

Gestão

Ágil - SCRUM

Temos que iniciar a explicação de gestão de projetos ágil com um ALERT que não é porquê é ágil que o projeto será entregue mais rápido, mas sim que a metodologia de gestão ágil ajuda na entrega para o cliente partes do projeto entregues como status pronto para utilização e com isso o cliente consegue já utilizar parte do sistema e pronto para utilizar, trazendo assim parte do retorno do investimento que no mundo de finanças ou na parte da gestão de projetos com olhar para finanças o termo é ROI (*Return on Investment* ou em português Retorno sobre o investimento).

Para entender um pouco mais sobre gestão de projetos ágeis, abaixo algumas definições do guia do Scrum:

Nos frameworks ágeis se tem uma melhor qualidade, pois são criadas sprints, que são tempos de entrega de parte do projeto definidos como entregue e utilizável pelo usuário, com períodos de no máximo um mês (GUIA DO SCRUM, 2017), gerando a entrega da nova tecnologia (NT), por partes, com isso os stakeholders podem testar por ciclos das entregas que ocorrem durante o projeto, sendo o escopo de cada ciclo negociado entre o responsável pelos entregáveis, conhecido como product owner e o time de desenvolvimento dos entregáveis, que são alguns papéis do framework ágil Scrum (GUIA DO SCRUM, 2017) e se necessário, os ajustes serão alocados para uma próxima entrega.

Para fechar os conceitos básicos de gestão de projeto tradicional e ágil com foco em tecnologia e mais específico com foco no curso que é desenvolvimento de software, temos que ter a ideia inicial que quando temos um projeto de desenvolvimento de software por exemplo para uma empresa com lojas físicas e agora querem criar uma plataforma e-commerce com os seus produtos e ainda não tem essa plataforma pode ser recomendado a gestão ágil, pois se tem um escopo complexo e pode ter a necessidade de utilizar parte do software até mesmo antes do término.

Pode se utilizar da gestão de projeto tradicional quando se tem por exemplo uma empresa com um sistema ERP SAP na versão X e deseja migrar para a versão X+1, então como é um escopo mais conhecido e não se tem a grande necessidade de entregar aos poucos se utiliza a gestão de projetos tradicional.

Para finalizar é importante ressaltar que dentro de algumas aulas nessa matéria teremos um foco grande em aprender a gestão de projetos ágeis.

Lembre-se, quando se faz um projeto para uma ponte se utiliza a gestão de projeto tradicional, por ser um escopo conhecido e se espera não ter nenhuma mudança do escopo após entregar o projeto, porém quando se faz um projeto de gestão de desenvolvimento de sistemas se sabe que está sendo desenvolvido algo que durante o desenvolvimento terão mudanças, novos requisitos e até mesmo cancelar alguns requisitos que não são mais válidos, ou seja, se faz necessário a gestão ágil.

HandsOn – Vamos aprender gestão de projeto ágil

Alguns métodos e ferramentas surgiram como uma alternativa para atender demandas de clientes e projetos de forma:

- Dinâmica
- Flexível
- Aumento de produtividade
- Planejamento com todos da equipe e não somente os gestores.

Na época (metade dos anos 90) o XP (Extreme Programming) era um desses métodos e eram conhecidos como métodos leves.

QUATRO áreas de domínio da agilidade

Negócio

Produtos
ROI e Priorização
Estimativas
Metas
Releases
Contratos

Cultural

Melhoria contínua
Motivação
Autonomia e Propósito
Quebra de paradigmas
Interdisciplinaridade
Liderança

Técnico

Qualidade
Automação
Ferramentas
Padrões
Maestria

Organizacional

Métodos
Times
Fluxo de trabalho
Ciclo desenvolvimento
Processos
Frequência de entrega

QUATRO valores do ágil

FIAP



Doze princípios do ágil

- 01** SATISFAÇA O CONSUMIDOR


- 02** ACEITE BEM AS MUDANÇAS


- 03** ENTREGAS FREQUENTES


- 04** TRABALHE EM CONJUNTO


- 05** CONFIE E APOIE


- 06** CONVERSAS FACE A FACE


- 07** SOFTWARES FUNCIONANDO


- 08** DESENV. SUSTENTÁVEL


- 09** ATENÇÃO CONTÍNUA


- 10** MANTENHA A SIMPLICIDADE


- 11** TIMES AUTO-ORGANIZADOS


- 12** REFLETIR E AJUSTAR



VOLATILITY

(Volatilidade)



UNCERTAINTY

(Incerteza)



COMPLEXITY

(Complexidade)



AMBIGUITY

(Ambiguidade)



SOLUÇÃO ÁGIL



VISION

(Visão)



UNDERSTANDING

(Entendimento)



CLARITY

(Clareza)



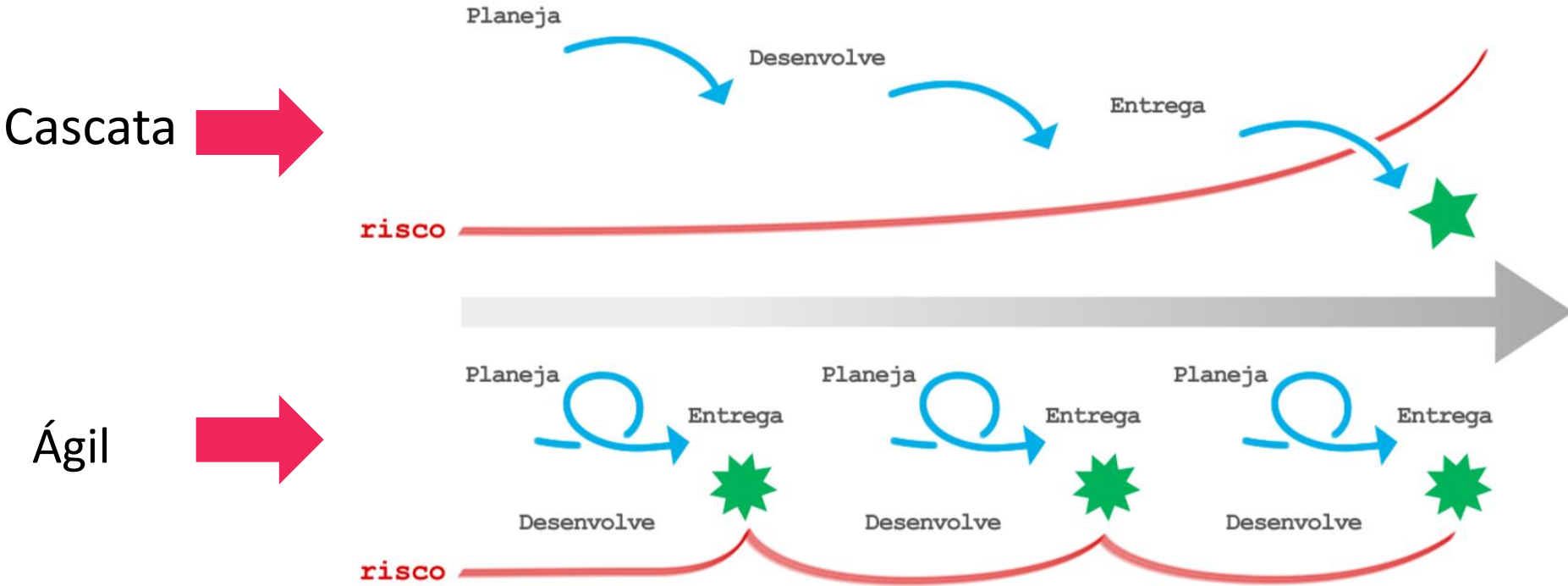
AGILITY

(Agilidade)



Desenvolvimento de software em cascata X ágil

FIAP





Agilidade



Múltiplas entregas



Participação no projeto



Customização do produto



- Organização de fluxo;
- Agilidade no processo;
- Transparência, visibilidade

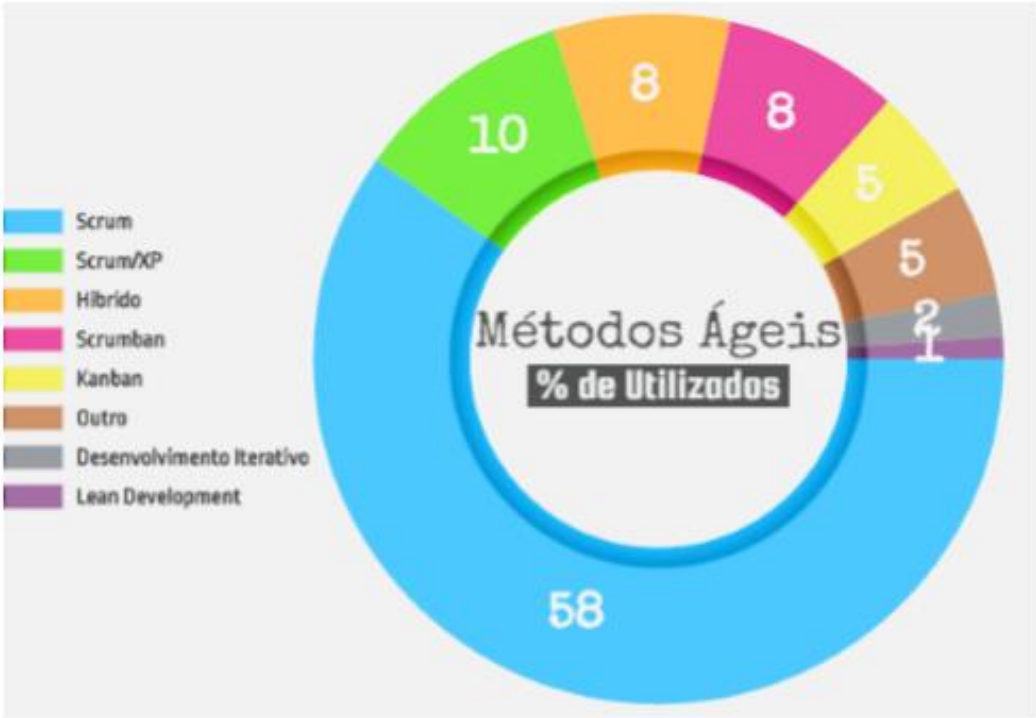
- ▮ Gestão dinâmica de projetos;
- ▮ Trabalho em equipe;
- ▮ Entregas iterativas;
- ▮ Visibilidade de riscos

Demais Frameworks Ágeis:

- XP;
- LEAN;
- FDD;
- Híbridos

Frameworks ágeis – Qual utilizar?

