

INSTITUTO INFNET
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA
GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA DE
SOFTWARE



**Projeto de Bloco: Desenvolvimento Front-end
com Frameworks [23E1_5]**

ALUNO: Guilherme Cunha Pegoraro

E-MAIL: guilherme.pegoraro@al.infnet.edu.br

1. Sprint Planning:

Reunião para decidir o trabalho a ser realizado no **Sprint**, o plano resultante é criado pelo trabalho colaborativo de todos no time, o **Product Owner** faz com que os presentes discutam os itens mais importantes do **Product Backlog** e como eles se mapeiam ao **Product Goal**, o time assim monta o **Sprint Goal** que comunica a razão do **Sprint** ser tão valioso aos **Stakeholders**, são os desenvolvedores que escolhem os itens do **Product Backlog** para serem adicionados no **Sprint** atual, prevendo o tempo necessário para os concluir, assim o **Sprint Goal**, os itens do **Product Backlog** e o plano para entregar tais itens são referidos como o **Sprint Backlog**.

Fonte: <https://www.scrum.org/resources/what-is-sprint-planning>

2. Sprint Review:

Reunião para determinar adaptações necessárias e inspecionar o resultado do **Sprint**, o time apresenta os resultados, os **Increments**, do seu trabalho para **Stakeholders** chave e o progresso para o **Product Goal** é discutido, durante o evento o **Product Backlog** pode ser ajustado com **Increments** para atender a novas oportunidades e necessidades, é explicado aos **Stakeholders** o que foi feito e o que não foi feito no **Sprint**, os **Desenvolvedores** discutem o que foi bem, os problemas e as soluções encontradas, o **Product Owner** discute o **Product Backlog** como é e pode dar estimativas para a entrega, o time inteiro colabora no que fazer depois, informações estas utilizadas no próximo **Sprint Planning**, também são revisadas as condições de negócios que se encontram no momento, juntamente com os próximos lançamentos de funcionalidades e capacidades do produto, o resultado da **Sprint Review** é um **Product Backlog** atualizado e provavelmente os próximos itens para o próximo **Sprint**.

Fonte: <https://www.scrum.org/resources/what-is-a-sprint-review>

3. Daily Scrum:

Reunião dos **Desenvolvedores** para planejar o dia de trabalho, com foco no progresso para o **Sprint Goal** e produz um **plano de ações** para o dia de trabalho, é responsabilidade do **Scrum Master** fazer com que tal reunião aconteça e que seja dentro do tempo de 15 minutos.

Fonte: <https://www.scrum.org/resources/what-is-a-daily-scrum>

4. Sprint Retrospective:

O propósito do **Sprint Retrospective** é de planejar novas formas de melhorar qualidade e efetividade, o **time** inspeciona o último **Sprint** em relação aos indivíduos, interações, processos, ferramentas e suas definições de pronto, é discutido o que foi bem, os problemas encontrados e como foram solucionados, se foram solucionados, o time identifica as mudanças necessárias para melhorar sua efetividade e se necessário as adiciona ao próximo **Sprint Backlog** para o próximo **Sprint**, nesta reunião o **Scrum Master** encoraja o resto do **time** de Scrum a melhorar seu processo e práticas, por mais que melhorias podem ser implementadas a qualquer momento o evento de **Sprint Retrospective** é a oportunidade formal de focar em inspeção e adaptação

Fonte: <https://www.scrum.org/resources/what-is-a-sprint-retrospective>

5. Product Backlog:

O **Product Backlog** é uma lista ordenada e emergente do que é necessário para melhorar o produto, os itens prontos para produção durante o **Sprint** são selecionados no evento de **Sprint Planning**, seus itens, se necessário, podem ser quebrados em itens menores e mais precisos, são os **Desenvolvedores** os responsáveis por definir o tamanho dos itens, o **Product Owner** pode os influenciar e os ajudar a entender as trocas necessárias.

Fonte: <https://www.scrum.org/resources/what-is-a-product-backlog>

6. Sprint Backlog:

O Sprint Backlog é composto pelo Sprint Goal (why?), os itens selecionados do Sprint Backlog selecionados para o Sprint atual (what?) como também o plano de ação para a entrega do Increment (how?). É um plano dos e para os Developers, é sempre visível e é uma visualização em tempo real do trabalho que os Developers planejam fazer durante o Sprint atual para chegar ao Sprint Goal, consequentemente é constantemente atualizado durante o Sprint enquanto mais é aprendido, ele deve ter detalhes o bastante para se poder inspecionar o progresso durante o evento de Daily Scrum.

