**Introdução a Gestão de Projetos e ao SCRUM**

*Desafios do Desenvolvimento de Software: parte 1*

**Objetivo de negócio:**

* Concepção
* Análise e Design
* Desenvolvimento
* Testes
* Implantação

**Tipos de Gestão:**

* **Tradicional (Waterfall):** Só permite que o projeto avance quando uma faz está inteiramente completa.

1. Escopo definido na fase Inicial do projeto (Preditivo).
2. Projeto é controlado por fases e marcos.
3. Cliente só vê o software funcionando na fase final do projeto.
4. Resistência a mudanças.

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

1. Escopo definido ao longo do Projeto (Adaptativo).
2. Projeto é controlado por funcionalidades entregues.
3. Cliente pode ver parte do software funcionando na parte inicial do Projeto.
4. Mudanças constantes de acordo com feedbacks contínuos.

OBS.: Em projetos tradicionais (Waterfall), você corre o risco de descobrir que estava errado depois de meses. Com o SCRUM, você descobre que estava errado em no máximo 30 dias.

* Ágil é diferente de rápido... Ágil é:

1. Rapidez (mudança) e desembaraço;
2. Fazer coisas complexas de forma simples;
3. Equipe comprometida com os objetivos;
4. **Maior valor para o cliente;**

*SCRUM*

* SCRUM é um dos frameworks de gerenciamento de projetos ágeis;
* Projetos usando equipes pequenas e multidisciplinares para produzirem os melhores resultados.

Pilares do SCRUM:

* Transparência, Adaptação e Inspeção.

1. Conversar mais e escrever menos;
2. Demonstrar o software constantemente aos usuários e obter feedbacks constantes;
3. Requisitos mudam ao longo do tempo;
4. Aprender progressivamente com o uso do software.

Razões para adotar o SCRUM:

* Desenvolvimento e entregue em partes menos (2 a 4 semanas), com constante feedback dos usuários;
* Melhor gerenciamento de riscos; (Redução de incertezas);
* Comprometimento, motivação e transparência da equipe. (Daily Meeting);
* **Maior valor para o negócio; (Priorização do Backlog);**
* Usuários envolvidos durante todo o ciclo;
* Aplicação das Lições Aprendidas. (melhoria contínua);

*Papéis e responsabilidades de cada um no time: parte 2*

* Product Owner (PO):

1. Representante da área de Negócios;
2. PO não é um Comitê;
3. Define as funcionalidades do software (Product Backlog);
4. Prioriza as funcionalidades de acordo com o valor do negócio;
5. Garante que o time de desenvolvimento entenda os itens do Backlog no nível necessário;

* Scrum Master (SM):

1. Garantir o uso correto do SCRUM;
2. Scrum Master não é gerente de projetos;
3. Age como facilitador;
4. Auxilia o Product Owner no planejamento e estimativas de backlog;
5. Auxilia a equipe a remover impedimentos;
6. Treina o time em autogerenciamento e interdisciplinaridade;

* Time de Desenvolvimento (DEV):

1. Possui habilidades suficientes para desenvolver, testar, criar e desenhar, ou seja, tudo que for necessário para entregar o software funcionando.

*Cerimônias do SCRUM: parte 3*

* Time box: Tempo máximo para fazer uma cerimônia ou Sprint;
* Sprint: é uma corrida, arrancada. É o principal evento do Scrum.
* Composição de uma Sprint:

1. Planejamento da Sprint;
2. Reuniões diária (Daily Meeting);
3. Revisão da Sprint (Review);
4. Retrospectiva da Sprint;

-Planejamento da Sprint (30 dias)

Time Box: 8h

Quem participa?

* PO, SM e time DEV

O que fazer?

* Nas primeiras 4h ele vai explicar para o time o que ele deseja naquela sprint, funcionalidades e o que o time precisa entregar e tirar dúvidas;
* No restante do tempo o time DEV verá como fazer; Planning poker

- Reuniões Diárias (Daily Meeting)

Time-box: 15 minutos

* Participam PO, SM e DEV
* Time DEV: responde três perguntas, o que fizeram no dia anterior, o que estão preparando para o dia seguinte e se tiveram algum impedimento;
* Reunião precisa ser de pé para que não se acomodam e a reunião não demore tanto;

Faz um quadro de progresso: Doing, To do e Done;

-Revisão da Sprint (Review)

Time-box: 4h

Time DEV apresenta para o PO o trabalho feito, o PO aceita ou não e se aceitar já entra em produção.

