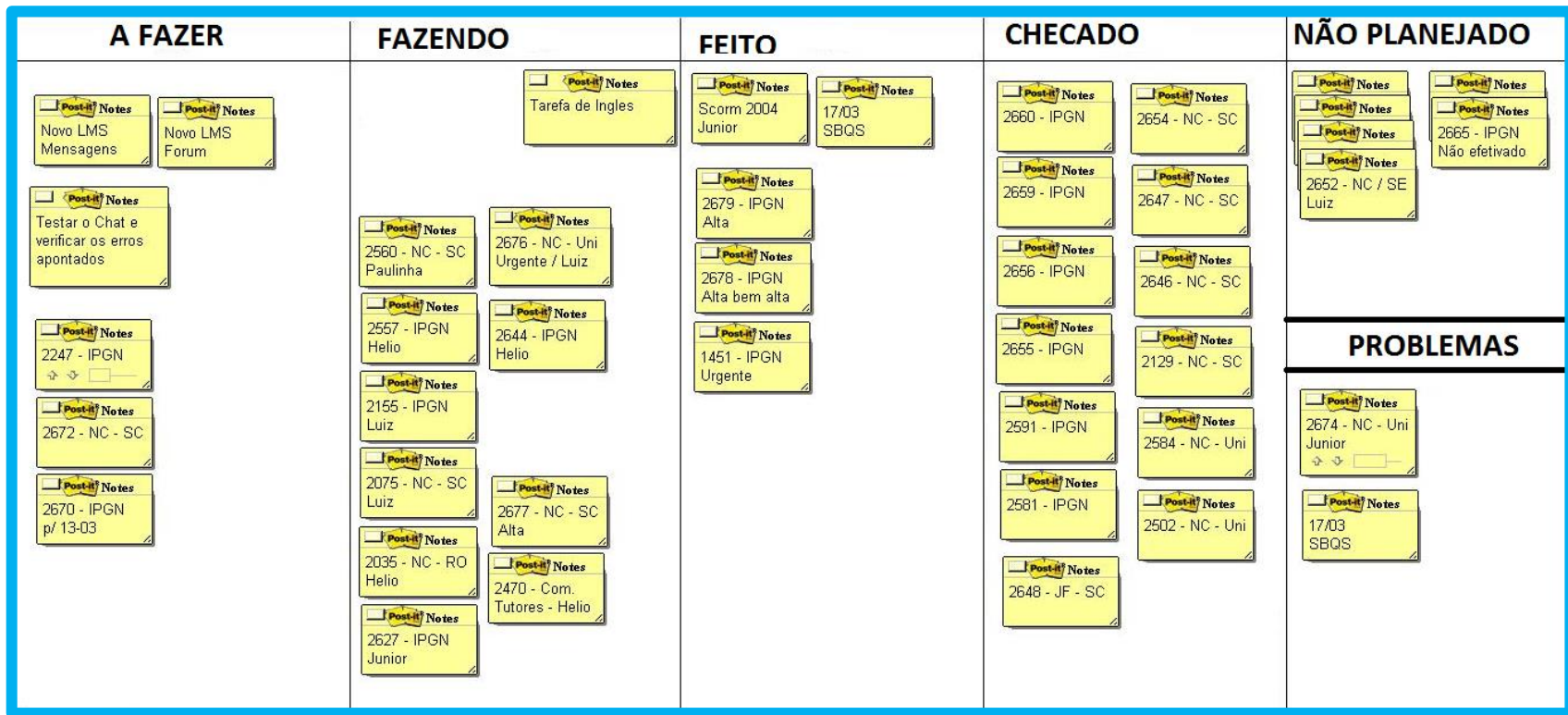


Exemplo de Quadro Kanban



Exemplo Backlog da Sprint



Itens do Backlog da Sprint	Valor	Pontos	Prioridade	Tarefas	Estimativa (horas)	Horas Restantes	Responsável Executor

Reunião Diária

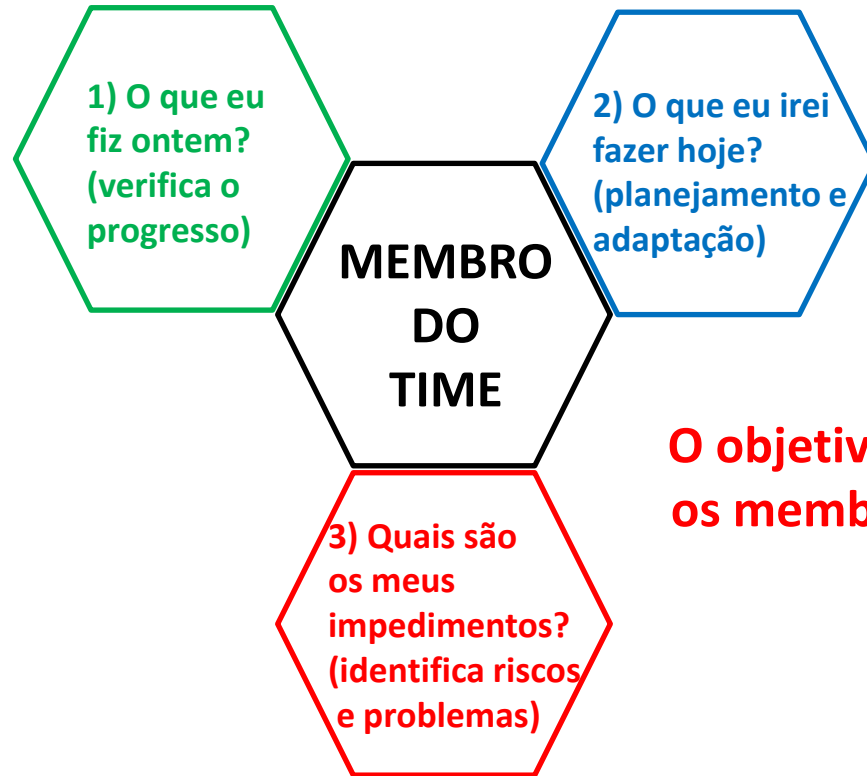
- Reunião de **sincronização das atividades** na Sprint.
- Não é uma Reunião de Status Report.
- Tem duração de **15 minutos** e a equipe realiza a reunião em pé.
- Deve acontecer de preferência sempre no **mesmo local**.
- O **Scrum Master é o responsável** por fazer a reunião acontecer.
- O Time de Desenvolvimento não se reporta para o Scrum Master.
- O status de todas as atividades devem estar atualizadas antes da reunião (**Quadro Kanban e Gráfico Burndown da Sprint**).
- **Quem participa?** Somente o Time de Desenvolvimento.
- Os Stakeholders, Dono do Produto e Scrum Master não devem participar dessa reunião.