1. SCRUM	58%
2. SCRUM/XP	10%
3. SCRUMBAN	8%
4. KANBAN	5%
5. LEAN DEVELOPMENT	1%
6. HÍBRIDOS	8%
7. OUTROS	10%

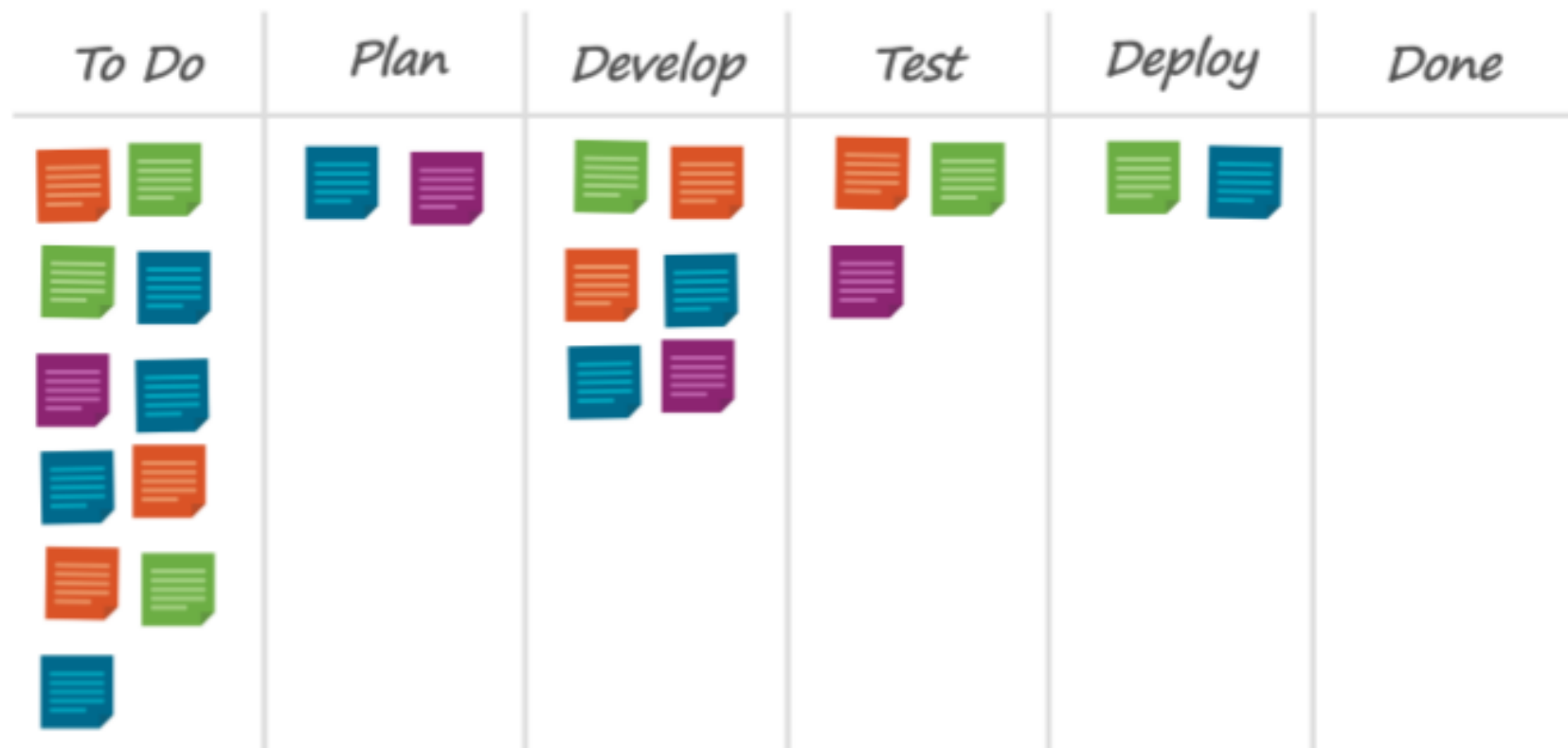


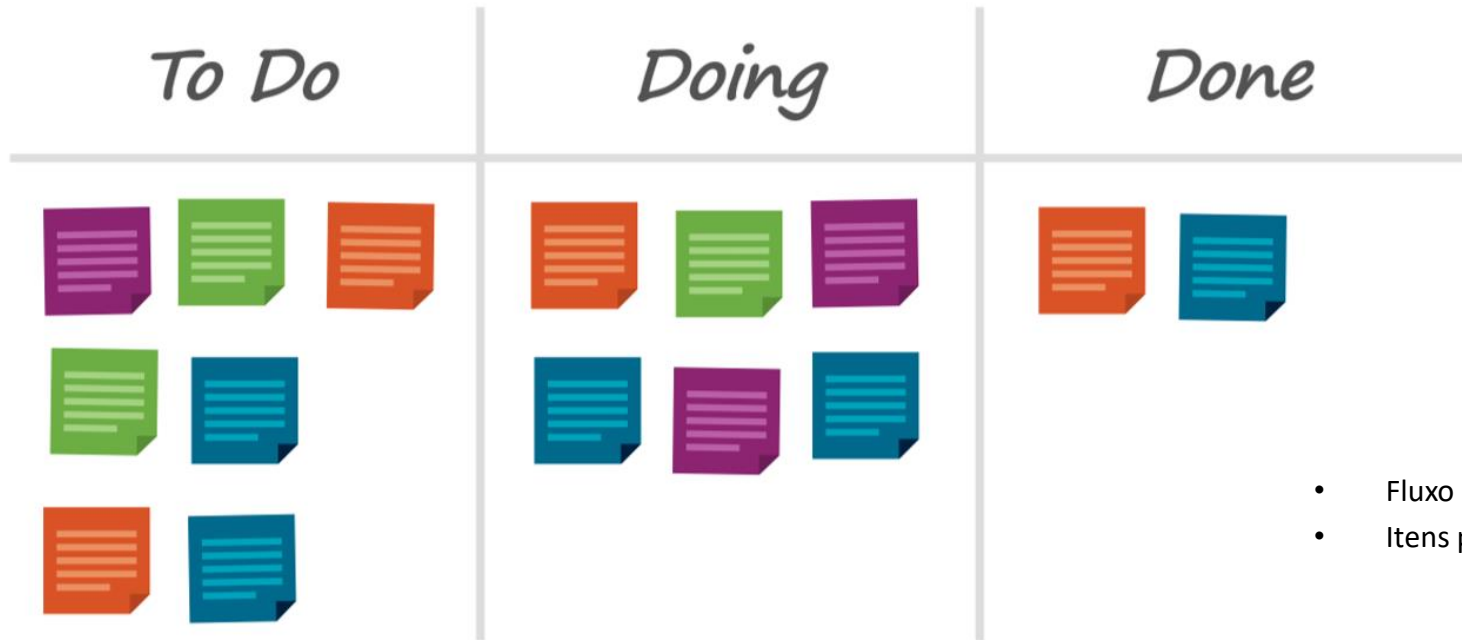
Fonte: <http://www.metodoagil.com>

Frameworks combinados

FIAP

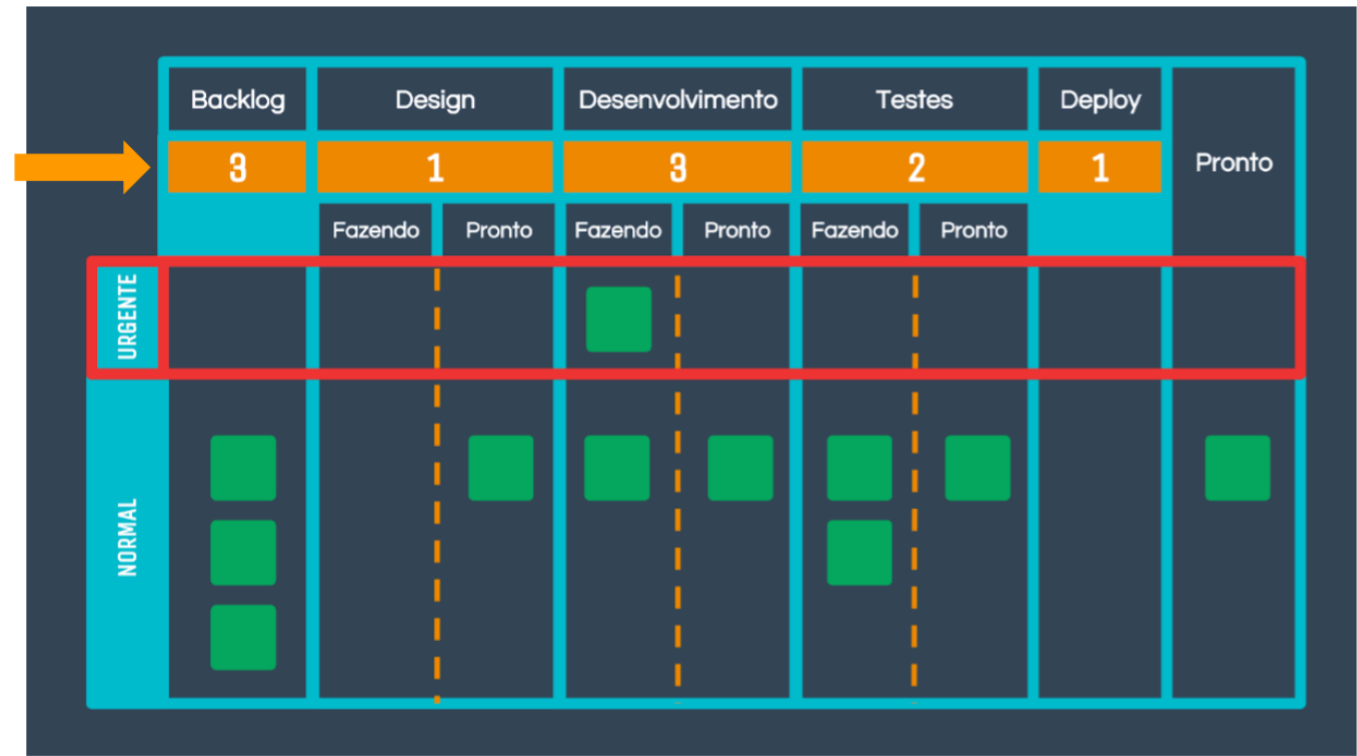
Os Frameworks Ágeis são adaptáveis e muitas vezes são combinados entre eles: O Kanban foca mais no acompanhamento visual dos processos e o Scrum no gerenciamento do projeto, por isso a junção desses dois é muito utilizada.



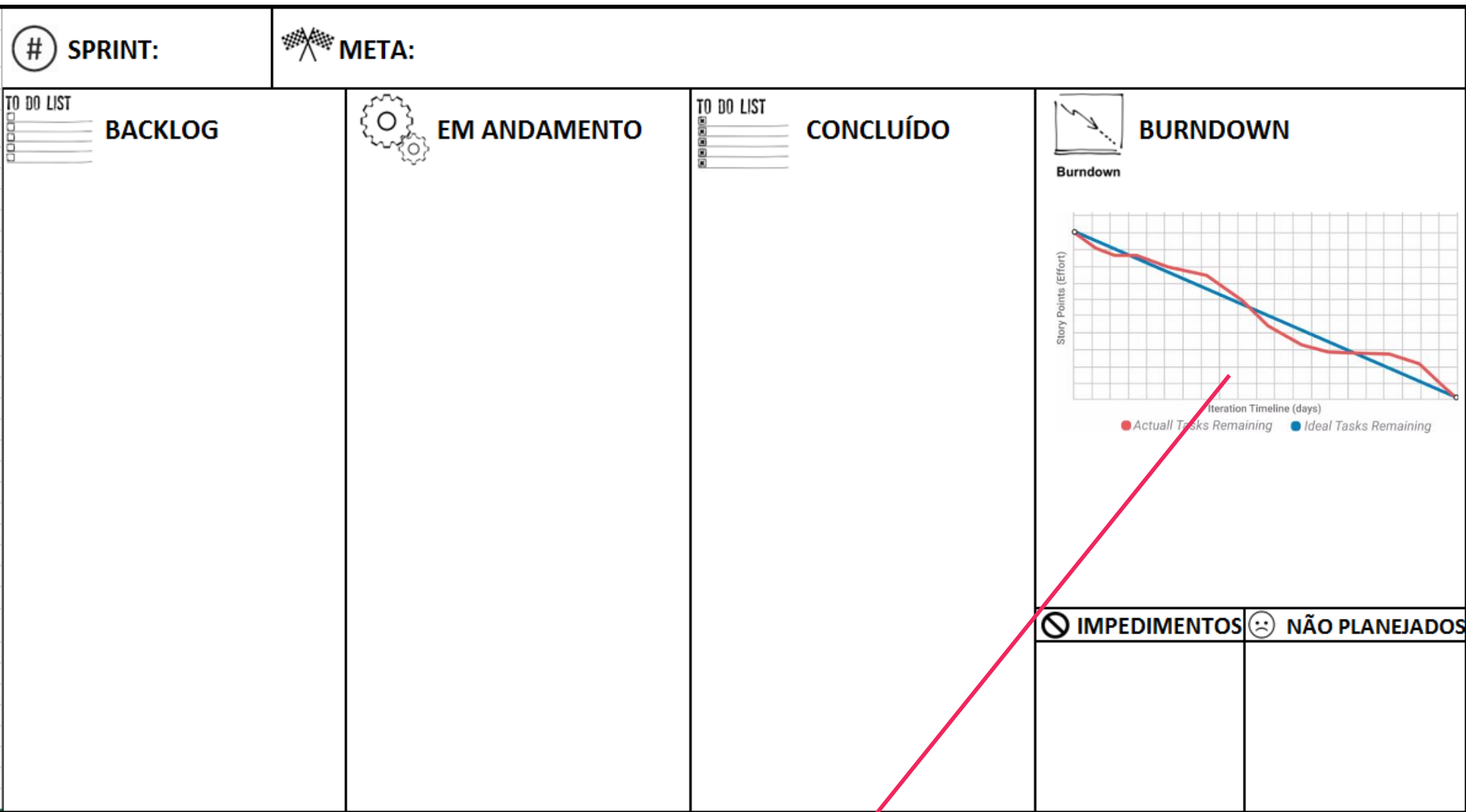


- Fluxo da esquerda pra direita;
- Itens priorizados no topo

Kanban board



- Controle de fluxo
- Identificação de gargalo
- Limite de demandas
- Evitar sobrecarga



É um gráfico de indicador de desempenho para saber se as entregas estão como o planejado.



