

**GM** GRADUAÇÃO  
EM MOVIMENTO

CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS

REDE  
**UNIFTC** **unex**

# II CONGRESSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Desenvolvimento Ágil:  
estratégias para  
acelerar a sua carreira  
e maximizar resultados

ORGANIZAÇÃO:  
LUCIANO SOUSA DE CASTRO  
RAFAEL BRASIL DOS SANTOS  
MURILLO ANDERSON GONÇALVES BARBOSA

**EDIÇÃO ESPECIAL**

## CONSELHO ADMINISTRATIVO

**Gervásio Oliveira** – Presidente  
**Milena Oliveira** – Conselheira  
**Pedro Daltro** – Conselheiro  
**Vanessa Oliveira** – Conselheira

## DIRETORIA GERAL

**William Oliveira** – Presidente

**Ihanmarck Damasceno** – Vice-presidente Acadêmico, de Relações Institucionais e Saúde

**Cristiano Lôbo** – Vice-presidente de Operações

**Milena Oliveira** – Vice-presidente de Marketing e Relacionamento

**Valdemir Ferreira** – Vice-presidente de Finanças

**Luciano Sousa de Castro** – Gerente dos Cursos de Humanas e Exatas da Rede UniFTC

## Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

E96 Revista Graduação em Movimento – Ciências Exatas e Tecnológicas – Edição Especial – Construindo o Futuro: Estratégias e Tendências na Era Digital - Rede UniFTC/Unex vol.1, n.3. (Janeiro 2025) - Salvador-BA, 2025.

Semestral

ISSN Eletrônico - 2764-460X  
ISSN Impresso - 2764-4618

1. Título. II.Exatas. III. Periódicos

CDU 523  
CDD 500

CRB-5 1926

Periódico Associado



## EXPEDIENTE

**Coordenação de Pesquisa,  
Extensão e Iniciação Científica  
Editora-Científica**  
Letícia Marostica de Vasconcelos

**Editor - Gerente**  
Makson de Jesus Reis

**Comitê Editorial**  
Helisângela Acris Borges de Araújo  
Luciano Sousa de Castro  
Igor Bento Lino

**Editor - Executivo**  
Murillo Anderson Gonçalves Barbosa

**Capa e Diagramação**  
Equipe UniFTC/Biblioteca

Os trabalhos assinados são de inteira responsabilidade de seus autores. Permitida a reprodução, total ou parcial, desde que citada a fonte.

Solicita-se permuta/exchanges *dedired*.

Atribuição - Compartilha  
Igual CC BY-SA



**A revisão, normatização e tradução dos artigos apresentados são de inteira responsabilidade dos autores e colaboradores desse conteúdo.**

## NORMAS PARA PUBLICAÇÃO

<https://periodicos.uniftc.edu.br>

**ORGANIZAÇÃO**  
LUCIANO SOUSA DE CASTRO  
RAFAEL BRASIL DOS SANTOS  
MURILLO ANDERSON GONÇALVES BARBOSA

**EDIÇÃO ESPECIAL**  
**II CONGRESSO DE SISTEMAS**  
**DE INFORMAÇÃO**

**Desenvolvimento Ágil: estratégias para acelerar  
a sua carreira e maximizar resultados**

## Conselho Editorial

Rafael Brasil dos Santos  
Silas Silva Santos  
Suzana Vieira Silva Magalhães

## Organização do Evento

Fabício Pereira de Oliveira  
Luciano Sousa de Castro  
Rafael Brasil dos Santos  
Naan Silva Cardoso

---

## PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

### II Congresso de Sistemas Informação

**Desenvolvimento Ágil: estratégias para acelerar a sua carreira e maximizar resultados.  
(21 a 26/10/2024).**

21/10/2024 – Manoela Albertoni – Product Discovery: Boas Práticas à Mitigação de Risco.

22/10/2024 – Vanêssa Patricia C. de Santana – Como utilizar as métricas ágeis para aumentar o desempenho e engajamento de seu time.

23/10/2024 – Lucas Campos Barreto – Competências e habilidades necessárias para superar desafios e ter sucesso em vagas em grandes empresas de tecnologia, com ênfase no cotidiano de cientistas em equipes multidisciplinares.

