Projetos ágeis com SCRUM

## Processso de Desenvolvimento

Objetivos de Negócio: software para atingi os objetivos de negocio. Nascem os requisitos

Processo de Desenvolvimento

Concepção

Analise @ Design

Testes

Implantalaçao

O Principio de Parto também se aplia ao desenvolvimento de SW, onde 20% das funcionalidades costumam gerar 80% do beneficio esperado

Gestão de Projeto

Tradicional (Waterfall – Cascata): Só permite que o projeto avance quando uma fase está inteiramente completa

Requirement

Design

Implementation

Verification

Maintenance

Ágil: SW construido por partes (incremental) e cada parte excuta-se em um ciclo (iterativo)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Requisitos | Requisitos | Requisitos | Requisitos | Requisitos |
| Analise | Analise | Analise | Analise | Analise |
| Construção | Construção | Construção | Construção | Construção |
| Testes | Testes | Testes | Testes | Testes |
| Liberação | Liberação | Liberação | Liberação | Liberação |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tradicional** | **Agil** |
| Escopo definido na fase inicial do Projeto (Preditivo) | Escopo definido ao longo do projeto (Adaptativo) |
| Projeto é controlado pro fases e macros | Projeto é controlado por funcionalidades entregues |
| Cliente só vê o SW funcionando na fase final do Projeto | Cliente pode ver parte do SW funcionando na parte inicial do Projeto |
| Resistência a Mudanças | Mudanças constantes de acordo com feddbacks continuos |

Em projetos tradicionais, 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

Agil é diferente de Rápido,

- Rapidez na mudança e desembaraço (adaptar o SW no próximo ciclo)

- Fazer coisas complexas de forma simples (dividir para conquistar)

- Equipe comprometida com os objetivos)

- Maior valor para o cliente

Ter capacidade de responder rapidamente a mudanças.

# SCRUM

- SCRUM é um dos frameworks de gerenciamento de projetos ágeis (Lean, Kanban, XP)

- Projetos usando equipes pequenas e multidisciplinares produzem os melhores resultados

## Pilares

- Transparencia

- Adaptação

- Inspeção

Conversar mais e escrever menos (transparencia)

Demonstrar o SW constantemente aos usuários e obter feddbacks constantes (transparencia)

Requisitos mudam ao longo do tempo (adaptação)

Aprender progressivamente com o uso do SW (inspeção)

- Desenvolvimento e entrega em partes menores (2 a 4 semanas) com constante feddbacks dos usuários

- Melhor gerenciamento de riscos (Redução de incertezas)

- Comprometimento, motivaçaõ e transparencia da equipe (Daily Meeting)

- Maior valor para o negócio (Priorização do Backlog)

- Usuários envolvidos durante todo o ciclo

- Aplicação das Lições Aprendidas (Melhoria Continua)

## Equipes

- Equipes capazes de se auto-organizarem

- As tarefas são do time e todos são responsáveis

- Forte comprometimento com os resultados

MVP -> Minimum Viable Product (Minimo Produto Viavel)

Exercicio

Qual a caracteristica de um projeto agil?

Escopo definido ao longo do Projeto

Quais são os pilares do Srcum?

Adaptação, Transparencia e Inspeçao

## PAPEIS E RESPONSABILIDADES

- Prodcut Owner (PO)

- Scrum Master (SM)

- Time de Desenvolvimento (DEV

PO

- Representante da área de negócio

- PO não é um comitê

- Define as funcionalidades do SW (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

SM

- Garantir o uso correto do Scrum

- SM 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 interdisciplinaridade

DEV

- Possui habilidades suficientes para desenvolver, testar, criar, desenhar, ou seja, tudo que for necessário para entregar o SW funcionando

Exercicio

Quem é o responsável por priorizar o backlog?

PO

Quem é o responsável por garantir que o time utilize a melhor forma do Srcum

SM

Quem é o responsável por desenhar, construir e entregar o SW funcionando?

DEV

## Cerimônias do SCRUM

Time Box: 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) Tempo da Sprint é definido pelo Time PO / SM / DEV

- Planejamento

PO

SM

DEV

O que fazer? PO vai explicar para o time o que o time precisa entregar. Funcionalidades e o o porque.

Como fazer? DEV quebra as atividades e entende tecnicamente e faz a estimativa. Planing Poker. Esforço de cada tarefa. Depois de estimar é visto se cabe tudo na Sprint.

