O papel do software é possibilitar que a empresa alcance um objetivo.

Processo de desenvolvimento de um software:

* concepção
* análise & design
* desenvolvimento
* testes
* implantação

A gestão de um projeto de software pode ser **tradicional** ou **ágil**.

No modelo **tradicional** de gestão, cada etapa do desenvolvimento é aplicada ao software como um todo. Enquanto isso, no modelo **ágil**, ocorre o desenvolvimento completo de cada funcionalidade, por vez. Assim, cada funcionalidade passa por todas as etapas de desenvolvimento.

O QUE É SER “ÁGIL”?

Na gestão ágil de projetos, a agilidade se manifesta nas mudanças que precisarão ser implementadas ao longo do desenvolvimento. Pelo fato de a concepção do projeto, bem como todo o desenvolvimento se dar por partes, focado em cada funcionalidade ao invés de em todo o projeto de uma só vez, é possível realizar mudanças com facilidade ao longo da jornada. O cliente poderá ver cada fase em funcionamento e saber se corresponde ao seu objetivo. De modo que, assim como o desenvolvimento, quaisquer mudanças necessárias serão feitas nas diferentes partes (funcionalidades) do software, tornando as mudanças menos lentas e custosas.

Além disso, a equipe consegue ser mais ágil por poder ver com brevidade o resultado do que foi desenvolvido, aumentando assim sua motivação.

CARACTERÍSTICAS DO SCRUM

* Equipes pequenas e multidisciplinares
* Transparência - conversar mais e escrever menos; demonstrar o software constantemente aos usuários a fim de obter feedbacks constantes.
* Adaptação - adaptar o software constantemente, sob a luz dos feedbacks.
* Inspeção - ver o que cada um está fazendo para alcançar o objetivo
* Aprender progressivamente com o uso do software

Projeto

Épicos

Estórias

Tarefas

Um projeto é um conjunto de épicos, que, por sua vez são um conjunto de estórias, que, por sua vez, são um conjunto de tarefas.

**Estrutura de uma estória**

**Nome da história**

**Descrição da história**

A estória deve ser descrita a nível de negócio e serve para que o time de desenvolvimento entenda o objetivo daquela atividade. A equipe deve entender não apenas o que será feito, mas para quê e como será usado, aumentando assim a qualidade do resultado.

**Regras de negócio**

Separar regras de front-end de regras de back-end

**Tela**

Link ou imagem da tela a ser desenvolvida

**KPI** (Quais os objetivos/valor a estória precisa atingir)

**Tagueamento**

Como a estória está “tagueada”, para poder mensurar os KPI?

**Critérios de aceite**

Qual o passo-a-passo de todos os caminhos felizes possíveis a estória deve seguir para ser considerada aceita?

Para uma estória ser considerada aceita, é necessário que o objetivo dela esteja bem claro. A finalidade dela deve ser esclarecida pelo cliente ao PO, de modo que ele venha detalhar em alto nível o que precisa ser feito para entregar valor ao cliente. Se uma estória não tem os critérios de aceite é porque o PO não a compreendeu bem e a escreveu para cumprir tabela.

**PLANEJAMENTO**

Na primeira parte da reunião de planejamento, o Product Owner apresenta para a equipe as demandas mais importantes, essenciais, sem as quais o projeto não faria sentido, seus objetivos, etc. Na segunda parte, é interessante que o PO se abstenha, deixando com a equipe o planejamento de um ponto de vista técnico. Nessa ocasião a equipe analisa a complexidade de cada demanda, podendo quebrar as maiores em menores.

**Planning poker**

É uma atividade em que a equipe mensura o esforço e a complexidade das estórias, levando em conta o grau de dificuldade, o trabalho manual e o tempo requerido.

Cada membro da equipe recebe um baralho com cartas contendo numeros da sequência de Fibonacchi. Ao avaliar cada tarefa e história, cada membro joga uma carta que representa o grau de complexidade dela. Tarefas ou estórias com uma complexidade muito baixa podem receber 1, as mais altas podem receber 13. Se por acaso receber 20, é recomendado dividi-la em duas. O membro que der a menor ou a maior nota do baralho, deverá justificar seu voto. Isso possibilita que qualquer ideia diferente dos demais venha a ser compartilhada, enriquecendo assim o planejamento.

**STAKE HOLDER**

O *stake holder*  é a pessoa interessada no projeto. Não necessariamente é a pessoa que está financiando o projeto, mas tem relação com a empresa e é ele que apresenta as demandas ao PO.

**RITOS OU ROTINA DE UM TIME ÁGIL**

**Daily**

Deve ter um tempo total de 15 minutos, ocorrer sempre no mesmo lugar e horário, com a presença de todo o time de desenvolvimento. Não é necessária a presença do scrum master ou do PO. O objetivo desta reunião é saber o que cada membro está fazendo e, se um membro estiver com um problema, o outro poderá ajudar.

Nela, serão cobradas as 3 perguntas mágicas:

* o que fiz ontem?
* o que farei hoje?
* possuo algum impedimento?

Se algum membro poderá abordar qualquer outro assunto que agregue valor ao projeto. O Scrum master decidirá se é um assunto para ser encerrado dentro da daily ou se será necessário marcar uma outra reunião exclusivamente para discutir a questão.

**Retrospectiva**

É realizada apenas uma vez, ao final de cada sprint. É interessante a presença do PO, mas a participação obrigatória é detodo o time de desenvolvimento e do Scrum Master. No caso de equipes mais imaturas, é recomendado dividir esta reunião em 2 momentos: um com a presença do PO e outro sem ele, para que a equipe possa discutir coisas que não discutiriam na presença dele.

Na retrospectiva se considera o que foi bem feito, o que não saiu como deveria, o que deverá fazer mais, melhorar ou evitar, assim como coisas para serem feitas já na próxima sprint.

**Refinamento**

É uma reunião extraoficial que visa o melhor entendimento da demanda pelo time, melhorando assim a qualidade da entrega e o retorno esperado. Neste momento otime faz várias perguntas para o PO, para compreender a demanda. Nerste momento a história já deve estar muito bem escrita. É obrigatória a presença de todos.

**Review**

É uma oportunidade do time de desenvolvimento mostrar o trabalho que cada um realizou na sprint anterior e tirarem quaisquer dúvidas técnicas que o público tenha sobre o produto. Dúvidas de negócios devem ser tiradas pelo PO. Todos os interessados na entrega deverão se fazer presentes: stake holder, demandantes diretos, líderes técnicos da empresa contratante, etc. O objetivo é validar se está de acordo com o solicitado inicialmente, se bate com o que foi definido na planning e se agrega valor ao negócio.