

Instruções: Siga as etapas a seguir para simular a metodologia Scrum com orientação do instrutor.

1. **Defina** uma lista de desejos com os itens que você gostaria de encontrar no catálogo do melhor resort.
 - a. Cardápio diferente
 - b. Boa vista
 - c. Bons quartos
 - d. Área de lazer
 - e. Descrição dos ambientes
 - f. Criar um layout
2. Separe algumas fichas e **escreva** histórias de usuários para o catálogo (por exemplo, como pai, desejo um ambiente adequado para as crianças, onde eu possa me sentir à vontade para trazer meus filhos; como proprietário, desejo anunciar uma oferta especial para atrair mais turistas; etc.).
 - a. Como cliente desejo um ambiente receptivo, descontraído.
 - b. Como camareira desejo um ambiente de boa comunicação, com respeito, diverso, e seguro e bons produtos para executar as funções.
 - c. Como cozinheiro, desejo um ambiente com bons produtos e equipamentos
 - d. Como gerente, desejo colaboradores dedicados, responsáveis.
3. O Product Owner eleito da equipe deve **priorizar** cada história, distribuindo os cartões em ordem de importância.
 - a. 1ª Cliente, 2ª Camareira, 3ª Cozinheiro e 4ª Gerente
4. **Prepare-se** para uma iteração de **12 minutos (três dias de 4 minutos)** e selecione quais histórias poderiam ser executadas na primeira iteração. Para cada história selecionada, a equipe **define** critérios de aceitação (definição de “concluído”) para esclarecer requisitos e extrair tarefas (por exemplo, encontrar a foto de uma praia, escrever: o nome do resort no catálogo, criar um layout, etc.). Cada tarefa é **adicionada** em um quadro de status de iteração na coluna “Programada” e a iteração é iniciada.

Todo	In Progress	Concluído
Cardápio Diferenciado		
Boa vista		
Bons quartos		
Área de lazer		
Descrição dos ambientes		
Layout do catálogo		

5. Cada dia de iteração deve ser iniciado com uma rápida reunião Scrum, com **movimentação** das tarefas para a coluna “Concluída” e **ajuda** para transferi-las para a coluna “Ativa”. Todas as tarefas bloqueadas são movidas para a coluna “Bloqueada”.

Todo	In Progress	Concluído
	Cardápio Diferenciado	
	Boa vista	
	Bons quartos	
Área de lazer		
Descrição dos ambientes		
	Layout do catálogo	

Zinha (P.O)

Guilherme (Dev)

Thomaz(Dev)

6. Após a reunião Scrum, cada membro deve começar a **produzir** em conformidade com os critérios de aceitação até o fim dos três dias e conclusão da iteração.

Todo	In Progress	Concluído
		Cardápio Diferenciado
		Boa vista
		Bons quartos
		Área de lazer
		Descrição dos ambientes
		Layout do catálogo

Zinha (P.O)

Guilherme (Dev)

Thomaz(Dev)

7. O encerramento deve abranger a demonstração de progresso e retrospectiva, na qual cada equipe **lista** os êxitos obtidos e o que pode ser melhorado na próxima iteração.
 - a. Cardápio diferente - melhoria: bebidas em uma mesma página.
 - b. Boa vista - melhoria: janelas maiores.
 - c. Bons quartos - melhoria: compra de novas roupas de cama.
 - d. Área de lazer - melhoria: campo de futebol.
 - e. Descrição dos ambientes - melhoria: incluir fotos
 - f. Criar um layout - melhoria - mudar as cores para o padrão do resort
8. **Repita** as iterações dentro do tempo necessário.