

Disciplina:

Planejamento e Gestão de Projetos

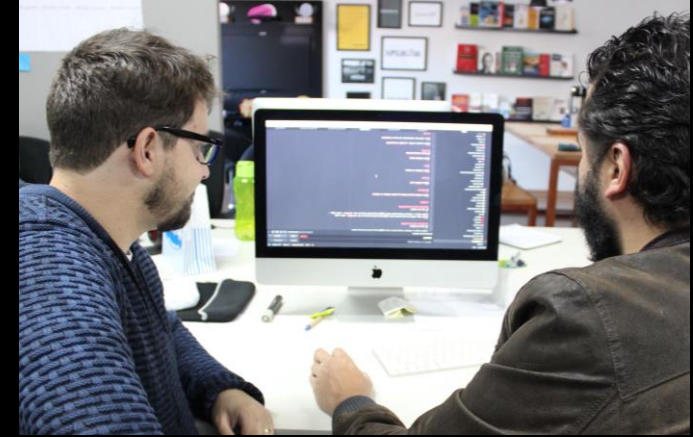
Introdução:

- Projetos
- Métodos ágeis - Scrum
- Visão do produto
- Histórias dos usuário

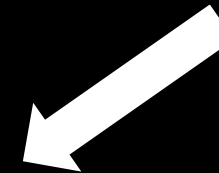
Fomos contratados para desenvolver um software



Identificamos as necessidades do cliente



A equipe era super comprometida e fez um trabalho excelente



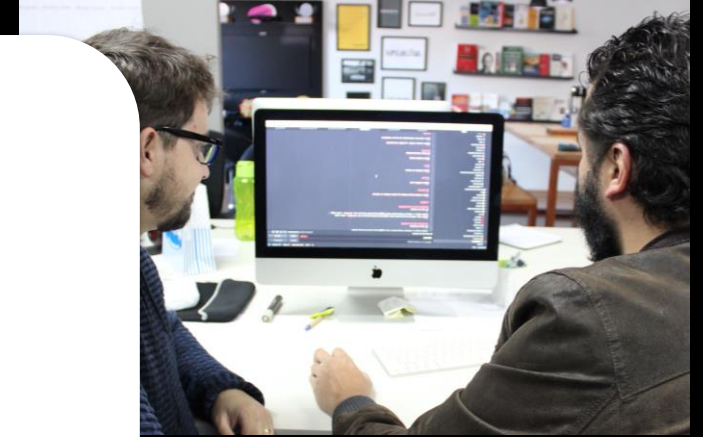
- Terminou antes do prazo final
 - Ficou abaixo do orçamento previsto
 - Cliente ficou surpreso pela qualidade do projeto
- "A qualidade é muito superior do que eu esperava!"*

Fomos contratados para desenvolver um projeto de software



Identificamos as necessidades do cliente em relação

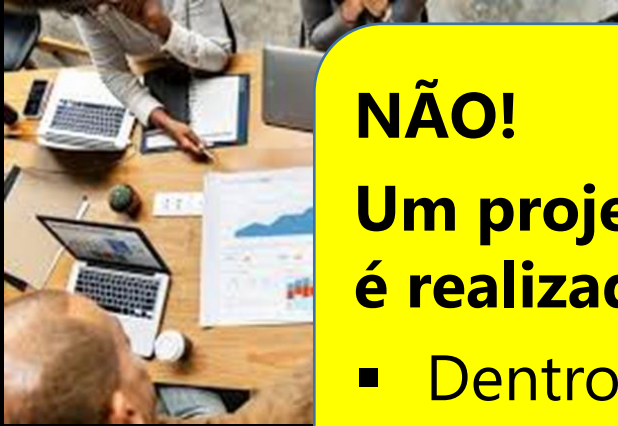
Este é um projeto bem sucedido?



A equipe era super comprometida e fez um trabalho excelente

- Terminou antes do prazo final
 - Ficou abaixo do orçamento previsto
 - Cliente ficou surpreso pela qualidade do projeto
- "A qualidade é muito superior do que eu esperava!"*

Fomos contratados para desenvolver um projeto de software



Identificamos as
do cliente em rel

NÃO!

Um projeto bem sucedido é aquele que é realizado conforme o planejado:

- Dentro no prazo previsto
- Com a qualidade esperada
- Dentro do orçamento



ipe era super comprometida e fez
abalho excelente



- Terminou antes do prazo final
- Ficou abaixo do orçamento previsto
- Cliente ficou surpreso pela qualidade do projeto
"A qualidade é muito superior do que eu esperava!"

Projetos



Projeto é um esforço temporário empreendido para criar um serviço ou produto exclusivo.
(PMBOK)

Temporário significa que todo projeto tem uma data de início e fim definidos.

Exclusivo (Único) significa que o produto ou serviço é de alguma forma diferente de todos os produtos e serviços semelhantes.

Financeiro: Limitado

Os recursos são limitados e precisam ser administrados (ex. RH)

Exemplo de projetos

→ Projeto de pesquisa ou TCC



→ Casa residencial



→ Viagem



→ Desenvolvimento de um software



Gestão de Projetos

```
graph TD; GP[Gestão de Projetos] --- I[Integração]; GP --- E[Escopo]; GP --- Q[Qualidade]; GP --- R[Risco]; GP --- PI[Partes interessadas]; GP --- T[Tempo]; GP --- RH[Recursos Humanos]; GP --- A[Aquisições]; GP --- C[Custos]; GP --- Co[Comunicação];
```

The diagram is an organizational chart for Project Management. At the top is a white box with the title 'Gestão de Projetos'. A horizontal red line is positioned below this title. A vertical line descends from the title and branches into three horizontal lines, each leading to a column of three blue boxes. The first column on the left contains 'Integração', 'Custos', and 'Comunicação'. The middle column contains 'Escopo', 'Qualidade', 'Risco', and 'Partes interessadas'. The third column on the right contains 'Tempo', 'Recursos Humanos', and 'Aquisições'. Each box contains a bold title followed by a descriptive sentence.

Integração:

Desenvolvimento do plano do projeto

Custos:

Estimativa de custo/orçamento do projeto

Comunicação:

Planejamento da distribuição de informação, análise de desempenho

Escopo:

Inicialização, planejar o que fazer, como fazer, porque fazer e pra quem

Qualidade:

Planejar a garantia e controle da qualidade

Risco:

Identificação do risco, quantificação e controle

Partes interessadas:

Identificação e controles dos interesses dos vários envolvidos no projeto

Tempo:

Definição e sequenciamento das atividades

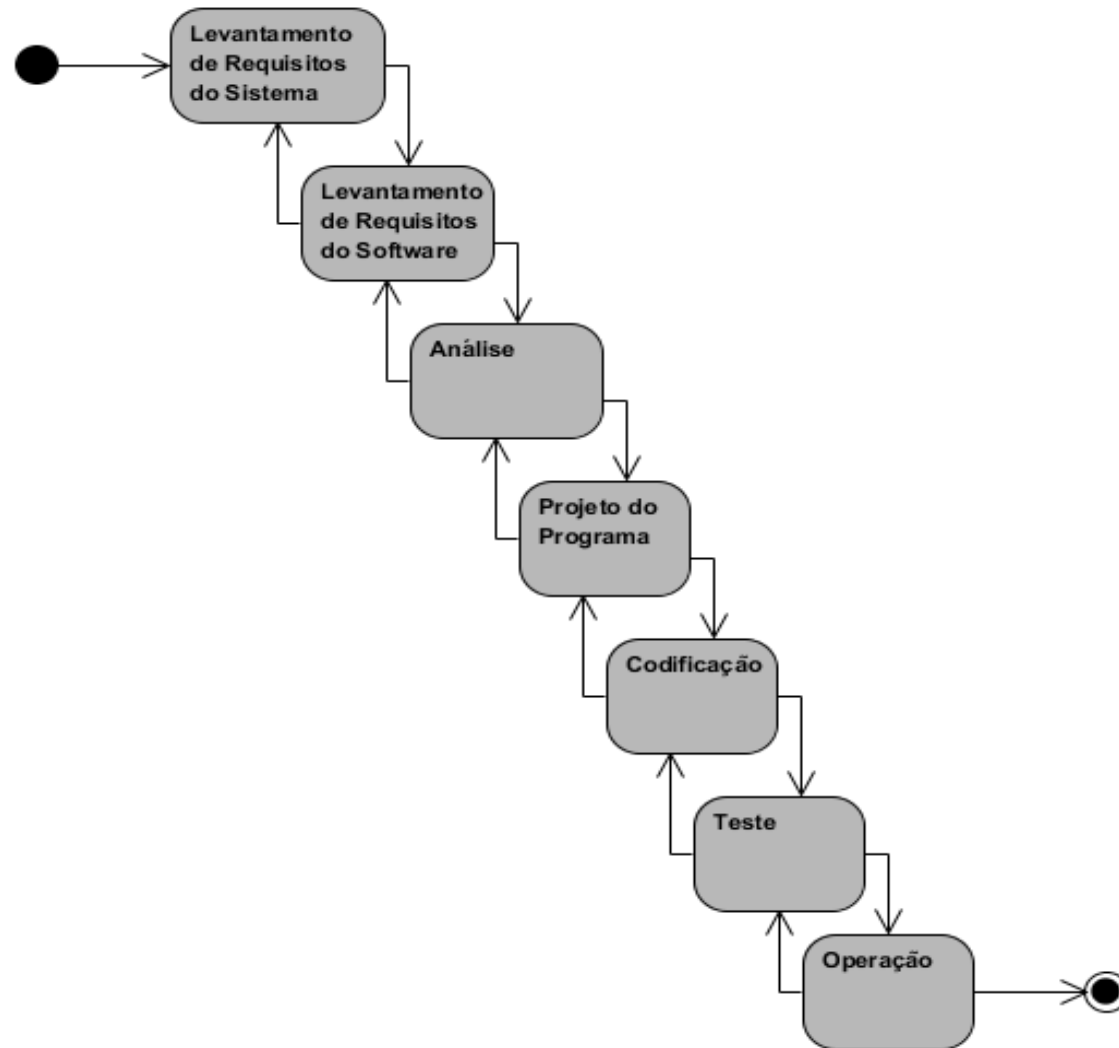
Recursos Humanos:

