

Projeto SCRUM

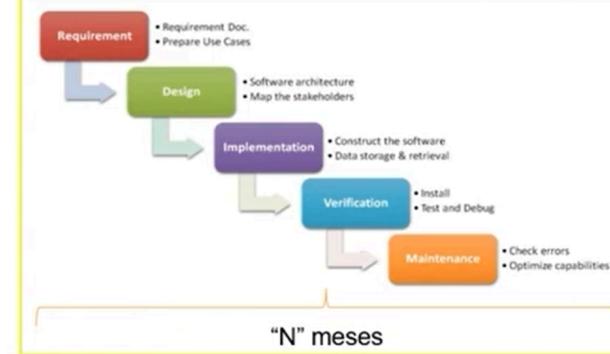
Desafios do Desenvolvimento de Software



Gestão de Projetos Tradicional x Ágil



Tradicional (Waterfall): Só permite que o projeto avance quando uma fase está inteiramente completa.



Ágil: Software construído por partes (incremental) e cada parte executa-se em um ciclo (iterativo)



Gestão de Projetos Ágil



O que é ser Ágil?

- Rapidez (mudança) e desembaraço;
- Fazer coisas complexas de forma simples;
- Equipe comprometida com os objetivos;
- **Maior valor para o cliente.**



SCRUM



- SCRUM é um dos frameworks de gerenciamento de projetos ágeis;
- Projetos usando equipes pequenas e multidisciplinares produzem os melhores resultados.

Exercício final

2) Quais são os pilares do SCRUM?

- a. () Desenvolvedores e Gerente
- b. () Processos e Mudanças
- c. () Adaptação, Transparência e Inspeção
- d. () Comunicação e Status Report 
- e. () Riscos, Escopo e Custos

Resposta: C

Exercício final

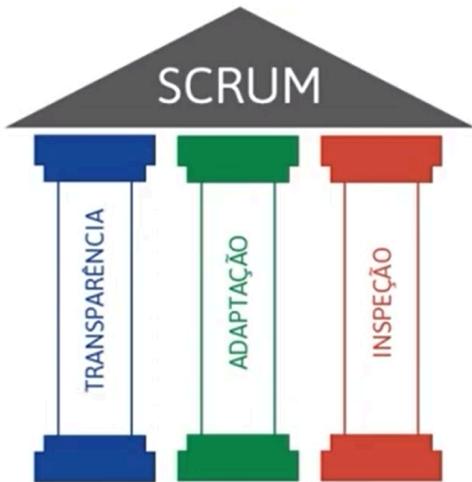
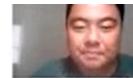


1) Qual característica de um projeto ágil?

- a. () Escopo definido na fase inicial do Projeto
- b. () Escopo definido ao longo do Projeto
- c. () Resistente à mudanças 
- d. () Aumento de pessoas para que o projeto seja rápido
- e. () Cliente paga mais caro para que o projeto seja mais rápido

Resposta: B

SCRUM



- Conversar mais e escrever menos;
- Demonstrar o software constantemente aos usuários e obter feedbacks constantes;
- Requisitos mudam ao longo do tempo;
- Aprender progressivamente com o uso do software.

SCRUM



Razões para adotar o SCRUM:

- Desenvolvido e entregue em partes menores (2 a 4 semanas), com constante feedback dos usuários;
- Melhor gerenciamento de riscos; (Redução de incertezas)
- Comprometimento, motivação e transparência da equipe. (Daily Meeting);
- **Maior valor para o negócio; (Priorização do Backlog)**
- Usuários envolvidos durante todo o ciclo;
- Aplicação das Lições Aprendidas. (melhoria contínua)

2-letra c resposta

Papeis e Responsabilidades



PRODUCT OWNER
(PO)



SCRUM MASTER
(SM)

- Representante da área de Negócios;
- PO não é um Comitê;
- Define as funcionalidades do software (Product Backlog);
- Prioriza as funcionalidades de acordo com o valor do negócio;
- Garante que o time de desenvolvimento entenda os itens do Backlog no nível necessário.



