



Planejamento do Projeto-I

## **BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

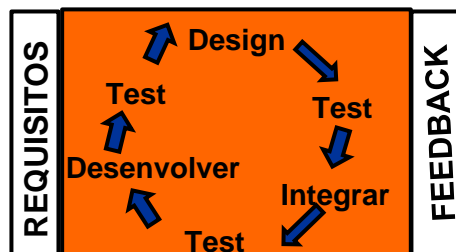
- Prof. Sergio Nascimento

•  
[sergio.onascimento@sp.senac.br](mailto:sergio.onascimento@sp.senac.br)

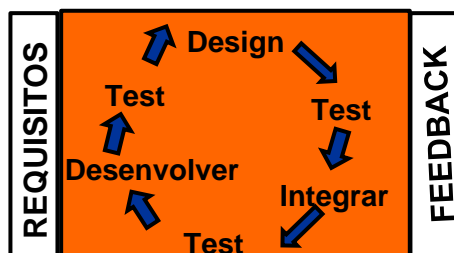


# Priorizando os Sprints

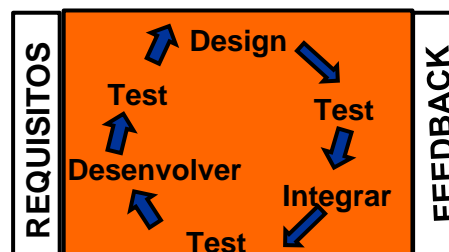
User history 1



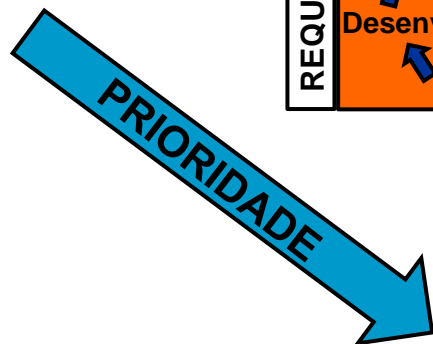
User history 2



User history 3



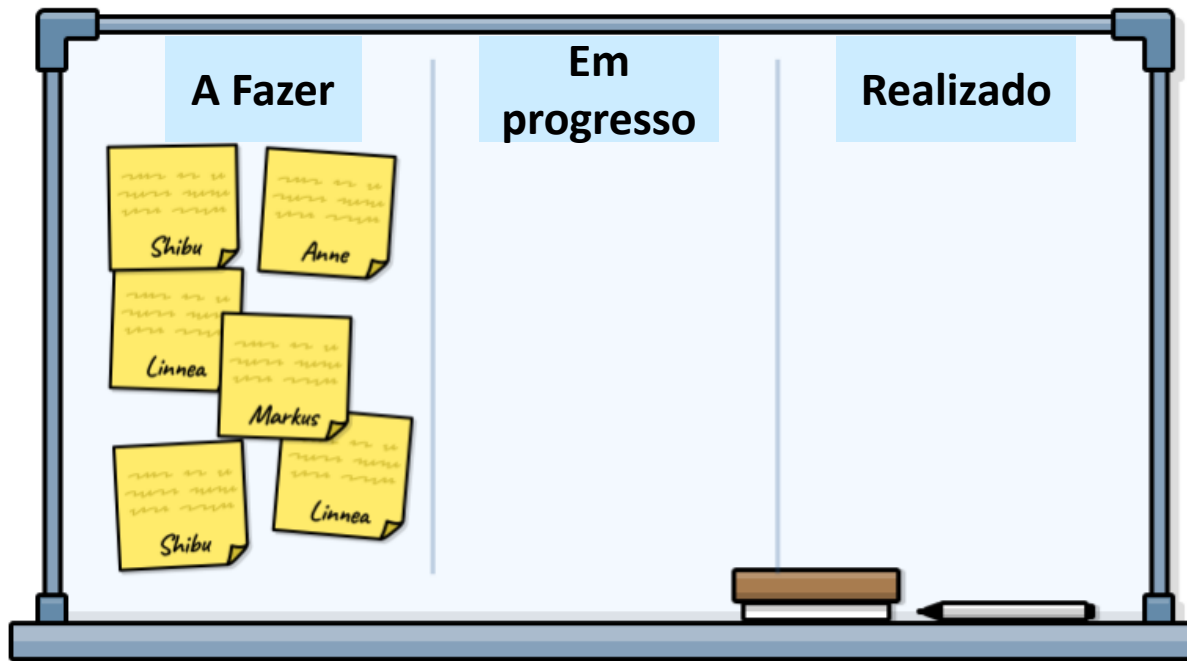
## Ciclo de Vida do Sprint



DEMO & FEEDBACK

Cada Sprint possui seu próprio ciclo de vida. Dentro de cada Sprint, cada requisito possui sua própria priorização e ciclo de vida.

# Atribuição da equipe

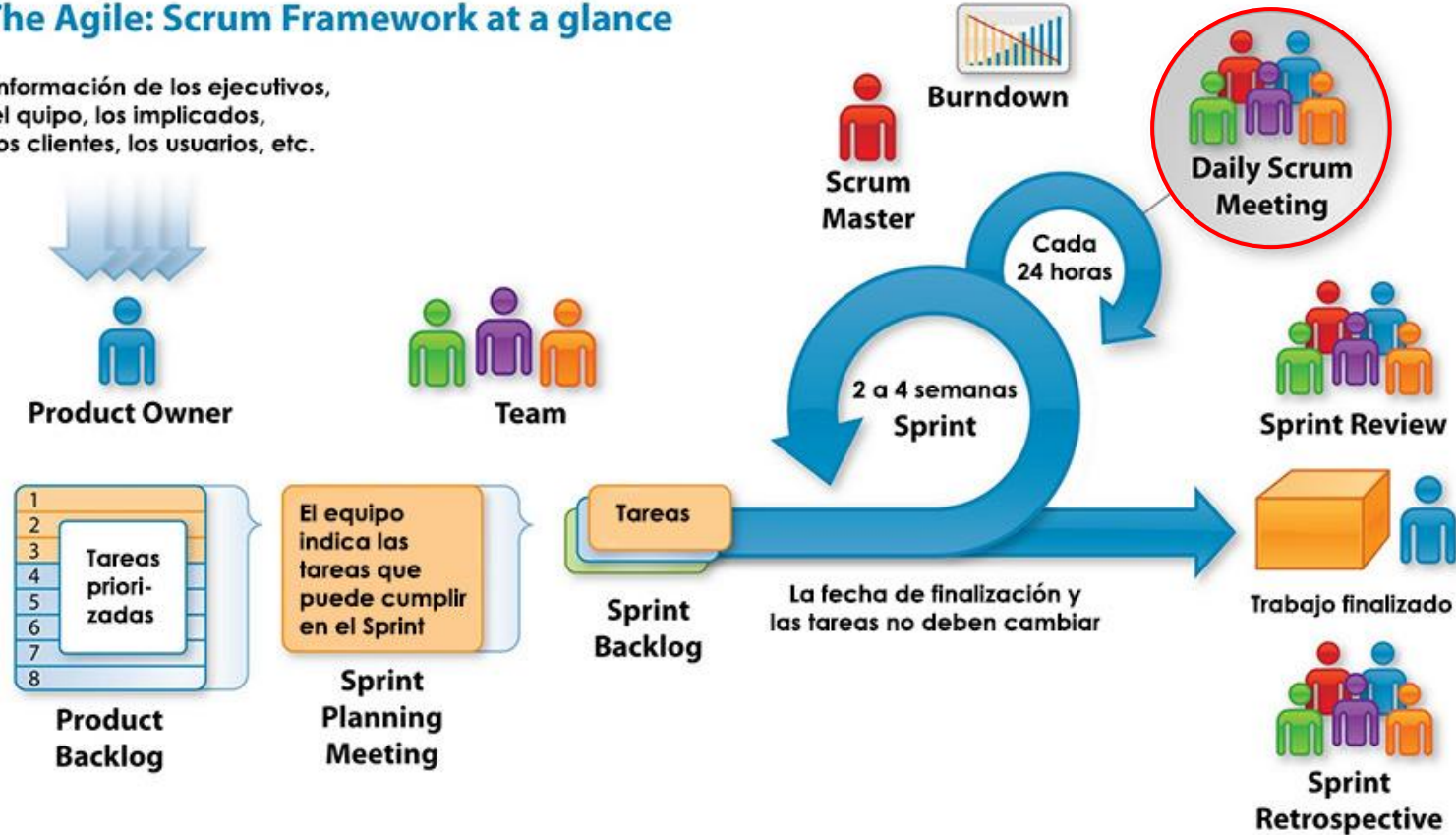


- Os membros da equipe escolhem suas próximas tarefas de acordo com o progresso do Sprint durante cada reunião diária do Sprint (Daily Scrum).
- Conforme os membros da equipe relatam que concluíram uma tarefa, eles selecionam a próxima tarefa, de acordo com as decisões sobre o que fazer a seguir, de acordo com o estado final da iteração.
- Cada membro da equipe pode olhar para o conjunto de tarefas que estava assumindo e decide se foi muito, pouco, ou apenas o correto.

# Daily Scrum

## The Agile: Scrum Framework at a glance

Información de los ejecutivos,  
el equipo, los implicados,  
los clientes, los usuarios, etc.



O propósito da reunião diária (15 min) é coordenar as atividades do Sprint do dia e identificar os obstáculos de modo que a equipe de desenvolvimento cumpra sua meta de Sprint.

# Daily Scrum

- ❑ Reuniões diárias de 15 minutos, iniciada pontualmente no mesmo horário no início do dia normal de trabalho.
- ❑ Cada desenvolvedor escolhe proativamente uma tarefa nova para o dia atual.
- ❑ Os membros da equipe ordenam onde a ajuda se faz necessária para realizar uma tarefa

## Desenvolvedores:

- Ontem eu realizei.....
- Hoje vou me concentrar
- As coisas que me impedem são

## Scrum Master:

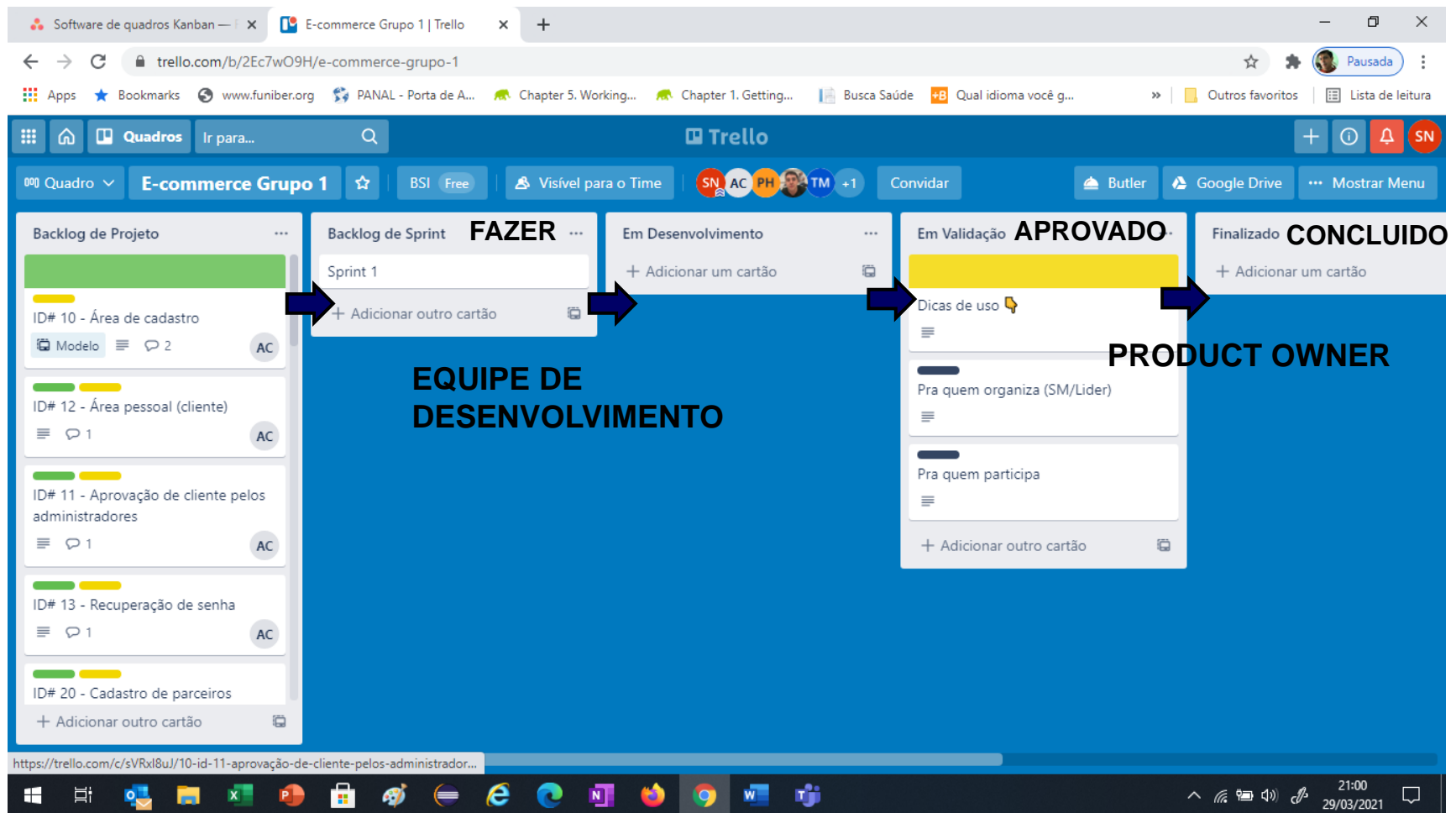
- Ontem eu removi tal obstáculo.
- Hoje posso remover esse obstáculo. Os obstáculos que ainda não consegui resolver são.....

*Cada membro da equipe deve fazer três declarações sobre como ela ou ele está ajudando a equipe a conquistar sua meta de Sprint.*



Estudos mostram que reuniões realizadas em pé são 34% mais eficientes do que as realizadas sentadas.

# Quadro de Tarefas - kanban



O quadro de tarefas físico, embora comum no formato digital, é o modo mais rápido e eficaz de mostrar o status de um sprint inteiro.

# Swarming

Maximização das chances de sucesso, com o conhecimento e habilidades de toda a equipe concentrada em um único requisito

Finalização do ciclo de planejamento, design, desenvolvimento e teste até a conclusão de cada requisito

Resolução de problemas e obstáculos

Redução drástica de introdução de defeitos em um produto por meio de emparelhamento e tarefa única (versus multitarefa)

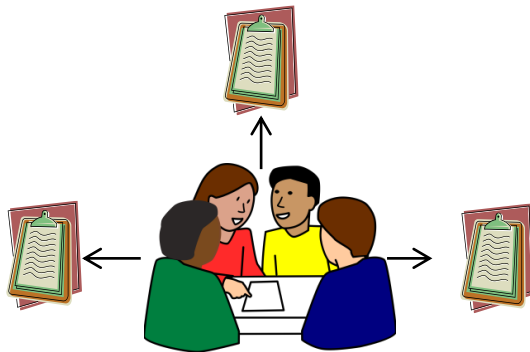
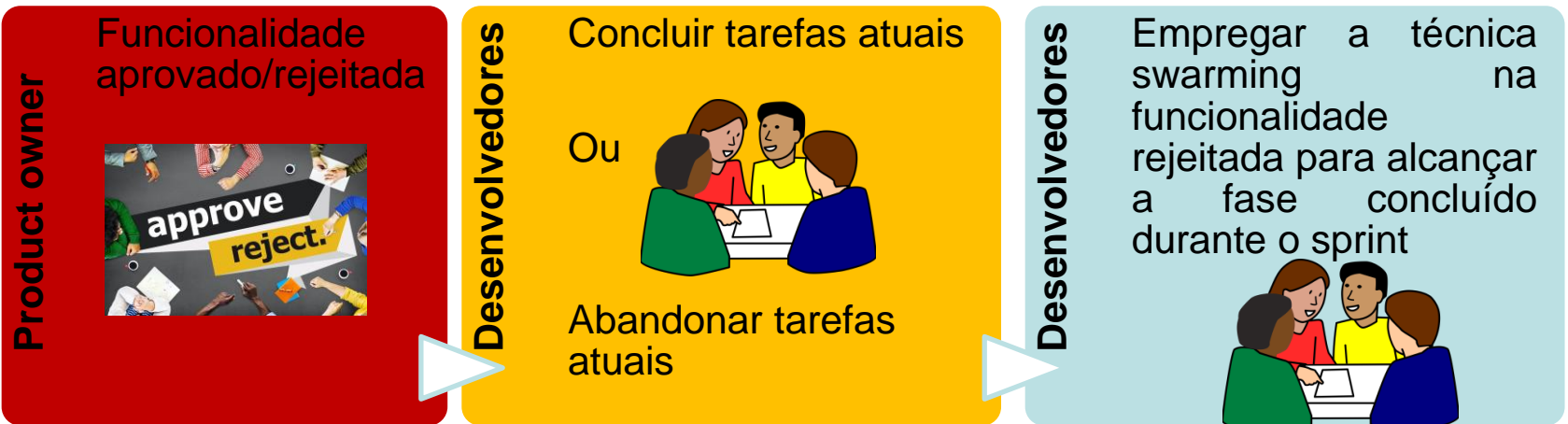
Eliminação dos pontos únicos de falha no conhecimento, nos processos e nos conjuntos de habilidades.

Conclusão total dos requisitos mais importantes em primeiro lugar.

*Swarming é quando todos os membros da equipe de desenvolvimento trabalham em apenas um requisito de cada vez durante o sprint.*

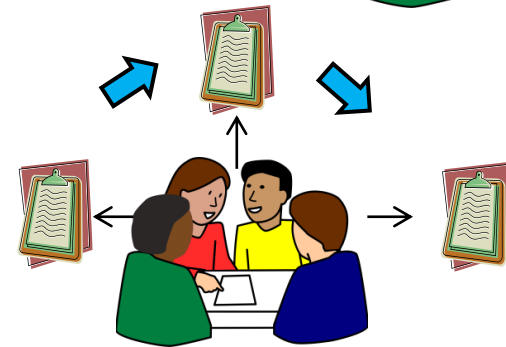


# Swarming



**MULTITAREFA**

Equipes que realizam tarefas diferentes tem um impacto no número de erros cometidos em tarefas subsequentes que exigem sequenciamento.