Planejamento organizacional, montagem da equipe

Aquisições:

Planejamento de contratações, administração de contratos e fornecedores

Modelo Cascata



➔ Projetos de escopo fechado

Modelo incremental e iterativo

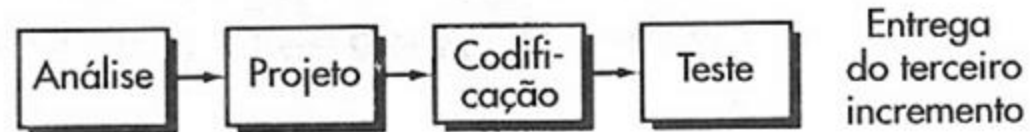
Incremento 1



Incremento 2



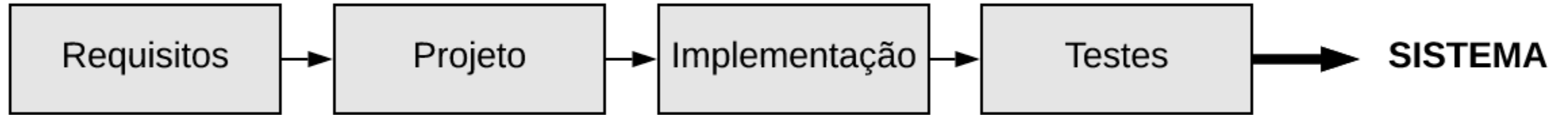
Incremento 3



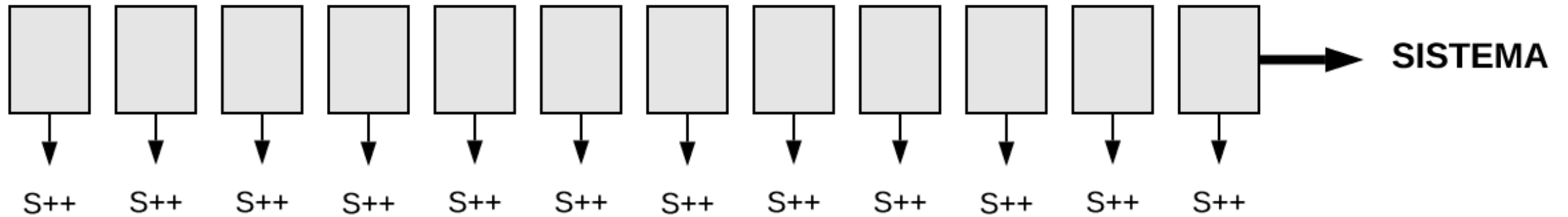
Incremento 4



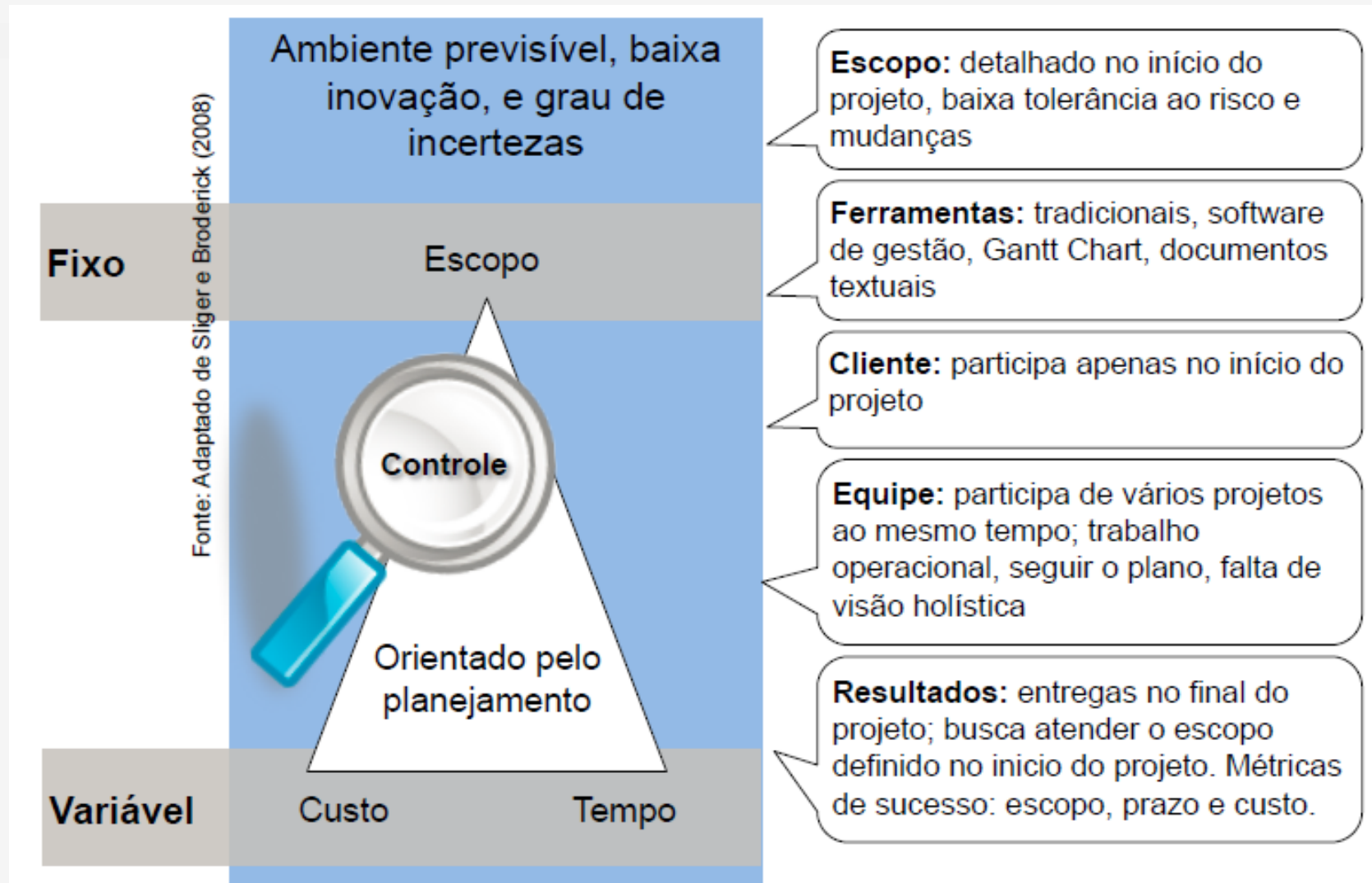
Waterfall



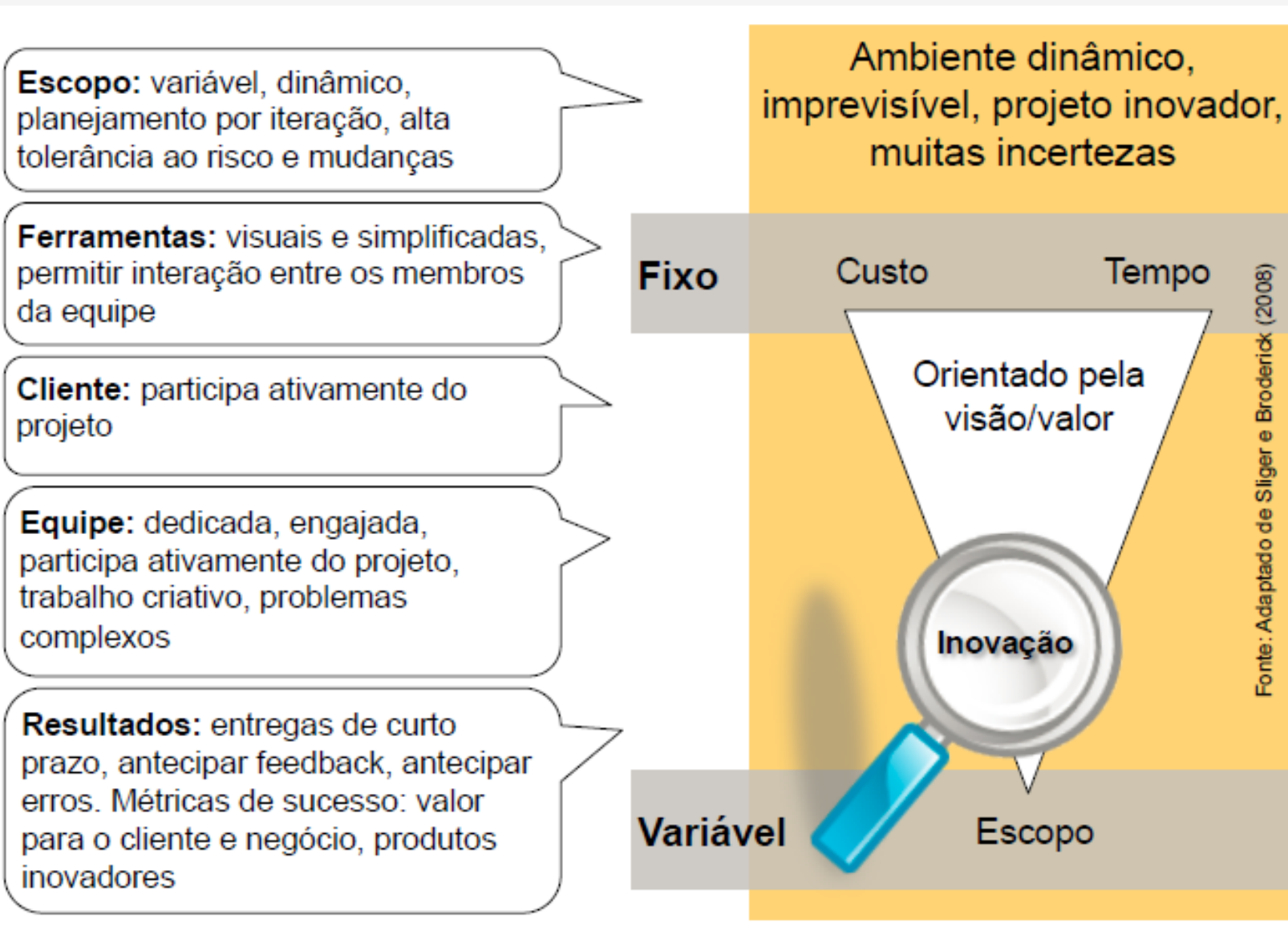
Ágil



Projeto tradicionais – escopo fechado

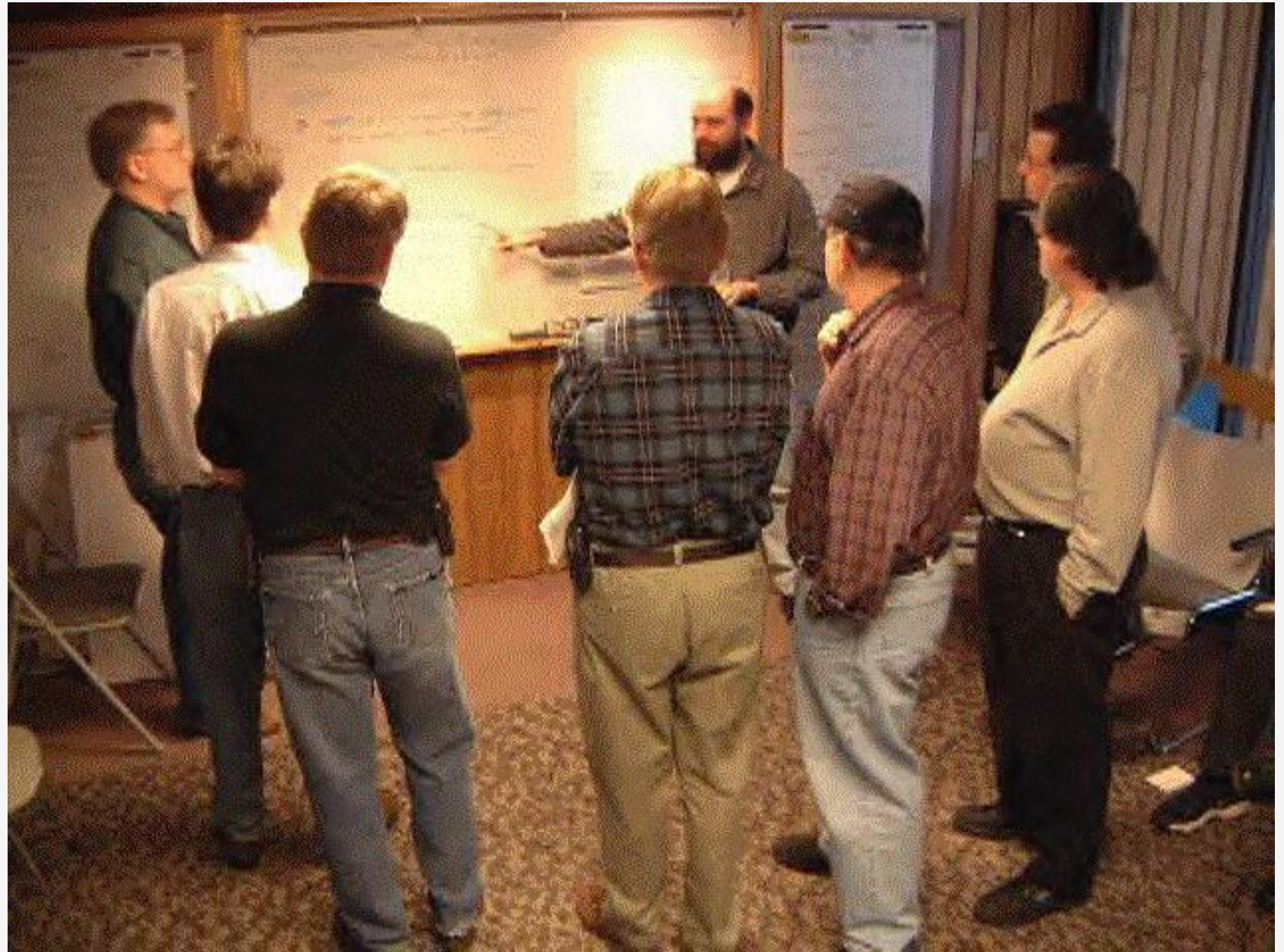


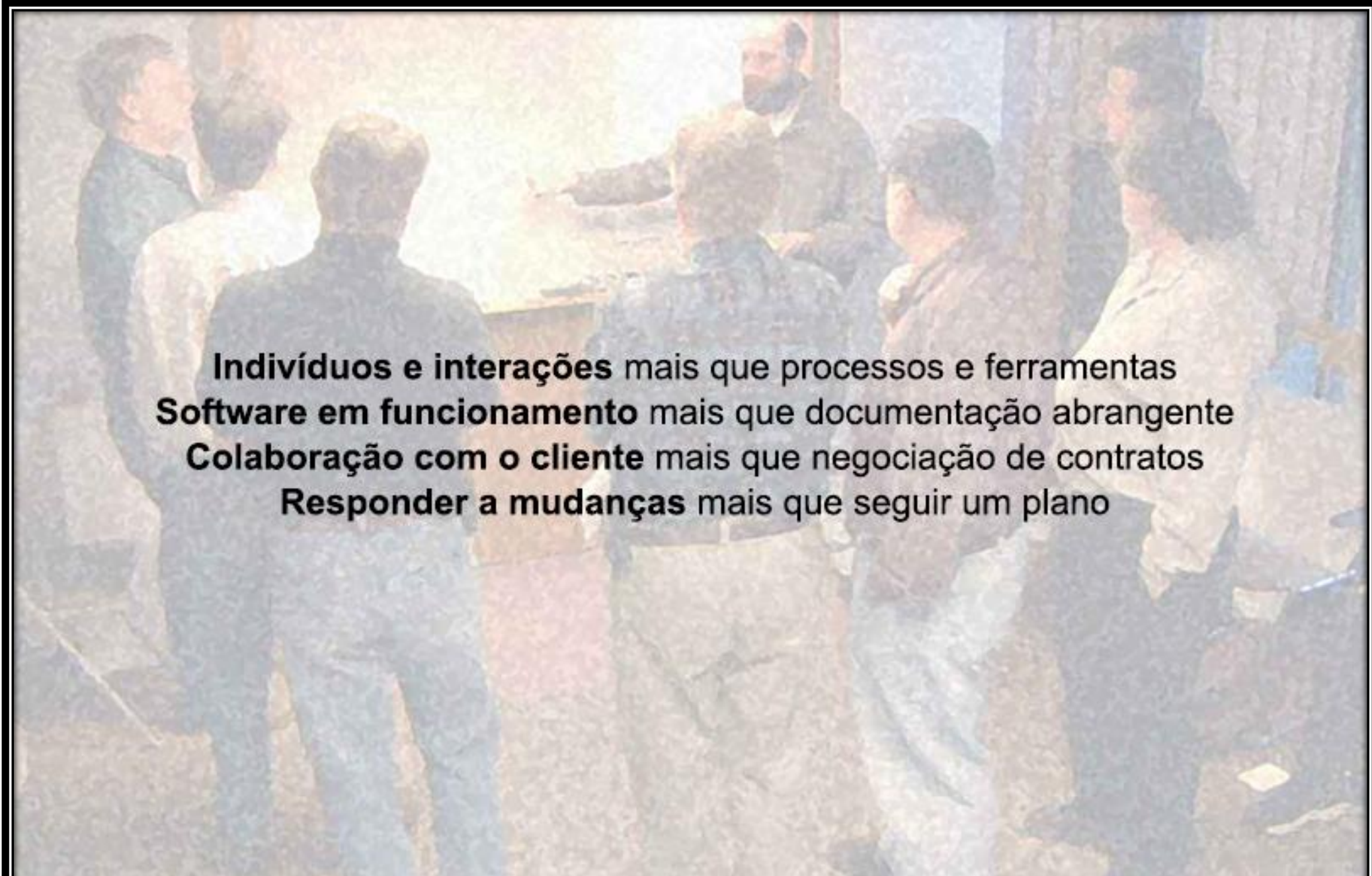
Projetos ágeis – escopo aberto



Manifesto ágil

Manifesto Ágil (2001)



A painting of a group of people in a meeting. A man with a beard is standing and pointing towards a whiteboard, while others are seated or standing around him, looking at the board. The scene is dimly lit, with a warm glow from the whiteboard.

Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas
Software em funcionamento mais que documentação abrangente
Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos
Responder a mudanças mais que seguir um plano

Valores do Manifesto Ágil

Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software, fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazerem o mesmo. Através deste trabalho, passamos a valorizar:

- Indivíduos e interações → mais que processos e ferramentas
- Software funcionando → mais que documentações abrangente
- Colaboração com o cliente → mais que negociação de contratos
- Adaptação a mudanças → mais importante que seguir o plano inicial

**Mesmo havendo valor nos itens à direita,
valorizar mais os itens à esquerda.**

→ 12 princípios dos métodos ágeis (vamos ver nas próximas aulas)

Os 12 princípios do manifesto ágil

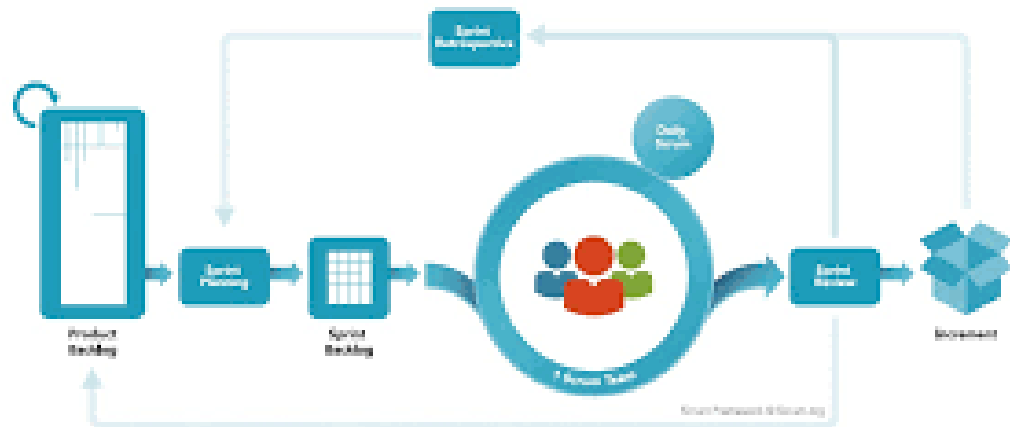
- 1) Satisfazer o cliente através da **entrega contínua** de **software com valor agregado**
- 2) **Mudanças** nos requisitos são **bem-vindas**
- 3) **Entregar frequentemente** software funcionando
- 4) **Pessoas de negócio e desenvolvedores** devem **trabalhar** diariamente **em conjunto por todo o projeto**
- 5) Construa **projetos em torno** de **indivíduos motivados**
- 6) **Dê a eles o ambiente e o suporte necessário** e **confie neles** para fazer o trabalho

Os 12 princípios do manifesto ágil

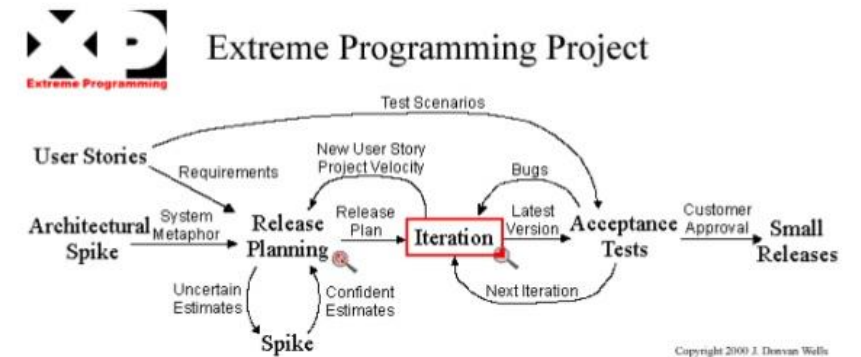
- 7) **Software funcionando** é a **medida** primária de **progresso**
- 8) Os processos ágeis promovem **desenvolvimento sustentável**. Todos devem **manter ritmo constante indefinidamente**
- 9) **Contínua atenção à excelência técnica** e **bom design** aumenta a agilidade.
- 10) **Simplicidade é essencial** → a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado
- 11) As **melhores** arquiteturas, requisitos e designs **emergem** de **equipes auto-organizáveis**
- 12) Em **intervalos regulares**, a **equipe reflete** sobre **como se tornar mais eficaz** e **então refina e ajusta seu comportamento** de acordo

Vários métodos ágeis

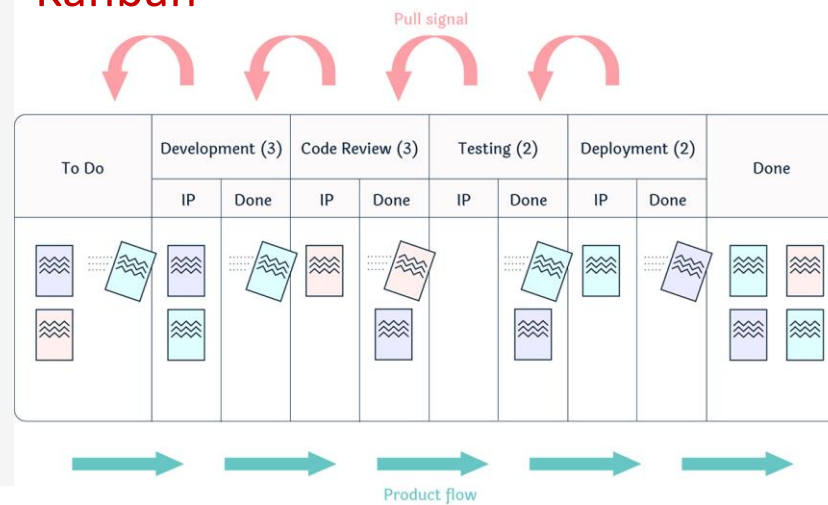
SCRUM FRAMEWORK



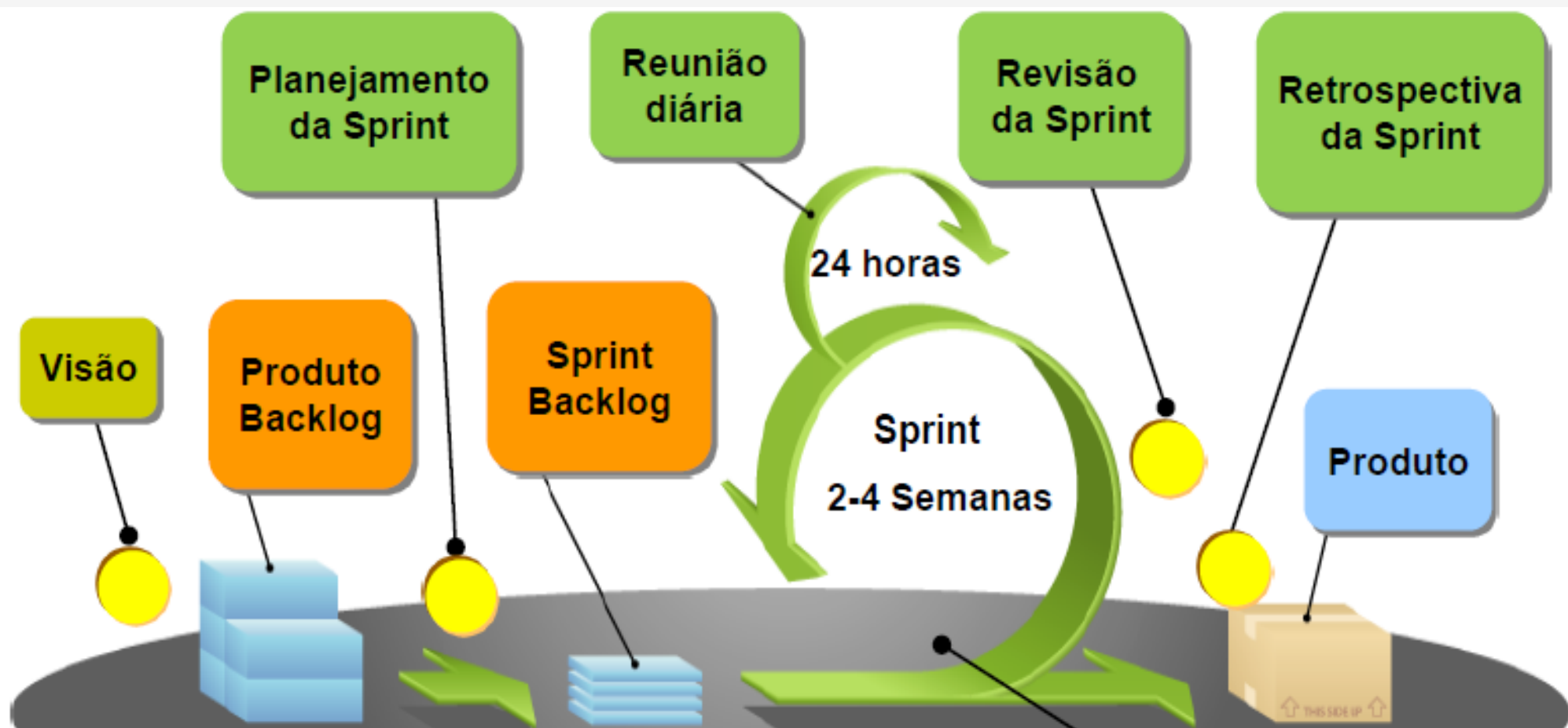
Extreme Programming (XP)