Reunião Diária (Perguntas)



Reunião
Diária



O objetivo é sincronizar as atividades entre os membros do Time de Desenvolvimento.

Gráfico Burndown da SPRINT

- Mostra o **trabalho restante** de uma Sprint em comparação com o planejado.
- NÃO** mostra o **trabalho concluído** em uma Sprint.
- Atualizado diariamente**, antes da Reunião Diária, pelo Time de Desenvolvimento.

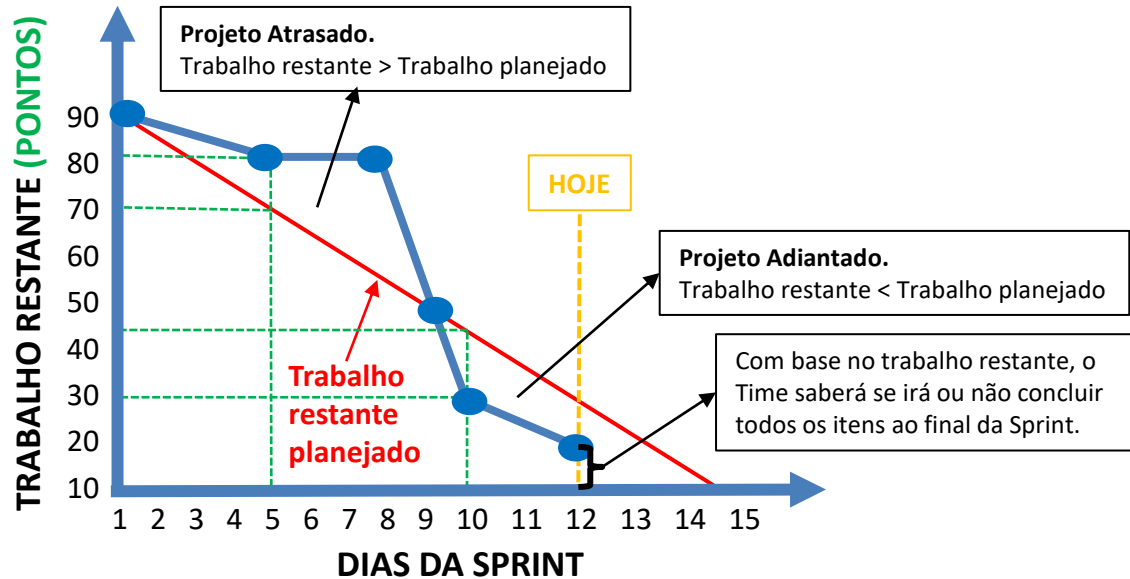


Gráfico Burndown da RELEASE

- Tem o mesmo objetivo do Gráfico Burndown da Sprint.
- Mostra o **trabalho restante** do **Backlog do Produto** ao longo das Sprints.

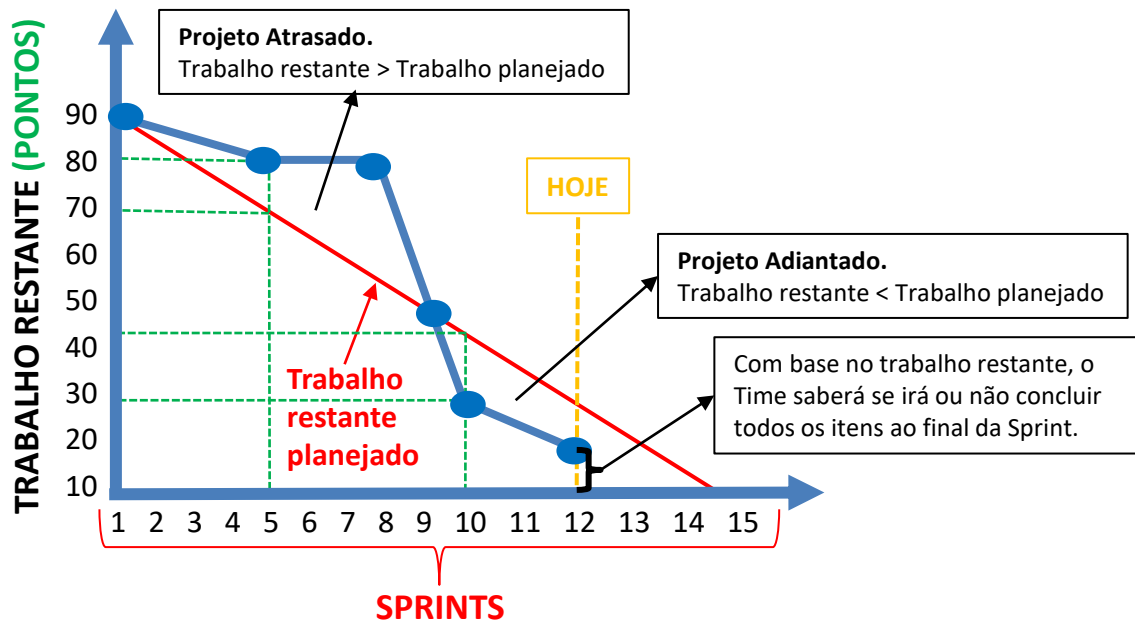


Gráfico BurnUP

- Mostra a quantidade de **PONTOS** finalizados, se houve mudança no **ESCOPO** e se o Time vai atingir a **META** do projeto.
- Visão de todo o **PROJETO**.