Fonte: <https://www.scrum.org/resources/what-is-a-sprint-backlog>

7. Increment:

Increments são as etapas concretas para o **Product Goal**, cada **Increment** é aditivo de todos os **Increments** anteriores e são completamente revisados, tendo certeza que todos os incrementos funcionam juntos, para providenciar valor o **Increment** tem que ser usável, múltiplos **Increments** podem ser criados dentro de um **Sprint**, sua soma é apresentada no **Sprint Review**, porém um **Increment** pode ser entregue aos **Stakeholders** antes do fim de um **Sprint**, não é necessário aguardar o **Sprint Review** para poder lançar valor. Trabalho não pode ser considerado parte de um **Increment** a não ser que atenda as definições de **pronto**.

Fonte: <https://www.scrum.org/resources/what-is-an-increment>

8. Definition of Done:

A **Definition of Done** é combinada entre o **time de Scrum**, essa definição varia de acordo com cada **time de Scrum**, todos os integrantes do **time** tem que ter um entendimento sobre o que é estar “**Done**” para ter total transparência, o “**Done**” é utilizado para avaliar um trabalho como completo no **Increment** do **Product**, “**Done**” se entende como pronto para lançamento, já pronto para atribuir valor, o que está incompleto é visto como “**Undone**”, um **Product** pode estar pronto para lançamento mesmo sem estar “**Done**”, como por exemplo aguardando aprovação dos **Stakeholders**, podendo às vezes ser utilizado “**Done Done**” para algo que já está pronto e aprovado para lançamento.

Fonte: <https://www.scrum.org/resources/blog/done-understanding-definition-done>

9. Scrum Master:

O **Scrum Master** é responsável por estabelecer o bom funcionamento do **Scrum**, ajudando tanto na parte de fazer com que todos entendam a prática e a teoria do **Scrum**, tanto dentro do **time de Scrum** quanto o resto da organização, tanto a facilitar o sucesso e o aumento da agilidade, são responsáveis pela mentoria

dos envolvidos, dando assistência em grupos ou um a um, facilitam exercícios, guiando na conclusão de suas tarefas, o Scrum master é responsável pela efetividade. Com o **time** o **Scrum Master** ajuda a dar a mentoria dos membros, focando em **Increments** de alto valor que atendem as definições de “**Done**”, influencia na remoção de impedimentos ao progresso do time e faz com que todos os eventos do **Scrum** sejam positivos, produtivos e dentro do tempo designado, com o **Product Owner** o **Scrum Master** ajuda na procura de técnicas para a efetividade da **definição** de **Product Goal** e o manejo do **Product Backlog**, provém formas claras e concisas para o **Scrum Team** de entender os itens do **Product Backlog**, estabelece o planejamento empírico do **Product** para um ambiente complexo e facilita a colaboração dos **Stakeholders** quando requisitado ou necessário, no suporte da organização o papel do **Scrum Master** é de liderar, treinar e mentorear na adoção do **Scrum**, ajuda os empregados e **Stakeholders** a entender e posicionar uma aproximação ao trabalho empírica e remove as barreiras entre **Stakeholders** e os **times de Scrum**.

Fonte: <https://www.scrum.org/resources/what-is-a-scrum-master>

10. Product Owner:

Responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho do **time de Scrum**, como isso é feito varia entre organizações, times e indivíduos. O **Product Owner** provém ao time clareza quanto à visão e objetivo do **Product**, o **Product Owner** identifica, quantifica e maximiza o valor dentro de todo o ciclo de vida do produto. O **Product owner** garante o manejo efetivo do **Product Backlog**, que inclui o desenvolvimento e comunicação explícita do **Product Goal**, criar e claramente comunicar os itens do **Product Backlog**, ordenar os itens do **Product Backlog** e garantir que o **Product Backlog** seja transparente, visível e entendível, tal trabalho pode ser feito pelo **Product Owner** ou delegado a outros do time, porém a responsabilidade pela sua conclusão e o valor entregue é do **Product Owner**. Além disso tem que também ter o respeito da organização inteira para ter suporte nas decisões que ele faz, tais decisões precisam ser transparentes no **Product Backlog** e pelo o **Increment** de trabalho dividido no **Sprint Review**. O **Product Owner** representa as necessidades dos **Stakeholders** no **Product Backlog**, se alguém na organização quer alterar algo nele é necessário discutir isso com o **Product Owner** e o convencer, quem faz a decisão é o **Product Owner**.

Fonte: <https://www.scrum.org/resources/what-is-a-product-owner>