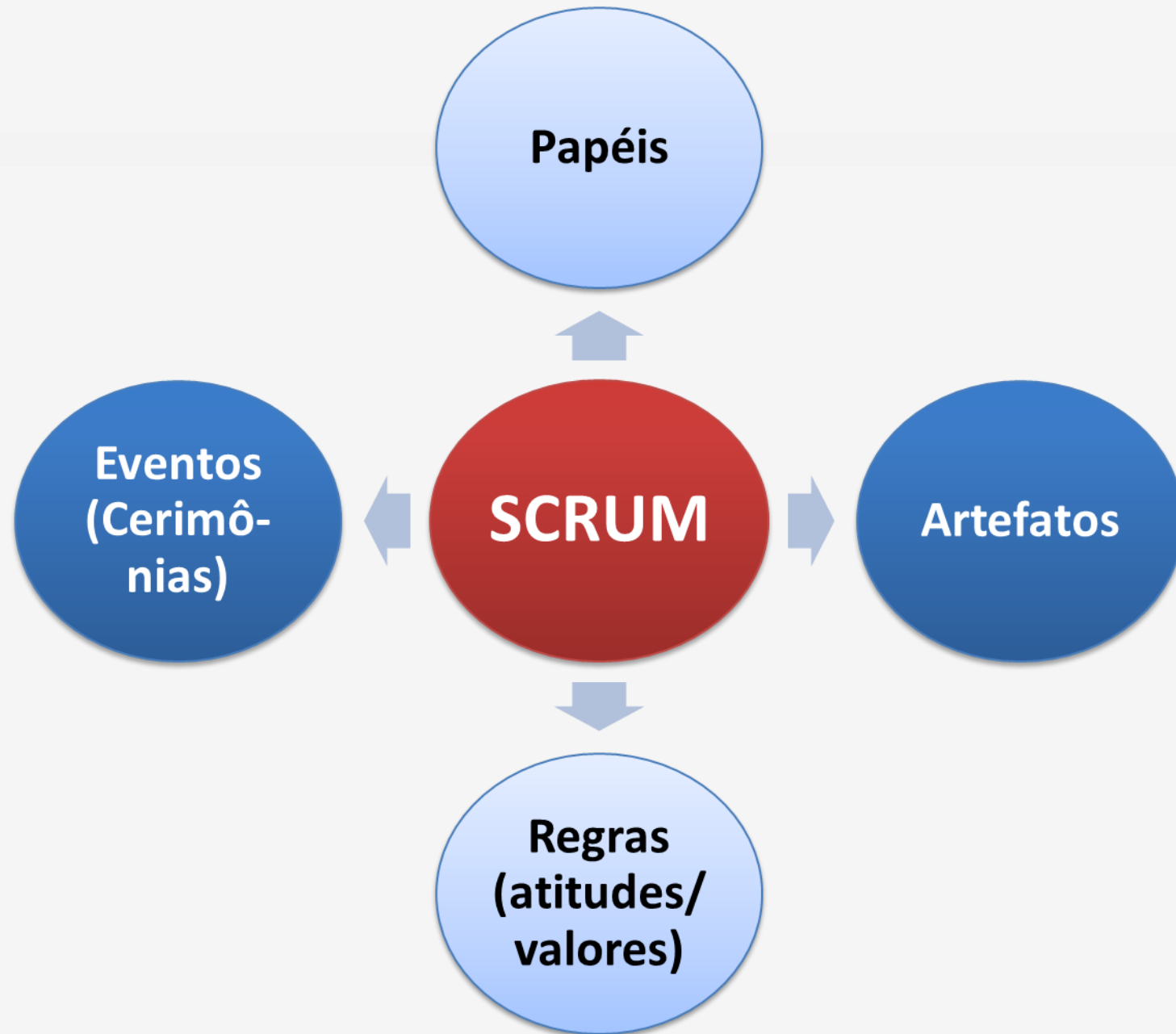


Kanban



Scrum





Papéis do Scrum

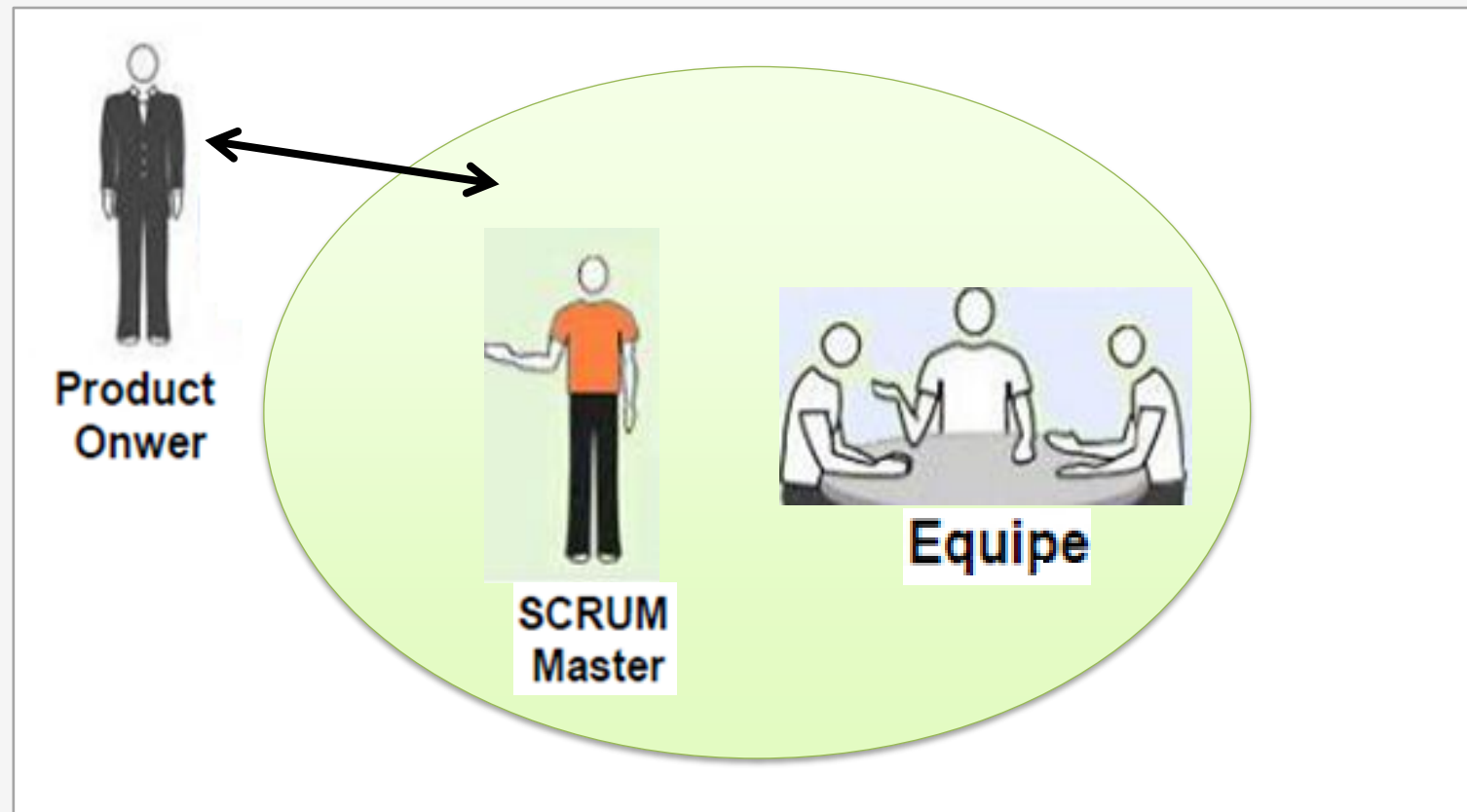
Porcos X Galinhas



- **Porcos (comprometidos):** *Product Owner, Scrum Master e Team*
- **Galinhas (envolvidos):** *Demais stakeholders*

Papéis do SCRUM

Cada equipe Scrum possui 3 papéis:



Papéis do SCRUM - Equipe / Time

- **A equipe (ou time) → responsável pelo desenvolvimento do produto**
- A Equipe ainda é responsável por:
 - Fazer estimativa;
 - Definir as tarefas;
 - Garantir a qualidade do produto;
 - Apresentar o produto ao cliente.
- Auto-organizado e auto-gerenciado
- O tamanho ótimo para uma equipe é de 7 pessoas, mais ou menos duas pessoas, não sendo o PO e o *Scrum Master* (dividir 2 pizzas)
- A equipe deve ser formada por pessoas comprometidas e ter habilidades necessários para atingir as metas das *Sprints*



Equipe

Papéis do SCRUM - *Scrum Master*

- ***O ScrumMaster*** → responsável por garantir que o processo seja compreendido e seguido

Responsável por:

- Remover impedimentos
- Proteger a equipe
- Ajudar o PO (quando necessário)
- Ser o facilitador da equipe
- Responsável pelo sucesso do Scrum: garantir que todos sigam as regras do scrum



