

# Delivery Mobile App Challenge

**Proposta de  
Projeto Final**  
Abril 2021

**PROF. ME. FELIPE TORRES**



**Met. Ágeis  
Plan. Ger. Proj  
Proc. Soft.**



# UM APLICATIVO PARA O SERVIÇO DE *DELIVERY* PARA COMÉRCIOS GERAIS

Estamos em 2021 e nossa geração vive uma pandemia pela primeira vez. Diariamente, temos enfrentado cuidados sanitários diariamente e mesmo após um ano ainda não existe um consenso para solucionar o seguinte dilema: **Economia x Saúde**.

Do ponto de vista **econômico**, as pessoas precisam *trabalhar para sobreviverem* e isso traz **aglomerações**. Já do ponto de vista **sanitário**, as pessoas precisam manter *isolamento social* para sobreviverem e isso impossibilita, inviabiliza ou dificulta o exercício do trabalho, aumentando índices de **pobreza e fome**.

Neste cenário desafiador, um serviço tem crescido bastante: *delivery* (entrega). Atividade esta que era mais comum para o ramo alimentício (bares, restaurantes, etc), que foi adotada por outros setores de comércio para manter o exercício do trabalho em colaboração com o isolamento social.

Portanto, nosso desafio será construir uma plataforma tecnológica para promover o serviço de *delivery* para qualquer comércio que possa realizar entrega de produtos a partir do seu ponto comercial até um cliente/consumidor. Para isso, precisaremos considerar as oportunidades de mercado e desenvolver um produto de software que possa se tornar um projeto de uma **startup**.



## SOBRE A EQUIPE

O projeto será desenvolvido como nota integral da 3ª Unidade dos componentes curriculares de **Metodologias Ágeis**, **Planejamento e Gerenciamento de Projetos** e **Processo de Software**. Todos os alunos matriculados deverão\* participar, organizados por equipe(s) a ser definida pela gestão do projeto. O professor participará do projeto como stakeholder, colaborando com a construção do produto, e também como avaliador do desempenho de cada aluno em seu respectivo componente curricular, orientando o papel que cada membro deverá executar no projeto.

\* Poderão informar até 18/04/21 a opção por não participar e realizarão uma avaliação equivalente, sem prejuízos.

### Agile Team



**Met. Ágeis**  
Agile



**PGP**  
Backlog Product



**Proc. Software**  
Dev Team

### Stakeholders



**Felipe Torres**  
Negócio



**Convidados**  
Clientes



**Estudantes**  
Potenciais  
Usuários





A partir de 05/04/2021, todos os participantes deverão iniciar os trabalhos necessários para o processo de desenvolvimento do produto de software em questão. Uma apresentação do stakeholder principal será realizada de forma virtual como marco inicial do projeto. Na primeira semana de trabalho, deverá ser apresentado ao professor sobre a organização do processo, envolvendo os papéis, atividades e artefatos planejados para a execução da Sprint 1. Ao final desta, deve ser mostrado o primeiro incremento do produto e assim por diante em cada Sprint até o final do prazo do projeto.

A metodologia a ser utilizada no processo de desenvolvimento do software deverá ser Scrum (ou uma adaptação), devendo haver um(a) líder representando o Product Owner, outro(a) o Scrum Master e outro(a) o Dev Team. Estes líderes possuirão reuniões semanais com o professor, que lhes passará orientações acerca do projeto.

As apresentações de cada Sprint acontecerão quinzenalmente, com a participação de todos os participantes, inclusive de stakeholder(s) em data a ser definida posteriormente. O professor poderá participar ocasionalmente de alguns eventos do processo além das apresentações, como forma de acompanhamento e orientação.



## MET. ÁGEIS



### Prática da disciplina

O trabalho de cada estudante deve ser concentrado em garantir as práticas ágeis durante o processo, principalmente do SCRUM. Portanto, estará mais próximo do papel de SCRUM MASTER (S.M.). Os estudantes deverão escolher entre si um líder para manter a integração dos times e um relacionamento mais direto com o stakeholder. Cada time deve ter um S.M. apenas.

### Trabalho em equipe

Os conceitos estudados na disciplina deverão ser praticados durante o processo. Além disso, o time precisará dos seus conhecimentos em gestão de projetos e métodos ágeis para executar de forma eficaz o processo e também praticar o uso do SCRUM, principalmente.