24/10/2024 – Michele Almeida Santos – Cultura Ágil: O Pilar para o sucesso na transformação digital

24/10/2024 – Marcelo Miguel Pires Lopes – Principais habilidades para se destacar no mercado de trabalho atual.

26/10/2024 - Oficinas temáticas e práticas com professores das unidades.

## SUMÁRIO

### EDITORIAL

Luciano Sousa de Castro

6

### INFLUÊNCIA DE PRÁTICAS DE GESTÃO DO CONHECIMENTO APLICADAS AO DESENVOLVIMENTO ÁGIL DE SOFTWARE

INFLUENCE OF KNOWLEDGE MANAGEMENT PRACTICES APPLIED  
TO AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT

Gabriel Lelis Costa Santos  
Marcos Antonio Porto Matos  
Rafael Brasil dos Santos  
Suzana Vieira Silva Magalhães

7

### OS DESAFIOS DO USO DO SCRUM NO DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS MÓVEIS

THE CHALLENGES OF USING SCRUM IN MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT

Alex De Oliveira Coelho  
Keylla Maria Silva Da Fonseca  
Rafael Brasil dos Santos

9

### SCRUM EM AÇÃO: COMPREENDENDO O FRAMEWORK ATRAVÉS DA SIMULAÇÃO "AGILE FOLDER"

SCRUM IN ACTION: UNDERSTANDING THE FRAMEWORK THROUGH  
THE 'AGILE FOLDER' SIMULATION

Pedro dos Santos Borges  
Rafael Brasil dos Santos  
Silas Silva Santos

11

### SCRUM NO DESENVOLVIMENTO ÁGIL: PRODUTIVIDADE E COLABORAÇÃO SCRUM IN AGILE DEVELOPMENT: PRODUCTIVITY AND COLLABORATION

Caio Chaves  
Shirley Beatriz Pereira Rodriguez  
Rafael Brasil dos Santos

13

**EDITORIAL**  
**Editorial - II Congresso de Sistemas de Informação**

Caro Leitor,

É com grande prazer que a Rede UniFTC apresenta a nova edição da **Revista Graduação em Movimento- GM - Ciências Exatas e Tecnológicas**.

Nesta edição estão sendo publicitados os trabalhos desenvolvidos por discentes dos cursos de Sistemas de Informação das unidades de Feira de Santana, Itabuna e Vitória da Conquista, desenvolvidos durante o **II Congresso de Sistemas de Informação**, que teve como tema **Desenvolvimento Ágil como Vantagem Competitiva: estratégias para acelerar a sua carreira e maximizar resultados**

Esse quantioso evento foi realizado de 21 a 26 de outubro de 2024 e contou com a participação grandes profissionais da área de tecnologia, que palestraram durante cinco dias. Além disso, o Congresso proporcionou aos estudantes experienciar oficinas voltadas para métodos ágeis, com atividades de fundamental importância para o desenvolvimento de competências.

As publicações dessa edição contemplam resumos simples desenvolvidos como desdobramentos das palestras e oficinas. Todos os trabalhos foram submetidos ao crivo da comissão editorial do congresso, responsável pelas avaliações para posterior aprovação.

Essa edição corporifica a prática de submissão de trabalhos por estudantes dos cursos de Sistemas de Informação da Rede UniFTC durante os eventos acadêmicos desenvolvidos ao longo dos semestres, promovendo dessa forma a iniciação científica.

Essencial registrar a grande colaboração dada na organização e no desenvolvimento das atividades do congresso por todo o corpo técnico administrativo e também pelo corpo docente dos cursos de Sistemas de Informação.