- Reuniões Diárias (Daily Meeting)

PO

SM

DEV

O que fez / Programado / Impedimentos. Reunião feita em pé (Stand Up Meet). 15 minutos. Kanban Board

- Revisão da Sprint (review)

PO (Stack Holders)

DEV

Time DEV apresenta para o PO o trabalho feito (4 horas)

- Retrospectiva da Sprint

DEV

PO / SM (opcionais)

Reunião da equipe para Lições Aprendidas. Transparência (3 horas)

## Gestão de Projetos Tradicional x Gestão de Projetos Ágil

Planejamento do Projeto

- Cartão de Crédito

- Beneficios

- Conta Digital

- Extrato

- Emprestimo

Ágil

MVP. Melhorando o produto baseando no feedback

## Product Owner

O PO representa o profissional que tem a visão do que será desenvolvido, as necessidades a serem atendidas, o publico que vai utilizar os serviços e os objetivos a serem alcançados

Profissional que visualiza os valores que serão agregados para o cliente que vai utilizar o produto construido e para a Empresa

Define a ordem que as atividades serão desenvolvidas e validar se os itens estão sendo entregues na Sprint e estão agregando valores esperado. Caso não esteja planejar os ajustes para os próximos sprints a fim de manter o objetivo proposto

Cancelar uma sprint. Se as atividades planejadas não forem entregues ou PO que o valor esperado não será atingido. Caso necessário planejar um estudo para a próxima sprint chamado de Spy

Disciminar a cultura agil, ensinar os conceitos do Srum, executar todas as cerimonias e ensinar o time a ser independente e auto-gerenciavel a ponto do SM não ser mais necessário

Objetivo do Produto

O que o produto vai alcançar

Quem vai utilizar

Como vai utilizar

Qual circunstancia o produto vai ser utilizado

Validar se o produto faz

Participar da Planing e Review

Duvidas do Negocio. Toda duvida é valida e serve de feddback para melhorar estórias

Acompanhar a Daily quando possível

Refine: cerimonia PO apresenta previamente para o Time que irão entrar na Planing. O time DEV saber previamente o que será desenvolvido e faz questionamento para o PO e Stacke Holder. Dúvidas serão

PO lê Itens priorizados e ler a estória completa. O Time DEV não pode presupor, tirar todas as duvidas com o PO

Time DEV pega cada estória e desenvolver as quebra das atividades para concluidas. PO não participa

## Release Planning

Liberação ou lançamento do SW: é o lançamento de uma nova versão oficial de produto de SW. Cada vez que um produto de SW é criado ou modificado, o fabricante e ses desenvolvedores decidem sobre como distribuir ou o novo produto ou a modificação às pessoas que o utilizam

A release não é obrigatóriamente entregue em uma Sprint, é o ideal. Caso acumule em mais Sprints pode ficar oneroso a validação pelo PO / Stacke Holders e testes.

Release Plannig de Muliplas Squads: Vários times DEV para entrega de valor

Release Plannind de Projeto: Quebrar as entregas em várias estorias e quebrar em várias Sprints. Compreender o todo e quebrar corretamente as estorias / sprints. Gerenciar espectativas do Stack Holders. Entregas de mais valor devem ser priorizadas.

Qual a caracteristica melhor descreve uma atividade do PO

Entende a demanda e exrai o maior valor possível

Qual o papel do PO dentro do TIME?

Ajuda o time a entender a demanda e tira as duvidas ao longo da Sprint

## Analisando o Escopo e Definindo Prioridades

Complexo. Varias pessoas e departamentos envolvidos com objetivos diferentes.

Definir o que será definido e os objetivos a serem objetivos.

Entender qual o objetivo e valor a ser atingido. Ter claro onde quer chegar e os caminhos para isto.

Sprints com entrega de valor. Com feedback do cliente para melhorias e com isto o produto final com mais valor agregado.

