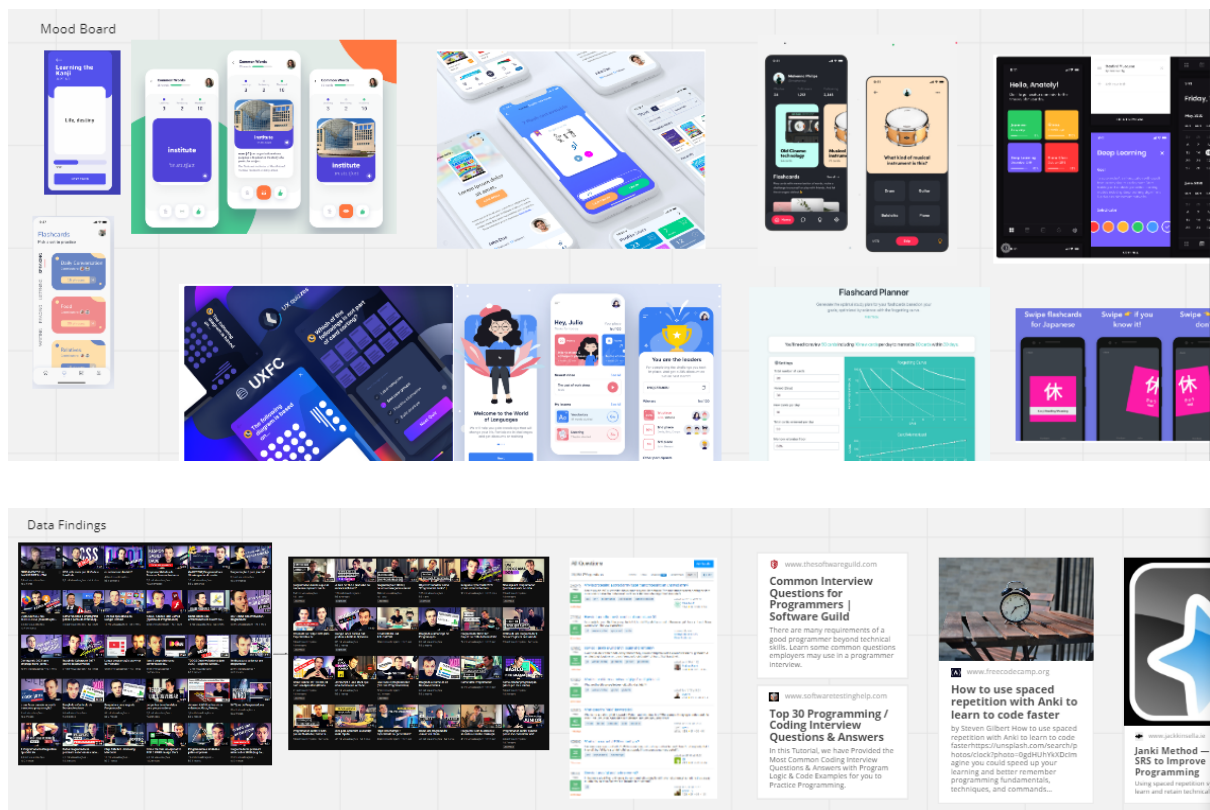




Sprint 1

Retro & Review da Sprint 0

Durante a Sprint 0 buscamos explorar o projeto, familiarizar a equipe com o tema e aquecer os motores para dar um bom kickstart. Através das sessões idealizadas na sprint anterior, realizamos um processo de imersão e pesquisa que resultou num *board* completo de referências de UX/UI e artigos relevantes (mais detalhes do processo podem ser encontrados no primeiro artigo da série [Na prática: A metodologia Olympus para desenvolvimento de projetos de software](#), sem contar nas discussões extremamente pertinentes para possíveis soluções.



Com este primeiro material, resultante das pesquisas, desenvolvemos a estrutura do projeto e começamos a idear as primeiras telas do *wireframe* (por mais que alguns pontos ainda ficaram em abertos).