Pilares do Scrum



TRANSPARÊNCIA



INSPEÇÃO



ADAPTAÇÃO

Pilares do Scrum

Transparência

Todo trabalho deve ser claramente definido e conhecido por todas as partes envolvidas no projeto.



TRANSPARÊNCIA

Inspeção

Todo trabalho deve ser inspecionado com a frequência necessária para garantir a qualidade na primeira tentativa.



INSPEÇÃO

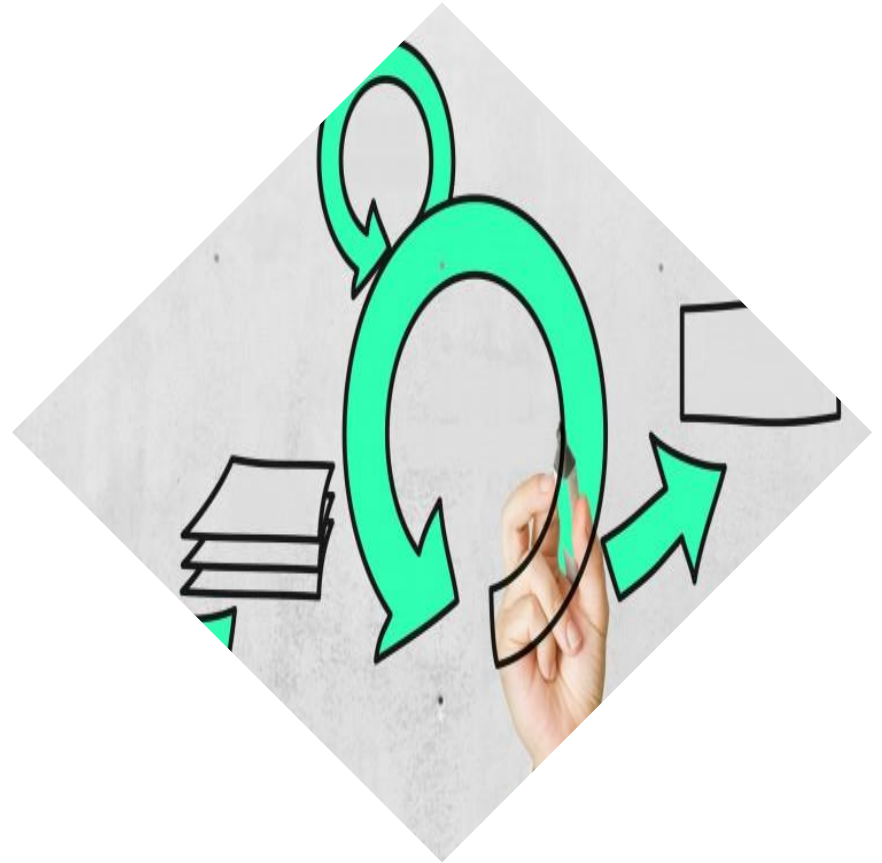
Adaptação

Significa a capacidade de adaptar o projeto à necessidade de negócio o mais rápido possível para minimizar danos futuro.



Adaptação

- Papéis e Responsabilidades
- Artefatos
- Eventos



SCRUM MASTER

É responsável por garantir que o Scrum seja entendido e aplicado, garantindo as condições necessárias para o andamento das atividades do time de desenvolvimento.

- Encontra técnicas para o gerenciamento efetivo do Backlog do Produto;
- Ensina o Time Scrum a criar itens de Backlog do Produto de forma clara e concisa;
- Facilita os eventos Scrum conforme exigidos ou necessários;
- Treina o Time de Desenvolvimento em autogerenciamento e interdisciplinaridade;
- Lidera e treina a organização na adoção do Scrum.

Questão de gestão issues/problemas/questões

Uma equipe ágil com membros de diferentes países está tendo dificuldades para resolver algumas questões. Isso está fazendo com que o projeto atrase.

O que o gerente de projeto deve fazer para resolver isso?

- A) Falar com o departamento de RH sobre o que pode ser feito em relação a esse problema
- B) Implementar novos métodos e tecnologias de comunicação
- C) Reunir-se com o proprietário do produto e informá-lo sobre o problema para que ele possa ajustar seu nível de cobrança em relação ao time.
- D) Reunir-se com o time, entender quais são os pontos em discussão e decidir o que deve ser feito com base em sua experiência e senioridade.

Resposta: B

Product Owner

O dono do produto é responsável pela visão de negócio, fazer a comunicação com as partes interessadas e garantir que a equipe trabalhe no que é mais valioso e de maior prioridade, através do gerenciamento do Backlog do Produto que inclui:

- Expressar claramente os itens do Backlog do Produto;
- Ordenar os itens do Backlog do Produto para alcançar melhor as metas e missões;
- Garantir o valor do trabalho realizado pelo Time de Desenvolvimento;
- Garantir que o Backlog do Produto seja visível, transparente e claro para todos;
- Garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do Backlog do Produto no nível necessário.

Papéis e responsabilidades – Product owner

Questão de certificação PSM-I



Um product owner quer conselhos do Scrum Master sobre como estimar o trabalho no Scrum. Qual destas é a diretriz que um Scrum Master deve dar?

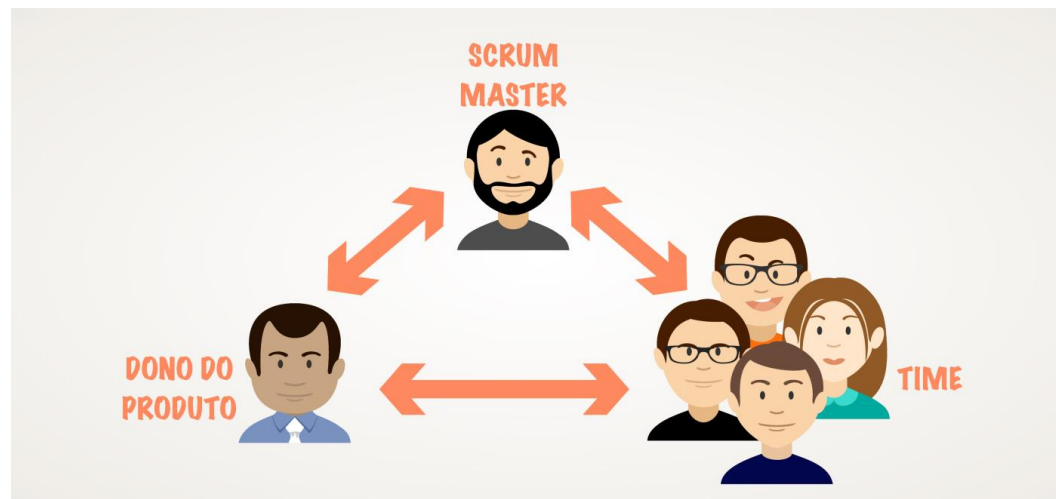
- A) As estimativas são feitas pelo Product Owner, mas devem ser verificadas com a equipe de desenvolvimento
- B) Scrum proíbe fazer estimativas
- C) As estimativas são feitas pela equipe de desenvolvimento
- D) As equipes devem ser em unidades relativas
- E) Os itens do Backlog do produto devem ser estimados em pontos de história

Resposta: C

Por mais que o Scrum Master tenha estudo da metodologia ágil e apoia o Product Owner, deve direcionar esse tipo de tarefa para a equipe de desenvolvimento, que é responsável por essa tarefa.

Tamanho do time Scrum

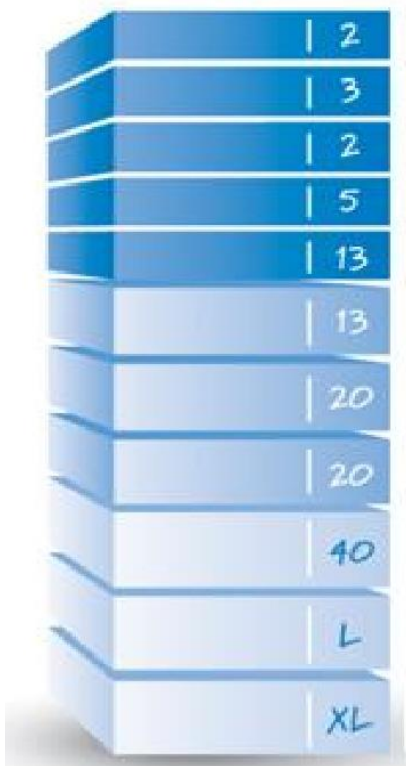
O tamanho máximo recomendado são nove na equipe de desenvolvimento, um Product Owner e um Scrum Master.



O time de desenvolvimento

Consiste de profissionais que realizam o trabalho de entregar uma versão usável que potencialmente incrementa o produto “Pronto” ao final de cada Sprint.

- Eles são auto-organizados, isto é, ninguém diz ao Time de Desenvolvimento como transformar o Backlog do Produto em incrementos de funcionalidades potencialmente utilizáveis;
- O Scrum não reconhece títulos para os integrantes do Time de Desenvolvimento que não seja o Desenvolvedor;
- Times de Desenvolvimento não contém sub-times dedicados a domínios específicos de conhecimento, tais como teste ou análise de negócios.



Product backlog

É uma lista ordenada de tudo que deve ser necessário no produto, e é uma origem única dos requisitos para qualquer mudança a ser feita no produto.

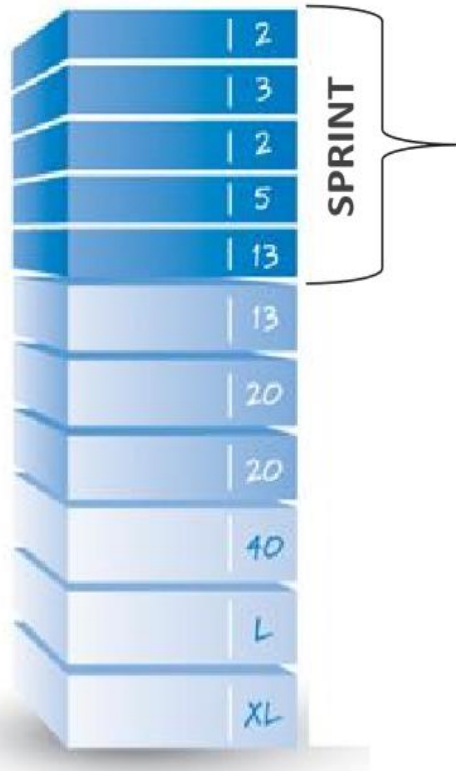
- O Product Owner é responsável pelo Backlog do Produto, incluindo seu conteúdo, disponibilidade e ordenação;
- Lista todas as características, funções, requisitos, melhorias e correções que formam as mudanças que devem ser feitas no produto nas futuras versões;
- Os itens mais relevantes são priorizados e detalhados em demandas que ficam no topo da pilha.
- **Product backlog também é conhecido como conjunto de histórias.**

A empresa NewTech está desenvolvendo um novo software. O patrocinador informou ao gerente do projeto de desenvolvimento desse software que o produto precisa ser entregue aos clientes em oito meses. O gerente de projeto alerta o patrocinador que o tempo estimado originalmente é de 36 meses para a conclusão.