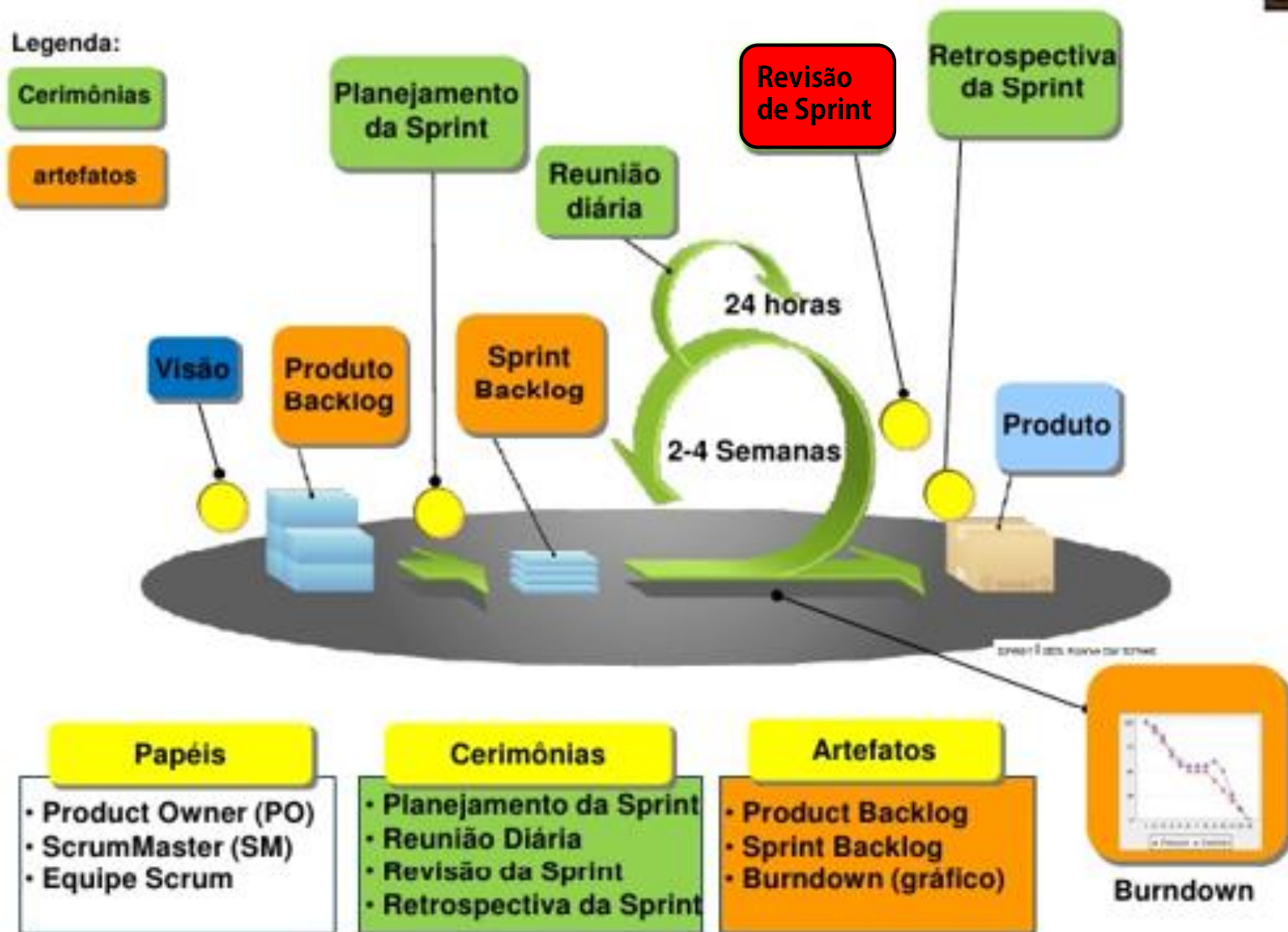


**THRASHING**

Equipes que alternam entre projetos, requisitos e tarefas aumentam o tempo em 30% para concluir tarefas.



# Revisão de Sprint



A Revisão de Sprint possui um time-box de 1 hora por semana de Sprint e deve ocorrer no final do último dia do Sprint.

# Processo de Revisão de Sprint

Facilita a reunião, garantindo que ela seja focada e pontual.

**Scrum Master**



Revisa brevemente a meta do Sprint e como a equipe Scrum conquistou a meta, informa as partes interessadas sobre quais itens do backlog foram concluídos.

**Product Owner**



Exibem e explicam os requisitos concluídos e aprovados pelo Product Owner, mostrando a funcionalidade entregável do requisito.

**Desenvolvedores**



Fazem perguntas e fornecem feedback

**Stakeholders**



# Feedback das partes interessadas

## LANÇAMENTO 1

- ✓ Desenvolvido
- ✓ Testado
- ✓ Integrado
- ✓ Documentado

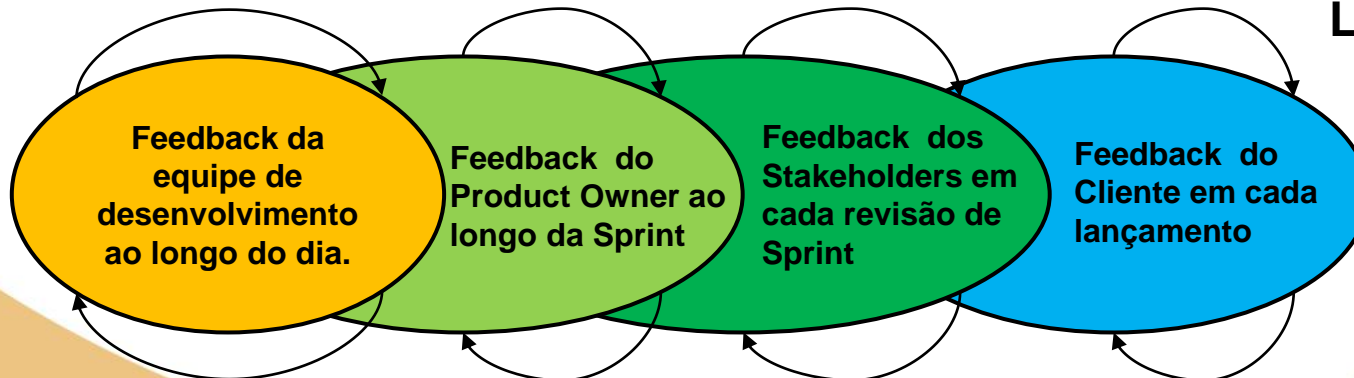
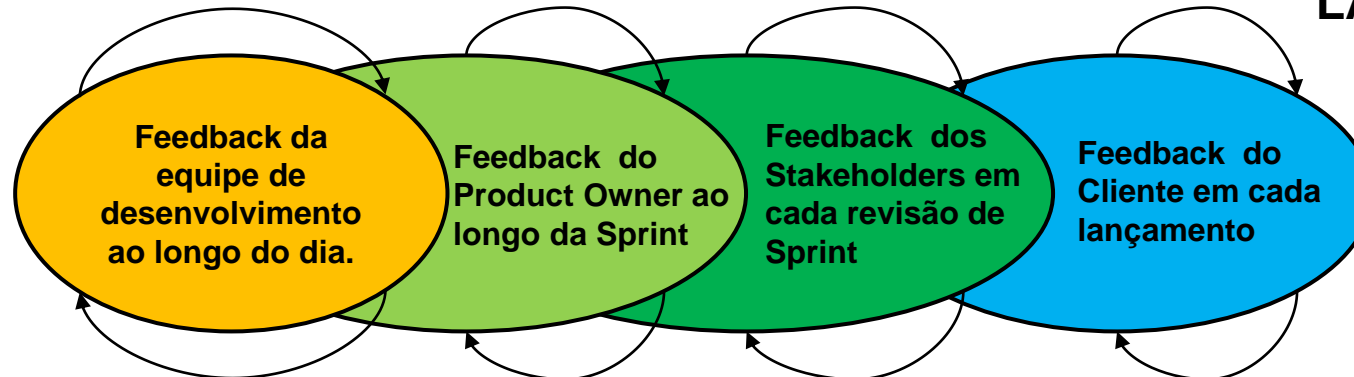
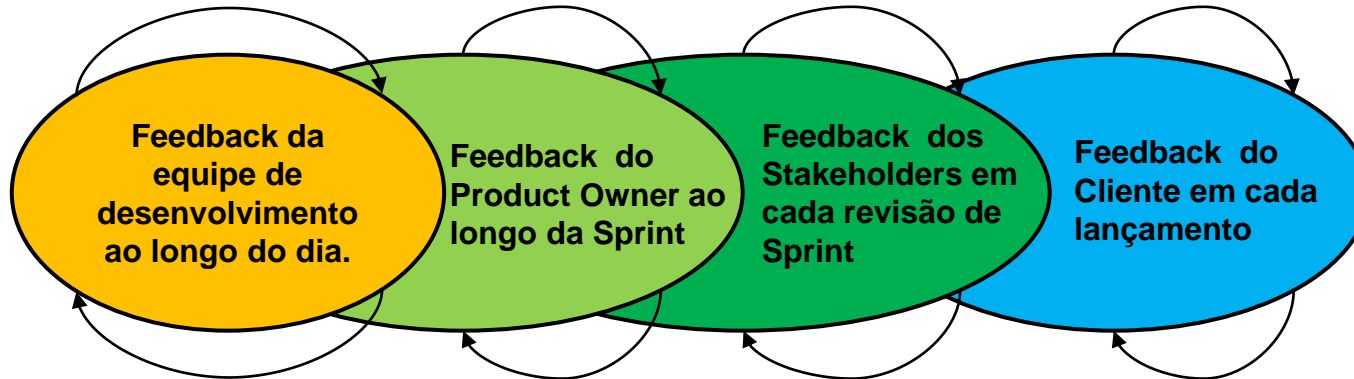
PROJETO

## LANÇAMENTO 2

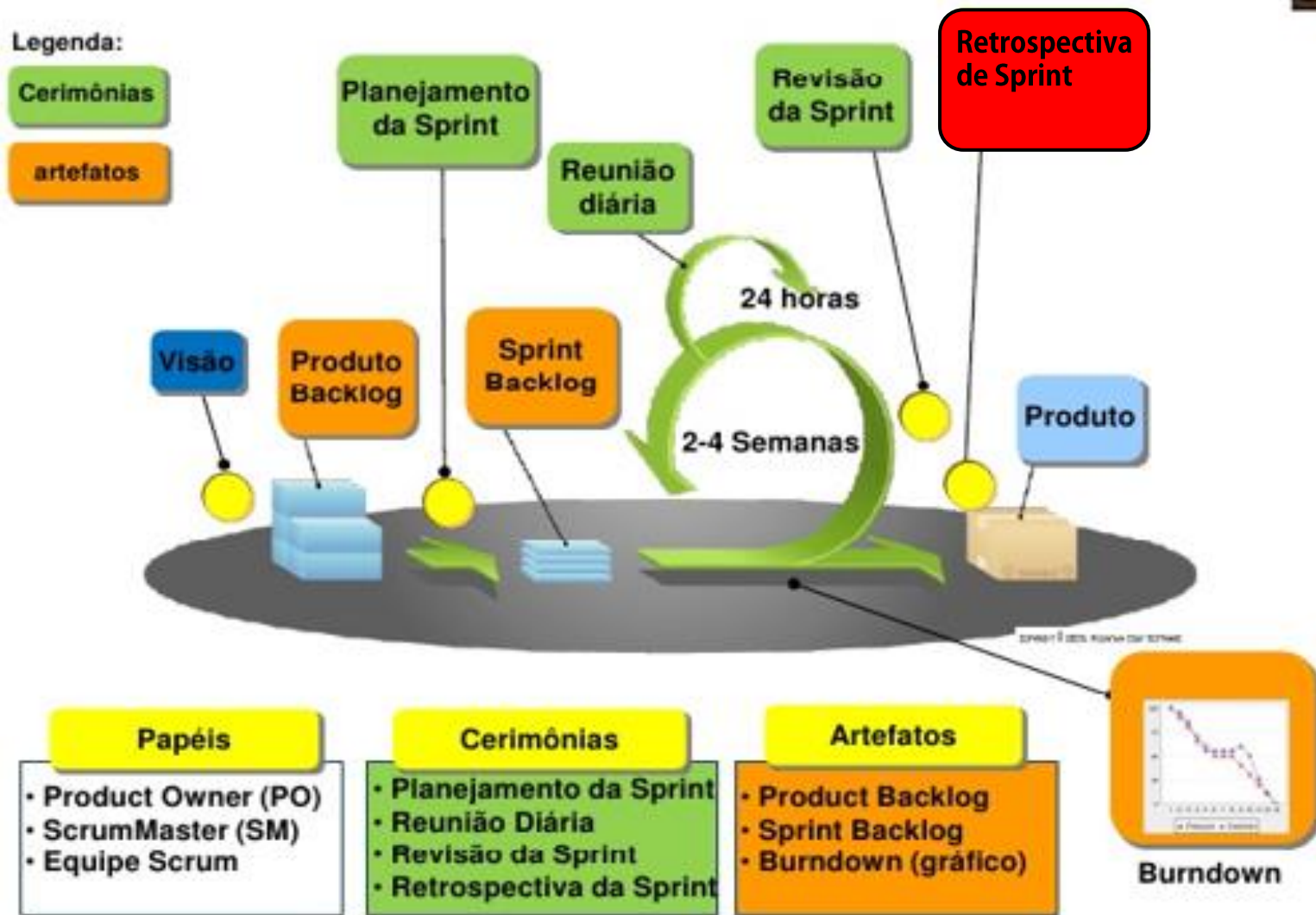
- ✓ Desenvolvido
- ✓ Testado
- ✓ Integrado
- ✓ Documentado

