA

Material da Internet

Scrum na Globo.com: derrubando mitos. Disponível em:

<https://pt.slideshare.net/bardusco/scrum-na-globocom-derrubando-mitos-updated-presentation?next_slideshow=1> . Acesso em: 30 jul.2017.

Os riscos do BDUF. Disponível em:

<<http://www.andrecelestino.com/os-riscos-bduf/>> . Acesso em: 30 jul.2017.

FBI EXIBE CASO DE SUCESSO UTILIZANDO SCRUM. Disponível em:

<<http://blog.adaptworks.com.br/2012/08/fbi-exibe-caso-de-sucesso-utilizando-scrum/>> . Acesso em: 30 jul.2017.

How the FBI Proves Agile Works for Government Agencies. Disponível em:

<<http://www.cio.com/article/2392970/agile-development/how-the-fbi-proves-agile-works-for-government-agencies.html>> . Acesso em: 30 jul.2017.