Alunos: Matheus Bastos, Lucas Silva, Nicholas

TDE1 – Metodologias Ágeis

Nesse projeto iremos trabalhar em formato de SCRUM, com anotações semelhantes ao KAMBAM, então seria uma adaptação de ambos os modos para que o projeto fique documentado e realizado de uma forma ágil sem cascatear nada.

Nossos membros irão dividir o projeto em features as quais serão quebradas em User Stories e alocaremos em sprints de 15 dias. Ao final de cada sprint sera feira uma review e um refinamento da sprint passada e da proxima, reavaliando as prioridades e revendo os carry overs, também, verificando a quantidade de break-in durante as sprints. Faremos weakly meetings para alinhamento e suporte dos blocks items que possam surgir. Scrum Master será o Matheus Bastos, não nomearemos um PO dado que ninguém tem o dominio do “business”, então dessa forma o time terá que agir como seu próprio PO para que as prioridades estejam claras.

Após aprensetar como funcionará nosso projeto, vamos descrever o que é e como funciona o scrum, suas particularidades e divisões.

O Scrum é baseado em teorias empíricas de controle de processos e é implementado usando três pilares: transparência, tolerância e adaptação. Para otimizar a previsibilidade e o controle de riscos, a metodologia adota uma abordagem iterativa e incremental.

Primeiro pilar: transparência – Aqueles que gerenciam os resultados devem ser capazes de ver os aspectos do processo que afetam o resultado. Não apenas esses aspectos devem ser transparentes, mas o que é visível também deve ser conhecido. O que isso implica? Quando um inspetor de processo acredita que algo está concluído, isso deve ser equivalente à sua definição de concluído.

Segundo pilar: inspeção – Os vários aspectos do processo devem ser inspecionados com regularidade suficiente para detectar variações inaceitáveis ​​no processo. A frequência da inspeção deve levar em conta o fato de que o próprio ato de inspeção modifica qualquer processo. O problema surge quando a frequência de inspeção exigida excede a tolerância de inspeção do processo. Outras considerações incluem a capacidade e diligência das pessoas em inspecionar os resultados do trabalho.

Terceiro pilar: adaptação – Se a inspeção revelar que um ou mais aspectos do processo estão fora dos limites aceitáveis ​​e o produto resultante será inaceitável, o inspetor deve modificar o processo ou o material que está sendo processado. Essa alteração deve ser feita o mais rápido possível para evitar novos desvios.

Além disso, existem três pontos para inspeção e adaptação em Scrum:

* Daily Scrum: reunião utilizada para inspecionar o progresso em direção à Meta da Sprint e para realizar adaptações que otimizem o valor do próximo dia de trabalho.
* Reuniões de Revisão da Sprint e de Planejamento da Sprint: utilizadas para inspecionar o progresso em direção à Meta da Release e para fazer as adaptações que otimizem o valor da próxima Sprint.
* Retrospectiva da Sprint: utilizada para revisar a Sprint passada e definir que adaptações tornarão a próxima Sprint mais produtiva, recompensadora e gratificante.

Scrum é uma metodologia ágil de desenvolvimento de software baseada em um processo iterativo e incremental. Scrum é uma estrutura projetada para entregar valor ao cliente durante todo o processo de desenvolvimento do projeto. É ágil, adaptável, rápido, flexível e eficaz. O principal objetivo do Scrum é atender às necessidades do cliente por meio de um ambiente de comunicação aberta, responsabilidade coletiva e progresso contínuo. O desenvolvimento começa com uma ideia geral do que precisa ser construído, seguido da criação de uma lista de funcionalidades priorizadas pelo product owner (product backlog).

O Scrum é organizado em blocos curtos e periódicos chamados Sprints, que normalmente duram de 2 a 4 semanas e servem como prazo para feedback e reflexão.Cada Sprint é uma entidade em si, entregando um resultado completo, uma variação do produto final que deve ser entregue ao cliente com o menor esforço quando solicitado.O procedimento começa com uma lista de objetivos e requisitos do projeto. O cliente do projeto prioriza esses objetivos, mantendo em mente o equilíbrio entre o valor e o custo do projeto, que é como as iterações e as entregas subsequentes são determinadas.

Por um lado, o mercado exige qualidade, agilidade na entrega e custos reduzidos, o que exige que o desenvolvimento de produtos da empresa seja muito ágil e flexível para atingir ciclos de desenvolvimento curtos que atendam a demanda do cliente sem comprometer a qualidade do resultado. É uma metodologia simples e amplamente utilizada devido aos resultados rápidos obtidos.

A metodologia Scrum é utilizada principalmente para desenvolvimento de software, mas outros setores também estão aproveitando seus benefícios ao implementar esta metodologia em seus modelos organizacionais, como equipes de vendas, marketing, RH, etc.

A metodologia Scrum é usada principalmente no desenvolvimento de software, mas outras indústrias estão colhendo seus benefícios ao incorporá-la em seus modelos organizacionais, como equipes de vendas, marketing e recursos humanos.

A equipe Scrum se concentra na criação de software de alta qualidade. O dono de um projeto Scrum se preocupa em definir as características que o produto deve ter para se desenvolver (o que desenvolver, o que não desenvolver e em que ordem) e superar quaisquer obstáculos que possam impedir a tarefa da equipe de desenvolvimento.

A equipe Scrum consiste nos seguintes papéis:

* Scrum Master: A pessoa responsável por liderar a equipe e orientá-la a seguir as regras e processos do framework. O Scrum Master gerencia os impedimentos do projeto e colabora com o Product Owner para maximizar o ROI. O Scrum Master é responsável por manter o Scrum atualizado, além de fornecer orientação, orientação e treinamento às equipes conforme necessário. "O trabalho do Scrum Master é orientar a equipe em direção à melhoria contínua - perguntar à equipe regularmente: 'Como podemos fazer melhor o que fazemos?'" - Sutherland, Jeff.
* Product Owner (PO): É o representante das partes interessadas e clientes do software. Eles se concentram no lado comercial e são responsáveis ​​pelo ROI do projeto. Eles comunicam a visão do projeto para a equipe, validam os benefícios em histórias que serão adicionadas ao Product Backlog e os priorizam regularmente.
* Equipe: Um grupo de profissionais com o conhecimento técnico necessário que trabalham juntos para desenvolver o projeto, desenvolvendo as histórias com as quais se comprometem no início de cada sprint.

O Scrum é muito superior a outros métodos de desenvolvimento ágil. Na indústria de software, é atualmente a estrutura de referência mais usada e confiável. Algumas das vantagens bem conhecidas do Scrum são as seguintes:

* Facilmente Escalável: Os processos Scrum são iterativos e são executados em períodos de trabalho específicos, permitindo que a equipa se concentre nas funcionalidades definidas para cada período. Isso não apenas melhora os resultados com base nas necessidades do usuário, mas também permite que as equipes dimensionem os módulos em termos de funcionalidade, design, escopo e recursos de maneira ordenada, transparente e simples.
* Cumprimento das Expectativas: Resposta rápida às mudanças de requisitos provocadas pelas necessidades do cliente ou desenvolvimentos do mercado. A metodologia visa adaptar-se às mudanças de requisitos causadas por projetos complexos.
* Flexível à Alterações: Resposta rápida às mudanças de requisitos provocadas pelas necessidades do cliente ou desenvolvimentos do mercado. A metodologia visa adaptar-se às mudanças de requisitos causadas por projetos complexos.
* Redução do Tempo para o Mercado: Antes que o produto esteja totalmente pronto, o cliente pode começar a utilizar as funcionalidades mais importantes do projeto.
* Maior Qualidade de Software: O método de trabalho e a necessidade de obter uma versão funcional após cada iteração contribuem para uma maior qualidade de software.Previsão Precisa: Usando essa metodologia, podemos estimar quando uma funcionalidade específica que ainda está no backlog estará disponível conhecendo a velocidade média da equipe por sprint (story points).
* Redução de Riscos: A capacidade de eliminar riscos de forma eficaz e antecipada, implementando primeiro as funcionalidades mais valiosas e conhecendo a velocidade com que a equipe avança no projeto.

Para acessar o Trello:  
https://trello.com/invite/b/SlYiW5Wu/ATTI3398e111585f0bc99cd4f306962eec4325267C4F/tanktracker