## LANÇAMENTO n

- ✓ Desenvolvido
- ✓ Testado
- ✓ Integrado
- ✓ Documentado



# Retrospectiva de Sprint



A Retrospectiva de Sprint oferece uma oportunidade para que a equipe de Scrum avalie o que foi bem no Sprint concluído e o que pode ser melhorado.

# Processo de Retrospectiva de Sprint

Identifica o que ocorreu bem no Sprint com os processos, ferramentas e dinâmica de equipe..

**Scrum Master**



Discutir e descobrir as oportunidades de melhoria.

**Product Owner**



Definir um Plano de Ação para implementar as melhorias.

**Desenvolvedores**



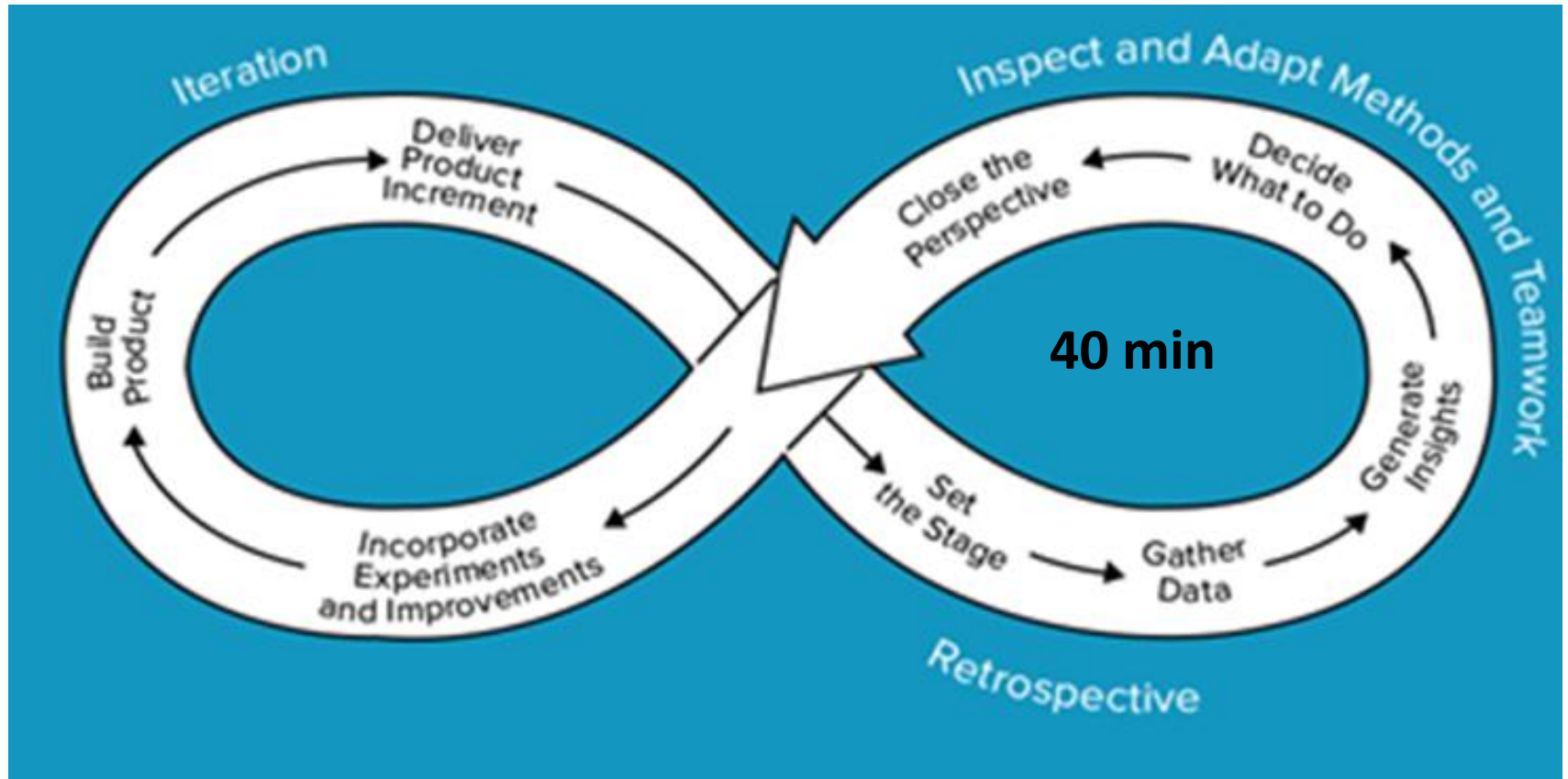
Podem ser convidados se a equipe acreditar que eles podem incorporar informações valiosas sobre as melhorias necessárias.

