**Bootcamp Web Developer Carrefour / SCRUM**

Desafios do desenvolvimento de software –

Objetivos de negócio – Processo de desenvolvimento > concepção>analise e design>desenvolvimento>teste>implementação.

Quando um Software é implantado apenas 20% costumam gerar 80% ou mais do benefício esperado.

**Gestão Tradicional** – **Waterfall – Cascata**, só permite que um projeto avance quando uma etapa está finalizada requirement>design>impementation>verification>maintenance, demanda tempo. Cliente só vê o projeto na fase final e esse projeto é resistente a mudança, pelos impactos gerados de custo e prazo de entrega. Nesse tipo de projeto você pode descobrir que estava errado depois de meses e custos desperdiçados.

**Gestão Ágil** – Software construído por partes (incremental) e cada parte executa-se em um cilco interativo, ou seja tudo é dividido em partes em no máximo um mês. Projeto é controlado por funcionalidades, o cliente ele vê o software funcionando no inicio do projeto e a partir de feedbacks são feitas mudanças contínuas no projeto. Com SCRUM você descobre que estava errado em no máximo 30 dias.

**Ágil** é diferente de rápido, as mudanças são feitas de forma rápida, fazendo coisas complexas de forma simples, equipe é comprometida com os objetivos e isso agrega mais valor para o cliente. Ter capacidade de responder rapidamente a mudanças.

**SCRUM** – é um dos frameworks de gerenciamento de projetos ágeis, projetos usando equipes pequenas e multidisciplinares produzem melhores resultados, como uma equipe de rúgbi.

**Os Pilares do SCRUM são** – transparência, adaptação e inspeção. Se conversa mais e se escreve menos, ou seja após várias discussões e reuniões parte para o desenvolvimento sem perda de tempo e com certeza do que está sendo executado.

Razões para usar SCRUM – desenvolvimetno entregue em partes menores (2 a 4 semanas), melhor gerenciamento de riscos, equipe comprometida (daily meeting), maior valor de negócio, usuários envolvidos no projeto em todo ciclo, aplicação das lições aprendidas (melhoria contínua).

**Caracteristicas do time SCRUM** – Equipes capazes de se auto organizarem.

**Porque as Startups utilizam frameworks ágeis ?** - (Minimum viable Product), para mostrar ao cliente o mínimo do produto viável e partir dali evolui junto ao cliente para chegar ao resultado esperado.

**Product Owner – PO** – representa a área de negócios, é uma pessoa e não um grupo e é ele que define as funcionalidades do software, prioriza as funcionalidades de acordo com o valor do negocio, garante que a equipe desenvolva, prioriza o backlog.

**SCRUM Master (SM)** – garante o uso correto do SCRUM, não é gerente de projetos, age como facilitador, auxilia o PO no planejamento e estimativas do backlog. Auxilia a equipe a remover impedimentos, treina o time.

**Time de desenvolvimento (DEV)** – Possui habilidades suficientes para desenvolver, testar, criar e desenhar, ou seja, tudo que for necessário para entregar o software funcionando.

**Cerimonias da Sprint :**

**Time Box** – tempo máx. para fazer uma cerimônia ou Sprint.

Sprint é uma corrida, é o principal evento do SCRUM, o tempo do SPRINT é definido pela equipe – máx 1 mês. Composição da SPRINT – Planejamento, reuniões diárias (daily meeting) revisão da Sprint, retrospectiva da Sprint. Participam todos os envolvidos, PO, SCRUM master e time DEV, TIME BOX de 8h, nas primeiras 4 horas é respondido **o que fazer?** E nas outras 4 horas é respondida **como fazer?,** quem faz essa parte são os DEVs.

O time define as tarefas e os esforços que serão necessários para entregar a Sprint que pode demorar até 30 dias.