Papeis e Responsabilidades



- Garantir o uso correto do SCRUM;
- Scrum Master não é Gerente de Projetos;
- Age como facilitador;
- Auxilia o Product Owner no planejamento e estimativas do backlog;
- Auxilia a equipe a remover impedimentos;
- Treina o time em autogerenciamento e interdisciplinaridade.

Exercício final

1) Quem é o responsável por priorizar o Backlog?

- a. () Scrum Master
- b. () Time DEV
- c. () Área de Negócios
- d. () Product Owner

Letra d P.O

Exercício final



2) Quem é o responsável por garantir que o time utilize a melhor forma o SCRUM?

- a. () Scrum Master
- b. () Time DEV
- c. () Área de Negócios
- d. () Product Owner

SCRUM MASTER

Exercício final



3) Quem é o responsável por desenhar, construir e entregar o software funcionando?

- a. () Scrum Master
- b. () Time DEV
- c. () Área de Negócios
- d. () Product Owner



TIME DEV

Cerimônias do SCRUM



Sprint = corrida, arrancada

É o principal evento do SCRUM.

Duração de 1 Sprint:

- 30 dias corridos (ou menos)

TIMEBOX- TEMPO MÁXIMO PARA FAZER ALGO



PRODUCT OWNER
(PO)

Papéis e Responsabilidades

- Representante da área de Negócios;
- PO não é um Comitê;
- Define as funcionalidades do software (Product Backlog);
- Prioriza as funcionalidades de acordo com o valor do negócio;
- Garante que o time de desenvolvimento entenda os itens do Backlog no nível necessário.



Release Planning

Liberação ou lançamento de **software** (em inglês: **release**) é o lançamento de nova versão oficial de produto de **software**. Cada vez que um produto de **software** é criado ou modificado, o fabricante e seus desenvolvedores decidem sobre como distribuir ou o novo produto ou a modificação às pessoas que o utilizam.



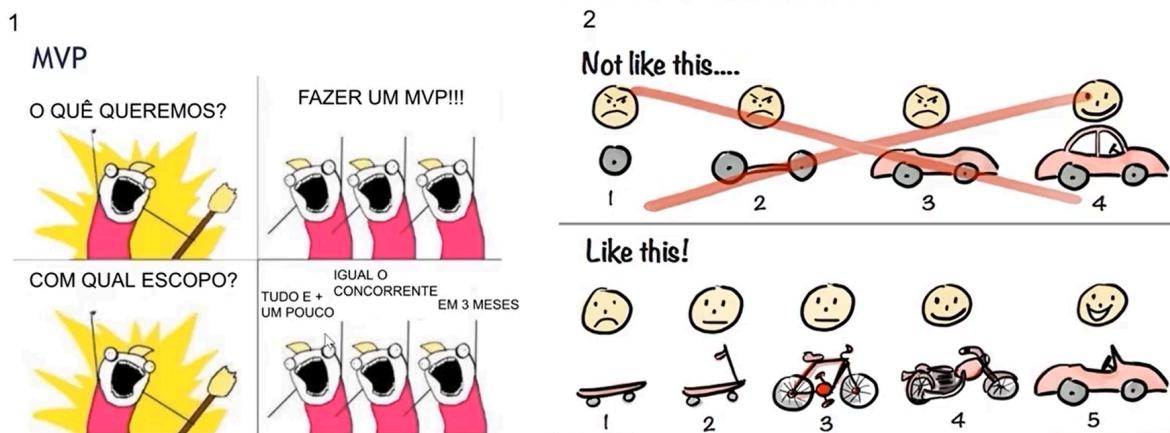
Exercício final

- 1) Qual característica melhor descreve uma atividade do PO?
 - a. () Recebe a demanda e passa para o time
 - b. () Escreve a estória e valida com o demandante
 - c. () Entende a demanda e extrai o maior valor possível
 - d. () Escreve a estória e deixa o time avaliar os impactos

