



SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL

Gestão de Projetos Ágeis

Stories e Backlog

Teresa Sugimura

Teresa.Sugimura@sptech.school

Regras básicas da sala de aula



- 1. Notebooks Fechados no início da aula:** Aguarde a liberação do professor;
- 2. Celulares em modo silencioso e guardado na mochila / bolsa,** para não tirar sua atenção;
 - Caso haja uma situação urgente e você precisar **usar o celular: avise o professor antes da aula e, quando for usar, peça licença para sair da sala.** Ou então aguarde o intervalo.



- 3. Proibido usar fones de ouvido.** Aguarde liberação do professor;
- 4. Atrasos (início de aula):** haverá uma tolerância máxima de **15 min.** Após este período, a sala será fechada e o aluno só poderá entrar no próximo break (pausa na aula). Além de ficar com a falta correspondente ao período em que ficou do lado de fora;
- 5. Atrasos (retorno de intervalo):** Sem tolerância;
- 6. Dormir em Sala:** Você será gentilmente convidado pelo professor a se retirar da sala. Lembre-se: A sala de aula não é ambiente para dormir, mas sim de aprendizado!

Boas práticas

É obrigação da faculdade oferecer uma formação de excelência. **É obrigação do aluno estar PRESENTE para receber essa formação.** Esse é o nosso acordo.

NÃO FALTE!

APESAR da legislação permitir um alto percentual de faltas na faculdade, o **MERCADO DE TRABALHO** é bem diferente! Você está aqui para, entre outras coisas, ser treinado a se tornar um profissional diferenciado.

Organize sua rotina para não faltar.

Faltas e atrasos no trabalho podem causar seu desligamento no estágio.

Boas práticas



A base do nosso relacionamento é o **RESPEITO!**

- **Entre TODOS e com TODOS! Colegas, funcionários, professores.**
 - “observar e cumprir o regime escolar e disciplinar e comportar-se, dentro e fora da Faculdade, **de acordo com princípios éticos condizentes**” (Direitos e deveres dos membros do corpo discente - Manual do aluno, p. 31)
 - As **práticas de cidadania** desta sala foram acordadas nas aulas de Socioemocional do 1º período.
- **Foco total no aprendizado**, pois o nosso tempo em sala é precioso.
- **Capricho, apresentação e profundidade** nas atividades serão observados.
 - “frequentar as aulas e demais atividades curriculares aplicando a máxima diligência no seu aproveitamento” (Direitos e deveres dos membros do corpo discente - Manual do aluno, p. 31)”

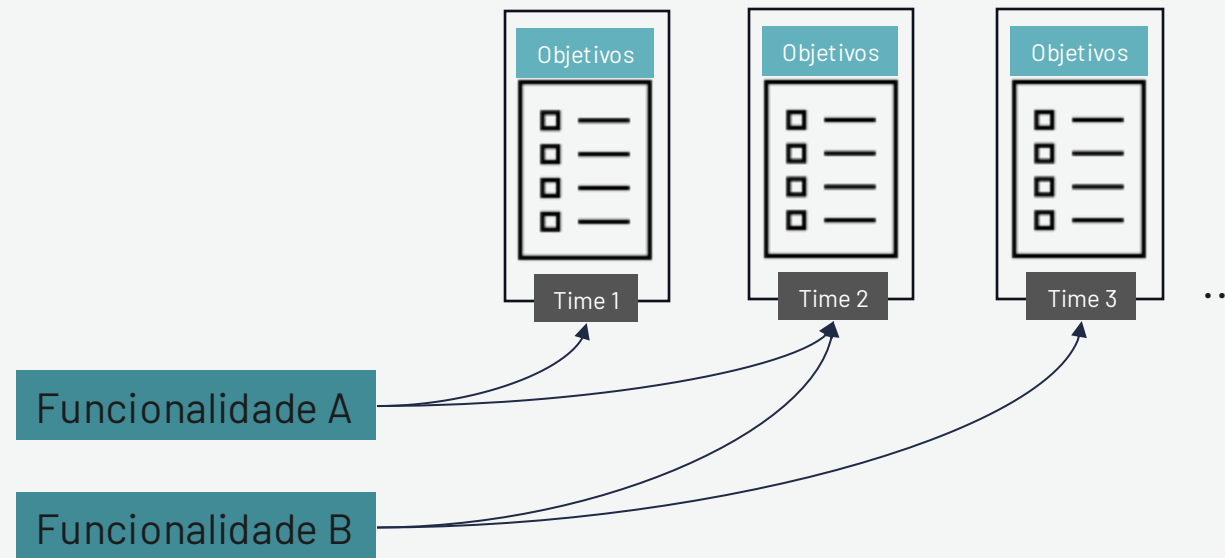
Tópicos da Aula

- PI – Planning Interval (Intervalo de Planejamento)
 - ~~Objetivos do PI~~
 - Funcionalidades / Características
 - Stories
 - Backlog
- Avaliação