**Prof. Luciano Sousa de Castro,**  
*Gerente dos Cursos de Humanas e  
Exatas da Rede UniFTC.*

## INFLUÊNCIA DE PRÁTICAS DE GESTÃO DO CONHECIMENTO APLICADAS AO DESENVOLVIMENTO ÁGIL DE SOFTWARE

### INFLUENCE OF KNOWLEDGE MANAGEMENT PRACTICES APPLIED TO AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT

Gabriel Lelis Costa Santos<sup>1</sup>

Marcos Antonio Porto Matos<sup>2</sup>

Rafael Brasil dos Santos<sup>3</sup>

Suzana Vieira Silva Magalhães<sup>4</sup>

**RESUMO:** Esse resumo explora como as práticas de gestão do conhecimento impactam o desenvolvimento ágil de software, ressaltando a importância do compartilhamento de conhecimento como uma estratégia eficaz para aumentar a eficiência e a qualidade dos projetos. Os especialistas em gestão do conhecimento enfrentam desafios diários em um ambiente dinâmico, onde os ciclos de desenvolvimento ágil estão em constante otimização. Nesse contexto, práticas como o compartilhamento e a retenção de conhecimentos críticos se tornam essenciais. Algumas pesquisas indicam que a adoção de práticas de gestão do conhecimento beneficia diretamente o desenvolvimento ágil de software, melhorando a qualidade dos artefatos produzidos e das cerimônias ágeis. Além disso, essas práticas ajudam as equipes a manterem uma infraestrutura de manutenção e adaptação contínuas, permitindo que se ajustem rapidamente às mudanças do mercado. O estudo revela que 90,4% dos especialistas acreditam que essas práticas proporcionam uma vantagem competitiva ao promover maior colaboração e um fluxo de conhecimento mais eficaz entre os membros da equipe, facilitando a inovação e a resposta a novas demandas.

Essa integração entre gestão do conhecimento e desenvolvimento ágil não só ajuda as equipes a reduzirem o tempo de entrega de soluções, mas também melhora a qualidade dos produtos finais, resultando em maior satisfação do cliente.

A gestão do conhecimento pode ser incorporada às metodologias ágeis, oferecendo um guia prático para empresas de tecnologia refinarem seus processos e alcançarem resultados sólidos em um ambiente competitivo. Além disso, promove uma cultura de aprendizado contínuo, que é fundamental para o sucesso organizacional.

---

1 – Estudante do curso de Sistemas de Informação da Unex.

2 - Estudante do curso de Sistemas de Informação da Unex.

3 - Coordenador do curso de Sistemas de Informação da Unex.

4 - Professora do curso de Sistemas de Informação da Unex.

**PALAVRAS-CHAVE:** desenvolvimento; software; gestão; conhecimento; metodologias.

## REFERÊNCIAS

CANDAL, Diego Marconi; GASPAR, Marcos Antonio; COSTA, Ivanir; MAGALHÃES, Fábio Luís Falchi de; FERREIRA, Ramon Alves. Influência de práticas de gestão do conhecimento aplicadas ao desenvolvimento ágil de software. **Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação**, n. 48, p. 74-88, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.17013/risti.48.74-88>. Acesso em: 05 nov. 2024.

## OS DESAFIOS DO USO DO SCRUM NO DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS MÓVEIS

### THE CHALLENGES OF USING SCRUM IN MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT

Alex De Oliveira Coelho<sup>1</sup>

Keylla Maria Silva Da Fonseca<sup>2</sup>

Rafael Brasil dos Santos<sup>3</sup>

**RESUMO:** Este artigo tem como objetivo explorar os principais desafios que as equipes de desenvolvimento de ações enfrentam ao implementar o Scrum, uma das metodologias mais antigas e mais utilizadas no mercado de software. O crescimento do uso de smartphones trouxe diversos desafios, como a necessidade de compatibilidade entre plataformas (iOS e Android), profissionais capacitados em SCRUM e adaptação constante às mudanças de sistemas operacionais e diferentes ferramentas.

Devido à popularidade dos dispositivos móveis, o desenvolvimento de telefones celulares é um campo muito dinâmico que requer soluções rápidas para atender às expectativas dos usuários e às rápidas mudanças no mercado. Scrum é uma das metodologias mais antigas amplamente utilizadas para melhorar e acelerar o desenvolvimento para melhorar a entrega de valor agregado. No entanto, o uso do Scrum no desenvolvimento de aplicações móveis enfrenta desafios no desenvolvimento da equipe e na qualidade do produto final.

O principal problema identificado é como relacionar os principais desafios enfrentados pelas equipes de desenvolvimento de aplicativos móveis ao utilizar o Scrum e tem como objetivo central, analisar os desafios enfrentados no uso do Scrum no desenvolvimento de aplicativos móveis e identificar os principais desafios técnicos e organizacionais no uso do Scrum para desenvolvimento de aplicativos móveis. Avaliar como esses desafios impactam nos projetos de desenvolvimento de APPs.