O que o gerente de projeto deve fazer nesta situação?

- A) Mude o projeto para um método ágil para garantir que o backlog do produto não mude
- B) Mude o projeto para métodos ágeis e utilize uma abordagem de mínimo produto viável
- C) Mude o projeto para um método híbrido e garanta que a equipe entenda a restrição prazo
- D) Utilize a técnica do fast tracking (uma técnica de compressão de cronograma) para concluir o projeto mais cedo

Resposta: B



SPRINT BACKLOG

É um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint, juntamente com o plano para entregar o incremento do produto e atingir o objetivo da Sprint.

O Backlog da Sprint é a previsão do Time de Desenvolvimento sobre qual funcionalidade estará no próximo incremento e sobre o trabalho necessário para entregar essa funcionalidade em um incremento “Pronto”.

- Os itens priorizados são planejados e integrados à uma Sprint (ciclo dentro do qual um conjunto de atividades devem ser executadas);
- Ao final de cada Sprint, temos um incremento do produto, ou projeto, assim entregando valor ao cliente.

Definição de pronto

FIAP

A definição de pronto é conhecido como DOD ou em inglês Defenition Of Done.

Em cada projeto o DOD tem uma definição, quem cria essa definição é o time do Scrum, em um esforço colaborativo onde o resultado é o denominador comum das definições de Pronto apropriado para o produto (Essa é uma definição que está em uma resposta nas perguntas que pode ter na certificação PSM I).

Definição de pronto - Exemplos



- Código refatorado.
- Código dentro dos padrões de codificação (se existir).
- Código revisado ou feito em par.
- Código integrado no sistema de controle de versão.
- Passando nos testes unitários.
- Passando nos testes de aceitação.
- Passando nos testes exploratórios.
- Passando nos testes de carga (quando aplicável, utilizando ferramentas como JMeter, por exemplo).
- Integrado ao sistema XPTO.
- Manual do Usuário atualizado.
- Nenhum defeito conhecido pendente.

Fonte: https://www.trt9.jus.br/pds/Scrum/guidances/concepts/definition_of_done_B24C5541.html

1-2

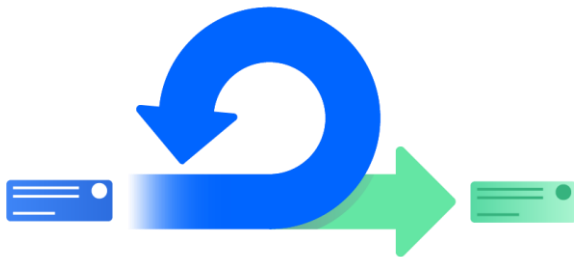
SEMANAS
NO MÁXIMO

1 - SPRINT

É a divisão do projeto em etapas, possuindo um tempo de duração definido de uma semana, duas semanas ou NO MÁXIMO um mês, durante o qual uma versão incremental potencialmente utilizável do produto é criado.

Durante a Sprint:

- Não são feitas mudanças que possam por em perigo o objetivo da Sprint;
- As metas de qualidade não diminuem;
- O escopo pode ser clarificado e renegociado entre o Product Owner e o Time de Desenvolvimento.



8

HORAS

Sprint de um mês de duração

2 - SPRINT PLANNING

É a reunião do Scrum, onde acontece o planejamento de uma Sprint. Estão presentes o Product Owner, o Scrum Master e o Time de desenvolvimento.

O Planejamento do Sprint responde às seguintes perguntas:

- O que pode ser entregue no incremento resultante do próximo Sprint?
- Como o trabalho necessário para entregar o incremento será realizado?



Obs.:

- Sprint de 4 semanas: 8 horas de planning;
- Sprint de 3 semanas: 6 horas de planning;
- Sprint de 2 semanas: 4 horas de planning;
- Sprint de 1 semana: 2 horas de planning;

Histórias	Propriedade	Tamanho	Soma	
Eu, responsável pela equipe de cadastro, preciso que inclua o campo complemento na tela de cadastro do cliente	3	2	20	Release 3
Eu, responsável pela equipe de cadastro, preciso de um relatório da quantidade de clientes ativos	3	8		
Eu, responsável pela parte fiscal, preciso que inclua um campo com o CEP do cliente na nota fiscal	3	3		
Eu, responsável pela equipe de cadastro, preciso da tela de cadastro de fornecedores com os cinco campos principais	3	7		

15

MINUTOS
por dia

3 - DAILY MEETING

É a reunião de alinhamento diário para que o Time possa sincronizar as atividades. A reunião deve ter no máximo 15 minutos e deve ser feita em pé.

Durante a reunião os membros do Time de Desenvolvimento esclarecem:

- O que eu fiz ontem?
- O que eu farei hoje?
- Existe algum obstáculo?

Esta é uma reunião chave para inspeção e adaptação.



15

MINUTOS
por dia

3 - DAILY MEETING – Na prática

Convido os alunos abaixo, para fazer uma prática, utilizando a daily:

X

Y

Z

W



Ferramenta de controle para as atividades do backlog da sprint

FIAP

The image shows a web browser window with the URL <https://kanbanflow.com>. The page features a dark blue header with the KanbanFlow logo and navigation links for LOGIN and SIGN UP. A modal window titled "Sign up for FREE" is open, containing the following fields and elements:

- FULL NAME:** A text input field containing "Rafael Martins Ronqui".
- EMAIL:** A text input field containing "profraphael.ronqui@fiap.com.br".
- PASSWORD:** A password input field with masked characters ".....".
- Agreement:** A checked checkbox followed by the text "I agree to the [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#)".
- CREATE ACCOUNT:** A large green button.
- Footer:** A link that says "Already have an account? [Login](#)".

Red arrows and circles with numbers 1 through 4 indicate the sequence of steps for signing up:

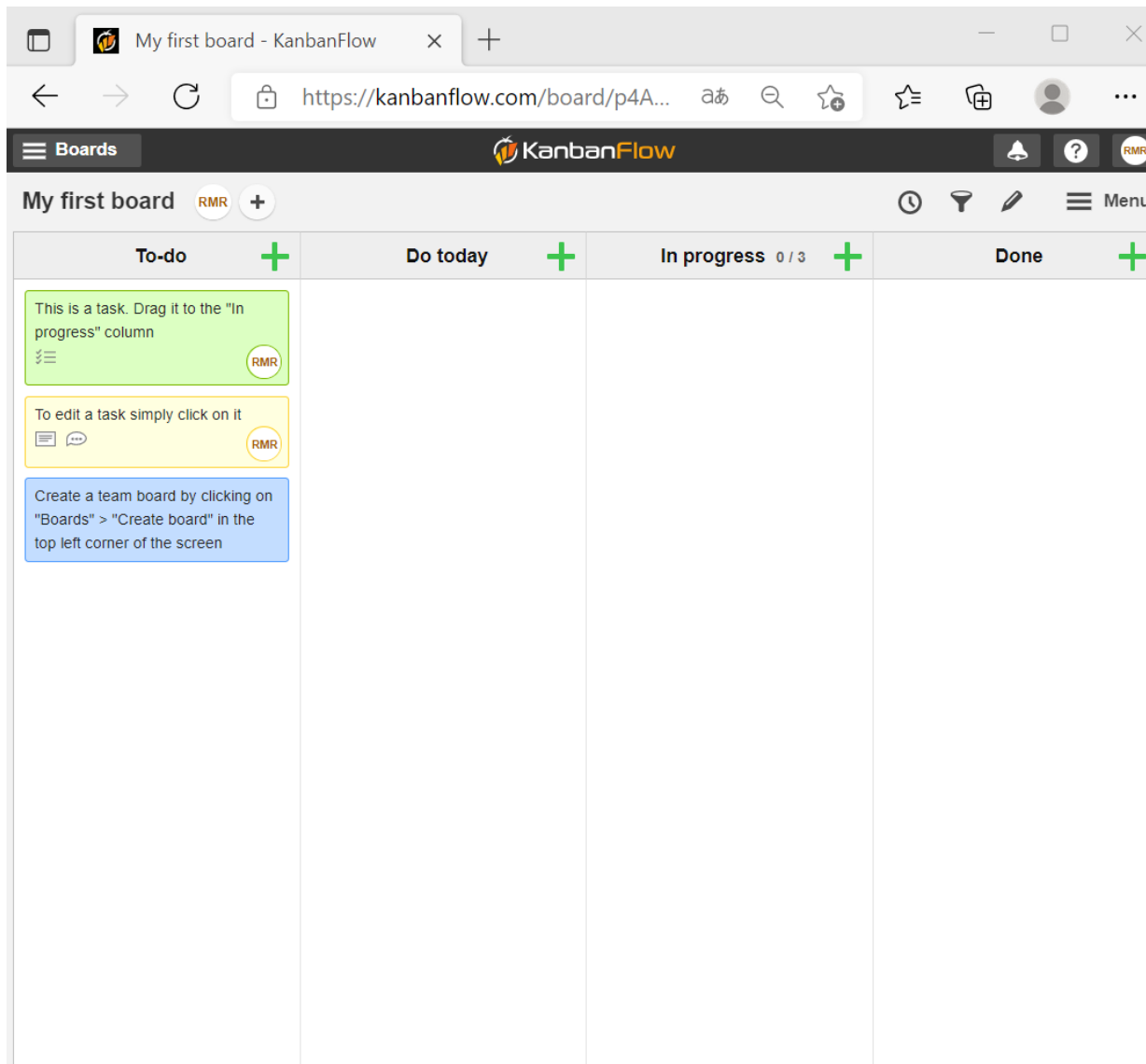
1. Points to the SIGN UP button in the top right corner.
2. Points to the FULL NAME input field.
3. Points to the CREATE ACCOUNT button.
4. Points to the EMAIL input field.

Na próxima etapa irá abrir uma tela pedindo um código que foi enviado para o seu e-mail, abra o seu e-mail, copie o código e cole nessa tela, após irá abrir a página que está no próximo slide.

4

Ferramenta de controle para as atividades do backlog da sprint

FIAP



5

Com essa tela aberta, agora na aula iremos aprender a utilizar e incorporar na gestão do backlog da sprint.

8

HORAS

Sprint de um mês de duração

4 - SPRINT REVIEW

Ao final de cada sprint, o time de desenvolvimento realiza uma reunião de revisão, com todos os membros ligados ao projeto, para compartilhar o que foi desenvolvido, o que não foi desenvolvido e dificuldades encontradas no período.

O resultado da Reunião de Revisão da Sprint é um Backlog do Produto revisado que define o provável Backlog do Produto para a próxima Sprint.



3

HORAS

Sprint de um mês de duração

5 - SPRINT RETROSPECTIVE

A Retrospectiva da Sprint é uma oportunidade para o Time Scrum fazer uma avaliação de tudo o que aconteceu, como lições aprendidas, o que não deu certo, dificuldades, o que pode ser melhorado.

A retrospectiva tem como principal objetivo analisar e coletar feedbacks para potencializar o projeto.

