**INTRODUÇÃO A GESTÃO DE PROJETOS E AO SCRUM**

**DESAFIOS DO DESENVOLVIMENTO**

**PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO]**

**CONCEPÇÃO**

**ANÁLISE E DESIGN**

**TESTES**

**IMPLANTAÇÃO**

**TRADICIONAL(Waterfall)**

**Só permite que avance se a outra fase está**

**Completa.**

**Ágil**

**Software construído em partes e cada parte executa-se**

**Um ciclo.**

**Framework ágil.**

**Projeto ágil**

**Escopo definido ao longo do projeto.**

**PILARES DO SCRUM**

**Adaptação, transparência e Inspeção**

**Papéis e responsabilidades de cada um do time**

**PRODUCT OWNER (PO)**

**-Área de negócios**

**SCRUM MASTER (SM)**

**-Garantir o uso correto do SCRUM**

**TIME DE DESENVOLVIMENTO**

**-Habilidade em desenvolver, testar, criar, desenhar**

**Multidisciplinar/entregar o software funcionando.**

**Backlog> Product Owner**

**Cerimônias do SCRUM**

**Time Box**

**Tempo máximo p/fazer uma cerimônia ou Sprint**

**Sprint: Corrida, arrancada.**

**Máx: 30 dias corridos ou menos**

**COMPOSIÇÃO SPRINT**

**Planejamento, reunião diárias,revisão(review),retrospectiva**

**Quem participa**

**PO, Time de desenv,scrum master (8hrs)**

**O que fazer,como fazer? (P.O 4hrs)**

**Planning Poker**

**REUNIÕES DIÁRIAS(Daily meeting)**

**3 perguntas/15 min**

**Revisão da Sprint (Review)**

**Time Dev apresenta p/o PO o trabalho feito.**

**Time box 4hrs sprint 30 dias**

**Retrospectiva Sprint**

**Transparência, reunião da equipe para lições**

**Aprendidas.**

**Projetos ágeis com SCRUM**

**Diferença Prática**

**Gestão de projetos tradicional**

**Gestão de Projetos Ágil**

**Fundamentos de um Projeto Ágil**

**Papéis e responsabilidades**

**Product Owner**

**Representa o profissional que tem a visão**

**Do que será desenvolvido/valor**

**Define a ordem**

**Refining e Planning**

**Product Backlog (PO apresenta ao time)**

**Sprint Backlog (qual prioridade)**

**Release Planning**

**Liberação ou Lançamento do software**

**2 tipos: Release Planning de múltiplas squads**

**(Várias coisas distintas)**

**Release Planning de Projeto**

**(Demanda grande) real dimensão da demanda**

**DEFINIINDO ESCOPO E PRIORIDADE**

**PRODUCT Baclog**

**Épicos, não possuiu mto detalhamento,ajuda te direcionar**

**Ao caminho que deve seguir**

**Estórias**

**Detalhamento dos épicos,épico se divide em várias**

**Estórias.**

**Nome**

**Descrição da Estória**

**Regras de Negócio**

**Tela**

**KPI**

**Tagueamento**

**Critérios de Aceite**

**Riscos Positivos: Ignorado, porem um dos fatores de maiores ganhos**

**No desenvolvimento de sistemas**

**x Negativos: Itens que podem afetar o prazo, custo ou escopo de um projeto**

**de maneira q pode acabar inviabilizando.**

**Papel do PO**

**Transformação Digital**

**É um processo q empresas fazem uso da tecnoligia**

**p/melhorar o desempenho, aumentar o alcance**

**e garantir resultado melhores.**

**Mudança estrutural nas organizações dando um**

**Papel essencial p/ tecnologia.**

**Gestão de Projetos**

**ESTÓRIAS VS TAREFAS**

**ESTÓRIAS> CJ TAREFAS**

**ÉPICO> CONJUNTO DE ESTÓRIAS**

**ÉPICO**

**ESTÓRIA**

**TAREFA CJ DE ATIVIDADES,TIME DE DESENV**

**P/ ENTREGAR A ESTÓRIA**

**ESTÓRIA> NÍVEL DE NEGÓCIO**

**CRITÉRIO DE ACEITE**

**LISTA DE CRITÉRIOS,QUE precisam ser alcaçadas para**

**Que a user story atenda os requisitos do usuário**

**E seja aceita pelo product Owner.**

**Planning Poker**

**Tarefas,time de desenvolvimento,trabalho,tempo**

**Planning> duas etapas Product Backlog (PO Participa)**

**Sprint Backlog (PO não participa)**

**Critério de aceite> É uma lista de critérios q para q a estória atenda**

**Aos requisitos do cliente.**

**Relacionamento com cliente**

**Stakeholder**

**É uma pessoa ou um grupo q legitima as ações de uma organização**

**Q tem um papel direto ou indireto.**

**Analista ou Gerente do projeto.**

**Rotinas de um time ágil**

**Daily e retrospectiva**

**15 min**

**Time de desenvolvimento**

**Sempre após a conclusão do sprint**

**Daily> dia a dia**

**Retro> Time de desenv e SM**

**REFINAMENTO(antes da planning)> cerimonia não oficial**

**Facilitar a planning, a presença do time SM é obrigatória**

**REVIEW> TIME do desenv. São convidados todos**

**Maturidade do Time**

**SCRUM**

**TRANSPARÊNCIA, INSPEÇÃO, ADAPTAÇÃO.**