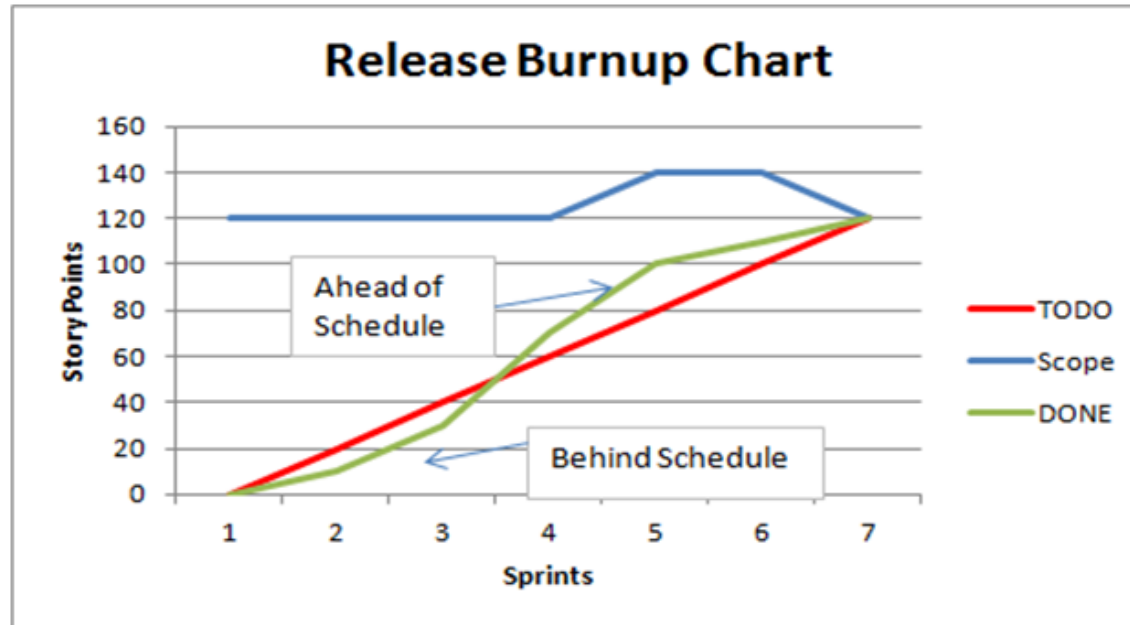
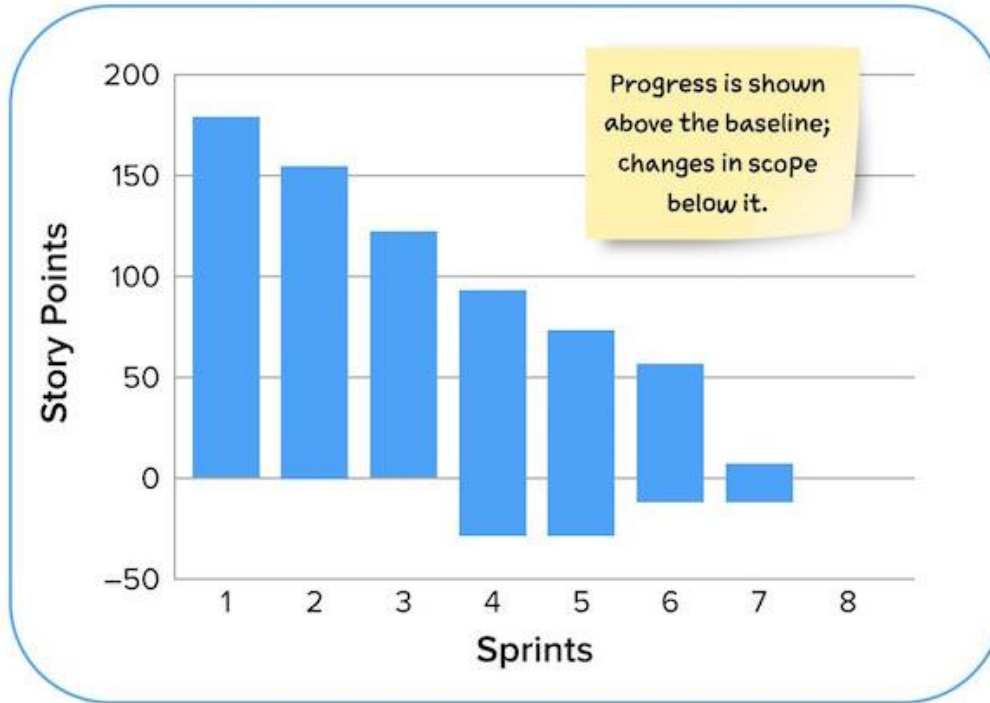


Gráfico de Barras Burndown





14

/ 15



109%



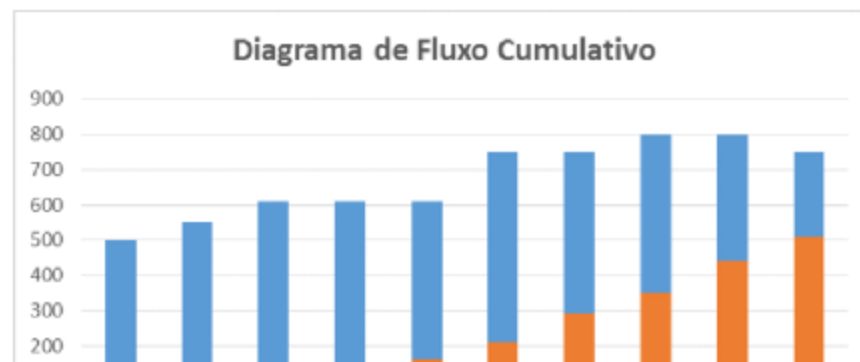
Este arquivo está em conformidade com o padrão PDF/A e foi aberto no modo somente leitura para impedir modificações.



Módulo 6: Gerenciamento de Produtos e Releases

Diagrama de fluxo cumulativo

- O Diagrama de Fluxo Cumulativo é uma excelente forma de demonstrar as mudanças no Backlog do Produto com o progresso do projeto.



Kanban | Scrumban | Quadro do Scrum

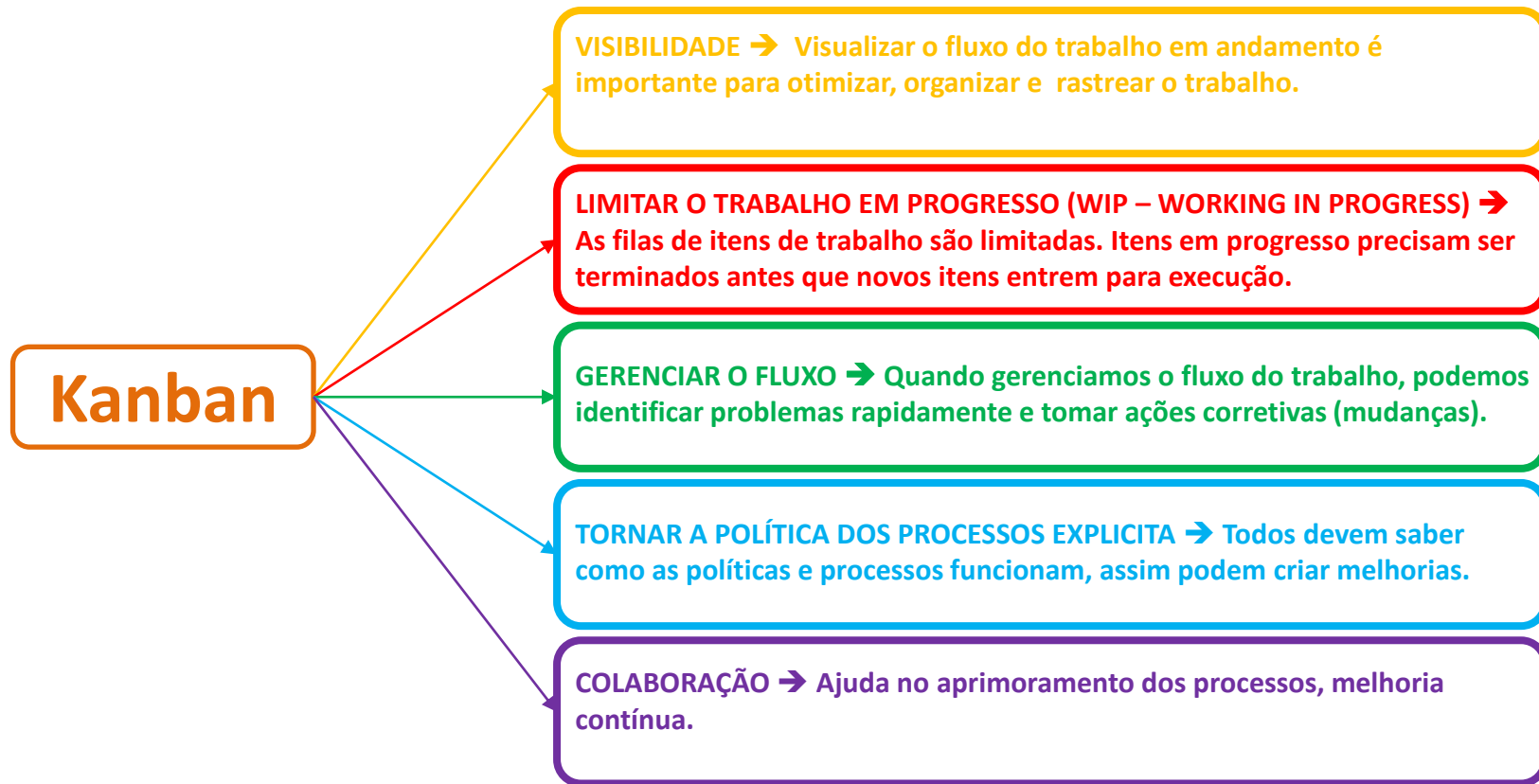
- Gerencia tarefas de modo visual (Kan=visual | ban=quadro).
- Mostra em **tempo real** a **Visão da Sprint** para todos os interessados do projeto.
- Olhando para o Kanban podemos responder basicamente 3 perguntas.

O QUE AINDA NÃO FOI INICIADO?

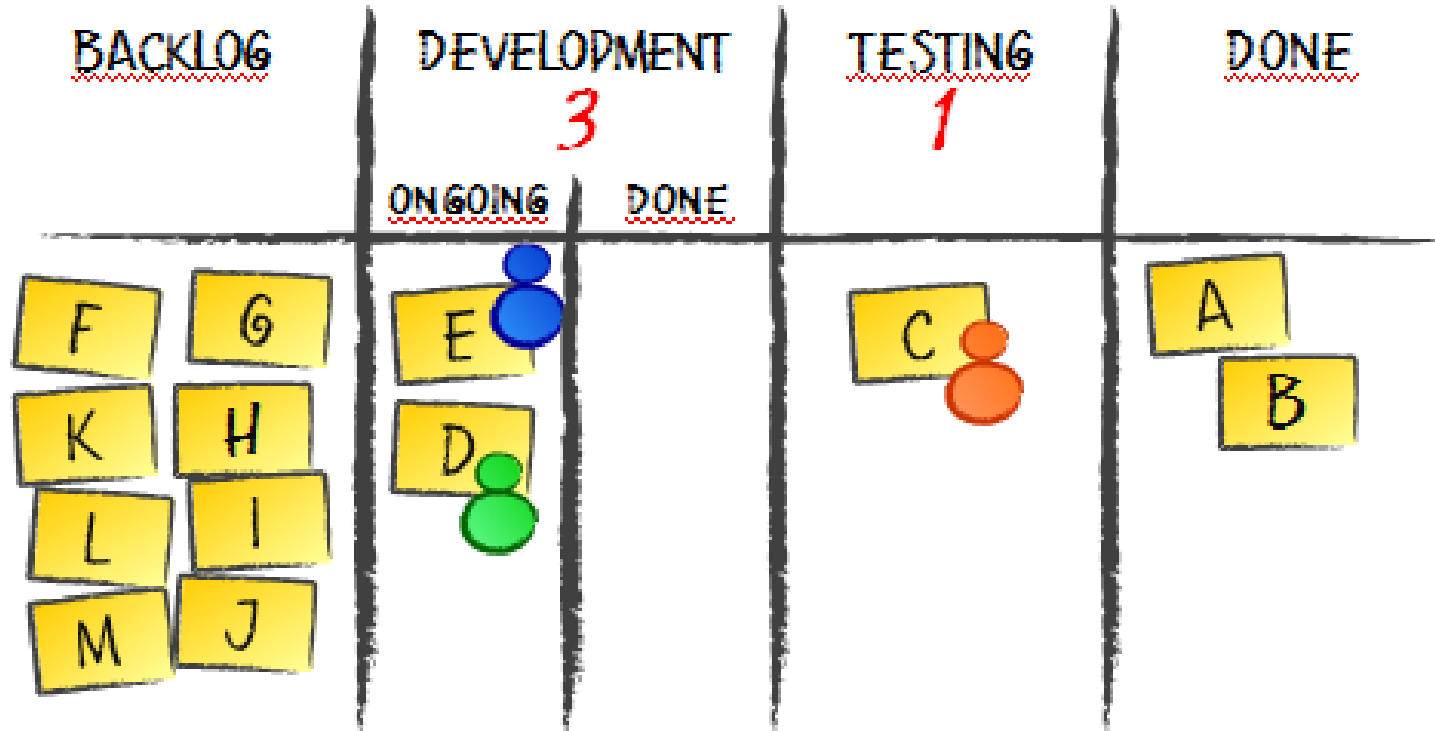
O QUE ESTÁ EM ANDAMENTO?

O QUE JÁ FOI CONCLUÍDO?

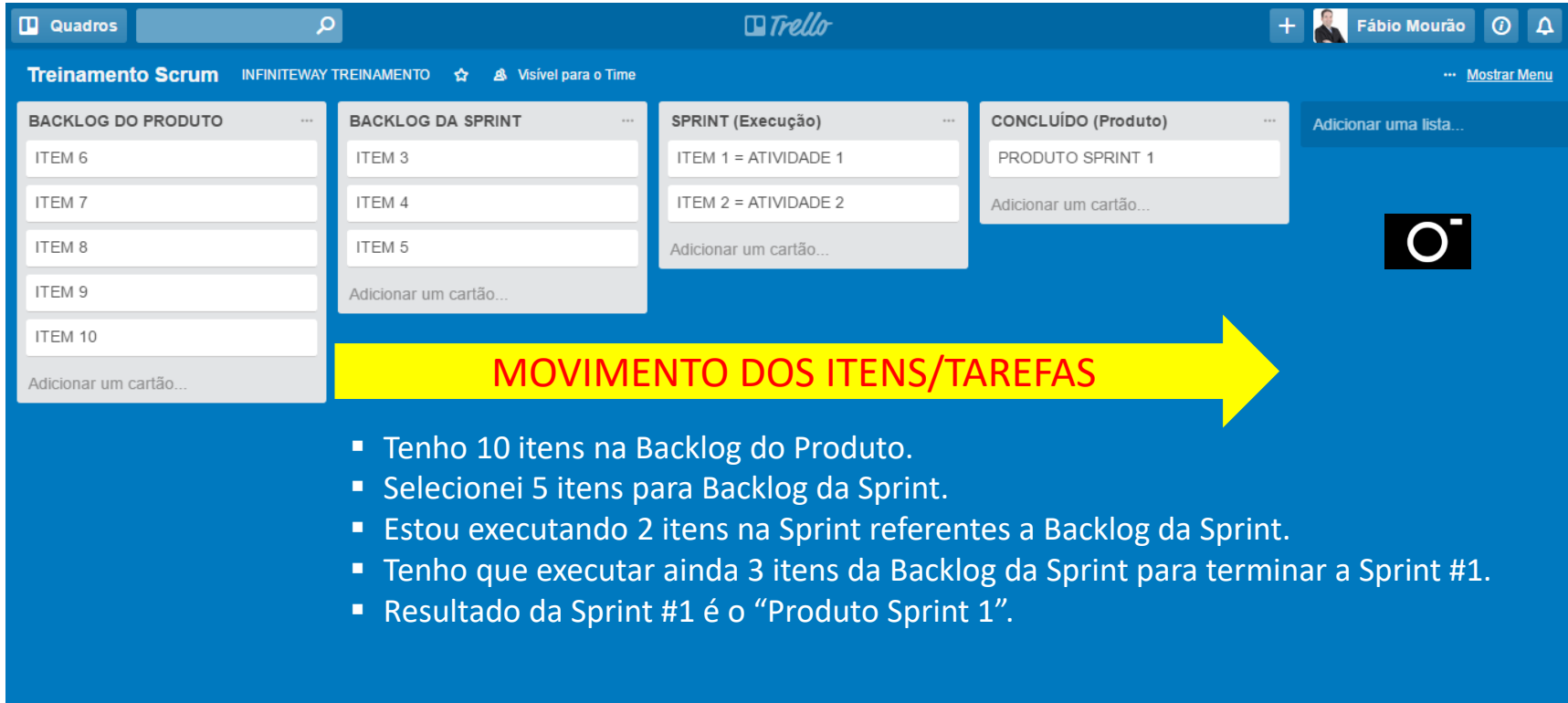
Os 5 (cinco) princípios do Kanban



LIMITAR O TRABALHO EM PROGRESSO (WIP)



Kanban | Scrumban | Quadro do Scrum



Treinamento Scrum INFINITEWAY TREINAMENTO Visível para o Time

BACKLOG DO PRODUTO

- ITEM 6
- ITEM 7
- ITEM 8
- ITEM 9
- ITEM 10
- Adicionar um cartão...

BACKLOG DA SPRINT

- ITEM 3
- ITEM 4
- ITEM 5
- Adicionar um cartão...

SPRINT (Execução)

- ITEM 1 = ATIVIDADE 1
- ITEM 2 = ATIVIDADE 2
- Adicionar um cartão...

CONCLUÍDO (Produto)

- PRODUTO SPRINT 1
- Adicionar um cartão...

MOVIMENTO DOS ITENS/TAREFAS

- Tenho 10 itens na Backlog do Produto.
- Selecionei 5 itens para Backlog da Sprint.
- Estou executando 2 itens na Sprint referentes a Backlog da Sprint.
- Tenho que executar ainda 3 itens da Backlog da Sprint para terminar a Sprint #1.
- Resultado da Sprint #1 é o “Produto Sprint 1”.

Reunião de Revisão da Sprint

- Objetivo é **apresentar o Incremento do Produto**, resultado da Sprint **para o Dono do Produto**.
- O maior foco é o **Produto** e não o Processo.
- Timebox de 2/4 horas para Sprints de 2/4 semanas.
- Time de Desenvolvimento apresenta o **software funcionando**.
- Dono do Produto fornece feedback e **aceita ou não o produto “Pronto”**.
- **Dono do Produto deve ver o produto ao longo da Sprint**.
- Itens que não estão 100% prontos voltam para o Backlog do Produto.
- **Atualização do Backlog do Produto** pelo Dono do Produto.
- Monitoramento do **progresso do Projeto**.
- Gráfico Burndown **da Release**.
- **Quem participa?** Todo do Time Scrum + Stakeholders Convidados.



Reunião de Retrospectiva da Sprint

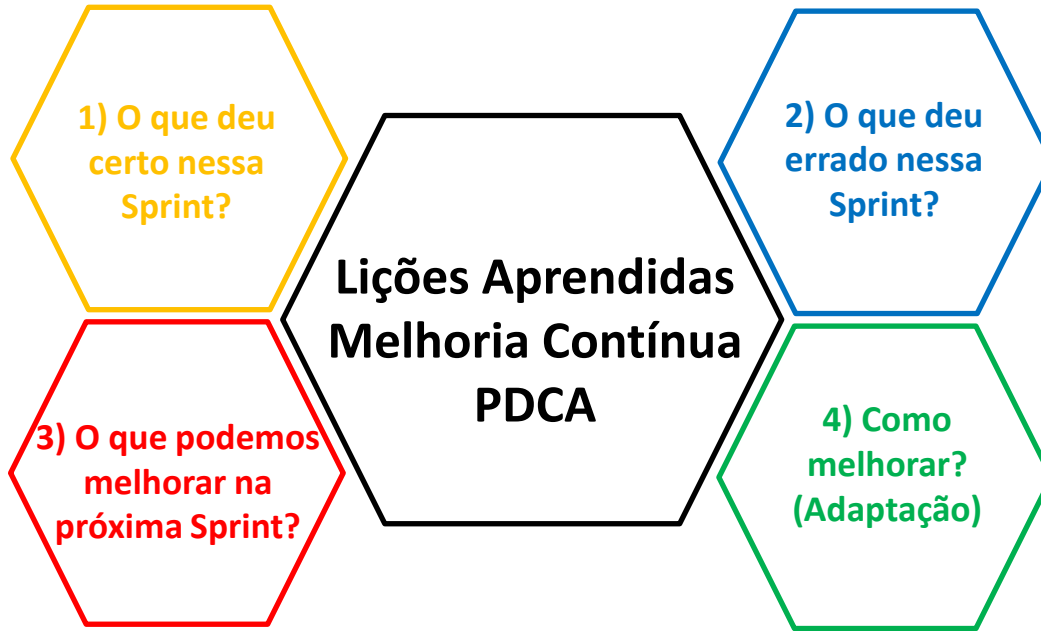


Retrospectiva
da Sprint

- Reunião de **Lições Aprendidas** e **Melhoria contínua**, ciclo **PDCA**.
- Nessa reunião são feitas Inspeções e Adaptações no **Processo**.
- O maior foco é o **Processo** e não o **Produto**.
- Timebox de 1,5/3 horas para Sprints de 2/4 semanas.
- Scrum Master deve encorajar o Time a expor as coisas boas e ruins que aconteceram durante a Sprint.
- Nessa Reunião é que o Time de Desenvolvimento deve atualizar a “Definição de Pronto” se necessário, para melhorar a qualidade do produto.
- Ao final da Reunião deve ser criado e implantado de um **Plano de Melhorias** para a próxima Sprint, pois esse é um dos principais objetivos dessa Reunião.
- Quem participa? Todo o Time Scrum.

Reunião de Retrospectiva da Sprint

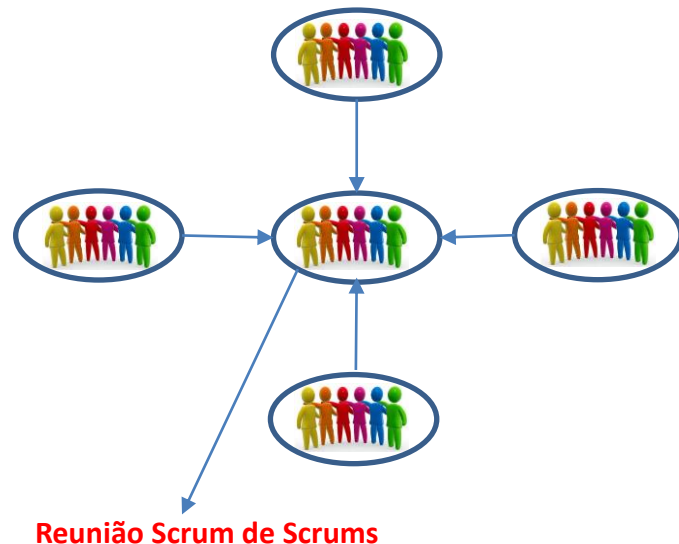
Retrospectiva
da Sprint



Perguntas que devem ser feitas na Reunião de Retrospectiva.

Reunião Scrum de Scrums

- A Reunião de Scrum de Scrums deve ser realizada em **grandes Projetos** quando existem **mais de um Time de Desenvolvimento** trabalhando em um **mesmo Backlog do Produto**.
- É recomendado que as **Sprints tenham o mesmo tamanho** para facilitar a sincronização do trabalho entre os Times de Desenvolvimento.
- Um **membro** de cada Time é **eleito** para participar da Reunião de **Scrum de Scrums**.



Reunião Scrum de Scrums (Perguntas)



Resumindo os Eventos do Scrum...



Sprint 0 (Zero)	Reunião Planejamento da Sprint	Sprint e Reuniões Diárias	Reunião Revisão da Sprint	Reunião Retrospectiva da Sprint
Definir... <ul style="list-style-type: none"> ▪ Time Scrum ▪ Infraestrutura ▪ Escopo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ O que fazer? Seleção itens do Backlog do Produto ▪ Como fazer? Definir Tarefas, Histórias de usuários 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Execução dos itens do Backlog da Sprint ▪ Desenvolvimento do produto 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Foco no Produto ▪ Demonstrar Software ▪ Feedbacks 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Foco no Processo ▪ O que deu certo? ▪ O que deu errado? ▪ O que melhorar? ▪ Como melhorar?
❖ BACKLOG DO PRODUTO	❖ BACKLOG DA SPRINT ❖ TAREFAS	❖ INCREMENTO DO PRODUTO	❖ INCREMENTO DO PRODUTO "PRONTO"	❖ PLANO DE MELHORIAS PARA PRÓXIMA SPRINT



Case Spotify



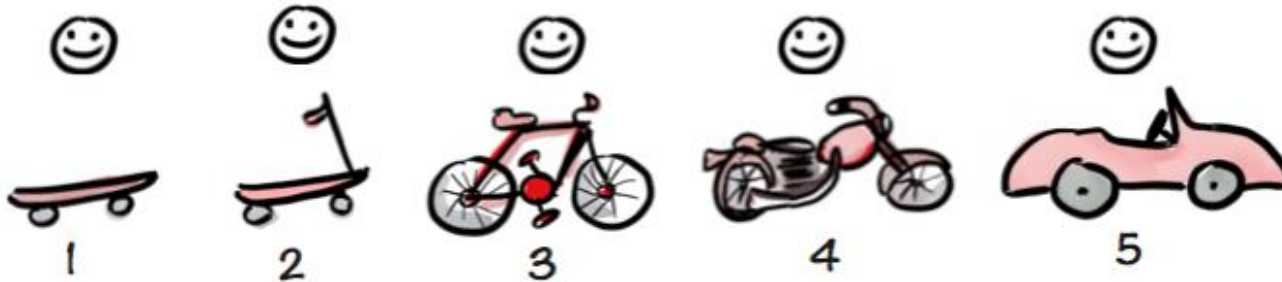
Minimum Viable Product (MVP)

- Em empreendedorismo, principalmente no contexto de startups, um produto viável mínimo (MVP, de Minimum Viable Product) é a versão mais simples de um produto que pode ser lançada com uma quantidade mínima de esforço e desenvolvimento. (fonte: wikipedia)
- Um MVP ajuda os empreendedores a iniciarem o processo de aprender da forma mais rápida possível, pois poupa tempo e esforços.
- O objetivo é provar a visão inicial do produto.
- Aderente a cultura ágil : release early, release often.



Minimal Marketable Product (MMP)

- O MMP descreve o produto com o menor conjunto de recursos possíveis que atende as necessidades dos usuários iniciais e, portanto, pode ser comercializado e / ou vendido.
- O MMP é uma ferramenta para reduzir o tempo de colocação no mercado (Time-to-Marketing).
- Pode ser lançado mais rapidamente do que um produto final rico em recursos.