**SCRUM
Master**

Papéis do Scrum e Equipe

Para trabalhar como o SCRUM é preciso **trabalhar em equipe** a qual deverá ter as seguintes características (5):

1) ter **Auto gestão**;

A auto gestão: Requer **alto comprometimento** da equipe, que é a chave para a produtividade. Equipe motivada produz mais e melhor.

2) ser **Auto organizada**;

3) ser **Interdisciplinar**: os membros da equipe devem ter todo o conhecimento e habilidades necessárias para entregar a meta da Sprint.

4) **não ter Hierarquia formal**,

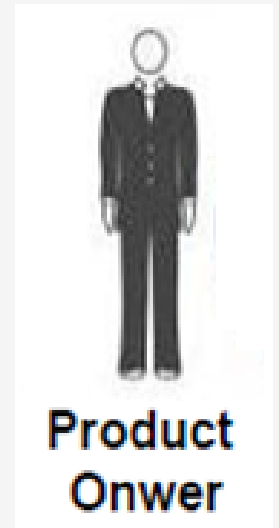
5) ter **Responsabilidade**.

Papéis do Scrum - *Product Owner (PO)*

Product Owner (PO) → dono do produto e representante do cliente

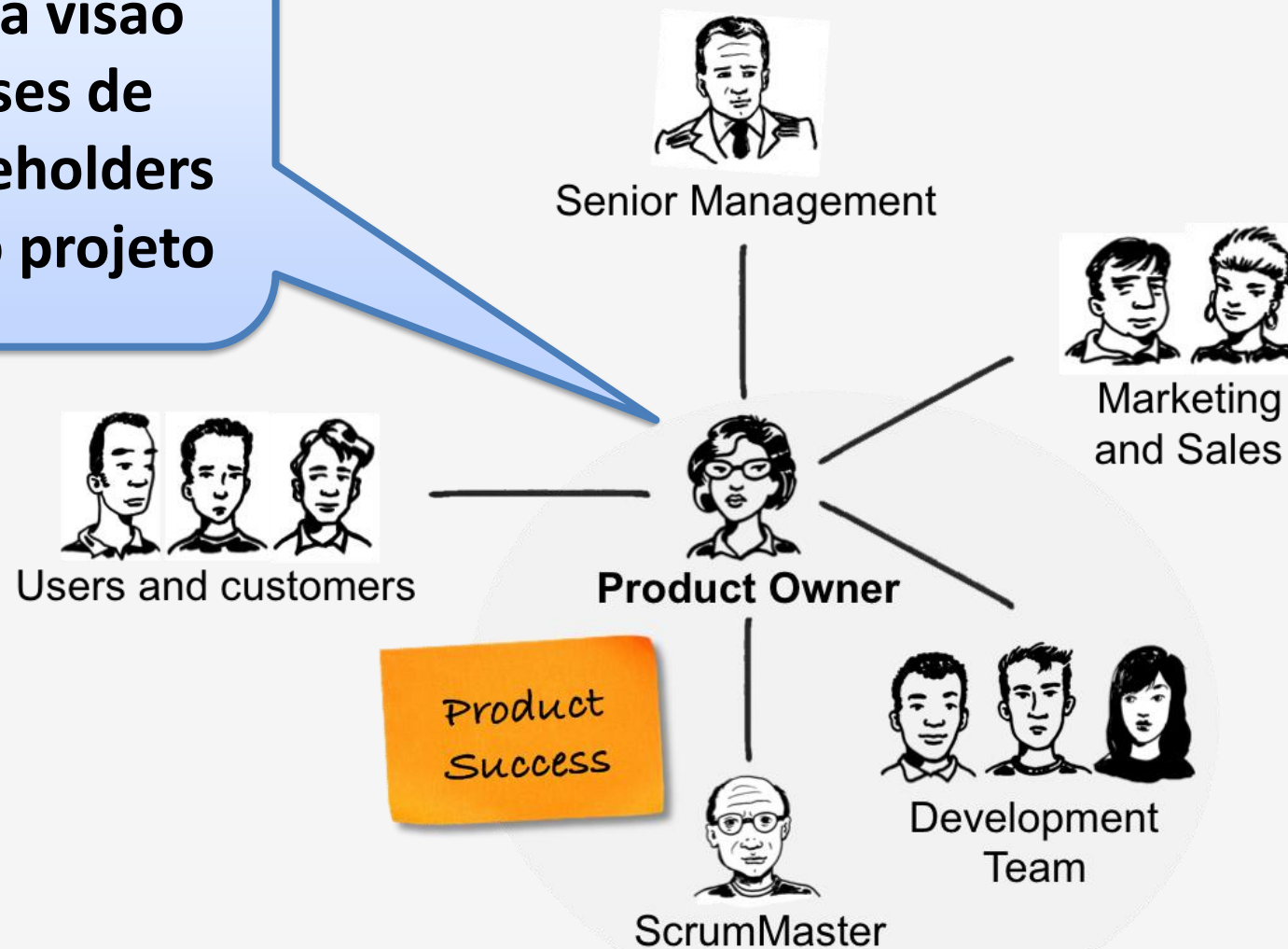
Responsável por :

- Definir a visão do produto (roadmap)
- Elaborar , priorizar e manter o *Product Backlog* (objetivo do desenvolvimento, os requisitos a serem construídos e as prioridades pelo valor negócio)
- Ele responde/esclarece dúvidas do time em relação aos requisitos do projeto
- No final de cada sprint o time apresenta o produto ao PO
- Aceitar ou rejeitar os entregáveis
- Assume a responsabilidade do projeto.

