



SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL



TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Professores:

Monica Herrero – ADS A e ADS B

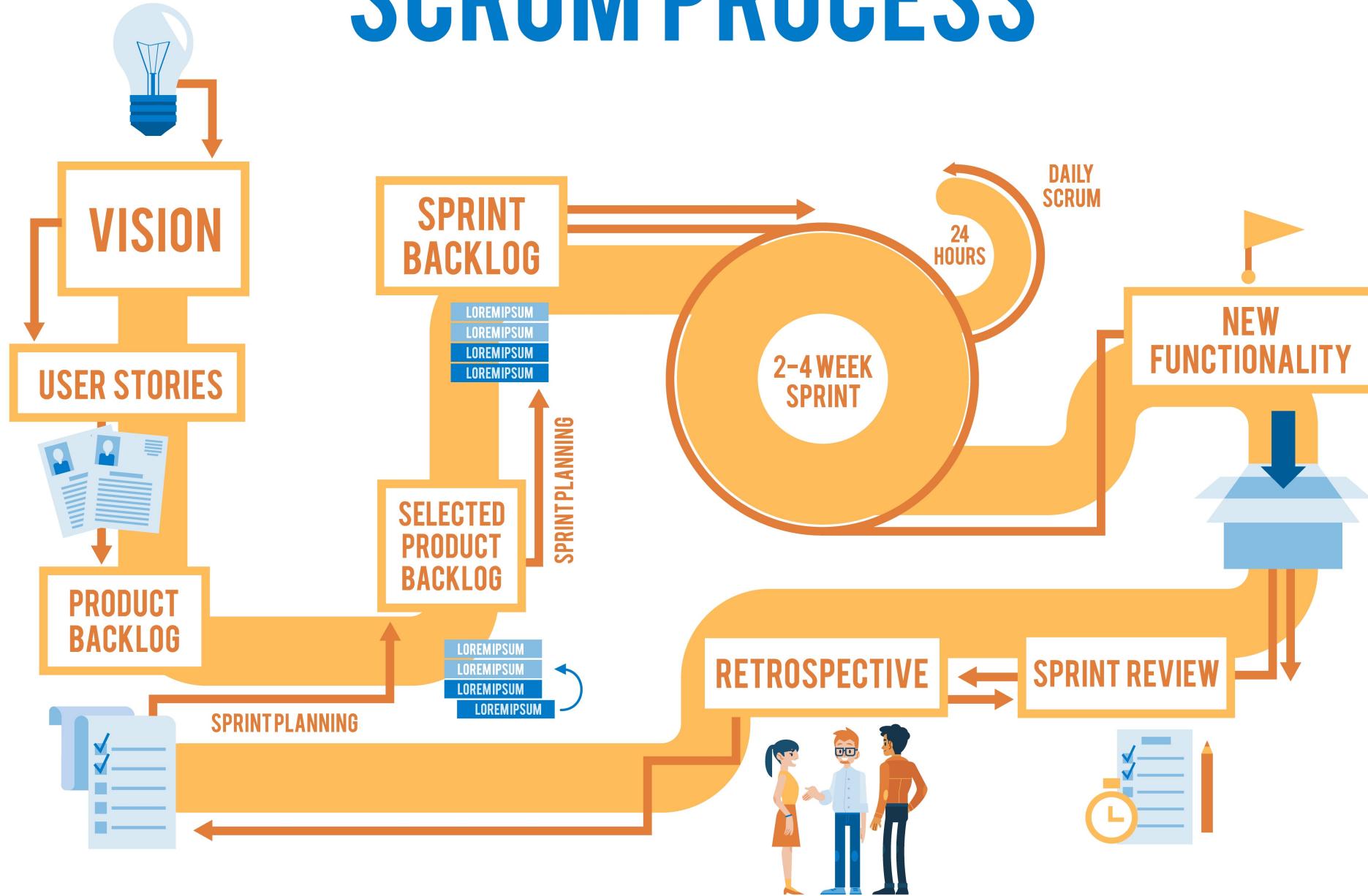
Rafael Petry – ADS C

REVISÃO

Metodologias de Gestão de Projetos de TI



SCRUM PROCESS



Metodologias de Gestão de Projetos de TI



PRODUCT
OWNER

- Fala com cliente
- Transforma a visão em backlog, conhece profundamente o negócio
- Decide “o que” deverá ser feito e por quê;
- Deve ter habilidade de **encontrar o valor nas atividades pra priorizar**;
- Controla o Backlog e sua priorização;



SCRUM
MASTER

- Fala com equipe
- Decide “como” será feito;
- Dono do fluxo e ritmo de trabalho;
- Elimina obstáculos;
- Treina e integra a equipe no Scrum.
- Garante que o processo funcione.



TIME

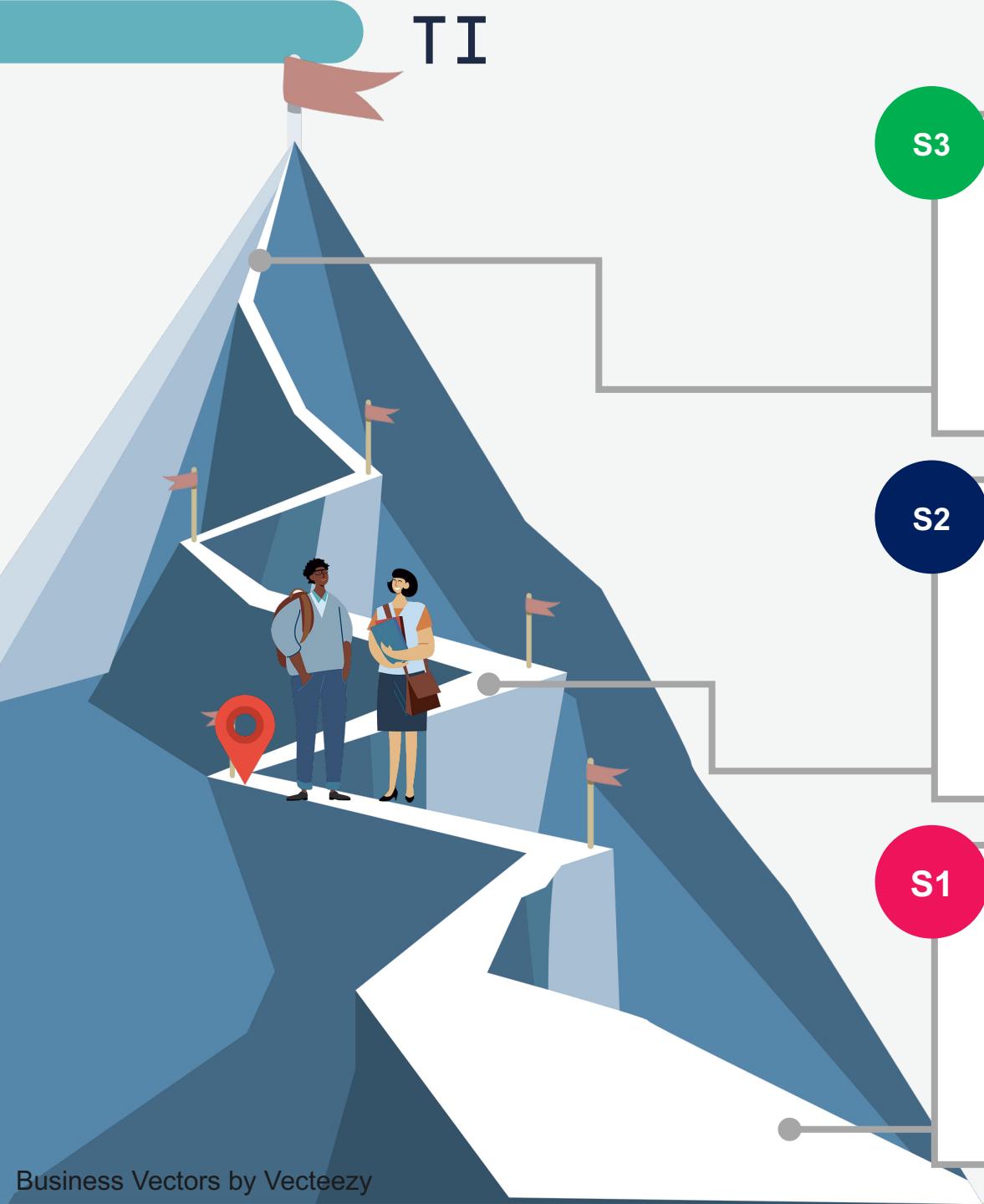
- É autônoma e multifuncional;
- Menor é melhor;
- A culpa é idiota;
- Transcendência.



CLIENT

- **Participa** como um parceiro

Todos integrantes devem saber o que os outros estão fazendo e o que está acontecendo no projeto. O progresso deve ficar claro para todos. Tudo deve ficar as claras.



S3

Sustentação

- Governança
- ITIL (Incidentes, Problemas e Mudanças)
- Suporte de TI

- Fluxograma do suporte
- Ferramenta de Help Desk
- Documento de Mudança

Entrega: ~27/11/2023

S2

Metodologia e Processos

- Metodologia de Gestão de Projetos
- Introdução a Processo de Desenv. De SW
- Arquitetura de TI

- Diagrama da Solução
- Planilha Product Backlog
- Planilha Sprint Backlog

Entrega: ~23/10/2023

S1

Introdução + Planej

- Introdução a TI
- Projeto vs Proces
- Requisitos
- Documentação do



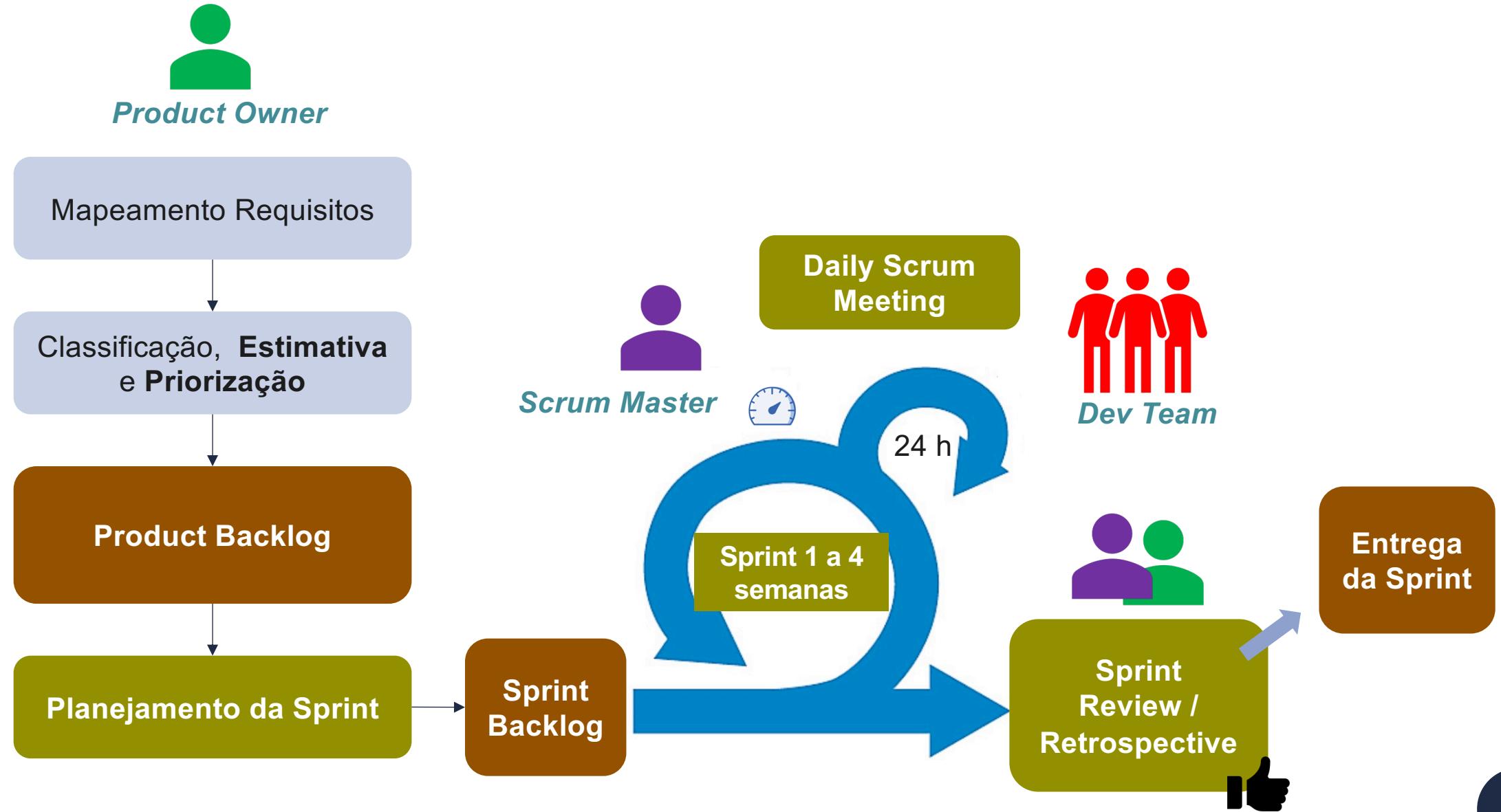
sítos na Ferramenta
tentativa de Gestão
tentação do Projeto

Entrega: 15/09/2023

CHAMADA!