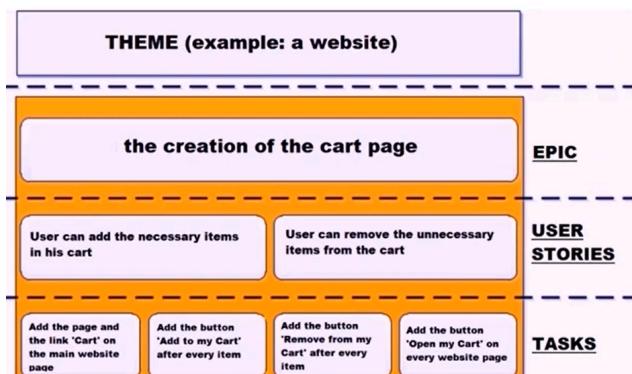
Resposta: C



Definindo Escopo e Prioridade



Product Backlog



O Product Backlog é composto por Épicos e Estórias

Épicos = Incremento sem muito detalhamento, ajuda a te direcionar dos caminhos que deve seguir.

Estória = Detalhamento dos épicos, um épico normalmente se divide em várias estórias, onde ficam descritos o que deve acontecer e suas regras de negócio.

Exercício final

3) Qual a importância de mapear Riscos Positivos?

- () Para o time poder descansar
- () Poder priorizar outros itens no backlog
- () Cobrar a entrega dos outros times
- () Conhecer a legislação vigente

Resposta: B

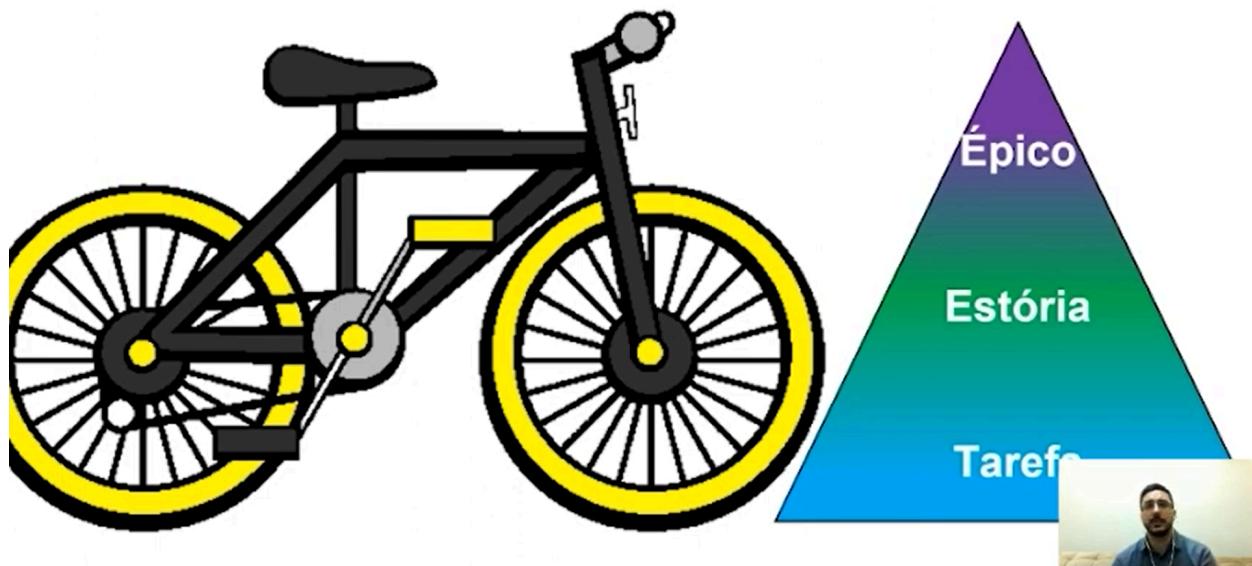


Transformação Digital

A **Transformação digital** é um processo no qual as empresas fazem 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

Estória VS Tarefas



Riscos Positivos

Positivos = Muito ignorado nos projetos, porém um dos fatores de maiores ganhos no desenvolvimento de sistemas.

