

Introdução a Gestão de projetos e ao SCRUM

sexta-feira, 8 de outubro de 2021

19:20

Objetivos
de
Negócios

→ Requisitos →

Concepção

ANÁLISE e DESIGN

Desenvolvimento

Testes

Implantação

→ Cascata - Waterfall

→ Ágil → Iterativo e incremental

→ Tradicional → Escopo no início do projeto

→ Só vê o projeto no final → Cliente

→ Resistente a mudanças

→ Ágil → Escopo incremental → Modificado durante o projeto

→ Projeto controlado por funcionalidades entregues

→ Cliente pode ver partes do projeto

→ Mudanças de acordo com feedback contínuos.

SCRUM → Framework de gerenciamento de projetos

→ Equipes pequenas e multidisciplinares

→ Transparência / Adaptação / Inspeção

Razões para usar

→ Entregas menores com constante feedback dos usuários

→ Melhor gerenciamento de riscos (redução de incertezas)

→ Comprometimento, motivação e transparência (Daily meeting)

→ Valorização do negócio (Product Backlog)

→ Envolvimento dos usuários em todo o ciclo

→ Aplicação de lições aprendidas

Times SCRUM → Equipes auto organizáveis
→ Tarefas são do time e todos são responsáveis
→ Comprometimento com resultados

→ MVP → Minimum Viable Product
Produto mínimo viável

Papéis e responsabilidades

sexta-feira, 8 de outubro de 2021

19:49

Product Owner — Scrum Master — Time de Desenvolvimento

- Define o Product Backlog
- Prioriza funcionalidades de acordo com o valor de negócio
- Não é um comitê
- Representante da área de negócios

- Garante o uso correto do SCRUM
- Age como facilitador
- Auxilia o Product Owner a planejar e estimar o backlog
- Não é Gerente de Projetos

Desenvolve, testa e desenha Multidisciplinar



Cerimônias do Scrum

sexta-feira, 8 de outubro de 2021

19:56

Time Box → Tempo máximo para fazer uma cerimônia

Sprint → Principal evento
→ Ocorre o desenvolvimento de uma iteração
→ Máx 30 dias, porém o time pode definir o tempo.