Funcionalidades / Características

Depende da colaboração de múltiplos times

- Podem ser os mesmos dos Objetivos do PI – o que determina é a necessidade de colaboração entre diversos times



Stories

- Descrições curtas da funcionalidade desejada do ponto de vista do cliente-usuário falado na mesma “língua”
- Fatias menores da funcionalidade que pode ser implementada em poucos dias ou menos
- Fornece informações suficientes para os times de Negócio e Técnicos para entendimento do que será desenvolvido
- Detalhes são adiados e explorados para o momento que serão implementados
- User Stories entregam funcionalidade direta para o cliente-usuário porém, nem sempre interage com o usuário (ex.: impressora)
- Customer Centricity - Foco é o usuário e não o sistema
- Design Thinking / Personas - Como (user role), eu quero que (atividade) então (valor ao negócio) | Como usuário de transporte público, eu quero saber o tempo estimado de chegada do veículo e desta forma, consigo chegar a tempo ao meu destino

Enabler Stories

- Enablers são itens do backlog que requerem ajustes na arquitetura por exemplo, para suportar as funcionalidades solicitadas pelo negócio, ou melhoram o desempenho da cadeia de valor de desenvolvimento
- São histórias “facilitadoras”, dando visibilidade do trabalho a ser realizado
- Enablers podem ser classificados como Épico, funcionalidade, story, usados para exploração, arquitetura, refatoração, compliance...
- São tratados da mesma forma como qualquer outro item do backlog

Stories | 3 C's

C1

Card | Cartão

- Forneça uma simples explicação e concisa
- É o requerimento

C2

Conversation | Conversa

- Requerimento precisa ser conversado / debatido e refinado com o PO, Scrum Master, Stakeholders (Criatividade – colaboração)

C3

Confirmation | Confirmação

- Confirme se os critérios de aceitação foram atendidos
- Testes de aceitação

Stories | Invista em boas histórias

I

Independent | Independente

- Estórias independentes podem ser re-ordenadas com facilidade
- Exceções acontecem

N

Negotiable | Negociável

- Times envolvidos negociam a solução final e a estória pode ser melhorada ou reescrita

V

Valuable | Valiosa

- Cada estória entrega algo valioso para o usuário, criando incrementos verticais

E

Estimable | Estimável

- Desenvolvedores conseguem entender, estimar o esforço e implementar

S

Small | Pequeno

- Estórias pequenas são mais fáceis de ser estimadas e detalhes podem ser adicionados depois

T

Testable | Testável

- O teste é a indicação do entendimento do objetivo da estória

Stories | Grandes para Pequenas

- Etapas do processo ou trabalho
- Variações de regras de negócios
- Alto esforço
- Simples e Complexo
- Variações nas informações
- Métodos de input (data entry)
- Qualidades do sistema que podem ser postergadas
- Operações (ex.: Create, Read, Update, Delete)
- Cenários de use-case
- Alternativas de soluções

Sobre a avaliação

Perguntas de múltipla escolha (de vários tipos e de asserção-razão)

Modelo asserção-razão

São propostas 2 asserções/afirmações e o aluno deverá analisá-las individualmente e, depois, comparativamente ou seja, avalia a veracidade de cada afirmação e, em seguida, avalia se há uma relação de causalidade entre elas.

Avalia a capacidade de traçar correlações, uma habilidade extremamente válida no contexto educativo e corporativo.

Sobre a avaliação - Modelo asserção-razão - Exemplo

Avalie as asserções a seguir e a relação proposta entre elas

I - A etapa de empatia no Design Thinking envolve entender profundamente as necessidades, emoções e perspectivas dos usuários.

PORQUE

II - Durante essa fase, os designers se colocam no lugar do usuário, observando e interagindo diretamente com ele para identificar suas dores e desejos, o que é fundamental para desenvolver soluções eficazes.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

- A) As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
- B) As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa correta da I.
- C) A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
- D) A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira. E As asserções I e II são proposições falsas.

Sobre a avaliação - Modelo asserção-razão - Exemplo

Respostas:

- I) A etapa de empatia no Design Thinking envolve entender profundamente as necessidades, emoções e perspectivas dos usuários.
- II) Durante essa fase, os designers se colocam no lugar do usuário, observando e interagindo diretamente com ele para identificar suas dores e desejos, o que é fundamental para desenvolver soluções eficazes.

Resposta correta: A) As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.

Agradeço
a sua atenção!

Teresa Sugimura

Teresa.Sugimura@sptech.school

SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL