# INTRODUÇÃO A GESTÃO DE PROJETOS E AO SCRUM

Objetivos da aula

. CONCEITOS BASICOS (Desafios na gestão de projetos para desenvolvimento)

. PAPEIS E RESPONSABILIDADES DE CADA UM DE UM TIME

. CERIMÔNAS DO SCRUM

**Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamenteDESAFIOS DO DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARES**

**Gestão de projetos ágil**

O que é ser ágil? ágil é diferente de rápido

Texto

Descrição gerada automaticamente

**SCRUM**

. É um dos FRAMEWORK de gerenciamento de projetos ágeis.

. Projetos utilizando equipes pequenas e multidisciplinares produzem os melhores resultados

Uma imagem contendo Gráfico

Descrição gerada automaticamente

Texto, Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamentePAPEIS E RESPONSABILIDADES DE CADA UM DE UM TIME**

Texto

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**Ícone

Descrição gerada automaticamente com confiança médiaCERIMÔNAS DO SCRUM**

**Texto

Descrição gerada automaticamente**

Uma imagem contendo esporte, homem, bola, atletismo

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Time box 8h (sprint de 30 dias)

Quem participa de uma sprint? O PROJECT OWNER, SCRUM MASTER E O TIME DEV.

Primeiras 4h

O que fazer? O PO explica para o time o que ele deseja naquela sprint, quais as funcionalidades precisam ser entregues naquela sprint, o time de desenvolvimento vai tirar todas as dúvidas necessárias em relação ao negócio.

4h seguintes

Como fazer?

Time de desenvolvimento quebra as atividades, entende tecnicamente o que deve fazer e estima as atividades e como fazer para entregar o que o PO deseja.

Planning Poker: utiliza baralho e cada um opina uma estimativa de cada tarefa, o time entra em consenso para definir uma estimativa/esforço de cada tarefa.

Depois disso o time verifica se tudo o que o PO quer poder ser entregue na sprint. E devolve ao PO o que vão conseguir entregar.

Depois do planejamento da sprint o time começa a desenvolver e diariamente fazem as reuniões diárias que participam o PO, SM e TIME DEV.

Imagem em preto e branco

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Nessa reunião o time dev responde 3 perguntas: o que fez no dia anterior, o que está programado no dia e se eles possuem algum impedimento.

Essa reunião precisa ser de pé porque se sentar eles ficam acomodados e acomodados da margem para falar um monte de coisa desnecessária. (dura no máximo 15 minutos).

No último dia da sprint o time de desenvolvimento apresenta ao PO o trabalho feito.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

LEVA 3H EM UMA SPRINT DE 30 DIAS

# FUNDAMENTOS DE UM PROJETO AGIL

Texto

Descrição gerada automaticamente**Papeis e responsabilidades – PROJECT OWNER (PO)**

O principal papel do PO é trazer o máximo de valor possível ao produto.

Ele deve garantir que todo esforço entregado naquele produto deva trazer o maior retorno possível.

O PO deve sempre inicialmente, entender qual o objetivo daquele produto, porque ele vai alcançar, quem quer utilizar, como vai utilizar, em que circunstâncias aquele produto será utilizado e só após entender tudo isso. O PO deve validar antes de tudo se o produto faz sentido ou não.

Dentro das sprints o PO tem participação obrigatório nas cerimonias de planning e review, a participação do PO nas dailyngs não deve ser obrigatória, porem o PO deve se fazer presente tempo suficiente para que todas as duvidas de negocio do time sejam sanadas em tempo.