## AVALIAÇÕES

### Sprint 1:

---

Explicar sobre Met. Ágeis  
Colaborar na divisão de times  
Colaborar com a criação do Product Backlog

### Sprints Intermediários:

---

Gerenciar a Aplicação de Mét. Ágeis  
Colaborar na Gestão do Product Backlog

### Sprint Final:

---

Gerenciar a Aplicação de Mét. Ágeis  
Colaborar na Finalização do Produto  
Avaliar Desempenho Ágil dos Times



# PLANEJ. E GERENC. DE PROJETOS



## AVALIAÇÕES



## Prática da disciplina

O trabalho de cada estudante deve ser concentrado em executar a gestão do processo e do product backlog durante o processo. Portanto, estará mais próximo do papel de PRODUCT OWNER (P.O.). Os estudantes deverão escolher entre si um líder para manter a integração dos product backlogs e um relacionamento mais direto com o stakeholder. Cada time deve possuir 1 único P.O. apenas.

## Trabalho em equipe

Os conceitos estudados na disciplina deverão ser praticados durante o processo. Além disso, o time precisará dos seus conhecimentos em gestão de projetos e métodos ágeis para executar de forma eficaz o processo e também praticar o uso do SCRUM, principalmente.

### Sprint 1:

- Compreender as Regras de Negócio
- Construir o Product Backlog
- Explicar sobre o produto

### Sprints Intermediários:

- Realizar Pesquisa de Mercado
- Refinar Regras de Negócio
- Gerenciar o Product Backlog

### Sprint Final:

- Finalizar Product Backlog
- Colaborar na Finalização do Produto
- Avaliar Desempenho dos Times



# PROCESSO DE SOFTWARE



## Prática da disciplina

O trabalho de cada estudante deve ser concentrado em executar o processo através do desenvolvimento do produto de software. Portanto, estará mais próximo do papel de DEVELOPMENT TEAM. Os estudantes deverão escolher entre si um líder de cada time para manter a integração dos dev teams e um relacionamento mais direto com o stakeholder. Devem existir 2 dev teams.

## Trabalho em equipe

Os conceitos estudados na disciplina deverão ser praticados durante o processo. Além disso, o time precisará de seus conhecimentos em processos de desenvolvimento de software para executar de forma eficaz o processo, construir um produto de software e também praticar o uso do SCRUM, principalmente.

# AVALIAÇÕES

## Sprint 1:

---

Organização de Times, Papéis e Tarefas  
Compreensão do Product Backlog  
Construção do Incremento 1

## Sprints Intermediários:

---

Construção de Incrementos  
Refinar Compreensão do Produto

## Sprint Final:

---

Entrega do Produto Final  
Apresentar Experiência Ágil





## REGRAS

- Todos os alunos deverão\* participar ativamente do processo
- Haverá acompanhamento semanal e quinzenal
- Deverá ser realizada uma pesquisa de mercado sobre o produto
- Deverão ser produzidos incrementos ao final de cada Sprint
- Decisões sobre gestão fazem parte da avaliação
- Decisões sobre desenvolvimento fazem parte da avaliação
- Deverão ser desenvolvidos protótipo e produto de software
- Integração do projeto e dos times faz parte da avaliação
- Relatórios de cada Sprint devem ser realizados
- Pontos positivos e negativos devem ser relatados
- A experiência de cada membro deve ser relatada
- Métodos, ferramentas e técnicas utilizados devem ser relatados
- **Projeto Final: Relatórios + Produto + Apresentação Final**

## AVALIAÇÃO

- Entrega do Projeto: 02/06
- **Apresentação Final: 02/06, via Google Meet**
- Horário: A definir
- Banca de Avaliação: A definir
- Nota: 10,0 (3ª Unidade)
- Tempo de Apresentação: 30 a 45 minutos
- Haverá avaliação individual (professor) e grupal (banca)
- Acompanhamento semanal e quinzenal será registrado na sala virtual, no Moodle.

\* Poderão informar até 18/04/21 a opção por não participar e realizarão uma avaliação equivalente, sem prejuízos.





# Engenharia de Software