O uso do Scrum no desenvolvimento de aplicativos móveis enfrenta desafios específicos, tais como a dificuldade de adaptação às atualizações frequentes de plataformas móveis e a necessidade de testes contínuos para múltiplos dispositivos.

<sup>1</sup> Professor do curso de Sistemas de Informação da Unex.

<sup>2</sup> Estudante do curso de Sistemas de Informação da Unex.

<sup>3</sup> Coordenador do curso de Sistemas de Informação da Unex.

**PALAVRAS-CHAVE:** agilidade, scrum, software, ágil.

## REFERÊNCIAS

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software: uma abordagem profissional**. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.

SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. **The Scrum Guide**. Scrum.org, 2020. Disponível em: <https://www.scrumguides.org>. Acesso em: 05 nov. 2024.

## SCRUM EM AÇÃO: COMPREENDENDO O FRAMEWORK ATRAVÉS DA SIMULAÇÃO "AGILE FOLDER"

### SCRUM IN ACTION: UNDERSTANDING THE FRAMEWORK THROUGH THE 'AGILE FOLDER' SIMULATION

Pedro dos Santos Borges<sup>1</sup>

Rafael Brasil dos Santos<sup>2</sup>

Silas Silva Santos<sup>3</sup>

**RESUMO:** O Scrum é um framework ágil que auxilia na gestão de projetos e desenvolvimento de produtos. Ele se baseia em três pilares: transparência, garantindo visibilidade do processo para os responsáveis; inspeção, com a frequente verificação de artefatos e progresso; e adaptação, ajustando o processo e os materiais quando necessário. O Scrum não define um processo específico, mas oferece uma estrutura para empregar diferentes técnicas, nas quais o objetivo principal é tratar e resolver problemas complexos e adaptativos, enquanto entrega produtos com o mais alto valor possível, de forma produtiva e criativa.

Dentro do Scrum, existem três papéis principais: Product Owner, responsável por gerenciar o Product Backlog e garantir o retorno do investimento; Time de Desenvolvimento, autogerenciável e multifuncional, responsável por desenvolver o produto; e Scrum Master, responsável por aplicar o Scrum, facilitar eventos e remover impedimentos.

O framework se organiza em eventos como a Sprint, um período de tempo (geralmente um mês) para criar um incremento utilizável do produto. A Sprint Planning define o trabalho da Sprint, a Daily Scrum sincroniza as atividades diárias, a Sprint Review inspeciona o incremento e adapta o Product Backlog, e a Sprint Retrospective promove a auto-inspeção do time e a criação de planos de melhoria. Os principais artefatos do Scrum são o Product Backlog, uma lista ordenada de tudo que é necessário no produto, e o Sprint Backlog, contendo os itens do Product Backlog selecionados para a Sprint e o plano para entregar o incremento.

Como resultado das oficinas, foi realizada uma simulação "Agile Folder", proposta na oficina prática do Scrum, simulou-se o desenvolvimento de um folder para demonstrar o funcionamento

---

<sup>1</sup> Professor do curso de Sistemas de Informação da Unex.

<sup>2</sup> Coordenador do curso de Sistemas de Informação da Unex.

<sup>3</sup> Professor do curso de Sistemas de Informação da Unex.

do framework. Nela, os participantes vivenciaram os eventos do Scrum em um período de tempo condensado, com 8 minutos para Sprint Planning e Review, 36 minutos para a Sprint (divididos em 3 dias de 12 minutos com reuniões diárias de 2 minutos) e 8 minutos para a Sprint Retrospective. Durante a simulação, foram abordadas as etapas de planejamento, execução, revisão e retrospectiva, com a participação do Product Owner, Scrum Master e Time de Desenvolvimento. A atividade prática ilustrou a aplicação do Scrum em um projeto, permitindo aos participantes experimentarem os seus conceitos e dinâmicas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Scrum; Framework; Ágil; Simulação "Agile Folder".

## REFERÊNCIAS

DESENVOLVIMENTO ÁGIL. **Scrum**. Disponível em:

<https://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/>. Acesso em: 5 nov. 2024.

DEV MEDIA. **Scrum: por dentro do framework de desenvolvimento ágil mais utilizado no mundo**. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/scrum-por-dentro-do-framework-de-desenvolvimento-agil-mais-utilizado-no-mundo/25121>. Acesso em: 5 nov. 2024.