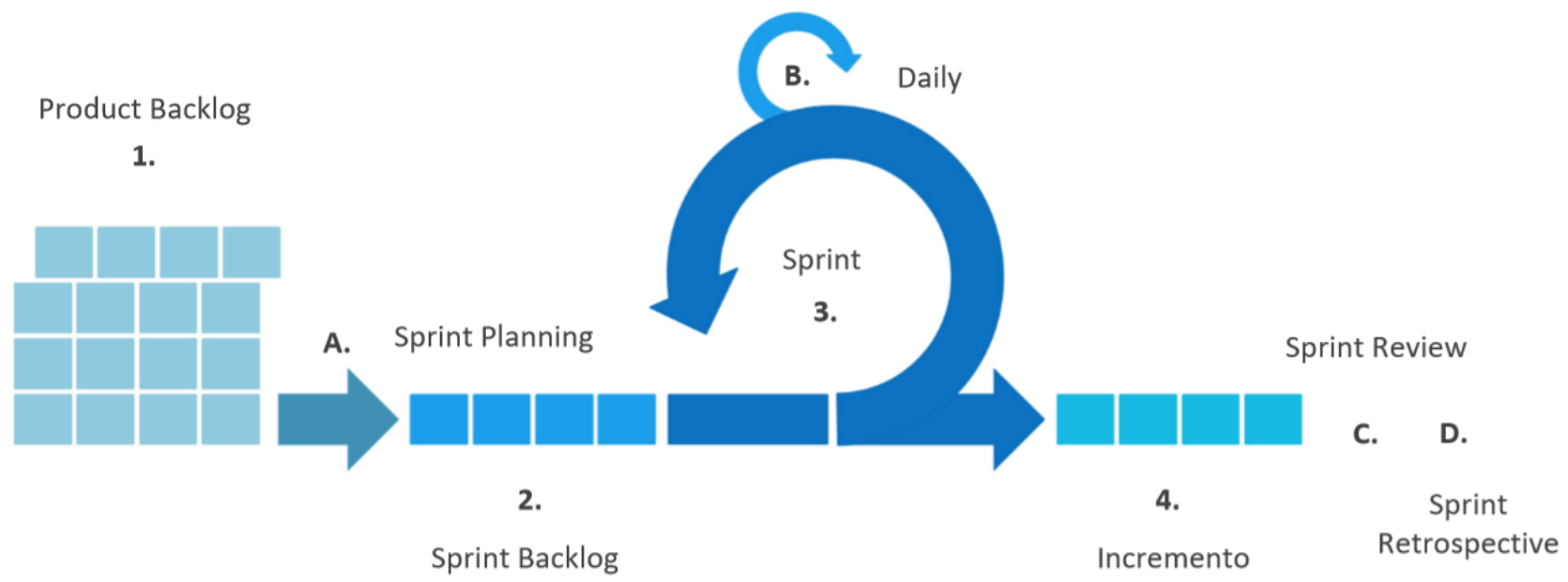
- Sugestões de melhoria do processo
- Discutir pontos negativos e melhorias
- Sinalizar pontos que devem ser mantidos

Este é o momento do membro de corrigir algum problema interno da equipe e novamente motivar os membros.

Perguntas para se fazer durante essa reunião:

- O que foi bom durante a sprint?
- O que foi ruim durante a sprint?
- O que nós devemos melhorar para a próxima sprint?





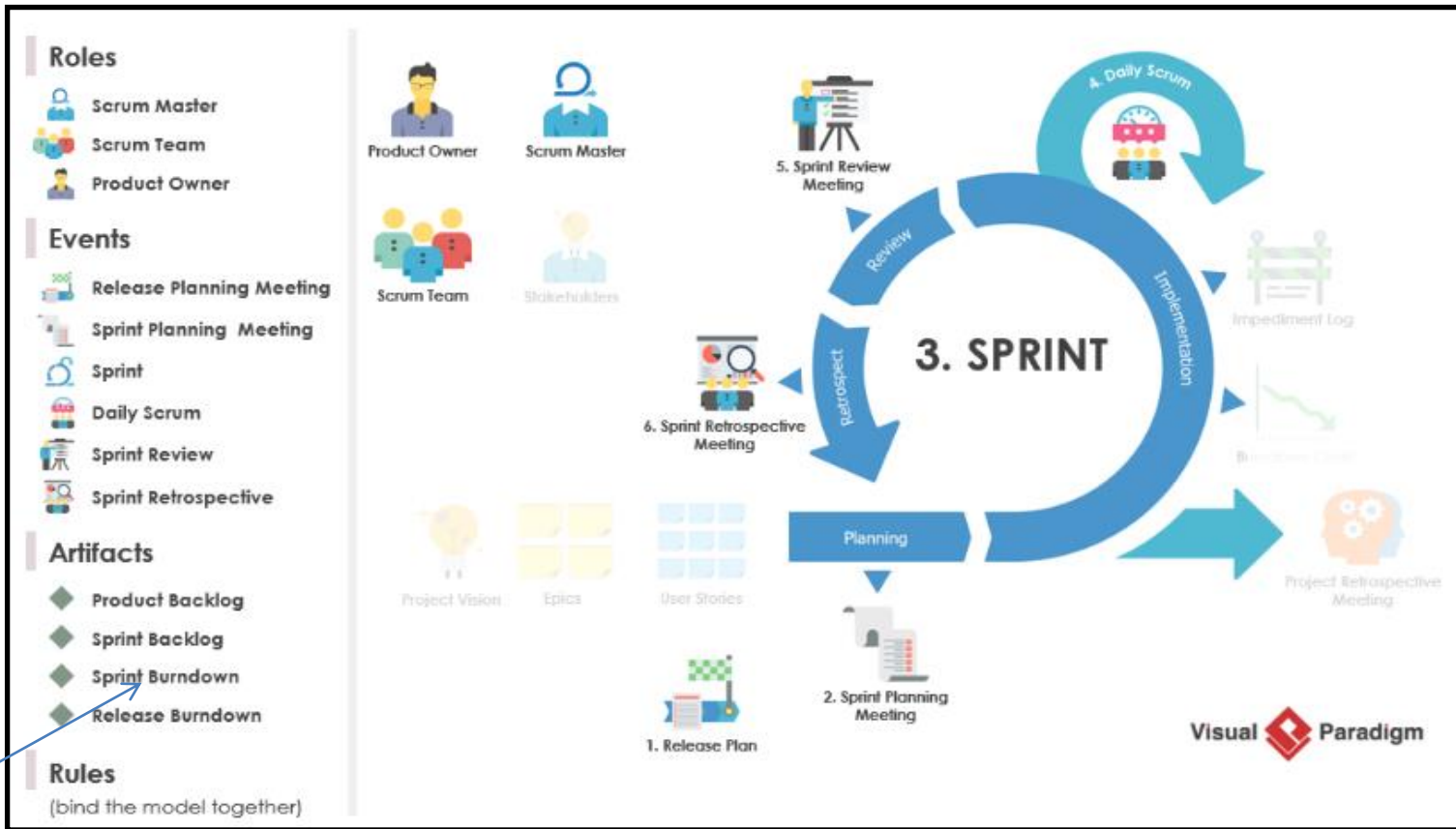
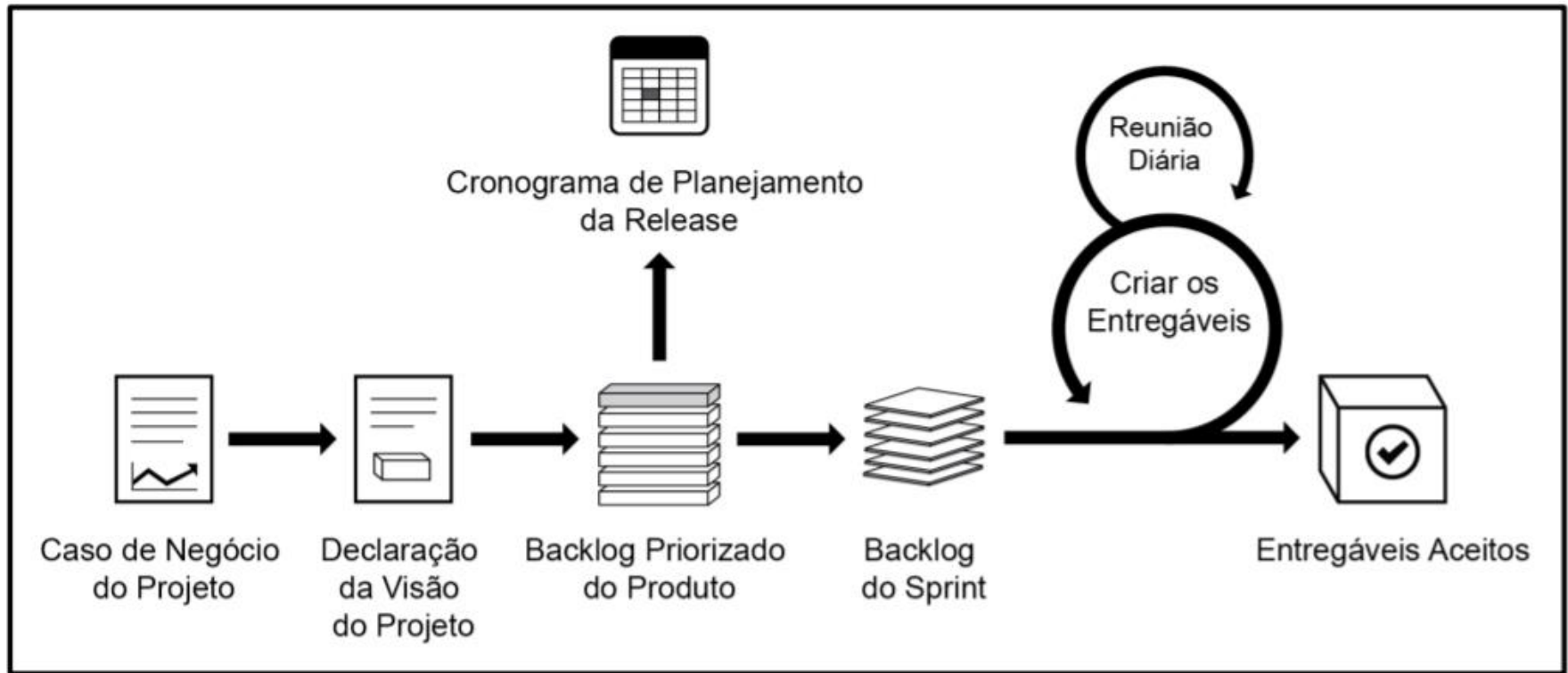


Gráfico de Burndown - Demonstra a performance da equipe, comparando o planejado com o que foi entregue. As ações são geradas, se necessário. O Burndown está sendo utilizado no PMBOK 6ª edição.

Fluxo do Scrum para um sprint segundo o Guia SBOK



Fonte: Guia SBOK – Fluxo do Scrum para um Sprint

Essa imagem representa um fluxo geral do Scrum.

Questão para a certificação PMP com relação a ágil



Um membro da equipe está tendo dificuldades com parte do trabalho em um projeto ágil de desenvolvimento de software. O gerente do projeto faz algumas pesquisas e descobre que isso se deve à falta de conhecimento do membro da equipe.

O que o gerente de projeto deve fazer nesta situação?

- A) Reunir-se com a equipe do projeto e pedir que eles encontrem uma solução para resolver o problema
- B) Instruir o membro da equipe sobre como corrigir o problema
- C) Substituir o membro da equipe por alguém com o conhecimento correto
- D) Realocar o membro da equipe a outra parte do projeto

Resposta: A

Pois as equipes não tem um gerente, então elas tem que se reunir e resolver.

Questão 2 para a certificação PMP com relação a ágil



Uma organização está mudando de métodos tradicionais para métodos ágeis. A equipe está tendo dificuldades em atribuir trabalho aos membros do time.

