

ONG AMIGOS ENTREGADORES

RELATÓRIO SCRUM

Squad Guardiões da Qualidade
15/04/2024

1. SQUAD

O nome do squad ficou definido como Guardiões da Qualidade (GC).

1.1 Product Owner (PO)

O papel de *product owner* é de ser o maestro para o sucesso do projeto, onde garante que o produto atenda as propostas e requisitos impostos pelo cliente. Também tem a função de representar o cliente dentro da equipe *scrum*.

O papel de PO ficou atribuído a **Annielle Crispim**.

1.2 Scrum Master (SM)

O Scrum Master garante que o time compreenda e siga todos os princípios e práticas do *scrum*. Isso inclui facilitar reuniões, remover impedimentos e facilitar a colaboração entre os membros da equipe.

O papel de SM ficou atribuído ao **Rodrigo Molter**.

1.3 Desenvolvedores

Os outros membros da equipe contam com uma equipe multidisciplinar, que garante que diversas áreas de especialidades serão cobertas. Especialistas diferentes para necessidades diferentes.

Os desenvolvedores são **Luana Cardoso, Julia Robaina e Matheus Vinicius**.

2. PERSONAS

2.1 Carlos



28 anos, entregador dedicado, enfrenta longas horas de trabalho exposto ao sol. Um ponto de apoio seria fundamental para ele se proteger e recuperar suas energias durante as entregas.

2.2 Maria



Entregadora de 36 anos, trabalha entre 4 e 5 horas por dia para sustentar sua família. Ela procura soluções práticas que facilitem sua rotina e garanta sua segurança durante as entregas. Utiliza aplicativos de entrega como fonte de renda extra.

2.3 Pedro



55 anos, experiente entregador que migrou para aplicativos após perder o emprego. Enfrenta desafios físicos e busca por locais de apoio para descanso e proteção durante suas jornadas, especialmente à tarde.

3. User Stories

As user stories em conjunto com os épicos e sua complexidade podem ser encontradas na planilha [Backlog ONG Amigos Entregadores](#). Mas segue as user stories em específico:

US01 - Login
Eu como entregador cadastrado no app

Desejo fazer login

Para que ter acesso às suas funcionalidades

US02 - Logout

Eu como Entregador cadastrado no app

Desejo fazer logout

Para que sair do aplicativo

US03 - Cadastro de Conta

Eu como Entregador sem cadastrado no app

Desejo se cadastrar

Para que fazer login no app e ter acesso às suas funcionalidades

US04 - Atualizar Conta

Eu como Entregador cadastrado no app

Desejo atualizar meu perfil

Para que alterar meus dados cadastrais

US05 - Excluir Conta

Eu como Entregador cadastrado no app

Desejo excluir minha conta

Para que não ter mais vínculo com o app

US06 - Ver Perfil da Conta do Usuário

Eu como Entregador cadastrado no app

Desejo ver meu perfil

Para que ter acesso aos meus dados cadastrais

US07 - Alterar Senha da Conta do Usuário

Eu como Entregador cadastrado no app

Desejo alterar sua senha

Para que novamente ter acesso às funcionalidades do aplicativo

US08 - Parcerias

Eu como Representante do Cliente (*Product Owner*)

Desejo fazer parcerias com aplicativos de entrega

Para que fazer a integração dos dados de entregados ao app que está sendo desenvolvido

US09 - Autenticidade do Usuário

Eu como ONG amigos entregadores

Desejo confirmar se a pessoa é um entregador e ter acesso às suas entregas realizadas

Para que liberar o acesso dessa pessoa ao aplicativo e utilizar suas corridas para ganhar pontos

US10 - Dispenser de protetor Solar

Eu como Entregador cadastrado no app

Desejo fazer uso do protetor solar fornecido no ponto de apoio

Para que me proteger contra a radiação ultravioleta

US11 - Gerar Código de Acesso ao Catraca do Ponto de Apoio

Eu como Entregador cadastrado no app

Desejo gerar token para fazer uso dos serviços extras fornecidos nos pontos de apoio

Para que usar seus benefícios

US12 - Acesso a Catraca do Ponto de Apoio

Eu como Entregador cadastrado no app

Desejo ter seu acesso liberado pela catraca com o QR Code

Para que usar os benefícios do local

US13 - Busca de Pontos de Apoio

Eu como Entregador cadastrado no app

Desejo buscar pontos de apoio próximos

Para que utilizar os serviços disponíveis em um desses locais

US15 - Agendar Banho

Eu como Entregador cadastrado no app

Desejo agendar o serviço de banho

Para que me refrescar e ficar bem arrumado ao ter contato com os clientes

US15 - Desbloqueio da Porta do Banho

Eu como Entregador cadastrado no app

Desejo gerar token para ter acesso ao recinto que está o chuveiro

Para que me refrescar e ficar bem arrumado ao ter contato com os clientes

US16 - Criação de Avaliação do Local

Eu como Entregador cadastrado no app

Desejo avaliar um ponto de apoio

Para que que possa dar minha opinião sobre o nível de satisfação que eu senti ao estar no local

