**Escolha do ciclo de vida:**

Eu acredito que um dos melhores métodos para entrega deste projeto seja o ciclo de vida em espiral pois torna a entrega mais ágil, funcionando em 4 passos que se repetem até a entrega final do projeto(definição de objetivos, analise de riscos, desenvolvimento e validação e por final planejamento pra próxima fase) ela torna o desenvolvimento mais seguro, a cada “volta” na espiral uma nova parte é feita dando assim dinâmica ao projeto, além disso ela faz com que cumpra o requisito de que ele tenha parte do projeto funcionando antecipadamente antes da entrega final, então ele terá sua versão e nos teremos seu feedback em realtime para mantermos o projeto de acordo com o cliente.

**Scrum:**

Eu decidi usar scrum no meu projeto por ser um dos métodos de framework mais ágeis no mercado onde ele visa sempre a eficiência do projeto e a coerência com o que o dono do negocio quer, no método scrum estamos de contato direto com o dono do negócio assim decidindo as prioridades do projeto e a ordem do que será desenvolvido primeiro juntamente a quem vai usa-lo garantindo assim um numero de falhas muito baixo.

**Equipe do projeto:**

Como foi decidido usar o método de scrum a equipe ficara definida em 3 partes que são basicamente:

[Product Owner](http://www.mindmaster.com.br/product-owner/): é o ponto central com poderes de liderança sobre o produto. Ele é o único responsável por decidir quais recursos e funcionalidades serão construídos e qual a ordem que devem ser feitos.

O [ScrumMaster](http://www.mindmaster.com.br/scrum-master): é responsável por ajudar a todos os envolvidos a entender e abraçar os valores, princípios e práticas do Scrum.

[Time de Desenvolvimento](http://www.mindmaster.com.br/time-scrum/): E dado o nome de [Time de Desenvolvimento](http://www.mindmaster.com.br/time-scrum/) para todas as pessoas que fazem parte da equipe que realmente executa o trabalho. Normalmente é uma equipe multidisciplinar, responsável por entregar algo pronto e funcionando ao final de cada Sprint.