O que o gerente de projeto deve fazer nesta situação?

- A) Revisar o plano de gerenciamento de recursos
- B) Contratar um consultor externo para atribuir trabalho a cada membro
- C) Educar a equipe sobre métodos ágeis
- D) Atribuir o trabalho a cada membro com base em seu conjunto de habilidades e competências

Resposta: C

Projeto: Churras no natal (utilizando Scrum)

Passos essenciais:

- Definir equipe;
- Escolher o **Product Owner** (responsável pela visão do que será entregue no projeto);
- Escolher o **Scrum Master** (quem irá orientar a equipe);
- Elaborar o **Product Backlog** (lista geral de tudo que precisa ser feito para chegar ao objetivo final);
- Realizar **Sprint Planning** (definir quais tarefas serão concluídas);
- Montar **Kanban** para organizar as tarefas;
- Realizar **Daily**;
- Realizar **Sprint Review** (apresentar a evolução);
- Realizar **Sprint Retrospective** (avaliação de tudo o que aconteceu).

Certificação: SCRUM FUNDAMENTALS


É **grátis**, recomendo estudar e conseguir primeiro essa, pois foca nos fundamentos do Scrum e não no todo, com foco nos motivos da existência do framework Scrum e alguns fundamentos básicos, como por exemplo, quantos papéis temos na equipe Scrum.


Para fazer é necessário ler o SBOK Guide, definido pela SCRUMstudy como “A Guide to the Scrum Body of Knowledge”, ou “Um Guia para o Corpo de Conhecimento do Scrum”.


São 40 perguntas em português e tem 60 minutos para realização.


Após a conclusão e alcance da nota suficiente para emissão do certificado, nos próximos slides mostra como fazer o download do certificado.


SCRUM FUNDAMENTALS


 Caixa de entrada 872


 Com estrela


 Adiados


 Importante


 Enviados


 Rascunhos 60


 **Categorias**

 Análise Prog - Senne


 CEU

 Desen Soft II

 Estrutura de dados



[Fazer login](#)


Targeting success

Congratulations! You have passed the Scrum Fundamentals Certified Exam.

[Download Certificate](#)


To download the certificate, please follow the below steps:

1. [Login](#) to the online portal.
2. Go to 'View My Certificates' section
3. Click the download link against the certification you passed.


Chapterwise Proficiency Details

Chapter Name	Proficiency
1. Introduction to Scrum	Proficient
2. Principles	Proficient

[Submit Feedback](#) Your feedback is important to us. Please share your overall experience of our course.

 [Share your success](#)

SCRUM FUNDAMENTALS



Targeting success

Mobile Apps

Home

My Exams

View My Certificates

RCU-Claims

FAQs

Support Center

Course Overview / View My Certificates

View My Certificates

Certification Name	Exam Date Time (UTC)	Exam Date Time (Local)	Result	Certificate
Scrum Fundamentals Certified	Dec 21, 2018 06:30 PM	Dec 22, 2018 12:00 AM	Passed	676293

To change your scheduled exam time, please [click here](#).

SCRUM FUNDAMENTALS

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://online.vmedu.com/Courses/Download-Certificate>. The VMedu logo is in the top left, and the user's name 'Rafael Martins Ronqui' with ID '926248' is in the top right. A left sidebar contains navigation links: Mobile Apps, Home, My Exams, View My Certificates (highlighted), RCU-Claims, FAQs, and Support Center. The main content area is divided into two numbered steps:

- 1 Download the e-copy of the certificate**
This step includes three buttons: 'Download as PDF', 'Download as Image', and 'Copy Certificate URL'.
- 2 Add to LinkedIn Profile**
This step provides instructions on adding the certificate to a LinkedIn profile. It includes the following details:
 - Certification Name:** Scrum Fundamentals Certified
 - Certification authority:** SCRUMstudy
 - License Number:** 676293
 - Valid From:** Dec 21, 2018
 - Valid Till:** Dec 21, 2021A green 'Add to LinkedIn' button is located at the bottom of this section.



AGILE SCRUM FOUNDATION – ASF - EXIN

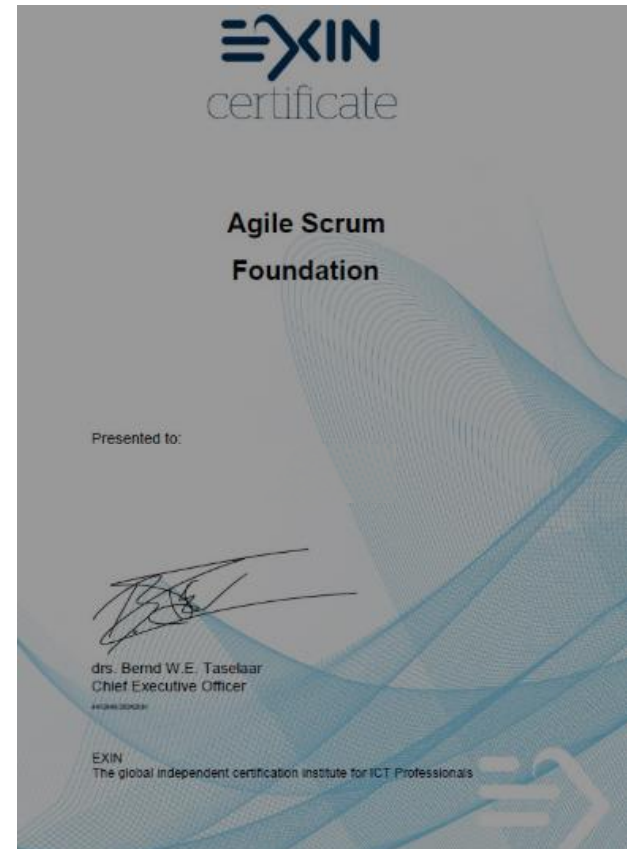
Recomendo, pois é totalmente baseado no Scrum Guide.

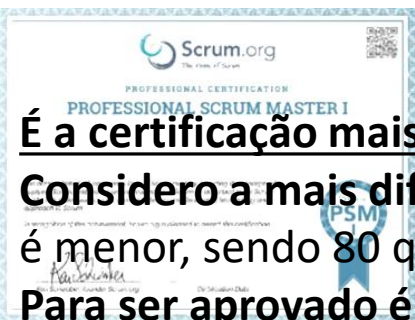
A prova é em português, tem nível médio e é mais barata, quando comparado com as outras.

Precisa acertar 26 (65%) de 40 questões.

O valor do teste, em dólares, é de US\$ 155 para a opção de gravar o teste para pós auditoria, ou US\$ 167 para a opção de teste monitorado ao vivo.

Depois de feito o pagamento você terá 10 dias para usar o seu voucher e realizar o teste.





É a certificação mais reconhecida na Scrum.org (mantenedora oficial do Guia do Scrum).

Considero a mais difícil, pois além de ser somente em inglês o tempo médio para cada questão é menor, sendo 80 questões em 60 minutos, numa média de 45 segundos para cada questão.

Para ser aprovado é necessário acertar 85% das questões.

Não há pré-requisitos para tirar a certificação PSM I, não sendo obrigatório fazer cursos ou ter outras certificações, o único pré-requisito é ter o conhecimento necessário e pagar a taxa do teste de certificação.

O valor do teste é de 150 dólares.

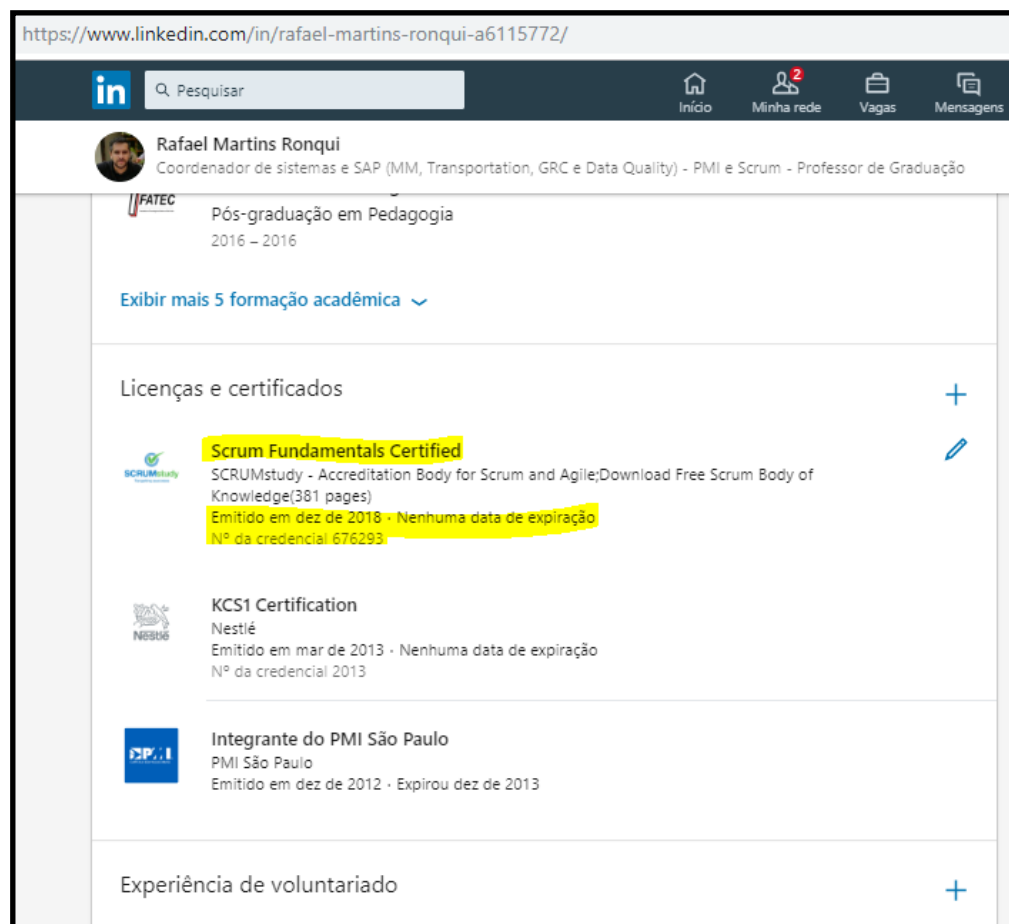
No site <http://fabiocruz.com.br/certificacaoscrum/> você tem dicas de como se preparar para essa certificação.