Os DEVs respondem o que foi feito no dia anterior e qual o planejamento do dia (daily meeting). Essas reuniões são feitas em pé para poder serem rápidas, respondem :

**TO DO / DOING / DONE**

**Revisão da Sprint**, no último dia a equipe DEV apresenta para PO o trabalho feito, para no dia da entrega não haver surpresas, geralmente dura horas e quem define se aceita ou não o projeto é o PO. Após isso é feita uma reunião de Transparência (3h Time Box) para tirar lições aprendidas.

**Na Refining e Planning** é feito um refinamento e planejamento antes do PO definir a Sprint backlog.

Realease Planning é a liberação do software o lançamento.

**Realese Panning de múltiplas Squads** é técnico, é feitas por times distintos sem ação direta do PO, mas os times seguem o mesmo processo para atingirem o mesmo objetivo de entrega do projeto – Realese

**Realese Panning de Projeto** – O PO deve compreender cada esttória, para não fazer a entrega em uma única Sprint, ele deve priorizar as entregas de maior importância para captar recursos e feedbacks dos clientes e continuar as estórias, agregando valor ao negócio. O PO entende a demanda e extrai o maior valor possível.

**Definir Escopo e Prioridade** - definir o escopo é saber onde quer chegar primeiro e depois disso ter forma de tornar aquilo real. Imagine que queremos ter um meio de locomoção, entregamos primeiro o skate ao cliente e através do feedback dele entregamos um patinete, após isso uma bicicleta até atingir o carro.

**Product Backlog** é composto por épicos e estórias

**Épicos** = incremento sem detalhamento, ajuda a direcionar os caminhos a serem seguidos

**Estória** = detalhamento dos épicos que se dividem em várias estórias onde ficam descritos o que deve acontecer e suas regras de negócio.

Escrevendo Estória

Nome da Estória / Descrição da Estória (Eu, Como, Quero, Quando) /Regras do Negócio (separar back-end de front-end/ Tela (links ou imagem das telas a serem desenvolvidas/ KPI (valor e objetivos que devem seguir) / Tagueamento / Critérios de Aceite

**Riscos Positivos** – muito ignorado nos projetos, mas um dos fatores de maiores ganhos no desenvolvimento de sistemas. Pode priorizar outros itens do Backlog.

**Risco Negativo** – Itens que podem afetar o prazo, custo ou escopo de um projeto de maneira que pode acabar inviabilizando-o.

**Transformação Digital** – é uma mudança estrutural nas empresas para elas fazerem uso da tecnologia para melhorar o desempenho, aumentar o alcance e garantir resultados melhores. É uma mudança estrutural nas organizações dando um papel essencial para a tecnologia. A tecnologia está ai e irá continuar evoluindo, isso diz mais sobre nossa evolução do que das máquinas.

**Épico** – é o conjunto de tarefas macro atingindo, as estórias são partes do projetos que compõe a estória, as tarefas são as realizações que constroem as estórias. Estória é sempre ligado ao negócio.

**Critério de Aceite** – É uma lista de critérios que precisam ser alcançados para que a User Story atenda os requisitos do usuário e seja aceita pelo PO. Os critérios de aceitação têm o objetivo de definir limites para users stories. Atende os requisitos do cliente.

**Planning Poker** – estimativa e planejamento, cada time recebe uma tarefa e eles expõe o tempo e complexidade de cada tarefa, isso é votado para ter uma definição de peso de cada tarefa e verificar se será necessário dividir essa tarefa específica em modelo espiral.

**Stakeholder** – é uma pessoa ou grupo que legitima as ações de uma organização e que tem um papel direto ou indireto na gestão e resultados dessa mesma organização. Desta forma, um stakeholder pode ser afetado positivamente ou negativamente.

**Backlog** a grosso modo é uma pilha de tarefas ou pedidos.

Refinamento é uma reunião junto ao P.O. para entender a demanda e é de suma importância que a estória esteja bem descrita e definida.

**Sprint review meeting** – reunião com os stakeholder, gestores, líderes para ver o projeto.