

## ATIVIDADE SCRUM NA PRÁTICA EXERCÍCIO EM GRUPO

**Data de Entrega: 9 de Setembro após a aula**  
**Entrega no SIGAA**

---

### PARTE I

Os integrantes do grupo deverão estudar previamente o framework SCRUM, método para o desenvolvimento ágil de produtos de software.

Segue um resumo rápido do SCRUM que o grupo pode usar para repassar o tópico:  
<https://mindmaster.com.br/scrum/>

O grupo deverá selecionar entre seus integrantes pessoas para os seguintes perfis:

- **PO** - Product Owner (1 pessoa)
- **SM** - Scrum Master (1 pessoa)
- **Equipe Dev** (desenvolvedores e testers)

Responsabilidades:

- **Product Owner:** Responsável por:
  - definir os requisitos com o cliente,
  - definir e atualizar o backlog do produto usando o template para isso,
  - solucionar dúvidas da equipe relacionadas aos requisitos do software,
  - participar do sprint planning, e
  - participar como representante dos usuários finais na avaliação da entrega na *revisão da sprint (Sprint Review)*
- **Scrum Master:** Responsável por
  - Garantir a execução dos eventos do SCRUM: Planejamento da sprint, reunião diária, execução da sprint, revisão da sprint, retrospectiva da sprint.
  - controlar o tempo de cada evento SCRUM
  - elaborar o Sprint Backlog com as funcionalidades que serão implementadas no Sprint.
  - Documentar o resultado da execução de cada evento: backlog do sprint, resultados da reunião de revisão da sprint, resultado da retrospectiva da sprint
  - Utilizar os templates adequados para preparar as documentações.
  - Motivar a equipe para atingir suas metas da sprint
  - Estimar o tempo e custo para concluir o produto
- **Equipe Dev:** Responsáveis por:
  - Escolher a linguagem de programação
  - Definir a Interface de Usuário
  - Implementar em código as funcionalidades

- Documentar o código
- Testar o código
- Corrigir o código
- Participar da avaliação com usuário final
- Registrar erros encontrados na avaliação com usuário final

---

## PARTE II

O grupo deverá executar, em sala de aula, o método SCRUM para uma aplicação de software, seguindo o seguinte cronograma:

**21h - 21h05** Organização das equipes na sala

**21h05 - 21h15** Preparação

- **PO:** Reunião dos PO das equipes com o cliente (a professora) e elaboração do Product Backlog (usando o template para isso)
- **Equipe Dev :** Configuração do ambiente de desenvolvimento
- **SM:** Preparação dos templates da documentação

**21h15 - 21h30** *Execução do Sprint Planning*

- **TODOS:** Priorização e seleção dos requisitos a serem incluídos no Sprint Backlog
- **SM:** Elaboração do Sprint Backlog (usando o template para isso)
- **Equipe Dev:** Divisão de tarefas de programação

**21h30 - 22h10** - Execução do SPRINT

- **Equipe Dev:** Codificação e teste do software
- **SM:** Atualizar e organizar a documentação e Controlar o tempo da Reunião
- **PO e Cliente:** Preparar casos de teste de usuário para avaliar o software a ser entregue

**21h45 - 21h50** Execução do Daily

- **Equipe Dev:** Avaliar os problemas e sugerir soluções. Se perguntar:
  - O que está dando errado? Como podemos melhorar?
- **SM:**
  - Registrar mudanças no planejamento e documentar os problemas relatados pela equipe dev.
  - Controlar o tempo da Reunião

**21h50 - 22h05** Continua a Execução do Sprint

- **SM:** Atualizar e organizar a documentação e Controlar o tempo da Reunião

- **Equipe Dev:** Codificação e teste do software

#### 22h05 - 22h10 Preparação da **Sprint Review**

- **PO:** Preparar o template de casos de teste para documentar os resultados da revisão com usuário final
- **SM:** Atualizar o Sprint Backlog
- **Equipe Dev:** Preparar o software para ambiente de teste

#### 22h10 - 22h20 Executar Sprint Review

- **PO:** Executar o código, testando o software como representante dos usuários finais.
- **Equipe Dev:** Registrar os resultados dos testes e possíveis erros durante os testes de usuário com o PO
- **SM:** Identificar os requisitos que foram cumpridos satisfatoriamente (executados sem erros). Atualizar o backlog do sprint destacando quais foram totalmente cumpridos (Finalizado) e quais ficaram com pendências.

#### 22h20 - 22h30 Retrospectiva da Sprint


- **TODOS:** Devem discutir o que deu certo, o que deu errado, o que pode ser melhorado numa próxima sprint.
- **SM:** Documentar o resultado da retrospectiva.

---

### PARTE III

O **SM** - Scrum Master deverá enviar no SIGAA a documentação com o código fonte gerado pela equipe.

**Atenção!** TODA a documentação deverá ser registrada no template disponível em:

 COM221\_template\_atividade scrum em sala de aula

---

### REGRAS DO DESAFIO

- Não é permitida a troca de integrantes entre equipes
- Somente o **PO** poderá ter interação direta com o cliente
- Cada integrante do grupo deverá ser responsável por entender e executar suas obrigações
- A comunicação deve ser clara e todos os integrantes deverão primar pela transparência e sinceridade com a equipe
- O diálogo deve ser a prioridade do grupo
- Qualquer comportamento inapropriado por parte de um integrante /equipe terá como resultado sua desclassificação, perdendo o direito a qualquer prêmio/benefício
- Somente os grupos que entregarem o código e o documento até o horário final da aula (22h40) serão habilitados para obter o prêmio.
- Grupo que não entregar a atividade terá nota zero no exercício.



Instituto de Matemática e Computação - IMC  
Universidade Federal de Itajubá - UNIFEI  
Disciplina COM221 - Engenharia de software II  
2o Semestre de 2022  
Profa. Dra. Lina Garcés - [lina@unifei.edu.br](mailto:lina@unifei.edu.br)

### **O que vai ser avaliado?**

O objetivo do exercício é avaliar a correta execução dos eventos do SCRUM, o profissionalismo dos integrantes do grupo, a qualidade dos artefatos gerados (backlogs, documentos, código testado), a sinceridade e transparência da execução do método SCRUM.

No mínimo, um 80% de completude dos requisitos definidos no backlog do sprint.

### **Qual o prêmio?**

Os integrantes das equipes que cumpram com o objetivo do exercício terão **1.0 unidade na nota final da disciplina.**