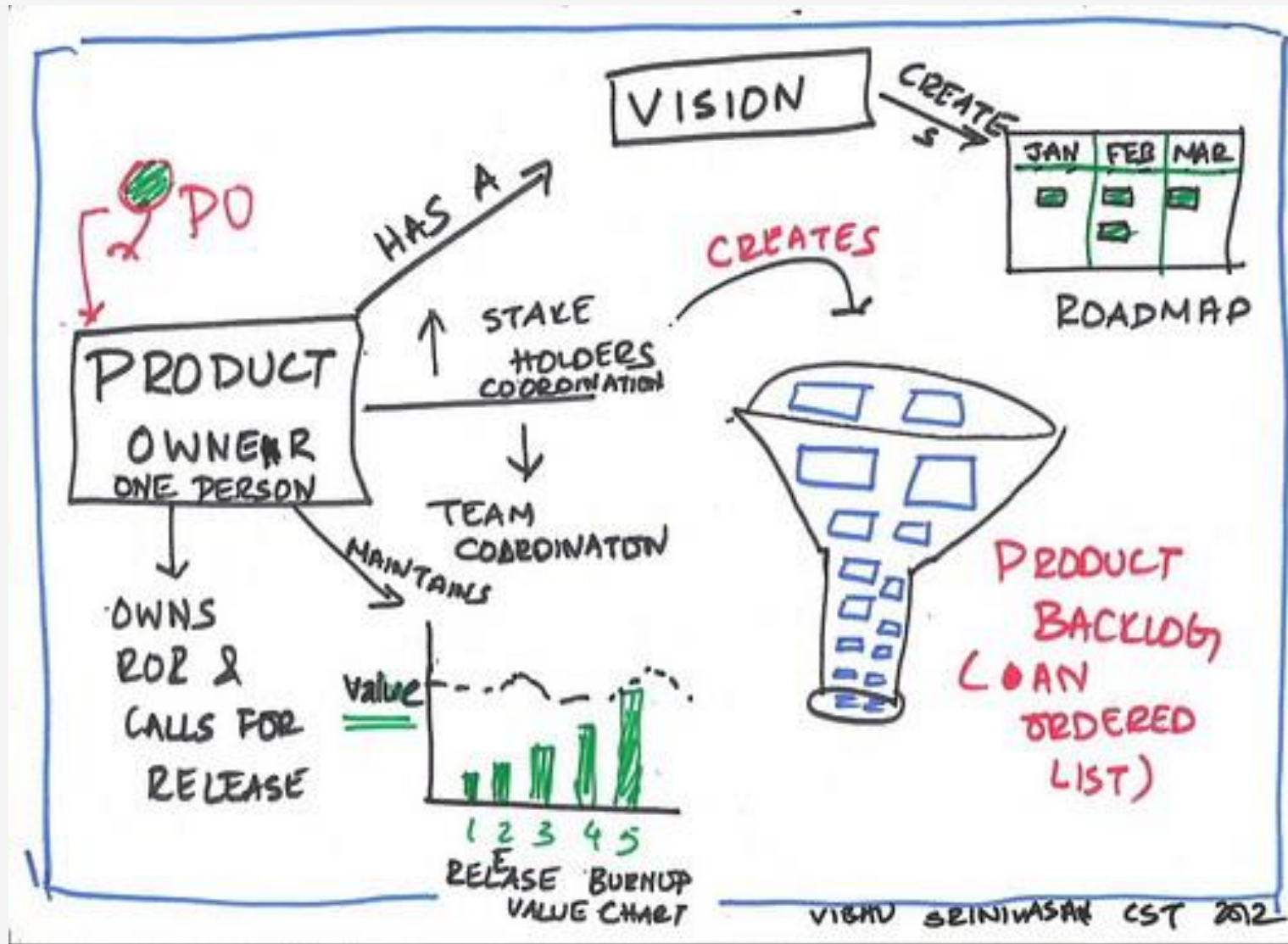


Stakeholders e o Product Owner (PO)

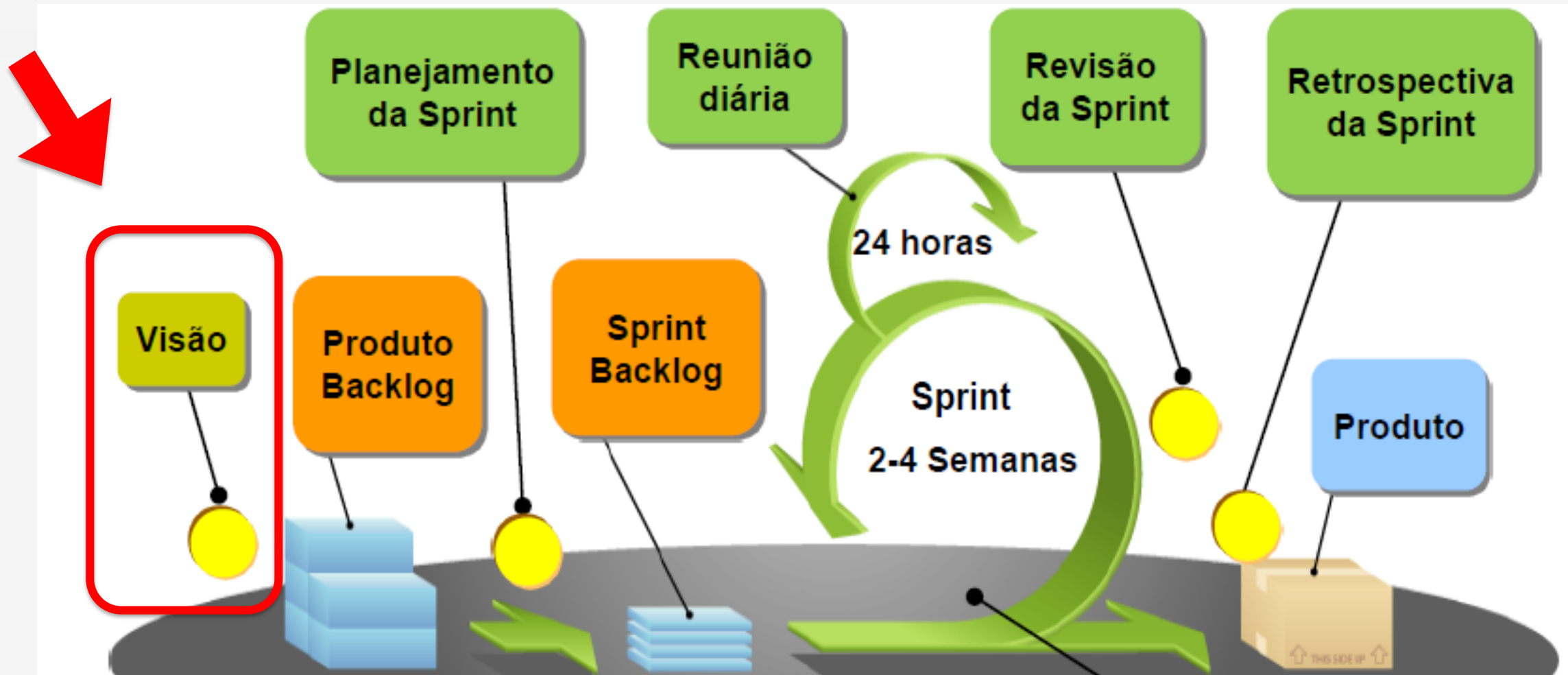
O PO possui a visão
dos interesses de
todos os stakeholders
envolvidos no projeto



Product Owner (PO) responsável pelo “Business Drives Development”



Visão do produto



Visão do produto

Objetivo, macro funcionalidades e características do produto



Ideia

- Objetivo: Entender quais as problemas/necessidades este produto irá resolver.
- Descrição: a nível de negócio
- Quando: Início do projeto
- Quem: pessoas da área de negócio, PO

Histórias do usuário

São quebradas as funcionalidades em várias histórias



Product Backlog

- Objetivo: Descrever as funcionalidades/requisitos que serão necessário serem desenvolvidas para conseguir resolver o problema
- Descrição: Visão dos requisitos do projeto
- Quando: Ao longo de todo o projeto
- Quem: PO

Tarefas

Decomposição das histórias em atividades a serem executadas durante a sprint



Sprint Backlog

- Objetivo: Planejar o que precisa ser executado para desenvolver a história
- Visão técnica do time de desenvolvimento
- Quando: Durante a execução da Sprint
- Quem: Time de desenvolvimento

O que deve conter na visão do produto

1. Identificação do produto:

- 1.1. Apresentar geral da ideia
(apresentação do produto a ser desenvolvido em uma frase, enfatizando o problema que resolver)

2. Proposta de valor:

- 2.1. Problema/dores que está buscando resolver
- 2.2. Qual será o público alvo (cliente/persona/stakeholder)
- 2.3. Ganhos/benefícios que o cliente terá

3. Roadmap do produto (visão estratégica que define a direção do produto a longo prazo):

- 3.1. Descrição geral das funcionalidades (deverá agregar valor ao cliente, aliviar dores ou auxiliar na execução das tarefas)
 - irá orientar o product backlog

Atividade: Descrever visão do produto

1. Identificação do produto:

- 1.1. Apresentar geral da ideia
(apresentação do produto a ser desenvolvido em uma frase, enfatizando o problema que resolver)

