**SCRUM**

Gestão de projeto tradicional só permite que o projeto avance quando uma fase está inteiramente completa.

Gestão de projeto Ágil software construído por partes (incremental) e cada parte executa-se em um ciclo (iterativo)

|  |  |
| --- | --- |
| **Tradicional** | **Ágil** |
| Escopo definido na fase inicial do projeto (**Preditivo**). | Escopo definido ao longo do projeto (**Adaptativo**) |
| Projeto é controlado por fases e marcos | Projeto é controlado por funcionalidades entregues. |
| Cliente só vê o software funcionando na fase final do Projeto | Cliente pode ver a parte do software funcionando na parte inicial do projeto |
| Resistencia a mudança | Mudanças constantes de acordo com feedbacks contínuos |

O que é ser ágil?

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

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 e 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.

Razões para adotar o SCRUM:

* Desenvolvido e entregue em partes menores (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 do time**

Product Owner (PO)

* Representante da área de negócios;
* PO não é um comitê;
* Define as funcionalidades do software (Product Backlog)
* Prioriza as funcionalidades de acordo com o valor do negócio;
* Garante que o time de desenvolvimento entenda os itens do Backlog no nível necessário.

SCRUM Master (SM)

* Garantir o uso correto do SCRUM;
* Scrum Master não é gerente de projetos;
* Age como facilitador;
* Auxilia o Product Owner no planejamento e estimativas do Backlog;
* Auxilia a equipe a remover impedimentos;
* Treina o tome em autogerenciamento e interdisciplinaridade.

Time de desenvolvimento (DEV)

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

**Cerimônias do SCRUM**

Time Box é o tempo máximo para fazer uma cerimônia ou Sprint.

Sprint = corrida, arrancada, é o principal evento do SCRUM.

Duração de 1 Sprint:

* 30 dias corridos (ou menos).

Composição de um Sprint:

* Planejamento da Sprint
* Reuniões diárias (Daily Meeting)
* Revisão da Sprint (Review)
* Retrospectiva da Sprint

Planejamento da Sprint

Quem participa?

Product owner, SCRUM Master e o time de desenvolvimento

O planejamento da Sprint tem uma duração de 8 horas nas primeiras 4 horas tem um objetivo o que fazer?

O PO vai explicar para o time o que ele deseja naquela Sprint.

E nas 4 horas restantes vem a questão de como fazer?

Quem faz é o time de desenvolvimento.

Reuniões Diárias (Daily Metting) é feita em pé e dura no máximo 15 minutos.

**Papeis e responsabilidades do Product Owner (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.

Relase planning liberação ou lançamento de software é o lançamento de nova versão 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 ou a modificação ás pessoas que utilizam.

Existem 2 tipos de Release planning:

* Release planning de múltiplas squads
* Release planning de projeto.