Negativos = Itens que podem afetar o prazo, custo ou escopo de um projeto de maneira que pode acabar inviabilizando-o



Exemplo de uma Estória

- **Nome da Estória**
- **Descrição da Estória** (Eu, Como, Quero, Quando)
- **Regras de Negócio** (Separar Regras de Front-End de Regras de Back-End)
- **Tela** (Link ou imagem das telas a serem desenvolvidas)
- **KPI** (Quais os objetivos/valor a estória precisa atingir)
- **Tagueamento** (Como a estória será “Tagueada” para pode mensurar os KPI)
- **Critérios de Aceite** (Qual o Passo a Passo de todos os Caminhos Felizes possíveis a estória deve cumprir para que ela seja considerada aceita)

Exercício final

1) Qual caracterísica melhor descreve uma estória

- a. () Uma tarefa descrita em nível executivo
- b. () Uma tarefa descrita em nível de desenvolvimento
- c. () Uma tarefa descrita em nível de negócio
- d. () Uma tarefa descrita em nível de entrega

Resposta: C



Exercício final

2) O que é uma Tarefa?

a. () Um conjunto de estórias que o time de desenvolvimento deve desempenhar para entregar o projeto

b. () Um conjunto de atividades que o time de desenvolvimento deve desempenhar para entregar a estória >

c. () Um conjunto de épicos que o time de desenvolvimento deve desempenhar para entregar a estória

d. () Um conjunto de atividades que o PO deve desempenhar para entregar para o time de Desenvolvimento

Resposta: B



Exercício final

) O que é um Critério de aceite?

- 1. () É uma lista de demandas que o PO deve atingir na entrega das tarefas.
- 2. () É uma lista de critérios para que o épico atenda aos requisitos do cliente.
- 3. () É uma lista de critérios que para que a estória atenda aos requisitos do cliente.
- 4. () É uma lista de cenários de teste

Resposta: C



Exercício final

2) O que é Planning Poker?

- a. () Uma atividade de integração do Time.
- b. () Uma atividade de mensuração da capacidade do time.
- c. () Uma atividade de mensuração da complexidade do Épico descrito pelo cliente.
- d. () Uma atividade de mensuração do esforço e complexidade das tarefas ou estórias.

Resposta: D



Cliente / Stakeholder

O *stakeholder* é uma pessoa ou um 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, dependendo das suas políticas e forma de atuação.

Alguns exemplos de *stakeholder* de uma empresa podem ser os seus funcionários, gestores, gerentes, proprietários, fornecedores, concorrentes, ONGs, clientes, o Estado, credores, sindicatos e diversas outras pessoas ou empresas que estejam relacionadas com uma determinada ação ou projeto.

Exercício final

- 1) Quem tem participação obrigatória na Daily?
- a. () O Time de Desenvolvimento e o SM
 - b. () O Time de Desenvolvimento e o PO
 - c. () O Time de Desenvolvimento apenas
 - d. () O Time de Desenvolvimento, o SM e o PO

Resposta: C (O SM é apenas um facilitador mas não precisa estar presente)

Exercício final

- 2) Quem tem participação obrigatória na Retro?
- a. () O Time de Desenvolvimento e o SM
 - b. () O Time de Desenvolvimento e o PO
 - c. () O Time de Desenvolvimento apenas
 - d. () O Time de Desenvolvimento, o SM e o PO

Resposta: A



Exercício final

1) Em que momento acontece o Refinamento?

- a. () O refinamento acontece um passo antes da Daily.
- b. () O refinamento acontece um passo depois da Retro.
- c. () O refinamento acontece um passo antes da Planning.
- d. () O refinamento acontece um passo depois da Review

Resposta: C



Exercício final

2) Qual o principal objetivo da Review?

- a. () Verificar se o time entregou o trabalho direito.
- b. () Verificar se o PO entendeu a demanda.
- c. () Verificar se a demanda foi priorizada na Sprint.
- d. () Verificar se a demanda agrega valor ao negócio.

Resposta: D

