**Nesse documento será abordado o passo a passo da gestão de um projeto simulado (sistema de gestão da escola esperança).**

**1° ETAPA: DECLARAÇÃO DE VISÃO DO PROJETO**

O documento de visão de projeto é simples, curto, direto e serve para:

* Dar direção e orientar o projeto desde o seu início
* Apresentar o escopo preliminar, objetivos e metas do projeto, para as principais partes envolvidas.

Geralmente o documento de visão é revisado muitas vezes antes do início do projeto até que ele satisfaça a visão dos patrocinadores, gestores e de outras autoridades à frente desse projeto.

Deve se aplica ao documento a técnica S.M.A.R.T. Veja o documento de declaração de visão na pasta de recursos.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

O documento de visão de projeto deve conter:

* Título.
* Objetivo – inclui estimativa de data de término, valor máximo do orçamento, especificação do produto.
* Justificativa – o porquê de o projeto existir.
* Descrição Geral – Detalhes a respeito do projeto, o que é, para que serve, quem vai usar pra que, etc...
* Equipe – quem são os membros, Scrum master, dono do projeto e equipe scrum.
* Partes interessadas – uma lista de quem são e por que estão interessados no projeto.
* Premissas – São detalhes dos quais o projeto depende (se for o caso), mas não tem como se ter certeza do estado ou disponibilidade desse detalhe. Veja o documento na pasta de recursos para exemplos.
* Restrições – qualquer restrição do projeto, como data limite, orçamento, funcionalidade do produto, etc...
* Escopo do projeto – Excluir tudo que não faz parte do projeto, coisas duvidosas, que beiram o limiar do escopo original (coisas que podem ser entendidas como parte do projeto, mas que não são)
* Riscos preliminares – possíveis impedimentos que possam atrapalhar o desenvolvimento do projeto

A declaração de visão é criada, gerenciada e propagada pelo Product Owner, que garante que o Product Backlog esteja sempre alinhado com a visão do produto.

No entanto, o Time Scrum, os clientes e quaisquer outras partes relevantes interessadas podem estar diretamente envolvidos no refinamento dessa Visão.

**2° ETAPA: DEFININDO A EQUIPE SCRUM**

**Scrum Master:**

Suas principais responsabilidades são: Aplicar os valores e práticas do SCRUM, blindar o time de interferências externas, remover impedimentos, garantir que a equipe está funcional e produtiva.

Com base nisso um candidato a Scrum Master dever ter: Boa capacidade de resolver problemas, disponibilidade para dar suporte ao time garantindo o avanço das tarefas, ter comprometimento com o projeto, foco na entrega, liderar pelo exemplo

**Artigo: O Scrum Master é um Gerente de Projetos?** Não, na metodologia ágil o gestor de projetos fica ‘acima’ do Scrum Master e do dono do produto e atua de maneira mais abrangente. Leia o [artigo da aula 30](https://www.udemy.com/course/gestao-projetos-agile-scrum-completo/learn/lecture/8901582#overview) para uma explicação detalhada.

**Dono do Produto:**

É quem faz a ligação entre os interessados no projeto (cliente/clientes, patrocinadores, usuários etc.) e a equipe Scrum. Deve entender as necessidades do cliente e ter boa comunicação com o time. O bom envolvimento do dono do produto com a equipe Scrum é crucial para o sucesso do projeto.

**Características de um bom candidato a Dono do Produto:**

* Maturidade
* Planejamento
* Comunicação
* Tomada de decisões

**Equipe SCRUM:**

Montar a equipe Scrum exige uma avaliação de conhecimentos técnicos que variam de acordo com cada projeto, porém o lado não técnico pesa muito na escolha nem sempre o melhor profissional (tecnicamente falando) é o melhor candidato a uma vaga na equipe, uma vez que a equipe deve ser proativa e auto-organizada.

