

artigo		Uma Experiência no Gerenciamento Ágil de Projetos de Software com Equipes Grandes e Distribuídas	Métodos Ágeis em um Núcleo de Práticas Acadêmico: Relato de Experiência
autor e ano		Borges Jr, et al., 2011	Almendra, et al. 2015
		https://www.researchgate.net/publication/285589758_Uma_Experiencia_no_Gerenciamento_Agil_de_Projetos_de_Software_com_Equipes_Grandes_e_Distribuidas	http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/wei/2015/009.pdf
foco	teoria e prática de ES com especificação, modelagem, projeto e gerenciamento de softwares acadêmicos	gerenciamento ágil de projetos distribuídos	práticas de métodos ágeis (adaptação e evolução de desenvolvimento de Software)
disciplina	Engenharia de Software	Engenharia de Software	
alunos	100 graduandos e 20 mestrandos e doutorandos em Computação	mestrandos e doutorandos em Computação	30 estagiários de graduação
professor	2 docentes e 1 monitor	1 docente	2 docentes e 1 técnico em desenvolvimento de software
universidade	USP	UFPE (alagoas, paraíba e pernambuco)	UFC (ceará) / núcleo de práticas em informática (NPI)
sistemas	## relacionados a área acadêmica	único de compras e vendas coletivas na Web	vários (mas não detalha) administração pública, administração acadêmica, saúde, agronomia e atendimento psicopedagógico
metodologia	definida pelo grupo	scrum - definição, requisitos, planejamento e desenvolvimento	processo de software do NPI (PDS-NPI): elementos de Scrum, Programação Extrema e Processo Unificado
			http://www.npi.quixada.ufc.br/processo/
tempo	1 semestre (## semanas)	4 meses	treinamento de 3 semanas
equipes	7 a 8 membros ?	5 (4 desenv. de módulos e uma de apoio *mais experientes) com 8 ou 10 membros	não descreve
sprint	"4" etapas: Planejamento e Especificação, Modelagem de Casos de uso, Projeto e protótipação, Apresentação do protótipo	a cada 15 dias	

entregáveis	detalhamento das tarefas (semanais), documento de requisitos (1a etapa), casos de uso (2a etapa), projeto e protótipo (3a etapa), documentação (semanais), apresentação (4a etapa), avaliações por pares (por etapa)		
desafios	perfil dos membros (interesses, habilidades/conhecimentos, preferências, colaboração/ausência nas aulas)	gestão de equipes distribuídas	experiência e disciplina das equipes
	gestão de atividades - definir tamanho e tempo	gestão de atividades - definir tamanho e tempo	
	falta de maturidade/conhecimento sobre as tecnologias usadas	falta de conhecimento sobre as ferramentas	falta de maturidade sobre as tecnologias usadas
	falta de comunicação, documentação e planejamento prévio	falta de comunicação constante	
	impasses e decisões controversas		
	integração e controle de qualidade		
	mudança de requisitos (dado a necessidade de entrevistas com cliente)		
	testes e validação/aceitação pelo cliente		
	auto-organização e gestão ao longo do tempo (atualizar info)		
avaliação dos resultados	algo do tipo do sabadágil: evidências de aplicação de conhecimento em quatro áreas de domínio que um Time de Desenvolvimento Ágil deve cobrir: Negócio (produto), Cultural (relações humanas - internas e externas), Organizacional (organização do trabalho em equipe) e Técnica (desenvolvimento: automação/reúso, ferramentas).		
resultados		gerenciamento de projetos eficiente e produtivo	consolidar conhecimentos (de forma orgânica)

		desenvolvimento baseado em cloud computing	
		maturidade equipe - gerenciamento e desenv. Agil	
		conhecimento ferramentas	
lições aprendidas		divisão em equipes menores	
		equipes heterogêneas e autogerenciáveis	
		arquitetura modular p/ versionamento e integração	
		equipe de apoio: consultoria e gestão de conflitos	
		presença constante do product owner: esclarecer e validar requisitos e versões	
		ferramentas de comunicação	