Inspecionar a cada entrega. Validar com o cliente se o produto esta correto e dentro das espectativas e realizar as adaptações necessárias para atender cada vez mais as necessidades do cliente

## Product Backlog

É composto por Épicos e Estórias. Conter apenas o conteudo de um Produto. Manter a evolução do produto

Épicos -> Incremento sem muito detalahamento, ajuda a te direcionar dos caminhos que devem seguir

Estórias -> Detalhamento dos épicos, um épico normalmente se divide em várias estórias, onde ficam descritos o que deve acontecer e suas regras de negócio

Deve sempre validar todos os ganhos. Encontrar sinergia em outros projetos. Combinar projetos para somar e entregar mais valor. Definir estórias 2 sprint antes, para ter todos os dados

## Escrevendo uma Estória

Nome da Estória

Descrição da Estória (Eu, Como, Quero, Quando)

Regras de Negócio (Separar Regras de Front-End de Regras de Bac-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 poder mensurar os KPIs)

Critérios de Aceite (Qual o Passo a Passo de todos os Caminhos Felizes possíveis a estória deve cumprir para que ela seja considerada aceita)

## Riscos

Positivos -> Muito ignorado nos projetos, porém um dos fatores de maiores ganhos no desenvolvimento de sistemas. Projetos de outros equipes que irão atender a solução que seu time irá desenvolver

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

Qual metodo é mais indicado para definir o Escopo do Projeto?

Entender qual o ganho antes de definir o escopo

O que compoe um Product Backlog?

Epico e Estória Atividade

Qual a importância de mapear Riscos Positivos?

Poder priorizar outros itens no backlog

## 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

É muito mais sobre pessoas do que sobre tecnologia

Mostrar para as pesssoas como usar a tecnologia que já esta disponível da melhor maneira possível, estraindo o melhor da tecnologia para otimizar o trabalho do dia a dia

Diminuir processos, diminuir atritos e potencializar resultados

Alterar a forma de como as pessoas agem e pensam sobre a tecnologia

Mudança na maneira que os projetos são tratados e como o conhecimento é dissiminado.

Menos pesssoas + Processsos: Tecnologia como facilitador

Partes especialistas dentro dos dep. Interagir entre si para entegrar algo de valor para o cliente ou para a empresa. PO será o orquestrador destas partes especialistas, juntar todas estas pequenas partes e fazer o planejamento do produto. Pode ser alterado a cada iteração da Sprint

Ser ágil é agregar valor ao cliente o mais rápido possível. Errar rápido e corrigir rápido. Estar um passo a frente e ter o projeto bem planejado.

Centralizado no cliente e atende a melhor forma possível.

## Estórias X Tarefas

Projeto -> Concluido quando todos os Épicos estiverem prontos

Estória -> Conjunto de Tarefas. Estória pode ser quebrada em mais Estórias

Épico –> Objetivo macro a ser atingido. Conjunto de Estórias. Podem ter + de 1 Épico por Projeto

Tarefa -> Um conjunto de atividades

Bicicleta

Quadro Garfo Selim Rodas Sistema de Freio Sistema de Tração

Guidão Amortecedor Manopla Pedal

Montar Guidão

Montar o Garfo

Montar o Garfo no Quadro

Montar a Roda no Garfo

Montar Sistema de Freio na Roda

A Estória deve ser escrita a nivel de negócio e serve para que o time de DEV entenda o objetivo daquela atividade

Entender o que deve ser feito nas para que será e como será usado.

## Critérios de Aceite

É uma lista de critérios que precisam ser alcançados para que o User Story atenda os requisitos do usuáio e seja aceita pelo PO

Os critérios de aceitação tem o objetivo de definir limites para as User Stories. Ajudar o PO a detalhar em alto nivel o que é necessário para entregar valor ao cliente

Objetivo que a estória deve cumprir para que uma Estória serja concluída

Qual o objetio da demanda?

Onde se quer chegar?

Qual objetivo devemos atingir?

## Estimativa e Planejamento

Planning Poker -> Conforme pontuação a tarefa pode ser dividida em 2 partes. Maior Nota e Menor Nota são apontados na planning e colocado para justificar a pontuação. Complexidade da tarefa e trabalho manual devem ser considerados.

Planejamento -> Itens mais refinidados e priorizados do backlog e o PO irá apresentar para o time. PO lê as estórias e tira as dúvidas do time DEV

Na segunda parte da Planing o time DEV quebra as estórias em tarefas e fazem a estimativa. PO não participa para não influenciar.

Time DEV vai pegar as estórias e escrever quais atividades que serão desenvolvidas para que a estória seja considerada entregue. Parte mais tecnica. Pode diminuir as estórias a serem entregues, devido a complexidade.

