

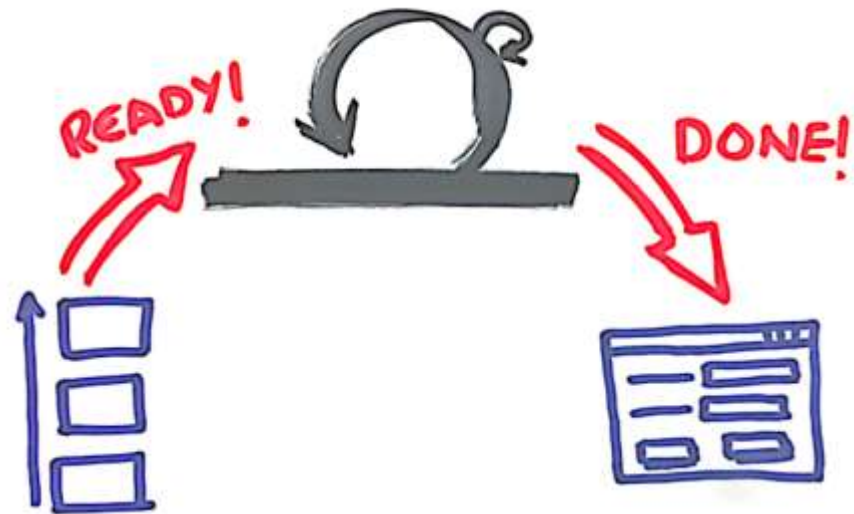
The background is a blue-tinted photograph of a modern, curved architectural space. Two people are walking in the distance, and the overall atmosphere is clean and futuristic.

# DINÂMICA DE APLICAÇÃO

O que precisa ser feito?

Responder às Perguntas de Negócio - Mercado Privado

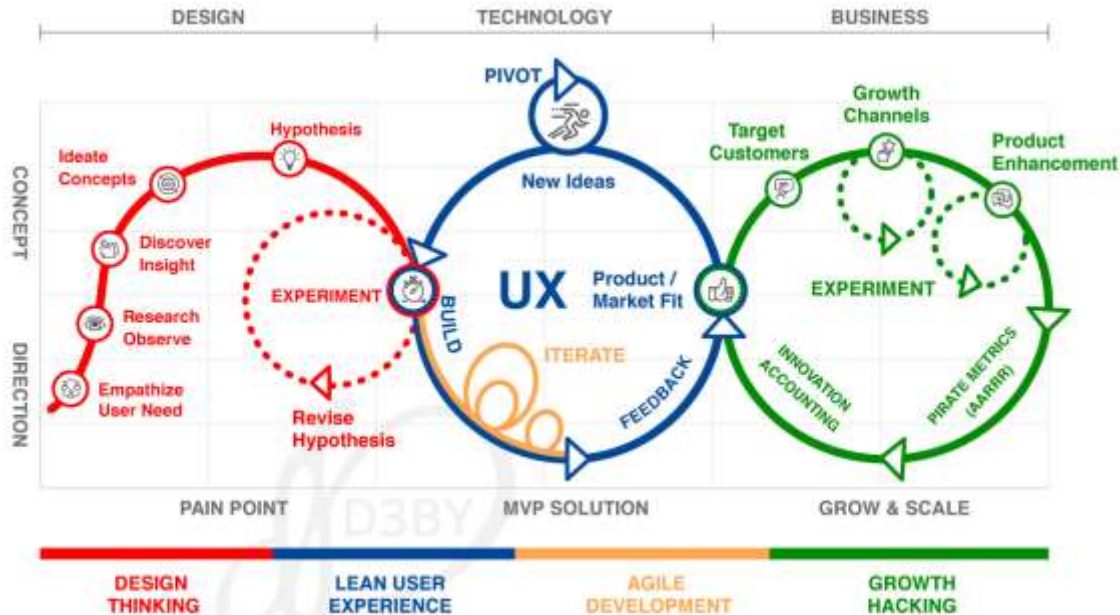
# Vamos lá?



**Vamos praticar?**

# Construindo um Projeto

# Entendendo o ciclo de desenvolvimento



## O que vamos ver hoje?

1. Aplicação dos conceitos da Parte I
2. Execução de uma SPRINT

Vamos revisar os conceitos do SCRUM antes?