2. Proposta de valor:

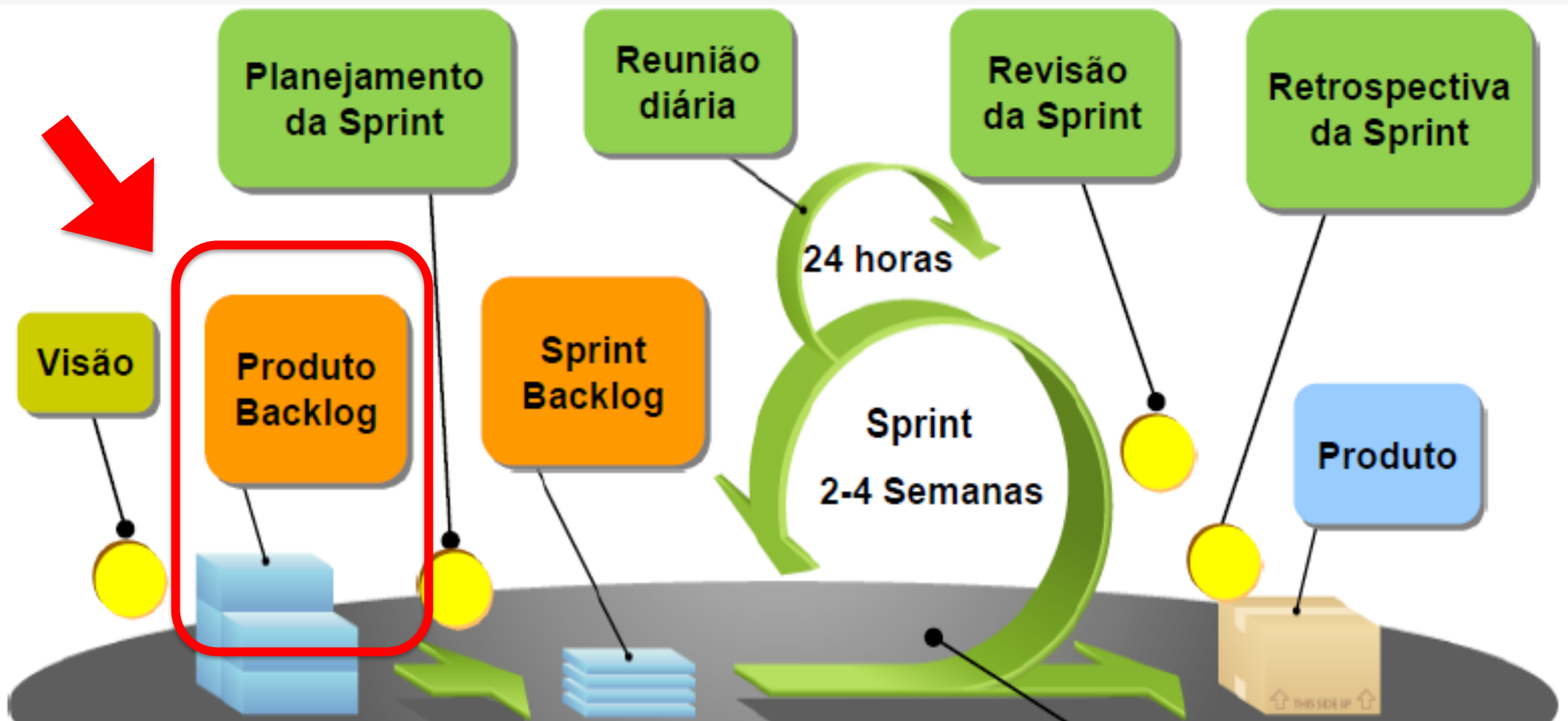
- 2.1. Problema/dores que está buscando resolver
- 2.2. Qual será o público alvo (cliente/persona/stakeholder)
- 2.3. Ganhos/benefícios que o cliente terá

3. Roadmap do produto (visão estratégica que define a direção do produto a longo prazo):

- 3.1. Descrição geral das funcionalidades (deverá agregar valor ao cliente, aliviar dores ou auxiliar na execução das tarefas)

Obs: Final da aula postar via SIGAA

Product Backlog



Visão do produto

Objetivo, macro funcionalidades e características do produto



Ideia

- Objetivo: Entender quais as problemas/necessidades este produto irá resolver. Entender o porque do produto.
- Descrição: a nível de negócio
- Quando: Início do projeto
- Quem: pessoas da área de negócio, PO

Histórias do usuário

São quebradas as funcionalidades em várias histórias



Product Backlog

- Objetivo: Descrever as funcionalidades/requisitos que serão necessário serem desenvolvidas para conseguir resolver o problema
- Descrição: Visão dos requisitos do projeto
- Quando: Ao longo de todo o projeto
- Quem: PO

Tarefas

Decomposição das histórias em atividades a serem executadas durante a sprint



Sprint Backlog

- Objetivo: Planejar o que precisa ser executado para desenvolver a história
- Visão técnica do time de desenvolvimento
- Quando: Durante a execução da Sprint
- Quem: Time de desenvolvimento

Histórias de usuário - estrutura

Como {papel/função exercida pelo usuário}
(quem?)

Preciso {descrição do requisito} (o que?)

Para {descrição do objetivo/valor do negócio}
(por quê?)

Product Backlog

- É uma lista de funcionalidades desejadas pelo cliente, ou seja, a especificação dos requisitos do software
- Recomenda-se escrever em forma de histórias do usuário (*user stories*)
- Devem estar ordenadas por prioridade de valor de negócio ordenada pelo PO (Product Owner)
- É dinâmico e nunca estará completo
- O PO é o responsável por criar, manter e priorizar o Product Backlog

Histórias dos usuários (*user stories*)

- Uma história do usuário descreve uma funcionalidade/requisito solicitada pelo usuário
- É uma descrição de alto nível dos requisitos contendo apenas informações o suficiente para que os desenvolvedores possam entender o que desenvolver
- Devem ser escritas pela perspectiva do usuário, para quem será construída, explicando o que deve ser feito e porque este requisito possui

Exemplos de histórias de usuários

Sistema livraria on-line:

- Como um Comprador de Livros,
Preciso encontrar (pesquisar) um livro com um título específico,
Para poder comprá-lo
- Como um Comprador de livros,
Preciso fazer o pagamento dos meus livros através de cartão de crédito
Para facilitar meu pagamento
- Como um Comprador de livros,
Preciso acompanhar o faturamento e entrega dos meus pedidos,
Para ter conhecimento do status do seu andamento

Hotel:

- Como um Hóspede,
Preciso fazer reservas de apartamentos através pela web,
Para facilitar meu planejamento de viagem

Evolução das histórias

- O product backlog é dinâmico, ou seja, as histórias podem mudar no decorrer do projeto:
 - Alterar histórias já criadas ("alterar os requisitos")
 - serem quebradas em 2 ou mais
 - Serem excluídas
- As únicas histórias que não podem ser alteradas são as que estão sendo desenvolvidas na Sprint atual

Acrônimo INVEST

As histórias de usuário devem ser (INVEST):

- **I**ndependentes entre si;
- **N**egociáveis: não são contratos;
- Com **v**alor de negócio: devem agregar valor ao cliente;
- **E**stimáveis: possíveis de serem mensuradas;
- **P**equenas: nem grandes e nem pequenas demais.
- **T**estáveis: possíveis de serem testadas e validadas.

Simples e claras, passíveis de serem entendidas para desenvolver a funcionalidade e para serem estimadas pelo time antes de iniciar.

Product Backlog

ID	HISTÓRIA DO USUÁRIO	ORDEM DE PRIORIDADE
01	<u>Como</u> um Comprador de Livros, <u>Preciso</u> encontrar um livro com um título específico <u>Para</u> poder comprá-lo	Alta, média ou baixa
02	<u>Como</u> um Comprador de livros, <u>Preciso</u> fazer o pagamento dos meus livros através de cartão de crédito <u>Para</u> facilitar meu pagamento	
03	<u>Como</u> um Comprador de livros, <u>Preciso</u> acompanhar o faturamento e entrega dos meus pedidos <u>Para</u> ter conhecimento do status do seu andamento	

Atividade: Escrever Product Backlog

➔ Escrever o product backlog (histórias do usuário)

ID	HISTÓRIA DO USUÁRIO	ORDEM DE PRIORIDADE
01	Como ... Preciso ... Para ...	Alta, média ou baixa
02	Como ... Preciso ... Para ...	

Organização dos documentos

Criar locais de armazenamento dos arquivos e compartilhar com todos:

- Pasta no drive
- Repositório no github

E-mail para compartilhar drive: raquel.pegoraro@uffs.edu.br

Github: [raquelpegoraruuffs](https://github.com/raquelpegoraruuffs)