Scrum

Desafios do Desenvolvimento de Softwares:

Requisitos:

Processo de desenvolvimento

-Concepção

-Analise & Design

-Desenvolvimento

-Testes

-Implantação

Tradicional

Escopo definido na fase inicial

Projeto controlado por fases e marcos

Resistencia a mudanças

Cliente só vê pronto

Agil

Escopo definido ao longo do projeto

Projeto é controlado por funcionalidades entregues

Clientes pode ver durante o processo

Mudanças constantes a dispor das novas necessidades

Visibilidade de erros mais rápidos pelo scrum

AGIL É DIFERENTE DE RÁPIDO

Rapidez (mudança) e desembaraço

Fazer coisas completas de formas simples

Equipes comprometidas com o objetivo

Maior valor para o cliente

Ter capacidade de responder rapidamente a mudanças.

SCRUM

É um dos frameworks de gerenciamento de projetos ágeis

Projetos usando equipes pequenas e multidisciplinares produzem os melhores resultados

PILARES DO SCRUM

Transparência

Adaptação

Inspeção

Conversar mais e escrever menos

Demonstrar o software constantemente aos usuários e obter feedbacks constantes

Requisitos mudam ao longo do tempo

Aprender progressivamente com o uso do software

Razoes para o scrum

Desenvolvido é entregue em partes menores em constante feedback dos usuários

Melhor gerenciamento de riscos (redução de incertezas)

Comprometimento, motivação, e transparência da equipe. (Daily Meeting)

Maior valor para o negócio

Usuários envolvidos durante todo o ciclo

Aplicação das lições aprendidas (melhoria continua)

Caraterísticas de um time:

Equipes capazes de se auto organizarem

As tarefas são em times e todos são responsáveis

Forte comprometimento com os outros resultados

Exercício final

1 B

2 C

Papeis e responsabilidades:

Product owner

Representante da área de negócios

PO não é um comitê

Define as funcionalidades do software

Prioriza as funcionalidades de acordo com o valor do negocio

Garante que o time de desenvolvimento entenda os itens do backlog

Scrum Master

Garante o uso correto do Scrum

Não é gerente de projetos

Age como facilitador

Auxilia o PO no planejamento e estimativas do backlog

Auxilia a equipe a remover impedimentos

Treina o time em autogerenciamento e interdisciplinares

Time de desenvolvimento

Possui habilidades para desenvolver e realizar qualquer tipo de tarefa que garanta a entrega do software

Exercícios

1 D

2 A

3 B

Cerimonias do scrum

Time box

Tempo máximo definido para fazer a cerimonia ou Sprint

Sprint=corrida, arrancada

É o principal evento do scrum

Composição:

Planejamento da sprint

Reunião diária

Revisão da sprint

Retrospectiva da sprint

Planejamento da sprint;

PO, Time dev e SM participa da organização e responder

OQUE FAZER?

COMO FAZER?

Time box: 8hr

Planning Poker

Estimar o prazo das tarefas

Reuniões diárias (daily meeting)

Time dev tem que responder: o que fizeram no dia anterior?

Oque vão fazer no dia?

Existe algum impedimento?

Tem que ser em pé

Quadro kamban

Deve ser atualizada com base no que falta, o que já fizeram e o que já foi feito

Revisão da sprint

Time dev apresenta para o PO o trabalho feito

No último dia

Retrospectiva da sprint

Também no último dia

Reunião da equipe para lições aprendidas

Transparência

Gestão de projetos Tradicionais X Ágil

Fundamentos de um projeto ágil

Papeis e responsabilidades o PO (Product Owner)

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

Define a ordem q será desenvolvido

Avaliar se está sendo entregue com o valor desejado

Responsável por interromper ou reorganizar uma sprint

Scrum máster:

Disseminar o scrum pelo time

Ensinar o processo do scrum e aplicá-lo da melhor forma e o time se tornar independente

Refining e Planning

Relese Planning

Liberação ou lançamento de software (em inglês: release) é o lançamento de nova versão oficial de produtos 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 ou a modificação as pessoas que o utilizam

(Manter várias strings antes de ter um release pode acabar gerando conflitos nos códigos fontes)

Multiplas squads

Times de dev distintas que ao final trazem a produção de um mesmo software

De projeto

Priorizar as entregas de maiores valores para o cliente

Trazer menos impactos de transição para cliente

Exercício

1 C

2 A

Analisando escopo e definindo prioridades

Atingir o objetivo aos poucos e seguir caminhos traçados pelo feedback, trazendo mais valor ao projeto

Pedir validação do cliente para analisar o caminho

Product Backlog

É composto por Épicos e Estórias

Épicos: incremento sem muito detalhamento, ajuda a te direcionar dos caminhos que deve seguir

Estórias: detalhamento dos épicos, um épico normalmente de 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 objetivos/valor e estória precisa atingir)

Tagueamento (como a estória será “Tagueada” para poder mensurar os KPI)

Critérios de aceite (Qual o passo a passo de todos os caminhos felizes possíveis deve cumprir para que seja considerada aceita)

Riscos Positivos

Positivos: ganhos no desenvolvimento de sistemas

Negativos: itens que podem afetar o prazo, custo ou escopo de um projeto de maneira que pode acabar de maneira que pode acabar inviabilizando-o

Exercícios

1 C

2 D

3 B

Papel do PO na Transformação digital

Transformação digital

É um processo na 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

O PO é responsável por juntar todas as partes

Ser ágil é atender as necessidades do cliente trazendo maior valor de resposta

Conceitos e planejamentos de tarefas

Estórias X Tarefas

Épico é o objetivo macro (maior/ resultado) (conjunto de estórias)

Estória é a divisão para chegar ao épico (conjunto de tarefas)

Tarefas é resolução menor para que se torne uma estória

Exercicio

1 C

2 B

Critérios de Aceite:

Lista de critérios que precisam ser alcançados para q a User story atenda aos requisitos do usuário aceita pelo PO

Os critérios de aceitação têm o objetivo de: definir limites para as User stories. Ajuda o PO em alto nível o que é necessário para entregar valor ao cliente

Estimativa e planejamento

Planning poker

Planning Tshirt size

Exercícios

1 C

2 D

Relacionamento com cliente

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.

Ritos

Dayli e Retrospectiva

Dayli=15min

Time dev saber o que está sendo feito

Oq fiz ontem, oq fazer hoje, oq sera feito amanha

Retrospectiva

Após o fim da sprint

Exercícios:

1 C

2 A

Refinamento

Não oficial no scrum

Definir o que fazer na próxima sprint

Todo o time

Review

Time dev

Mostrar o que foi feito na última sprint

Validar com o feedback do cliente

Exercício

1 C

2 D

Maturidade da equipe:

Uso dos pilares scrum