# 12 Princípios Ágeis

1 Satisfazer o cliente



2 Abraçar a Mudança



3 Entregar frequentemente



4 Trabalhar juntos



5 Confiar e Apoiar



6 Diálogo frente a frente



7 Software funcionando



8 Desenvolvimento Sustentável



9 Atenção contínua



10 Manter simplicidade



11 Equipes auto-organizáveis

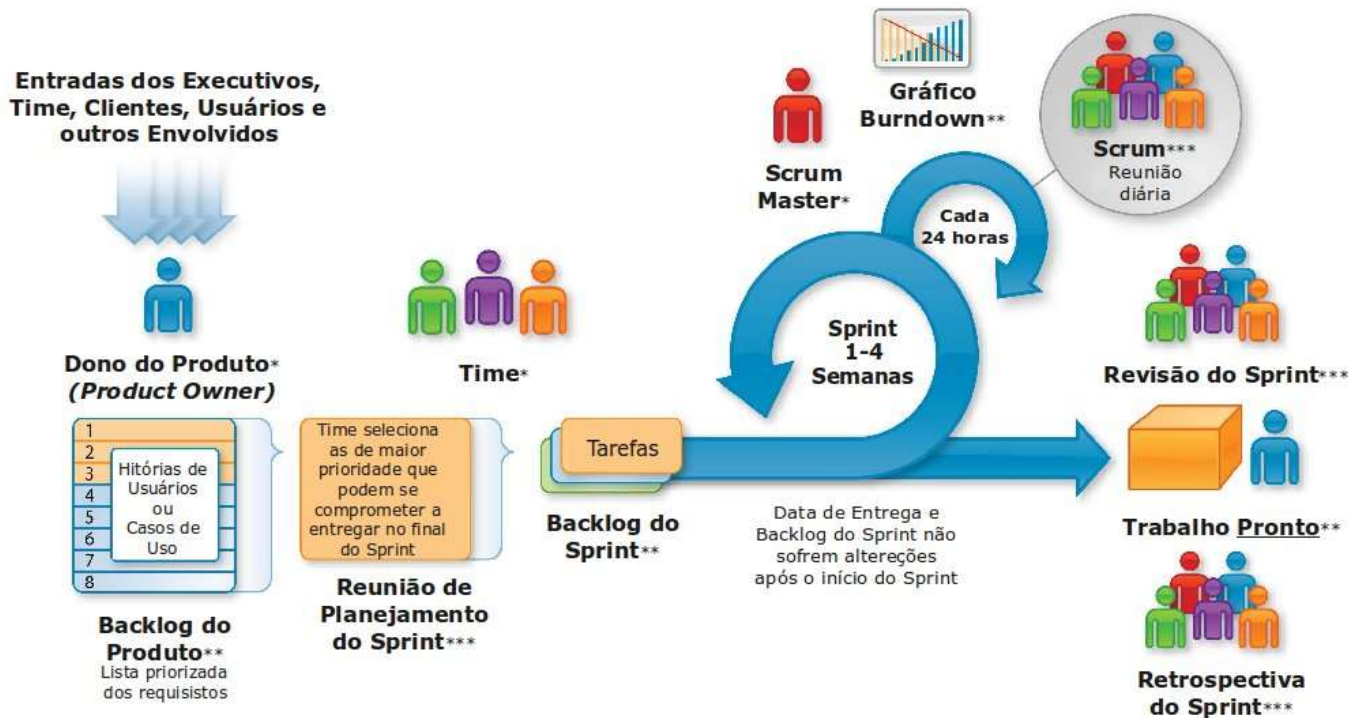


12 Refletir e Ajustar



# ➤ SCRUM

O **Scrum** coloca ênfase no feedback constante, na autoadministração da equipe e em um produto confiável e testado que é desenvolvido com **ciclos curtos**