**Características de uma boa equipe Scrum:**

* Proatividade
* Colaboração
* Companheirismo
* Disposição
* Conhecimentos e habilidades técnicas

**3° ETAPA: CRIAÇÃO DO BACKLOG DO PRODUTO**

O backlog do produto é uma lista com todas as histórias de usuário (Requisitos do projeto) adquiridas até o momento

Diagrama

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Ciclo de vida de um projeto SCRUM

**Declarando uma história de usuário no Backlog do produto:**

Como um *[ator]* eu quero / preciso de / devo / gostaria de / *[ação]* para *[finalidade].*

O ator é a pessoa que expressa a necessidade, pode ser um cliente ou usuário. Lembrando que quem coleta as histórias de usuário e escreve o backlog é o dono do produto.

**Exemplo:** Como um *gerente de vendas* eu preciso de *um relatório mensal de vendas* para *verificar se os objetivos da minha equipe foram alcançados*.

No início do projeto é comum que as histórias de usuário sejam de alto nível, ou seja, muito abrangentes, veja um exemplo: Como gestor da escola que quero poder avaliar o desempenho dos professores para poder dar bônus com justos de acordo com a performance de cada indivíduo.

Para lidar com esse tipo de situação existe algo chamado: **ÉPICO**

Épico é uma história de usuário que não cabe em uma única Sprint e por tanto, precisa ser dividida em pequenas outras histórias de usuário, como o exemplo dado logo acima. Um sistema de avaliação de professores é algo complexo com múltiplas funcionalidades que não conseguirá ser implementado dentro de uma única sprint.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Épicos registrados no doc. De visão do projeto e no Backlog do produto

É comum que no documento de visão do projeto hajam épicos, nesse ponto o projeto está sendo concebido então muitos dos requisitos são altamente abrangentes. No backlog também acontece. Na imagem podemos ver um épico registrado junto às histórias de usuário no backlog representado pelo quadrado maior. Durante a execução do projeto é extremamente comum aparecerem mais épicos, bastando apenas que o cliente peça alguma funcionalidade um pouco mais complexa que não caiba dentro da sprint.

**Coleta das histórias de usuário: Reuniões de grupo de usuários.**

Essa é uma reunião em que o dono do produto se reúne com as partes interessadas no desenvolvimento do projeto, no caso da escola esperança seria o diretor, professores e possivelmente, os alunos para coletar as histórias de usuário e/ou épicos. O dono do produto deverá documentar as histórias de usuário de acordo com o [padrão mostrado acima](#modelo_de_doc_historia_de_usuario).

**4° ETAPA: PRIORIZAÇÃO DO BACKLOG DO PRODUTO**

Priorizar as histórias de usuário é uma das funções amis importantes do dono do produto, segue abaixo duas estratégias muito utilizadas para essa finalidade:

- Atribuir números às histórias de usuários onde quanto maior o número, maior a prioridade da história.

O cliente e o dono do produto vão avaliar os valores de cada história e atribuir a ela um número que represente a sua prioridade.

**Tabela

Descrição gerada automaticamente**

- Método **MOSCOW** onde são atribuídas letras as histórias e cada letra representa uma prioridade diferente

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

**5° ETAPA: PLANEJAMENTO DOS RELEASES**

Releases representam macro entregas do projeto ao fim de intervalos programados de tempo, seu propósito é sanar as expectativas dos envolvidos em relação à o que será entregue e quando.

Também é nessa etapa do planejamento que se **decide o tamanho de cada sprint** com base em uma avaliação de consumo de tempo e complexidade das tarefas em um alto nível. Após definido o tempo de cada sprint ele deve ser mantido até o fim do projeto. Existem exceções, mas no geral é bem difícil de acontecerem mudanças nesse prazo.

Na prática, um release é a entrega de uma parte funcional do produto ao cliente ao fim de uma ou mais sprints. Vale observar que nem sempre uma sprint resulta em algo funcional, por isso um release as vezes só pode ser entregue após várias sprints, como mostrado na imagem abaixo.

Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente

Releases sendo feitos ao final das sprints 1, 2 e 5. as sprints 3 e 4 não resultaram em um produto funcional por tanto não houve release.

Tabela, Teams

Descrição gerada automaticamente

Um exemplo de tabela representando as datas de release do projeto

Vale lembrar que no SCRUM prazos e valores são relativos e podem mudar o tempo inteiro. Esse planejamento deve ser flexível para acomodar todas as alterações que ocorrerão ao longo da execução do projeto.