US17 - Avaliação do Aplicativo

Eu como Entregador cadastrado no app

Desejo avaliar um serviço de um ponto de apoio

Para que dar a minha opnião sobre o nível de satisfação que eu senti ao usar o serviço

US18 - Cadastrar Pontos de Apoio

Eu como ONG amigos entregadores

Desejo cadastrar novos pontos de apoio

Para que disponibilizar os novos locais para entregadores do aplicativo

US19 - Atualizar Dados de um Ponto de Apoio

Eu como ONG amigos entregadores

Desejo atualizar os dados de um ponto de apoio

Para que se necessário, alterar os dados de um local

US20 - Visualizar Dados de um Ponto de Apoio

Eu como ONG amigos entregadores

Desejo visualizar os dados de um ponto de apoio

Para que possa ver as informações de um ponto de apoio

US21 - Excluir Ponto de Apoio

Eu como ONG amigos entregadores

Desejo excluir um ponto de apoio

Para que não mais exibir esse local para os entregadores do aplicativo

US22 - Autenticação de Um Ponto de Apoio

Eu como ONG amigos entregadores

Desejo verificar a cada 3 meses se existe alguém que não esteja mais trabalhando como entregador, porém continua utilizando os serviços de um ponto de apoio

Para que oferecer os serviços de um ponto de apoio somente para pessoas que estão realmente trabalhando na função de entregador

US24 - Login no Portal Web de Administradores

Eu como ONG amigos entregadores

Desejo fazer login

Para que ter acesso às suas funcionalidades

US25 - Logout no Portal Web de Administradores
Eu como ONG amigos entregadores
Desejo fazer logout
Para que sair do sistema

US26 - Entregador sem cadastro
Eu como Entregador sem cadastrado no app
Desejo iniciar o aplicativo pela primeira vez
Para que ter acesso às suas funcionalidades

4. Planejamento da Sprint

O projeto terá uma duração de **07 sprints**, sendo cada sprint em um **intervalo de 02 semanas**. Todo o escopo do projeto e seu planejamento podem ser encontrados no [Projeto na plataforma Bitrix \(convite\)](#), caso não consiga acessar), mas também algumas partes são detalhadas abaixo.

4.1 Priorização das Sprints

4.1.1 Sprint 01

Sprint 1
47 dias para terminar o sprint. 57 concluído

[AE-0004] Realizar parcerias com aplicativos de entrega 🔥

Parceria com app de entrega #stakeholders

By Annielle Crispim e Medeiros (0/1) 5

Desenvolver o protótipo da aplicação 🔥

#ui/ux

By Annielle Crispim e Medeiros (10/10) 5

Desenvolver pesquisa de usabilidade

#ui/ux

By matheus vinicius 3

[AE-002] Criar Home 🔥

Gerenciar Conta #feat

By Julia Robaina (0/1) 1

4.1.2 Sprint 02

Sprint 2
6 06UTC junho - 20 20UTC junho

Tarefas 5 Pontos de história 10 Iniciar

- [AE-002] Criar CRUD do Entregador 🔥
Gerenciar Conta #feat
Julia Robaina 0/7 1
- [AE-001] Criar a funcionalidade de Login/Logout
Login/Logout #feat
Luana Aparecida Cardoso 0/5 1
- [AE-006] Busca de locais de Sistema de Apoio
Ter acesso a um ponto de apoio #feat
Luana Aparecida Cardoso 0/3 2
- [AE-006] Acesso do Entregador Na Catraca pelo QrCode 🔥
Ter acesso a um ponto de apoio #feat
matheus vinicius 0/2 3
- Teste de Usabilidade 10 heurísticas de Nielsen
#test #ui/ux
Julia Robaina 0/1 3

4.1.3 Sprint 03

Sprint 3
20 20UTC junho - 4 04UTC julho

Tarefas 2 Pontos de história 10 Iniciar

- [AE-006] Garantir acesso a informações da APIs dos Entregadores 🔥
Ter acesso a um ponto de apoio #stakeholders
Annielle Crispim e Medeiros 5
- [AE-004] Reconhecer o smartphone do usuário via Bluetooth para ter acesso ao dispense de protetor solar
Dispenser - Protetor Solar #feat
Rodrigo Molter 5