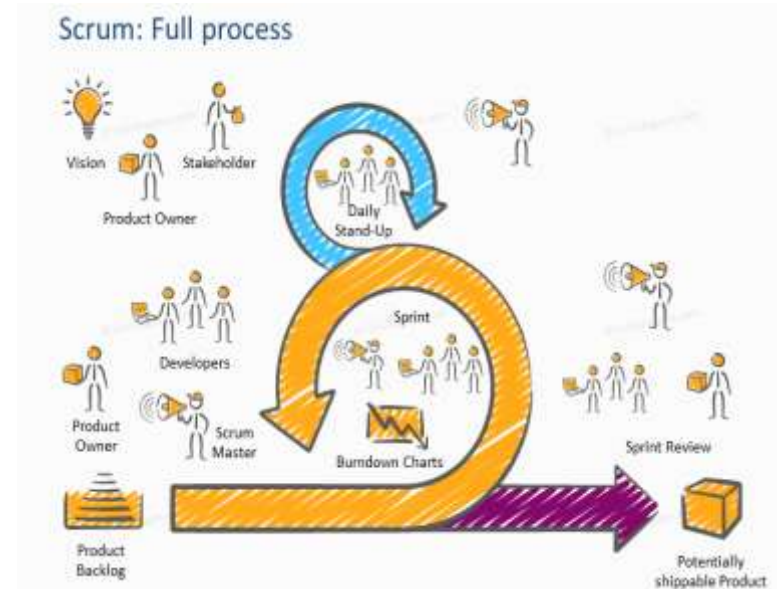




# SCRUM

O **Scrum** é um dos principais modelos de desenvolvimento ágil de soluções de negócio, e define um conjunto de práticas, papéis e documentos a adotar.

Uma das características do **Scrum** é que a equipe toda passa a estar comprometida com o projeto e conhece o rumo que o projeto vai ganhando.



# SPRINTS

Agile Methodology



# Papéis do Scrum

## Scrum team

- Product Owner
- Scrum master
- Desenvolvedores

Um time Scrum tem entre **3 e 9 pessoas.**



# Papéis do Scrum



## Product Owner (1)

Dono do produto

**Representa os Clientes**

Dono do backlog do produto

**Garante o ROI**  
**“Blinda” o time de**  
**Desenvolvimento**

Sempre disponível ao Time  
de desenvolvimento

**Aumenta o valor do**  
**produto**

[www.digitalhouse.com](http://www.digitalhouse.com)



## Scrum Master (1)

**Orienta o time com relação**  
**às práticas Ágeis**

Remove impedimentos

**Valoriza o Scrum**

Ajuda o DEV Team e Product  
Owner em suas atividades

**Busca inovações para o time**  
**Scrum**

[www.digitalhouse.com](http://www.digitalhouse.com)



## Dev Team (3-9)

Time de desenvolvimento

**Auto gerenciável**

Multifuncional

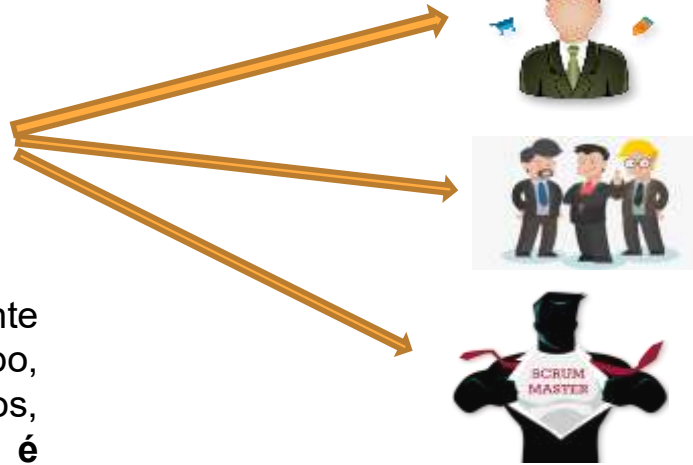
**Autonomia para distribuição**  
**de tarefas**

Criatividade

**Transparência, inspeção e**  
**adaptação**



Enquanto no modelo Waterfall, o Gerente de Projetos é responsável por escopo, cronograma, custos, reuniões e outros, no ambiente ágil o **seu papel é desmembrado para os três papéis**. Logo, a figura do Gerente de Projetos não é elencada no Scrum.



