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

• Aprenda sobre os conceitos e planejamento de tarefas

**Estórias x Tarefas**

Estória

Épico

Tarefa

O projeto (bicicleta) é um conjunto dos épicos quadro, garfo, selim, rodas, sistema de freios, sistema de tração.

O épico é o principal objetivo a ser atingido. Para ser atingido ele deve quebrado em objetivos menores.

O épico garfo consiste nas estórias guidão, amortecedores e o garfo.

Guidão é uma estória do épico garfo.

Pedal é uma estória do épico tração.

Estórias dão a dimensão do trabalho a ser feito para que o projeto seja construído.

Para a estória garfo, são necessárias as tarefas de montar o guidão, o garfo, montar o garfo no quadro e o sistema de freio nas rodas.

Caso as peças ainda não estivessem prontas, seriam necessários épicos para cada parte.

Resumo: uma estória é um conjunto de tarefas, e um épico é um conjunto de estórias.

Estória é uma tarefa descrita em nível de negócio.

**Critério de aceite, estimativas e planejamento de tarefas:**

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.

Objetivo: definir limites para as user stories. Ajudar o PO a detalhar em alto nível o que é necessário para entregar valor ao cliente.

O primeiro objetivo do PO é descobrir o objetivo da demanda.

**Planing Poker** é um dos modelos usados para definir o planejamento do projeto.

**Relacionamento com cliente/stakeholder:**

Stakeholder é uma pessoa ou grupo que legitima as ações de uma organização e que tem um papel direto ou indireto na gestão e resultados dessa mesma organização. Ele pode ser afetado positiva ou negativamente, dependendo das suas políticas e forma de atuação.

Stakeholders podem ser os funcionários, gestores, gerentes, proprietários, fornecedores ou concorrentes de uma empresa, podem ser ONGs, clientes, o Estado, credores, sindicatos e diversas outras pessoas ou empresas que estejam relacionadas com uma determinada ação ou projeto.

• Rotinas de um time Ágil

A Daily Meeting deve ter um total de 15 minutos, ocorrer sempre no mesmo horário e lugar, envolver todo o time de desenvolvimento e ser em pé.

O objetivo é para o time de desenvolvimento saber o que cada um está fazendo e prover ajuda.

Perguntas principais da Daily:

O que eu fiz ontem?

O que farei hoje?

Possuo algum impedimento?

É permitido falar sobre qualquer assunto, desde que agregue valor ao projeto.

A reunião de retrospectiva acontece apenas uma vez na Sprint, após sua conclusão.

A presença do PO é importante, mas não obrigatória.

São discutidos os pontos que foram bons, ruins, o que não se deve fazer e o que se deve tentar fazer na próxima Sprint.

As Daily são focadas nas tarefas do dia a dia, já as Retrospectivas são focadas nas tarefas da Sprint como um todo.