**Stakeholders**





# Processo de Retrospectiva de Sprint



Ester Derby and Diana Larsen, Agile Team perspectives: Making Good Teams Great

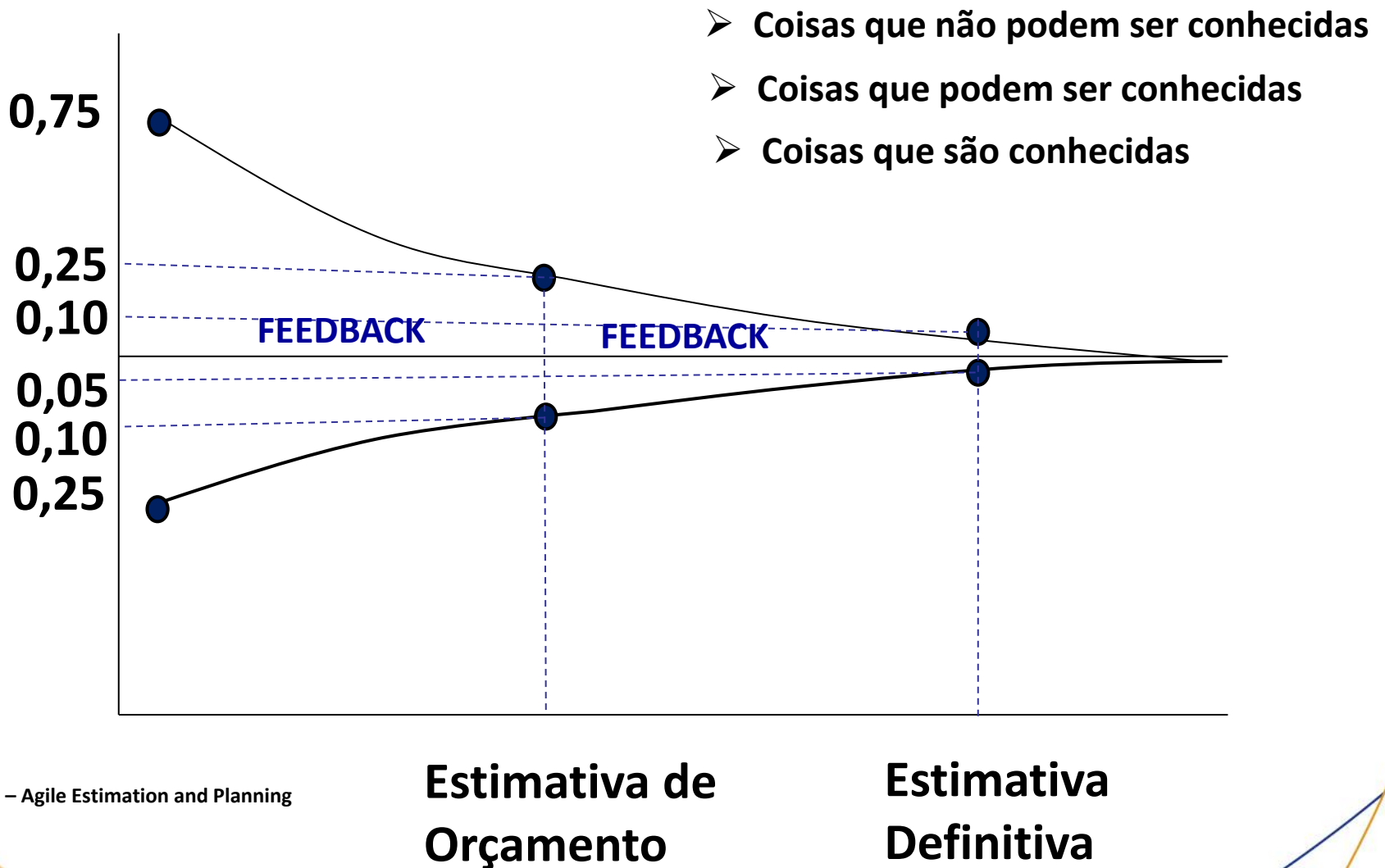
# Transparência



- **Demonstre somente a verdade para as partes interessadas, apresentando especificamente como um trabalho concluído e realizado de acordo com sua definição de conclusão.**
- **Seja aberto e claro sobre o Planejamento, design processo e progresso.**
- **Faça com que todas as informações sejam acessíveis a todos.**
- **Cole o Roadmap, o Planejamento de lançamento e a definição de concluído na parede, onde todos os envolvidos possam vê-los.**
- **\incentive um ambiente de avaliações e resultados reais.**
- **Tenha conversas potencialmente embaraçosas logo no início do dia.**



# Cone da incerteza



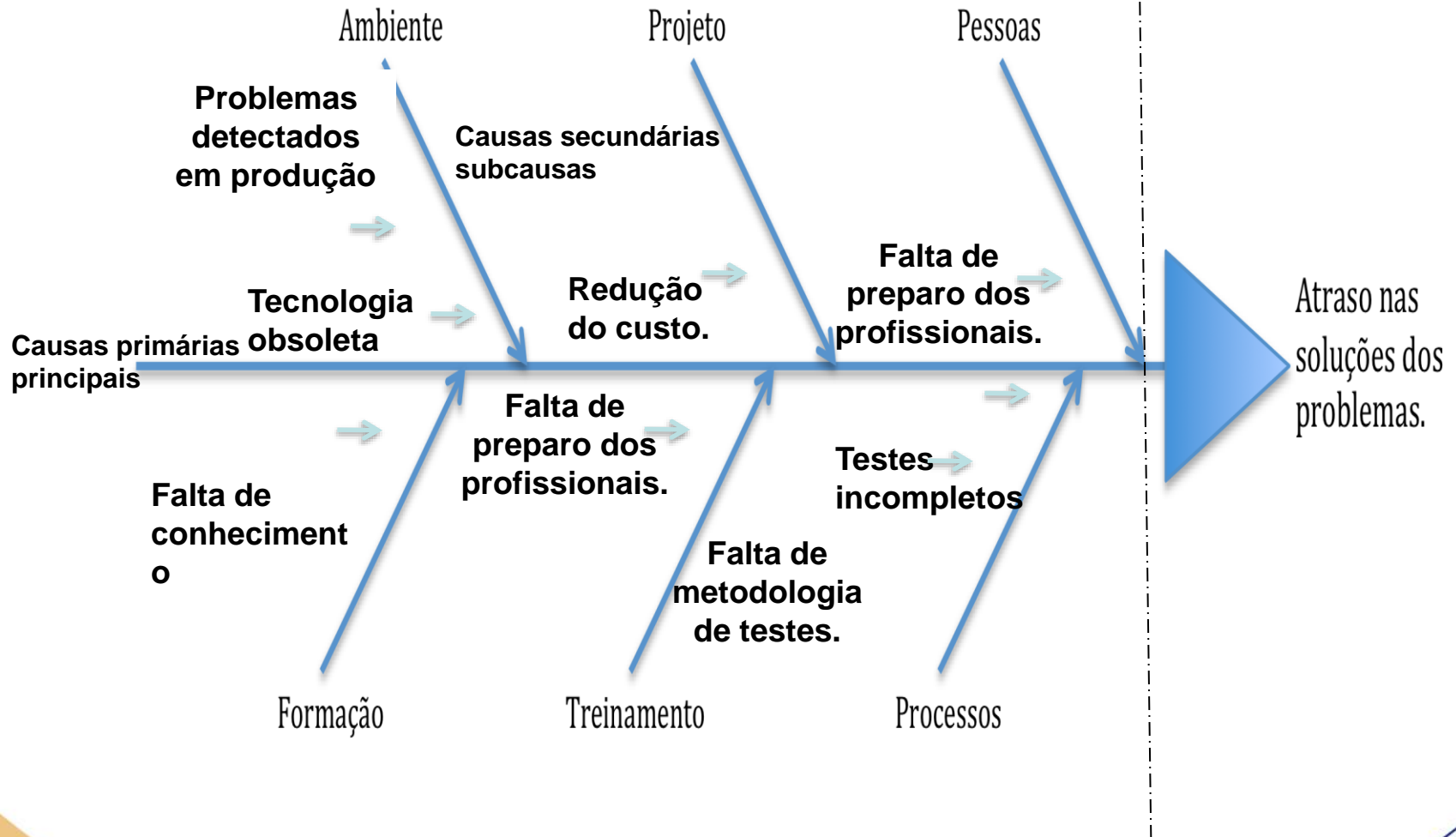
# Fatores de situação: Diagrama de Ishikawa