**PRODUCT OWNER**  
Orçamento e escopo estão com o Product Owner, além de outros.



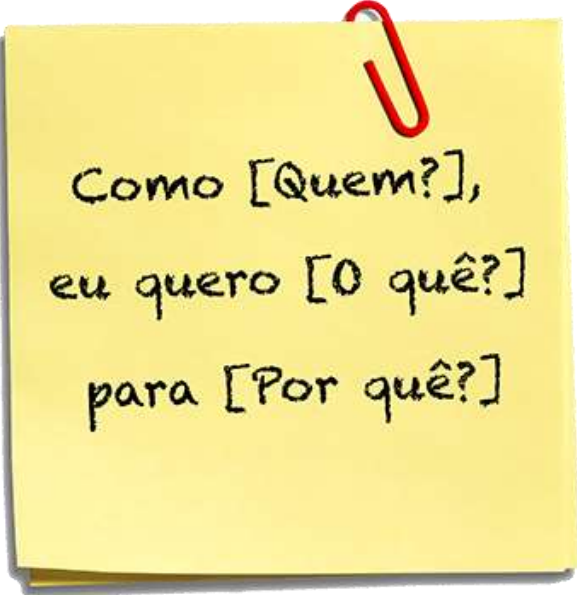
**DEV TEAM**  
Tarefas e desenvolvimento da equipe é com o próprio time.



**SCRUM MASTER**  
Garantir o framework, eventos é com o Scrum Master.

## Histórias do usuário

- Uma história de usuário é uma "promessa de conversa"
- Eles têm um senso comercial (não técnico)
- Cubra todos os componentes do sistema



Como [Quem?],  
eu quero [O quê?]  
para [Por quê?]

## Como escrever bem uma histórias do usuário

### Formas de Pagamento

Como um cliente,  
Eu quero que sejam disponibilizadas  
diversas formas de pagamento  
Para pagar meu pedido.

### Listagem de Produtos

Como um vendedor, eu gostaria de ter  
uma lista de todos os produtos da loja  
para que eu possa ver o estoque e  
preço dos produtos.

# Fatiando histórias

Devo quebrar  
minhas histórias?

VISÃO DO PO+A.N.

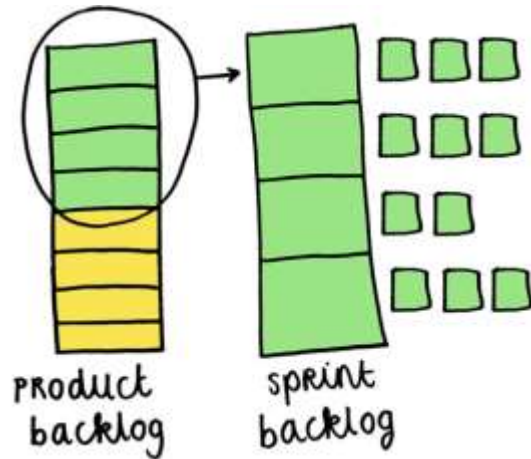
PO + VISÃO DO SCRUM MASTER





# Artefatos do Scrum

## Sprint backlog



Item de Backlog	A Fazer		Fazendo	Feito
Cadastro de Usuários	Validar campos obrigatórios	Validar CPF	Validar confirmação da senha	Montar Model
	nascimento (> 1900) e (< hoje)	Incluir - Ok	Captcha	
	Validar Alteração - Ok	Deleção - Ok	Validar senha por Ordem Alfabética	
	Montar tabela de B.D.	Usuário só é ativo com concordo selecionado		
			Montar Tela	
			Montar Controlador	

# Simulação Scrum

## **Sprint Planning:**

Vamos entender a planejar nossas histórias em 3 minutos

# Simulação Scrum

## Sprint Planning



# Simulação Scrum

## **Sprint 1:**

Vamos construir nosso backlog em 5 minutos;

# Simulação Scrum

## Sprint 1



# Simulação Scrum

## **Sprint Review (juntos):**

Vamos apresentar nossos resultados em 5 minutos;

# Simulação Scrum

Sprint Review



# Simulação Scrum

## **Sprint Retrospective:**

Vamos praticar melhoria contínua em 7 minutos;



# Simulação Scrum

## Sprint Retrospective



---

# OBRIGADO

por Reinaldo Nogueira