MVP X MMP

MMP



MVP



FULL PRODUCT

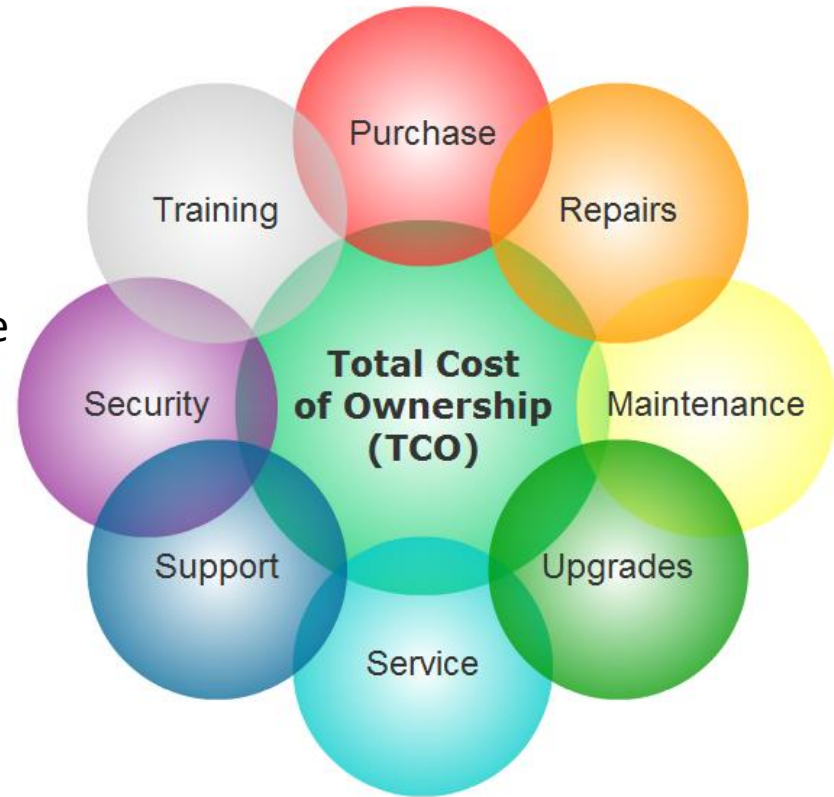


Carta da Força Aérea Americana



Total Cost of Ownership (TCO)

- **TCO (*Total Cost of Ownership*)** ou **custo total da posse**, é uma estimativa financeira projetada para consumidores e gerentes de empresas a avaliar os custos diretos e indiretos relacionados à compra de todo o investimento importante, tal como software e hardware, além do gasto inerente de tais produtos para mantê-los em funcionamento, ou seja, os gastos para que se continue proprietário daquilo que foi adquirido.



TCO no desenvolvimento de Software

O TCO deve ser considerado pelo PO para avaliar a viabilidade do produto



▪ Desenvolvimento

Custos para desenvolver o software: Folha, licenças, infra, etc...



▪ Sustentação

Melhoria contínua, correção de bugs, evolução do produto, etc..

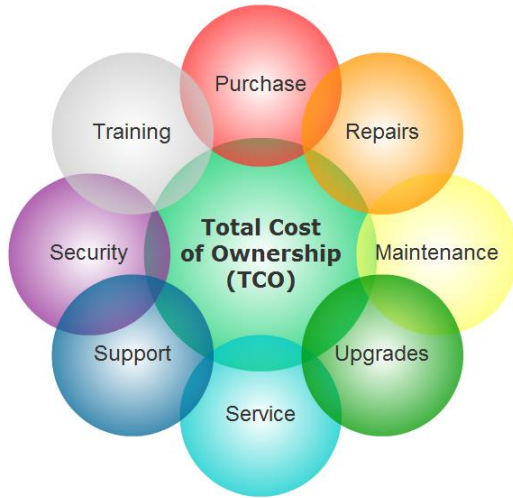


▪ Operação

Custos com marketing, vendas, custo fixo, etc..

TCO ou ROI ?

$$\text{ROI} = \left(\frac{\text{RECEITA} - \text{CUSTO}}{\text{CUSTO}} \right) \times 100$$



- Quanto menor for o TCO, melhor será o ROI.
- Dependendo do cenário do projeto, algumas métricas farão mais sentidos que outras.
- Não esquecer que o ROI e TCO são apenas mais uma visão para a tomada de decisão do Dono do Produto.
- Deixando de construir funcionalidades desnecessárias, você aumenta o ROI e diminui o TCO visto que você irá gastar menos para manter o seu produto.

Débito técnico...

- Reflete o custo implícito de retrabalho adicional causado pela escolha de uma solução fácil agora, em vez de usar uma abordagem melhor que levaria mais tempo.
- Pode ser comparado à dívida monetária. Se a dívida técnica não for reembolsada, pode acumular "Juros", tornando mais difícil implementar as mudanças mais tarde.
- Evite prejuízos (aumento do TCO)... Fique em dia com o credor da qualidade.



O projeto é viável? e aí PO ?

TCO



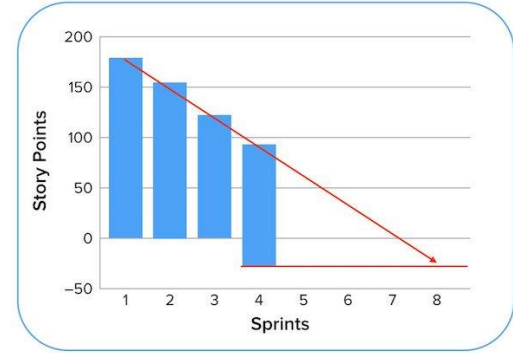
VPL

Cash Flow



ROI

Breakeven Analysis



VPL – Cash Flow – Breakeven

VPL (ou “NPV”) Basicamente, é o cálculo de quanto os futuros pagamentos somados a um custo inicial estariam valendo atualmente .

Fluxo de Caixa é um Instrumento de gestão financeira que projeta para períodos futuros todas as entradas e as saídas de recursos financeiros da empresa, indicando como será o saldo de caixa para o período projetado



Breakeven (“**Ponto de Equilíbrio**”) é o valor em que as receitas se igualam aos custos de despesas da empresa.



SCRUM MÃO NA MASSA

