Projetos Ágeis com Scrum

Desafios do Desenvolvimento de Software

Objetivo do Negócio > Processo de Desenvolvimento > Software

Processo de Desenvolvimento: Concepção; Análise e Design; Desenvolvimento; Teste; Implantação.

Normalmente apenas 20% das funcionalidades se apresentam realmente úteis

Waterfall: Só permite que o projeto avance quando uma fase está inteiramente completa.

Ágil: Software construído por partes (incremental) e cada parte executa-se em um ciclo (interativo).

Gestão de Projetos

Tradicional: Escopo definido na fase inicial do projeto.

O projeto é controlado por fases e marcos.

O cliente só vê o software funcionando na fase final.

Resistência à mudanças. (Corre o risco de saber que algo estava errado depois de meses, com o SCRUM, dá para descobrir em até 30 dias)

Ágil: Escopo definido ao longo do projeto.

Projeto é controlado por funcionalidades entregues.

Cliente pode ver o software funcionando na parte inicial do projeto.

Mudanças constantes, de acordo com os feedbacks dos usuários.

Ágil x Rápido

O que é ser Ágil?

* rapidez e desembaraço;
* fazer coisas complexas de forma simples;
* equipe comprometida com os objetivos;
* **maior valor para o cliente.**

**SCRUM**

Transparência, Adaptação e Inspeção

* Escrever menos, Conversar mais;
* Demonstrar software aos usuários e obter feedbacks constantes;
* Requisitos mudam ao longo do tempo;
* Aprender progressivamente com o uso do software.

**Razões para adotar o SCRUM**

* Desenvolvido pata set entregue em partes menores (2 a 4 semanas)
* Melhor gerenciamento de riscos;
* Comprometimento, motivação e transparência da equipe (daily meeting);
* maior valor para o negócio;
* usuários envolvidos durante todo o ciclo;
* Aplicado das Lições Aprendidas.

**TIME SCRUM**

**P.o (Product Owner)**

* Representante da área de Negócios
* Garante que o time de desenvolvimento entenda os itens do Backlog

**Scrum Master**

* Facilitador
* Garante uso correto do SCRUM
* Treina o time em autogerenciamento

**Time de Desenvolvimento (DEV)**

* Possui habilidades suficientes para desenvolver, testar, criar e desenhar.

**TIME BOX 🕰**

*Tempo máximo para uma cerimônia ou Sprint*

Sprint: principal evento do SCRUM. {quem define é a equipe}

* **Planejamento**
* **Reuniões diárias**
* **Revisão**
* **Retrospectiva**
* **=**
* **Planning Poker**
* **stand up meeting > to do, doing, done**
* **Time DEV apresenta para o P.o o trabalho feito**
* **Reunião da equipe para Lições Aprendidas**