Para mais detalhes e pagar para fazer a certificação o link é:

https://www.scrum.org/professional-scrum-master-i-certification?gclid=Cj0KCQiA8vSOBhCkARIsAGdp6RQBWeh7j8xvWs6aS1ErbIjWpBc_g9h3xWdoTP8aQIBu9aIziDWeTiwaAvqJEALw_wcB

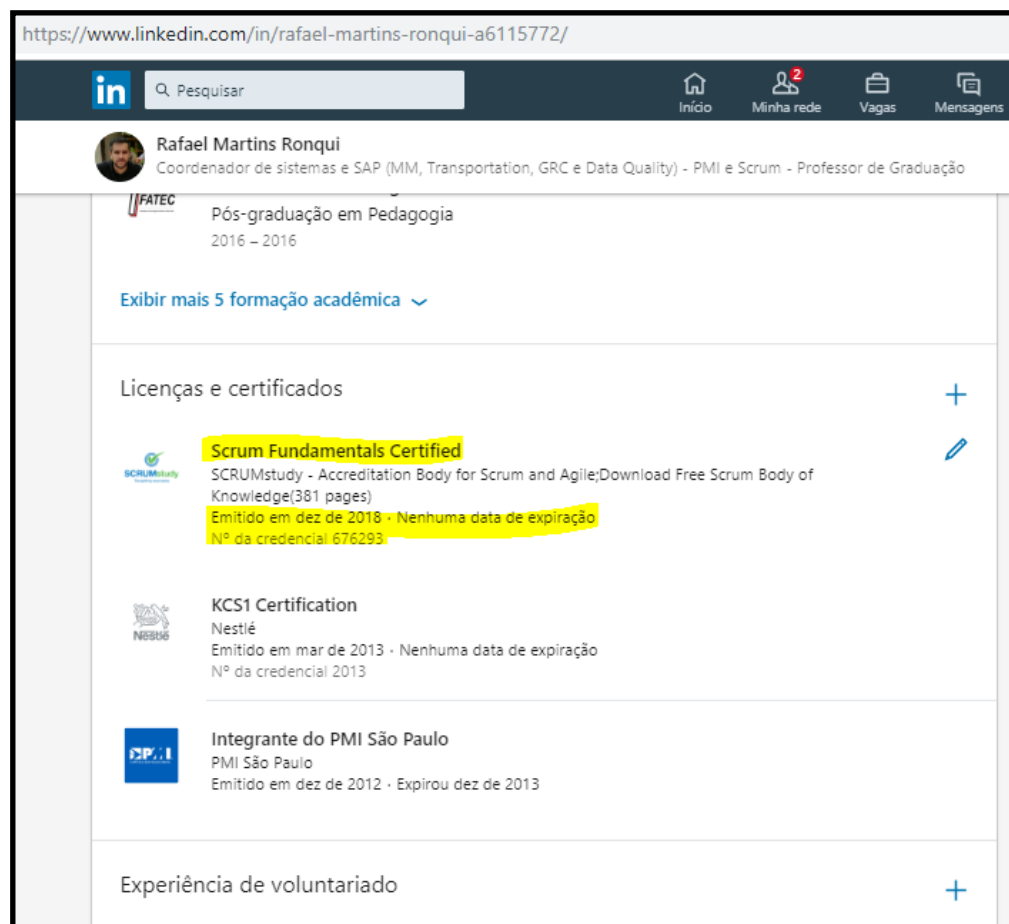
Como atualizar seu currículo e linkedIn com esse conhecimento

Após conseguir uma ou mais certificações, inserir no linkedIn, conforme imagem ao lado.



Como atualizar seu currículo e linkedIn com esse conhecimento

Após conseguir uma ou mais certificações, inserir no linkedIn, conforme imagem ao lado.



- Colocar no currículo que participou de um treinamento de Scrum na FIAP em 2022;
- Inserir as **certificações** que conseguir;
- Colocar que tem conhecimentos no framework Scrum.

← Resumo

#VEMPRAVERITY

Procuramos um Desenvolvedor PHP Full Stack Pleno (ou Júnior com uma boa experiência)

- Conhecimento em frameworks PHP (Symfony ou Laravel)
- Conhecimento em frameworks JS (Angular preferencial, Vue, ou React)
- Conhecimento básico em docker e aws
- Já ter trabalhado com banco de dados relacional (preferencia MySQL)

Conhecimentos gerais:

- Linux
- Git
- Metodologia Ágil
- Integrações REST
- Conhecer sistema de fila (Ex.: RabbitMQ)

Local de trabalho: Chácara Santo Antônio | SP

Benefícios:

- Vale Refeição
- Vale Alimentação
- Vale Transporte
- Assistência Médica e Odontológica
- Seguro de Vida em Grupo
- Parceria com a Gympass e outros convênios em estabelecimentos e instituições de ensino

Me diz, você é essa pessoa?

SALVA

CANDIDATURA SIMPLIFICADA

Descrição da vaga

Empresa de comércio varejista brasileira, responsável por uma grande rede de lojas contrata PMO Jr/Pleno

Local: São Caetano do Sul - SP

Requisitos:

Desenvolver e controlar os cronogramas de projetos, acompanhando o avanço e o impacto de possíveis rupturas;
Desenvolver Ferramentas de controle de atividades e processos;
Auxiliar as áreas envolvidas nos projetos facilitando o fluxo das informações dentro e fora do departamento;
Desenvolvimento dos projetos baseado nas melhores práticas;
Integração e apoio as atividades de Gerenciamento de Projetos;
Experiência com as melhores práticas do PMI;
Conhecimento em metodologias ágeis.

Obs: Candidate-se apenas se você realmente se identificar com a vaga!

← Resumo

Forma sustentável e saudável de acordo com a cultura organizacional;

- Encontrar uma forma de resolver impedimentos em conjunto com o time;
- Auxiliar a comunicação de forma aumentar a transparência entre as áreas.

REQUISITOS:

- Formação Superior completa em áreas como Administração, Engenharia, Sistemas de Informação, Processamento de Dados ou áreas correlatas;
- Experiência com times multidisciplinares;
- Conhecimento em Jira;
- Experiência como Scrum Master, Agile Master ou Agile Coach.

Vem ser Nextel! =)

Localização: Zona Sul - São Paulo

Para todas as posições são consideradas pessoas com deficiência.

← Resumo

Descrição da vaga

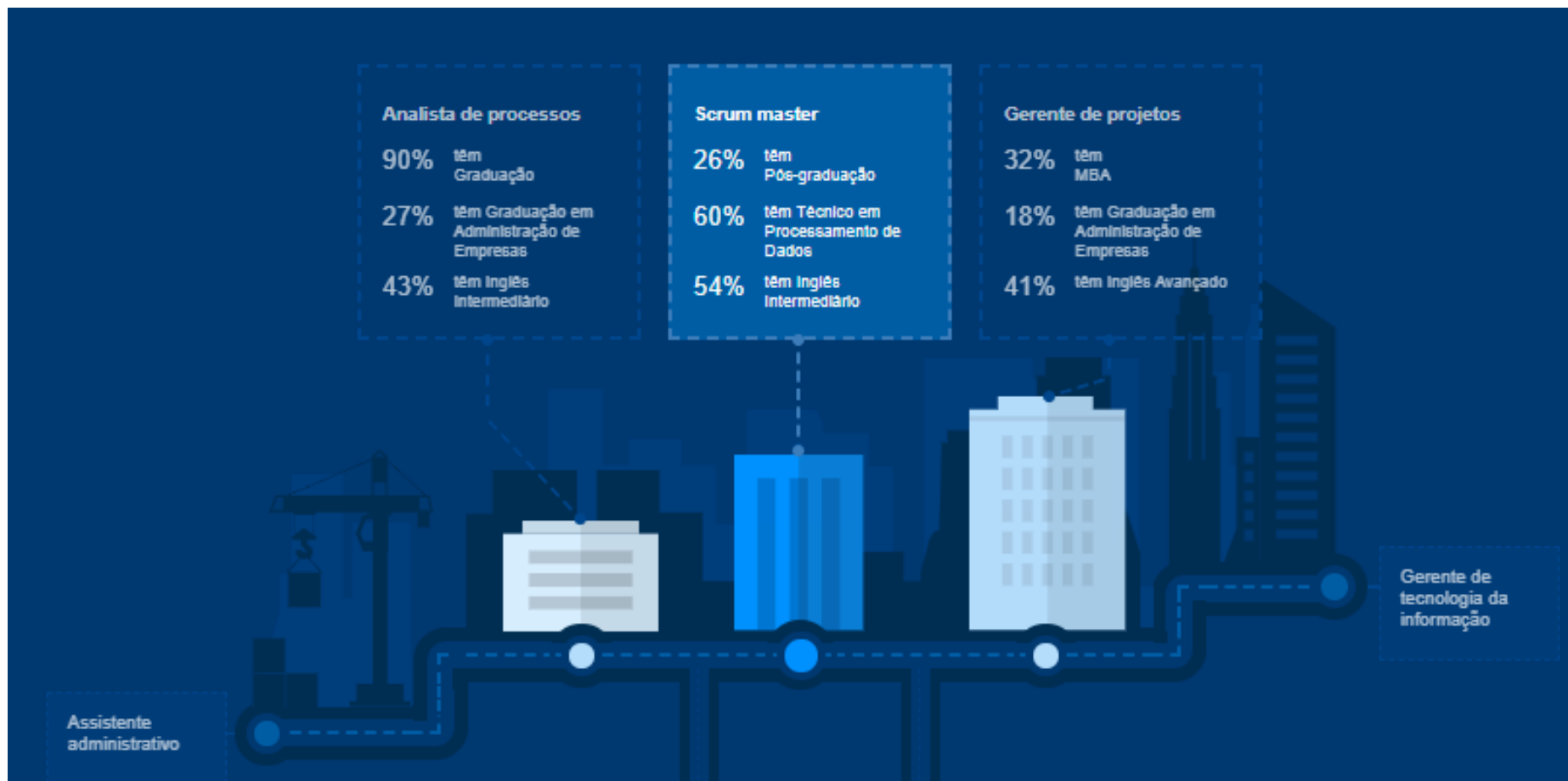
Se você é agilista que deseja trabalhar em um ambiente com desafios diários, buscar muita troca de experiência e trabalhar fortemente a melhoria contínua, a Nextel Digital é uma excelente oportunidade pra você!

ATIVIDADES:

- Apoiar o P.O na interface com o cliente e mindset ágil;
- Suportar o P.O na estimativa, montagem e formalização dos processos de entrega;
- Buscar melhoria contínua, não apenas de seus times mas de si mesmo;
- Gerar os artefatos criados nas retrospectivas e garantir a melhoria contínua do time e dos processos;
- Ajudar o time a atingir maior nível de maturidade de forma sustentável e saudável de acordo com a cultura organizacional;
- Encontrar uma forma de resolver impedimentos em conjunto com o time;
- Auxiliar a comunicação de forma aumentar a transparência entre as áreas.

REQUISITOS:

- Formação Superior completa em áreas como Administração, Engenharia, Sistemas de Informação, Processamento de Dados ou áreas correlatas;



Carreira – SCRUM Master

É o papel dentro do framework Scrum que no momento tem mais vagas no mercado de trabalho.

O *Scrum Master* é o papel que está em *segundo lugar no ranking de líderes de transformações*, ficando atrás apenas da alta gestão das empresas, segundo a pesquisa do “[State of Scrum de 2017-2018](#)”, nessa pesquisa, milhares de empresas foram entrevistadas, o retorno foi que 94% das empresas estão utilizando metodologia ágil, sendo que na maioria, mesmo sendo outro tipo de metodologia ágil, informam a referência do Scrum.

Carreira – SCRUM Master



Carreira – Product Owner (PO)

O Product Owner **era** uma das funções abaixo:

- Analista de negócios;
- Analista de sistemas;
- Analista de requisitos.

Quando por exemplo o colaborador tem uma das funções acima e faz um curso e certificação do Framework Scrum, se transforma em um Product Owner.

Diferente de um Scrum Master o Product Owner precisa ter maturidade de nível de visão de negócios, pois é ele que representa o que é esperado do sistema e mostra o que é esperado em cada história.

O product Owner pode evoluir, chegando a gerente de produto.

Esses dois cargos podem existir no lado do negócio ou dentro da própria TI, dependendo da de como está o organograma da empresa.

Utilização do Scrum no Challenge

- Visibilidade do backlog das tarefas, com os status e datas de início e término;
- Não esperar para quando acabar o challenge que irá conseguir ver o produto final, mas sim ter um produto já funcionando e incrementando a cada Sprint;
- Maior satisfação com o andamento do challenge, pois a cada Sprint visualiza o produto crescendo e funcionando;
- Maior transparência e trabalho em equipe com o grupo;
- *UTILIZAÇÃO DO FRAMEWORK SCRUM NA PRÁTICA, CONSEGUINDO AGREGAR MAIS EXPERIÊNCIA NO CURRÍCULO E ESTANDO MAIS PREPARADO PARA O MERCADO DE TRABALHO.*

Quem é quem no Scrum no challenge

Você: Parte do time de desenvolvimento.

Time de desenvolvimento: O seu grupo do challenge + você.

