2) Ciclo de vida

O ciclo de vida que eu escolheria para o projeto seria o modelo espiral.

Este modelo pode ser dividido em quatro etapas: Planejamento, Análise, Execução e Verificação.

O projeto é dividido em pequenos módulos e cada vez que o ciclo se completa, ele recomeça. Dessa maneira, mudanças do escopo no meio do caminho e adendos não antes previstos são fáceis de serem adicionados, pois o modelo espiral facilita tal flexibilidade.

Como o projeto é dividido em pequenos releases, ou seja, o sistema é dividido em pequenas partes e desenvolvido simultaneamente pela equipe, conseguimos atender o pedido do dono da empresa de entregar o quanto antes funcionalidades.

Por esses motivos eu escolho o modelo espiral.

3) SCRUM

Métodos ágeis como o SCRUM são ótimas ferramentas a serem aplicadas a projetos em espiral, pois são totalmente compatíveis.

Os métodos ágeis consistem em administrar da melhor forma possível a equipe e o tempo. A forma de trabalho se dá pela divisão de tarefas e alinhamento constante do que cada membro está fazendo para entregar o produto.

Ou seja, combina totalmente com o modelo espiral, pois auxilia na modularização do projeto, na administração de tarefas, no controle de entregas e no alinhamento da equipe como um todo.

4) Formação da equipe

Seguindo o SCRUM, temos apenas três posições: Product Owner, Scrum Master e o time.

O Product Owner (ou dono do produto) é a pessoa que ficará encarregada de entender e necessidade do cliente e passar para o time o que precisa ser desenvolvido para uma entrega de sucesso.

O Scrum Master é a pessoa com a missão de facilitar a vida do time e garantir a organização. Qualquer problema encontrado pela equipe, o Scrum Master deve intervir para solucionar, e é o Scrum Master que garantirá que a equipe use o método ágil, seguindo o cronograma e mantendo boas práticas de comunicação para um desenvolvimento claro e organizado.

Por último temos o time, que consiste em todos os profissionais de desenvolvimento. Desde design até cyber-segurança. Os profissionais do time, além de suas competências em suas devidas áreas, necessitam ter ótimo autogerenciamento, uma vez que esse modelo não prevê gerentes responsáveis por administrar pessoas.