Resultado dos objetivos da Sprint 0

- ☐ Realizar os eventos de Shaping - Breadbording + Canetão
- ☒ Fazer o setup da parte de desenvolvimento do projeto


Por ser o momento de kickstart do projeto, é natural que tarefas mais criativas, tais como os eventos do *Shaping*, tenham uma natureza muito mais truncada. Independentemente da simplicidade *visual* (leia-se interface), todos os assuntos possuem uma profundidade que não conseguimos observar em primeira instância, tanto olhando uma simples ideia, quanto o começo de uma primeira-solução diante de um problema - *as aparências normalmente*

enganam. Isto se tornou muito visível conforme executávamos a tarefa de "Sessão de Canetão", que nos fez reavaliar diversos aspectos das soluções idealizadas para a plataforma. Além deste fato, o impedimento da conclusão desta tarefa acabou trancando a finalização da "Criar Artigo para o processo de Shaping" que, em toda a sua extensão, está completa, mas necessita de alguns conteúdos à serem gerados nesta "Sessão de Canetão".

Antes de começar o processo de *Produção* na próxima Sprint, iremos concluir, de forma rápida, estes wireframes e definições finais provindos do *Canetão*.

Este fato não deve soar como um alarme pois, como já dito anteriormente, é algo parcialmente esperado destes momentos iniciais criativos.

Resultado das Tarefas ao fim da Sprint 0

 Name	 Tipo de Tarefa	 Prioridade	 Status
<u>Sessão de Breadboarding</u>	Processo	P1	Feita
<u>Sessão de Canetão</u>	UX/UI	P2	Fazendo
<u>Criar uma estrutura condensada de documento para compartilhar as Reviews/Retro/Plannings</u>	Processo	P3	Feita
<u>Criar Artigo para o processo de Shaping</u>	Processo	P3	Fazendo
<u>Setup para o desenvolvimento do projeto</u>	Desenvolvimento	P4	Feita

Status do Github ao fim da Sprint 0

0

0

Issues abertas

1

PR's abertos

Issues fechadas

0

PR's fechados

Com o repositório do projeto recém criado nesta última Sprint, o único PR aberto é o que introduz alguns conceitos comuns à todos projetos de código aberto, tais como templates de PRs, issues, READMEs (essência apenas) e outros.

Planning Sprint 1

Nesta próxima sprint (e possivelmente na próxima), tirando algumas pequenas tarefas adjacentes ao processo e desenvolvimento, as demandas irão ficar completamente centralizadas nas tarefas de UX/UI, pois é o momento onde iniciaremos o nosso processo de *Produção*. O processo de produção consiste em, fundamentalmente, criar a aplicação, sub-dividido em dois grandes contextos: UX/UI e Desenvolvimento.

A tarefa principal é uma só, mas pode ser muito extensa pois também envolve muito da criatividade: criar o Key Visual do projeto, ou seja, a essência de paleta de cores, botões e alguns outros elementos que guiarão todas as criações de telas futuras do projeto.

Além disso, logo agora no início da Sprint, na qual terminaremos a tarefa pendente da "Sessão de Canetão", além de podermos validar a solução final com os stakeholders e iniciar o Key Visual do projeto, iremos também construir um documento que definirá o esqueleto técnico e possíveis regras de negócio (algo como se fosse uma lista de requisitos técnicos mais informais).

Objetivos Principais da Sprint 1

- ☐ Concluir Key Visual;
- ☐ Criar documento de esqueleto técnico.

Planejamento de Tarefas

<u>Aa</u> Name	▼ Tipo de Tarefa	▼ Prioridade	▼ Status
<u>Sessão de Canetão (Pendente).</u>	UX/UI	P1	Fazendo
<u>Key Visual</u>	UX/UI	P1	À Fazer
<u>Documento de esqueleto técnico</u>	Desenvolvimento	P2	À Fazer
<u>Criar artigo sobre documento de esqueleto técnico</u>	Desenvolvimento	P3	À Fazer
<u>Fluxo de Execução dos Flashcards</u>	UX/UI		Backlog