SCRUM Master: Seu Scrum Master, porém é produtivo que realizem a daily, dessa maneira terão que solicitar para um professor de cada dia, liberar no máximo 8 minutos da aula, sendo assim, convidem seu professor do dia, para ser o Scrum Master.

ProductOwner: O orientador da empresa/grupo de pessoas que geraram a demanda do desenvolvimento do challenge

Cargo ágil master

É um papel que não atua não somente como um Scrum Master mas também com as demais tecnologias do mundo ágil.

Como começar a utilizar Scrum no challenge?

- 1º - Definir o tema;
- 2º - Definir o papel de cada integrante do time;
- 3º - Definir o backlog (Sprint backlog);
- 4º - Criar os sprints em alinhamento com o Scrum master e validar com os professores que tem maior conhecimento no assunto (Sprint planning).
- 5º - Alinhar com os professores para que ocorram as dailys do Scrum;
- 6º - Se perceber que irá atrasar uma Sprint, marque uma Daily no final de semana.
- 7º - Ao final de cada Sprint, reunir o grupo e o Scrum Master para realizar uma Sprint Review.
- 8º - Apenas o seu grupo do challenge deve se reunir para fazer uma Sprint retrospective.

Ágil Kanban

X

Ágil Scrum

Como começar a utilizar Scrum no challenge?

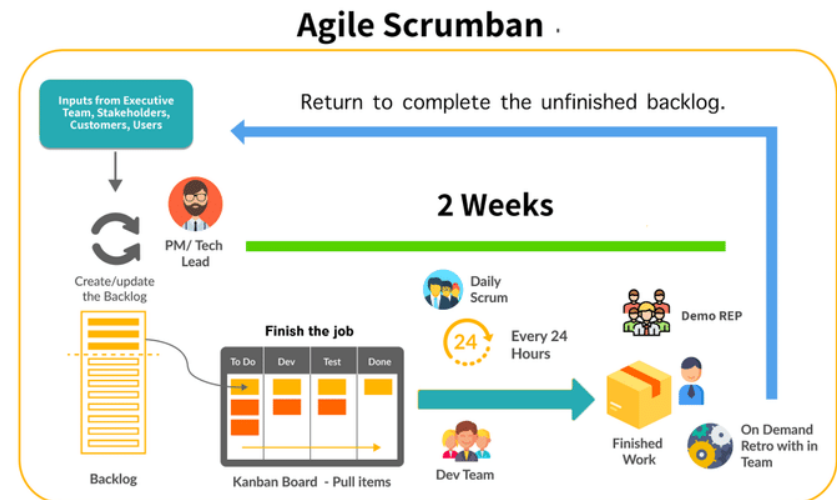
O Scrum é para escopos mais fechados com backlog definido e sem uma operação.

Se tiver essa operação junto com o projeto é recomendado utilizar a metodologia ágil Kanban

Esse escopo se encaixa mais no Kanban que trabalha com esteira de trabalho e não tem um time boxe para as reuniões.

Termo ScrumBan:

Junta o melhor dos dois, por exemplo as reuniões de planejamento.



XP -

Extreme Programming

É a tradução, vai ao extremo do projeto.

Utiliza-se de programação pareada, por exemplo é aplicável para programadores experientes, porém para uma equipe mais junior não é tão bem aplicável.

O Extreme leva muito para o lado pessoal e comunicação, tanto o Scrum como o Kanban absorveu esse contexto.

Gestão com Cultura DevOps

Antes de entender, vamos analisar como está o mercado para esse tema



O que é a cultura DevOps

A cultura DevOps foi criada através da necessidade de entregar soluções prontas para se utilizar para o negócio cada vez mais rápida e isso está vinculado a necessidade do framework Ágil como por exemplo Scrum.

Em poucas palavras o DevOps é fazer com que as equipes trabalhem juntas para uma entrega rápida, sendo pela definição da palavra DevOps o time são os desenvolvedores e a equipe de Operação.

DevOps - Mas porquê a cultura DevOps entrega mais rápida?



Vamos criar um exemplo, temos uma equipe criando um e-commerce para a empresa, focando nos desenvolvedores, equipe de DBA e operação que configura a aplicação na nuvem ou nos servidores da empresa, imagina o quanto uma entrega de algo pronto para o Product Owner é mais rápida se assim que a equipe de desenvolvimento acabar no dia X no dia X+1 a equipe de operação já configura a aplicação que foi desenvolvida e assim já estará disponível para utilização, OU SEJA, se por exemplo os desenvolvedores estiverem alocados na mesma equipe que os especialistas de operations de um projeto, irão conseguir trabalhar sincronizadamente e entregando mais rápido.

Dev

Pessoas: Analistas de sistemas, requisitos, programadores, testadores, arquitetos e engenheiros

Responsáveis pelo por administrar os servidores, operar os sistemas, serviços e infra

Disponibilidade para realização de Rollback e respeitar os SLA de por exemplo o serviço tem que ficar 99,9% do mês no ar.

Dev


- 1 - Integração constante entre a equipe de desenvolvimento e operação
- 2 – Apoio ao framework ágil de novas entregas para os produtos
- 3 – Feedback contínua entre as equipes durante todo o ciclo de vida do projeto

Ops

Pessoas: sysadmins, syops, analistas de infra e engenheiros (por exemplo de redes)

Responsáveis pelo desenvolvimento da aplicação, desde o levantamento dos requisitos até a parte do código entregue pronta, testada e no escopo.

Depende da equipe de operação (Ops) para que seja entregue em produção e funcionando, além da dependência da equipe de Ops em ambientes como desenvolvimento e qualidade, somado a necessidade das configurações.

 devopsdays

EVENTS

BLOG

SPONSOR

SPEAKING

ORGANIZING

ABOUT

ALL EVENTS

2022

MAY

May 10 - 11: Chicago

May 4 - 5: Austin

APRIL

Apr 18 - 19: Birmingham, AL

MAY

May 31 - Jun 1: Zurich (Winterthur)

May 24 - 25: Prague

May 3: Boise

APRIL


Apr 13 - 14: Raleigh

OCTOBER

Oct 19 - 21: Eindhoven


SEPTEMBER

Sep 19 - 21: Portland, OR




FEB 11 - 12, 2022

Vitoria




MAR 4, 2022

Los Angeles




MAR 17 - 18, 2022

Melbourne




APR 13 - 14, 2022


Raleigh




APR 18 - 19, 2022



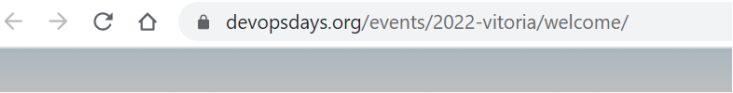
APR 19 - 20, 2022



APR 21 - 22, 2022



APR 25 - 26, 2022





Follow @devopsdaysvix





Grupo do Telegram

DevOpsDays in Vitoria!

Date	Friday, Feb 11, 2022
Sponsors	Apoiei o Devopsdays Vitoria 2022!
CFP	Submeta a sua talk!
Ingresso	Adquira seu ingresso!





PLATINUM SPONSORS

JOIN AS PLATINUM SPONSOR!



GOLD SPONSORS

JOIN AS GOLD SPONSOR!



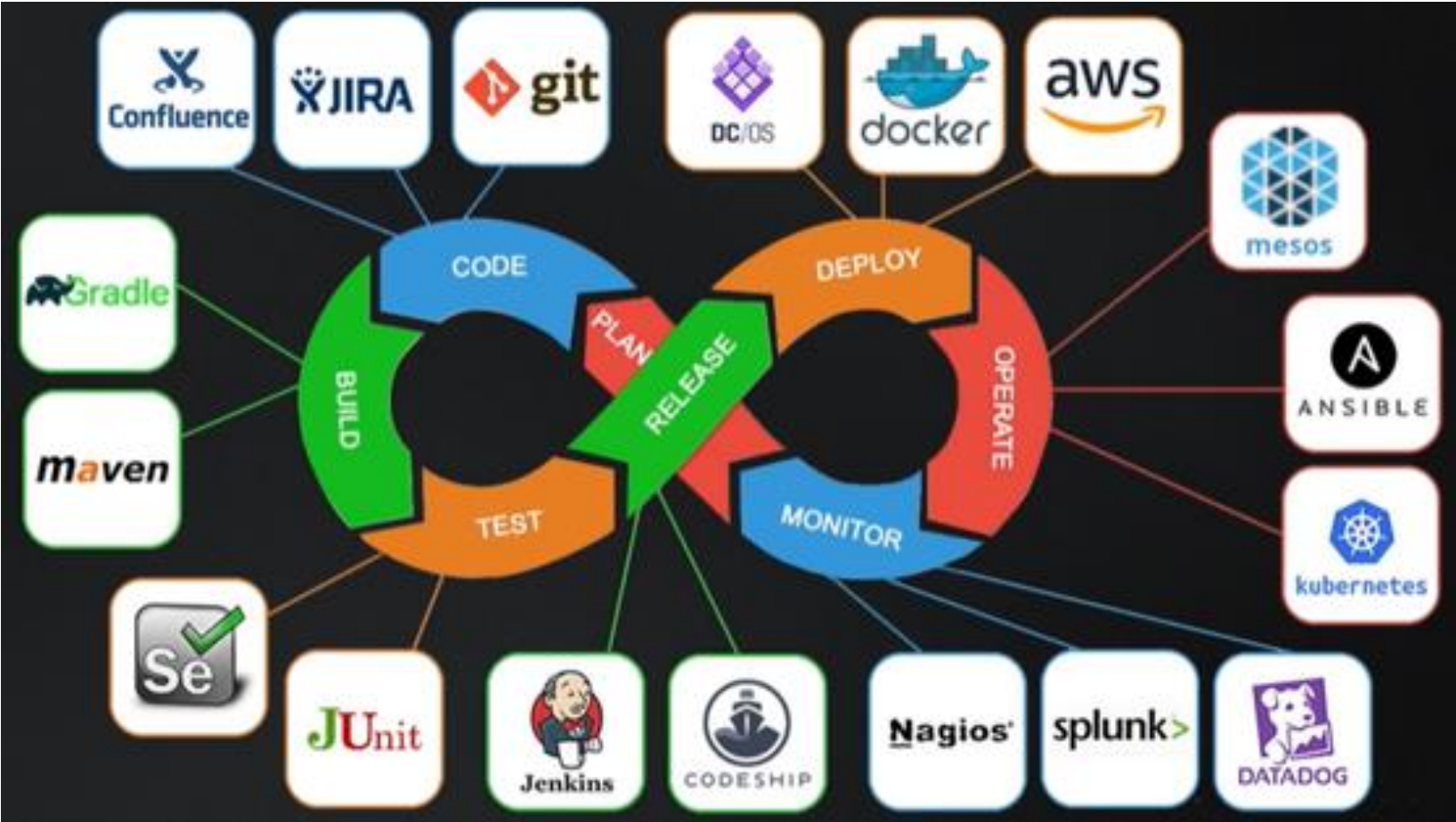
Como o DevOps estão em boa parte das equipes ágeis a cultura DevOps gerou uma nova maneira de trabalhar com ganhos direto para o projeto como otimização e automações, sendo um exemplo da automação por exemplo uma tela de cadastro que na primeira sprint é entre porém antes testada, como nas próximas sprints essa tela pode ser modificada então na primeira vez que se faz o teste dessa tela se gera uma automação para que nas próximas vezes ou próximas sprints essa tela seja testada mais rapidamente e da mesma maneira.

DevOps – Cultura necessária para os gestores



- Colaboração, visibilidade e alinhamento
- Escopo e responsabilidades
- Ciclos de lançamento mais curtos
- Aprendizado contínuo

PENDENTE CONTINUAR: <https://posdigital.pucpr.br/blog/devops>



Dúvidas...