Com as estórias mapeadas e as atividades descritas é definido o Sprint Backlog. PO irá validar os itens mais prioritario e deve ser considerado o objetivo principal da Sprint

Qual caracteristica melhor descreve uma estória?

Uma tarefa descrita a nivel de negocio

O que é uma tarefa?

Um conjunto de atividades que o time DEV deve desempenhar para entregar a estória

O que é um Critério de aceite?

É uma lista de critérios para que a estória atenda aos requisitos do cliente

O que é Planning Poker?

Uma atividade de mensuração do esforço e complexidadde das tarefas ou estórias

## 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. Exemplos: funcionários, gestores, gerentes, fornecedores, concorrentes, ONGs e diversas outras pesssoas ou empresas que estejam relacionadas com uma determinada ação ou projeto.

Não é necessariamente o patrocinado do projeto. PO deve entender muito bem a demanda e os objetivos que devem ser atingidos. Verificar o objetivo do projeto. PO pode ajudar o SM a tirar os impedimentos.

## RITOS

DAILY –> 15 minutos e no mesmo horário e lugar. SM e PO não é obrigatória. Focada nas tarefas do dia a dia.

O que fiz ontem?

O que farei hoje?

Possuo impedimento?

Pode ser levantado pontos, mas SM irá ver se pertence a Daily ou marcar agenda para discutir o assunto. Assuntos que agregem valor ao projeto.

RETROSPECTIVA -> somente após o termino (conclusão) da Sprint. PO não é obrigatório mas de suma importância. Focada na Sprtint como um todo.

REFINAMENTO -> Não oficial do Scrum. Time DEV como o PO para definir como será a próxima Sprint. Quais serão os entregáveis e adiantar possíveis dúvidas. Aumentar o entendimento da demanda por parte do Time, melhorar a qualidade da entrega e aumentar o retorno esperado do projeto. Time DEV faz várias perguntas ao PO a fim de entender do que se trata a demanda. A Estória deve estar muito bem escrita neste momento, para gerar menos dúvidas ou não te-las. Facilitar a Planing e tornar mas efetiva e assertiva. Todo o Time Scrum deve participar para ouvir e entender a demanda e possam ajudar no desenho da melhor solução.

REVIEW -> Time DEV apresenta. SM e PO também participam. Mostrar o trabalho feito na Sprint e pode tirar qualquer dúvida técnica que possa surgir em relação a solução. Dúvidas de negócio devem ser respondidas pelo PO. Convidados todos os interessados na entrega, sejam os Stakeholders, demandantes diretos, lideres tecnicos. Ver o que esta sendo entregue, validar se esta de acordo com o que foi solicitado inicialmente, validar se houve mudança no meio do fluxo, bater com o que foi definido no refinamento e planing e se agrega valor ao negócio.

MATURIDADE DO TIME

Utilizar os pilares do Scrum. Um Time nunca vai ser maduro se a Empresa não for madura. Não adianta o Time agil se a Empresa é Waterfall. Desenvovler em Sprint e ter um processo de Gestão de Mudança. O amadurecimento do time esta relacionado diretamente ao ambiente em que esta situado. Transparencia o que acontece ao redor, transparencia nas demandas que estão por vir, transparencia se a empresa esta indo bem ou não, tem maior capacidade para desenvolver suas atividades

O Time que pode retornar para suas entregas anteriores, verificar o resultado alcançado e cruzar com os resultados esperados, conseguem entender melhor seu cliente ou usuário final, adaptando para as próximas entregas e fazer cada vez mais de maneira assertiva.

Time maduro consegue vivenciar os pilares do Scrum, tendo liberdade e sem necessidade do SM para desbloquear impedimentos. Conhece o caminho das pedras e tem iniciativa para resolver os problemas. Questiona o PO sobre suas estórias como também ajuda o PO a escrever as estórias de maneira mas clara, ajudando a quebrar mais ou menos as estórias de forma a encaixar na Sprint. O Time DEV puxa o PO e o SM não sendo necessário no dia-a-dia e se torna um consultor pontual.

Quem tem participação obrigatória na Daily?

O time de desenvolvimento apenas

Quem tem participação obrigatória na Retro?

O Time de Desenvolvimento e o SM

Em que momento acontece o Refinamento?

O refinamento acontece um passo antes da Planning

Qual o pricinpal objetivo da Review?

Verificar se a demanda agrega valor ao negócio.