



UNIVERSIDADE ANHANGUERA-UNIDERP
UNIDADE MATRIZ
Avenida Ceará nº 333 – Bairro Miguel Couto
Campo Grande - MS, CEP 79003-010, Telefone: (67) 3348-8000

GESTÃO DE PROJETOS

Atividade Discursiva

Nome: Ryan Ifran Brittes

Curso: Engenharia da Computação - 7º

Apresentar quais são os papéis e quais são as cerimônias, junto com suas definições de metodologias ágeis.

A abordagem de gerenciamento de projetos com Scrum oferece agilidade e eficiência em sua aplicação, otimiza a entrega do produto e faz com que a colaboração do time de desenvolvimento seja funcional e produtiva, abaixo serão descritos os papéis e cerimônias que o modelo aborda:

Papéis:

- **Product Owner:** responsável por gerenciar e definir as necessidades que o produto oferece ao cliente, diz o que o produto faz e não faz e tem a responsabilidade de backlog dos produtos, ou seja, é uma ponte entre o cliente e o time de desenvolvimento.
 - **Características:** Determina como o produto é construído, tem uma visão clara de como satisfazer às necessidades do cliente, desenvolve estratégias, direções e metas, responsável por orçamento e rentabilidade e transfere conhecimento do produto e decide as datas de lançamento.
- **Scrum Master:** responsável por gerenciar a equipe de desenvolvimento, facilitando e resolvendo problemas que impeçam que a equipe consiga atuar em alta performance, ou seja, é um facilitador da equipe de desenvolvimento.
 - **Características:** É o treinador da equipe no processo, trabalha como líder e não como gerente, cria cooperação entre as partes interessadas e equipe scrum, faz a equipe scrum de distrações organizacionais.
- **Equipe de Desenvolvimento:** responsável por fazer a criação do produto, se organizam de maneira funcional e se dedicam a criar o produto atendendo às necessidades dos clientes, obedecendo metas e entregando seu trabalho dentro dos prazos pré-determinados.
 - **Características:** Equipe Auto-organizada e auto-gerenciada, diretamente responsável pela criação de entregas do projeto, tem coletivamente todas as habilidades necessárias para produzir um produto.

Cerimônias:

- Planejamento da Sprint: é o início do processo, onde definimos o que será feito nessa parte do processo, definimos essa parte como 'sprint'. A sprint é definida junto com toda a equipe, Product Owner, Scrum Master e Equipe de Desenvolvimento, são definidos os objetivos que terão de serem alcançados, barreiras que possam interferir no desenvolvimento, esclarecer metas de entrega e definir a lista de backlog do produto que é possível entregar no tempo da sprint.
- Reunião Diária: reunião rápida que ocorre todo o dia para analisar como está o desenvolvimento do projeto, objetivo é ser direto para que a reunião não leve tanto tempo com detalhes, os membros do desenvolvimento informam o que fizeram no dia anterior e o que irão fazer a fim de destacar, caso haja, barreiras em sua entrega. O Product Owner, Scrum Master e Equipe de Desenvolvimento participam dessa reunião.
- Revisão da Sprint: reunião no final da Sprint a fim de demonstrar os objetivos alcançados, verificar que itens da lista de backlog possam ter ou não sido atingidos para que seja readaptada, como envolve toda a equipe é possível que haja feedbacks e à Equipe de Desenvolvimento pelo trabalho realizado, podendo auxiliar com dicas e elogios pela entrega realizada.
- Retrospectiva da Sprint: ocorre ao final de uma Sprint e o Product Owner, Scrum Master e Equipe de Desenvolvimento participam, tem o objetivo de analisar o que funcionou e não funcionou, identificando pontos de melhorias e criando estratégias para que a equipe crie manobras para melhorar as suas entregas e seu trabalho. Sendo assim, ao verificar problemas eles devem receber atenção e serem resolvidos a fim de que o processo de desenvolvimento seja ágil e eficiente, não cometendo os mesmos erros continuamente.