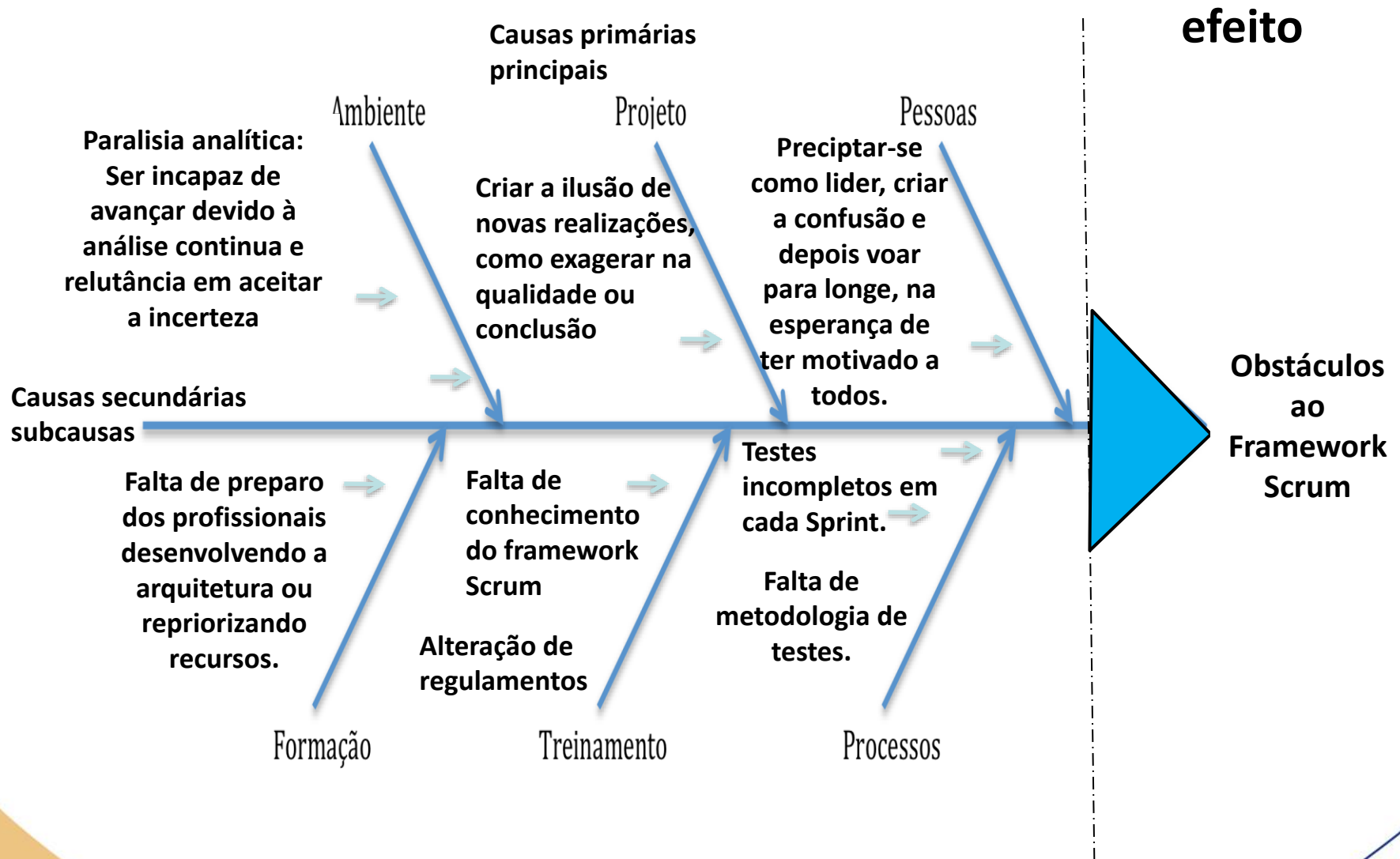
# DIAGRAMA ESPINHA DE PEIXE (ISHIKAWA)

**causas**

**efeito**



# DIAGRAMA ESPINHA DE PEIXE (ISHIKAWA)



# PLANO DE MELHORIA - Exemplo

Tipo	Responsavel	Melhoria	Prazo	custo	Obs
Reercursos Humanos	Anderson	estabelecer reuniões periódicas com cliente e a cada reunião validação do cliente	semanal		
Reercursos Humanos	Rafael	estabelecer reuniões periódicas com cliente e a cada reunião validação do cliente e analisando os requisitos pré definidos	3 meses		
Reercursos Humanos	Anderson	Aumentar a equipe de inspeções	3 meses		
Reercursos Humanos	Rafael	Dar treinamento para a nova equipe	1 Mês		
Reercursos Humanos	Anderson	Investimento em Infra estrutura para facilitar a comunicação	1 Mês		
Tecnologia	Rafael	A cada iterção do projeto realizar testes esepificicos e corrigindo se ocorre erros	semanal		
Tecnologia	Anderson	Com base no Historico e erros, prever e privinir futuros erros	2 meses		