MÉTODO ÁGIL. **Scrum**. Disponível em: <http://www.metodoagil.com/scrum/>. Acesso em: 5 nov. 2024.

SUTHERLAND, Jeff: **Scrum. A Arte de Fazer o Dobro do Trabalho na Metade do Tempo**. Editora LeYa, 2016.

## SCRUM NO DESENVOLVIMENTO ÁGIL: PRODUTIVIDADE E COLABORAÇÃO

### SCRUM IN AGILE DEVELOPMENT: PRODUCTIVITY AND COLLABORATION

Caio Chaves<sup>1</sup>

Shirley Beatriz Pereira Rodriguez<sup>2</sup>

Rafael Brasil dos Santos<sup>3</sup>

**RESUMO:** Este estudo investiga a aplicação da metodologia ágil Scrum em organizações de desenvolvimento de software, enfatizando a adaptabilidade como elemento central para sustentar a competitividade no mercado. O objetivo é avaliar o impacto do Scrum no desempenho e na qualidade das entregas, explicando sua adoção crescente por empresas que buscam responder às demandas do mercado de forma eficiente.

O Scrum organiza o trabalho em sprints, ciclos curtos e iterativos que permitem adaptação contínua às necessidades dos clientes. Estudos apontam que metodologias ágeis promovem maior transparência, colaboração e entregas mais rápidas e consistentes, além de fomentar inovação constante em ambientes corporativos dinâmicos.

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa em duas fases: revisão de literatura e análise prática de casos reais. Foram realizadas entrevistas com gerentes de projetos e desenvolvedores para compreender a aplicação prática do Scrum e seus impactos.

Os resultados indicam que a metodologia proporciona maior produtividade, controle aprimorado dos processos e satisfação elevada das equipes. Empresas que utilizam o Scrum relatam redução significativa nos prazos e aumento da qualidade dos produtos, beneficiando-se do controle e da transparência trazidos pelos sprints. O ambiente colaborativo, reforçado por feedback contínuo, facilita ajustes ágeis e garante alinhamento às expectativas dos clientes.

O Scrum consolida-se como uma metodologia eficaz para empresas que buscam agilidade e inovação em ambientes de rápida transformação. Sua implementação otimiza processos, eleva a qualidade dos produtos e promove equipes mais satisfeitas, destacando-se como uma ferramenta indispensável para a gestão de projetos de software.

---

<sup>1</sup> Estudante do curso de Sistemas de Informação da Unex.

<sup>2</sup> Estudante do curso de Sistemas de Informação da Unex.

<sup>3</sup> Coordenador do curso de Sistemas de Informação da Unex.

**PALAVRAS-CHAVE:** metodologia; ágil; Scrum; produtividade; qualidade.

## REFERÊNCIAS

MENDES, M. Como o SCRUM está transformando o desenvolvimento de software. **Canaltech**. Disponível em: <https://canaltech.com.br>. Acesso em: 28 out. 2024.

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **SCRUM: A arte de fazer o dobro do trabalho nametade do tempo**. 4. ed. São Paulo: Editora Leya, 2018.

SILVA, L. **SCRUM e suas aplicações práticas no mercado de software brasileiro**. In: Metodologias ágeis e inovação em tecnologia da informação. São Paulo: Editora Atlas, 2019.

### PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

**II Congresso de Sistemas Informação**  
Desenvolvimento Ágil: estratégias para acelerar a sua carreira e maximizar resultados. (21 a 26/10/2024).

**21/10/2024** – Manoela Albertoni – Product Discovery: Boas Práticas à Mitigação de Risco.

**22/10/2024** – Vanêssa Patricia C. de Santana – Como utilizar as métricas ágeis para aumentar o desempenho e engajamento de seu time.

**23/10/2024** – Lucas Campos Barreto – Competências e habilidades necessárias para superar desafios e ter sucesso em vagas em grandes empresas de tecnologia, com ênfase no cotidiano de cientistas em equipes multidisciplinares.

**24/10/2024** – Michele Almeida Santos – Cultura Ágil: O Pilar para o sucesso na transformação digital

**24/10/2024** – Marcelo Miguel Pires Lopes – Principais habilidades para se destacar no mercado de trabalho atual.

**26/10/2024** – Oficinas temáticas e práticas com professores das unidades.