-Retrospectiva da Sprint

Time-box: 3h

Reunião da equipe para Lições Aprendidas, falar em transparência de todos os problemas que tiveram e aprendem com erros.

**Fundamentos de um projeto Ágil**

*Papéis e Responsabilidades do Product Owner: Parte 1*

* Quem é o PO?
  + O product Owner (PO) representa o profissional que tem a visão do que será desenvolvido, as necessidades a serem atendidas, o público que vai utilizar os serviços e os objetivos a serem alcançados.
* Já explicado no artigo um

Refining e Planning

* PO apresenta previamente as histórias que deverão ser apresentadas na planning, o objetivo da refining é os envolvidos saberem previamente oque deverá ser feito no projeto, tirar dúvidas e etc.
* Planning irá apresentar para o time o backlog evitar achismo e tirar todas as dúvidas. Depois disso, vê o que entra e o que não entra na sprint. PO Não é superior e sim um par.

Release Planning

Liberação ou lançamento de software é o lançamento oficial de produto de software. Cada vez que um produto de software é criado ou modificado, o fabricante e seus desenvolvedores decidem sobre como distribuir ou o novo produto o novo produto ou a modificação que as pessoas utilizam.

* Release Planning de multiplas Squads
* Release Planning de projeto

Definido Escopo e Prioridade:

* Product Backlog
  + É ccomposto por Épicos e Estórias
    - Épicos = incremento sem muito detalhamento, ajuda a te direncionar caminhos que deve seguir;
    - Estória = Detalhamento dos épicos, um épico normalmente se divide em várias estórias, onde ficam descritos o que deve acontecer e suas regras de negócio.
      * Escrevendo uma Estória
        + Nome da Estória
        + Descrição da estória (Eu, como, quero, quando)
        + Regras do Negócio (Separar Regras de Front-end de regras de Back-end)
        + Tela (Link ou imagem das telas a serem desenvolvidas)
        + KPI (Quais os objetivos/ valor a estória precisa atingir)
        + Tagueamento (como a estória será “Tagueada” para mensurar os KPI)
        + Critérios de Aceite (Qual o passo a passo de todos caminhos felizes possíveis a estória deve cumprir para que ela seja considerada aceita);
* Riscos Positivos
  + Poisitvos = muito ignorados nos projetos, porém um dos fatores de maiores ganhos no desenvolvimento de sistemas.
  + Negativos = Itens que podem afetar o prazo, custo ou escopo de um projeto de maneira que pode acabar inviabilizando-o.

Papel do PO na Transformação Digital:

A transformação digital é um processo no qual as empresas fazem uso da tecnologia para melhorar o desempenho, aumentar o alcance e garantir resultados melhores.

É uma mudança estrutural nas organizações dando um papel essencial para a tecnologia.

**Conceitos e atividades essenciais para o sucesso de um projeto ágil**

Aprenda sobre os conceitos e planejamento de tarefas:

*part 1: Estórias VS Tarefas*

tarefas são um conjunto de atividades que devem ser feitas para entregar um estória.

*part 2:*

O que é um Critério de Aceite?

* É uma lista de critérios que precisam ser alcançados para que a User Story atenda os requisitos do usuário e seja aceita pelo Product Owner.
* Os critérios de aceitação têm o objetivo de definir limites para as user stories. Ajudar o P.O. a detalhar em alto nível o que é necessário para entregar o valor ao cliente.

Estimativa e planejamento

* Planning Poker

Cliente / Stakeholder

* O *Stakeholder* é uma pessoa ou um grupo que legitima as ações de uma organização e que tem um papel direto ou indireto na gestão e resultados dessa mesma organização. Desta forma, um *stakeholder* pode ser afetado positivamente ou negativamente, dependendo das suas políticas e forma de atuação.
* Alguns exemplos de *Stakeholder* de uma empresa podem ser os seus funcionários, gestores, gerentes, proprietários, fornecedores, concorrentes, ONGs, clientes, o Estado, credores, sindicatos e diversas outras pessoas ou empresas que estejam relacionadas com uma determinada ação ou projeto.

Rotinas de uma equipe ágil

Daily e retrospectiva

* O time DEV apenas
* Retrospectiva: Dev e SM

Refinamento

Decidir oq acontecerá na proxima sprint, a presença de todos é obrigatoria.

Review:

Quem apresenta é o time dev, apresentar oque cada um fez na sprint anterior, duvidas serão sancionadas e duvidas de negocios, todos os interessados devem estar presentes, ver oque está sendo entregue e validar se esta de acordo e se agrega o valor.