4.1.4 Sprint 04

Sprint 4
4 04UTC julho - 18 18UTC julho

Tarefas 3 Pontos de história - Iniciar

[AE-005] Sistema de Pontos
Sistema de pontos #feat
Annielle Crispim e Medeiros 0/1

[AE-008] Agendar Banho
Agendamento de Banho #feat
Annielle Crispim e Medeiros

[AE-009] Gerar Token Para ter Acesso ao Banho
Usar Serviço de Banho #feat
Annielle Crispim e Medeiros

4.1.5 Sprint 05

Sprint 5
18 18UTC julho - 1 01UTC agosto

Tarefas 3 Pontos de história - Iniciar

[AE-010] Sistema de Avaliação
Sistema de Avaliação do Aplicativo #feat
Annielle Crispim e Medeiros

[AE-012] Criar Telas de Inicialização e Onboarding
Primeiro Contato com o App #feat
Julia Robaina

[AE-011] Prototipação do Sistema Web Pontos de Apoio
Sistema Web de Gestão do aplicativo #feat
Annielle Crispim e Medeiros

4.1.1 Sprint 06

Sprint 6
1 01UTC agosto - 15 15UTC agosto

Tarefas 4 Pontos de história - Iniciar ^

- Contato de público-alvo v.1
#stakeholders #test #ui/ux
Annielle Crispim e Medeiros (2)
- Testes de Usabilidade v.1
#stakeholders #test #ui/ux
Annielle Crispim e Medeiros (5)
- [AE-011] CRUD para Pontos de Apoio
Sistema Web de Gestão do aplicativo #feat
matheus vinicius (1)
- [AE-011] Busca Pontos de Apoio
Sistema Web de Gestão do aplicativo
Julia Robaina (1)

4.1.1 Sprint 07

Sprint 7
15 15UTC agosto - 29 29UTC agosto

Tarefas 6 Pontos de história - Iniciar

- [AE-011] Criar a funcionalidade de Login/Logout (1)
Sistema Web de Gestão do aplicativo #feat
matheus vinicius
- [AE-011] Monitoramento de atividade do entregador no seu ofício (1)
Sistema Web de Gestão do aplicativo #feat
Julia Robaina
- Contato com público-alvo v.2 (5)
#stakeholders #test #ui/ux
Rodrigo Molter
- Teste de Usabilidade v.2 (2)
#stakeholders #test #ui/ux
Julia Robaina
- Questionário SUS v.2 (1)
#stakeholders #test #ui/ux
matheus vinicius
- Alterações de usabilidade no sistema (2)
#fix
Julia Robaina

4.2 Primeira Sprint

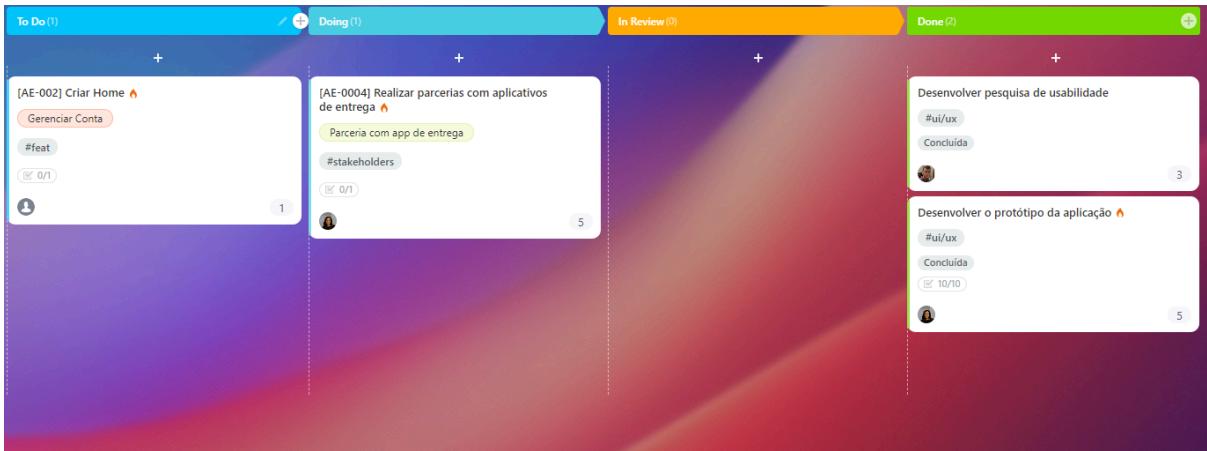
A primeira Sprint ocorre com o objetivo de discovery e entender as dores do cliente.

4.2.1 Planning

A planning ocorre no início de cada sprint e tem como objetivo definir as metas e prioridades para a sprint seguinte. A equipe revisa o backlog do produto, discute os itens a serem entregues e estima o esforço necessário para cada tarefa.

A reunião ocorreu conforme planejado, com a presença de todos os membros da equipe. Durante a reunião, revisamos o backlog do produto e priorizamos as tarefas para a próxima sprint. Utilizamos a técnica de Planning Poker para estimar o esforço necessário para cada item do backlog.

4.3.2 Início da Sprint



4.2.3 Daily

A daily é uma reunião diária curta realizada pela equipe para sincronizar e compartilhar informações sobre o andamento das atividades e identificar obstáculos. Ajuda a manter todos os membros da equipe alinhados e focados nas metas da sprint.

O Scrum Master desempenha o papel de facilitador durante as reuniões, garantindo que todos os membros tenham a oportunidade de falar e que ela ocorra dentro do tempo previsto. O SM também auxilia na colaboração entre a equipe para remover impedimentos, seja fornecendo suporte direto ou ajudando na indicação de ajuda.

5. Entrega

As entregas serão realizadas de formas incrementais. Sendo o primeiro MVP entregue após 04 semanas, com a conclusão das **duas primeiras sprints**.

Uma tarefa só é concluída caso ela passe pelas validações e critérios definidos pela sua Definição de Pronto.

5.1 Primeiro MVP

- Possibilidade do usuário se cadastrar na plataforma.
- Login na aplicação.
- Possibilidade do usuário poder recuperar sua conta;
- Visualização da localização dos pontos de apoio;
- Visualização dos serviços disponíveis no ponto de apoio;
- Liberação da catraca por QR Code;

5.2 Entregas Incrementais

- Liberação de protetor solar por um dispenser, utilizando bluetooth.
- Liberação de capa de chuva e outros produtos através de uma *vending machine* utilizando os pontos extras.
- Utilização da cadeira de massagem através de pontos extras.
- Agendamento de um horário para o entregador utilizar os chuveiros no ponto de apoio.
- Sistema de Avaliação dos serviços e do ponto de apoio.
- Sistema de Gestão de Pontos de Apoio, para adicionar, editar e remover pontos de apoio.

- Testes de Usabilidade

5.3 Pontos Críticos

- Parceria com empresas de delivery
- Parceria com órgãos públicos

6. Revisão da Sprint

Durante esta Sprint, a equipe concluiu o desenvolvimento do protótipo da aplicação que demonstra as principais funcionalidades e a interface do projeto em desenvolvimento. O protótipo [pode ser encontrado aqui](#). Também foi desenvolvida uma pesquisa de usabilidade na qual foi aplicado o método SUS para analisar a interface construída, [pesquisa aqui](#).

Se deu início aos desenvolvimentos com o desenvolvimento das telas de home e onboarding. Foi realizada uma tentativa de estabelecer parcerias com aplicativos de entrega populares, como iFood, UberEats, entre outros, a fim de consultar seus sistemas para identificar quando um entregador realiza uma entrega.

A equipe enfrentou desafios significativos ao estabelecer parcerias com aplicativos de entrega. A interação com esses aplicativos e a negociação de parcerias revelaram-se mais demoradas e complexas do que inicialmente previsto. A burocracia envolvida e as exigências das partes envolvidas adicionam camadas de complexidade ao processo. Com isso, não foi possível concluir a tarefa na primeira sprint e ela continuará seu desenvolvimento na próxima sprint.

Embora tenhamos enfrentado desafios significativos na negociação de parcerias, estamos satisfeitos com o progresso do desenvolvimento do protótipo da aplicação e das outras atividades.

7. Retrospectiva

7.1 Pontos Positivos

- A equipe demonstrou uma forte colaboração ao enfrentar os desafios referentes ao levantamento de requisitos e prioridades, demonstrando um espírito de união.
- A equipe se demonstrou extremamente engajada na aplicação do requisito de baixo consumo de internet e de manter a aplicação de uso simples, trazendo soluções práticas e inovadoras.
- A equipe contava com diversos pontos de vista entre os membros, uns mais focados em negócio, outros em tecnologia e usabilidade, o que trouxe um grande valor ao projeto.

7.2 Pontos Negativos

- A falta de interação com o cliente gerou problemas de entendimento de alguns requisitos. O que levou o time a gerar algumas suposições sobre as regras de negócio.
- A falta de prática com a plataforma de gerenciamento de projetos (Bitrix) gerou algumas dificuldades durante a manutenção das tarefas.