SCRUM

Metodologias de Gestão de Projetos de TI



Metodologias de Gestão de Projetos de TI

O “3-5-3” do Scrum



Metodologias de Gestão de Projetos de TI

SCRUM

- Inspeção e adaptação
- **Fracasse rápido** para que possa corrigir o problema o quanto antes
- **Equipes excelentes são multifuncionais, autônomas** e capacitadas, com um propósito transcendente.
- **Menor é melhor;**
- **Culpar é idiotice;**
- **O tempo é finito.** Trate-o como tal.
- **Transparência** : todo mundo sabe de tudo. Comunicação tempo todo
- **Uma reunião por dia**
- **Planeje apenas o necessário**

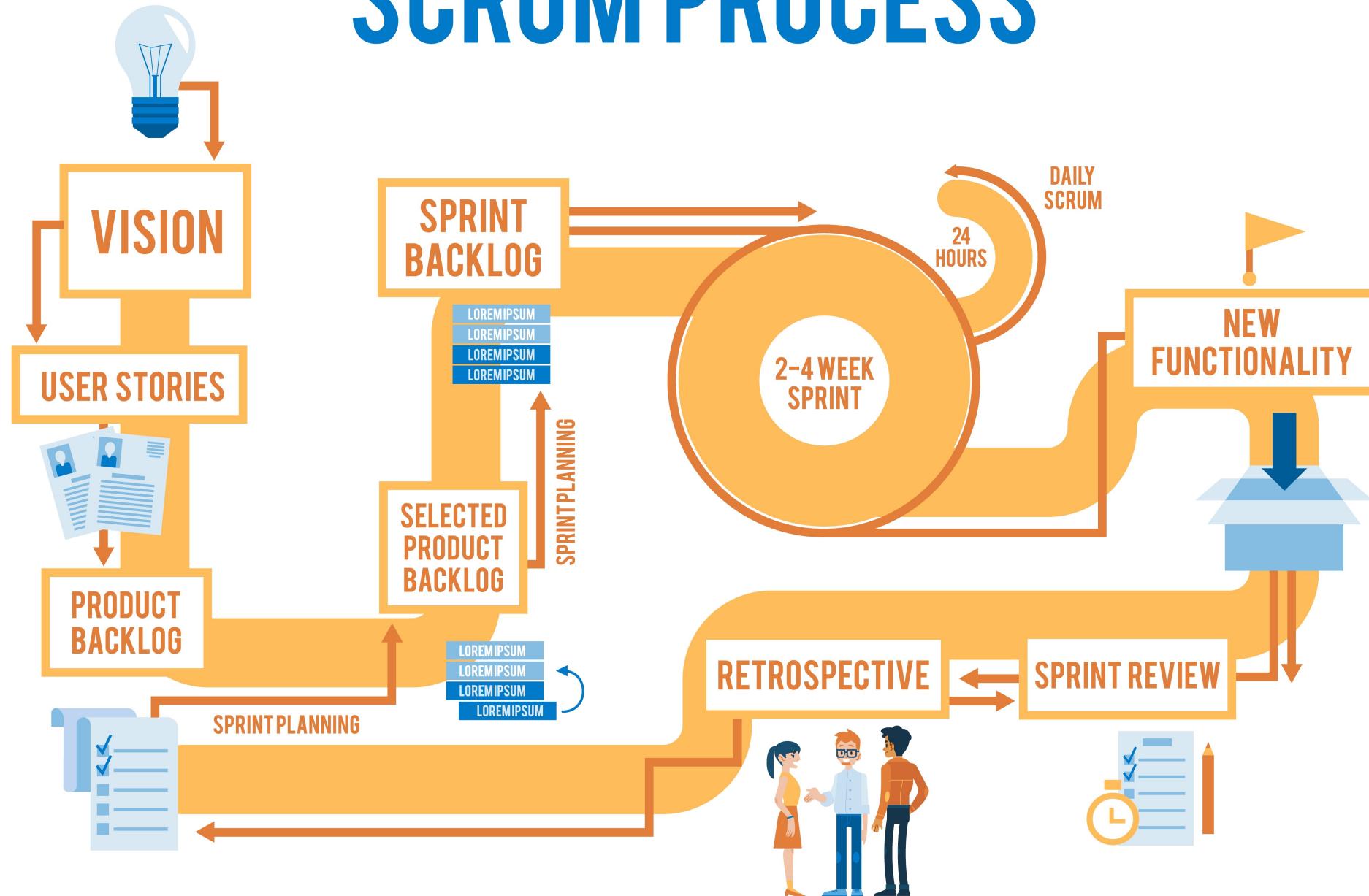


VIDEO

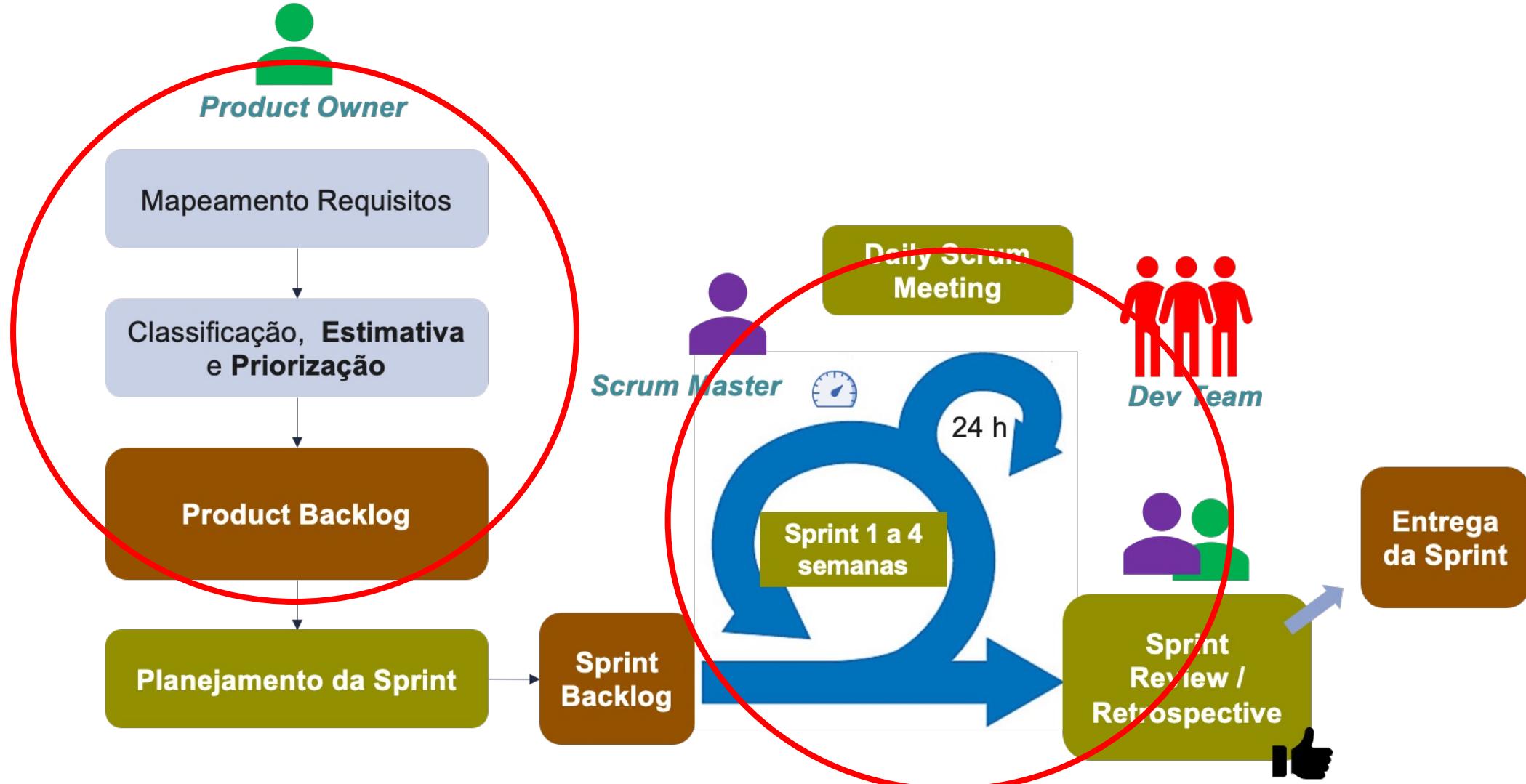
https://www.youtube.com/watch?v=pcsLLgUb7_A

SCRUM COMO FAZER?

SCRUM PROCESS



Metodologias de Gestão de Projetos de TI



SCRUM: PRIORIZAÇÃO E ESTIMATIVA



SCRUM: FOCO

foco

Ponto mais importante ou principal de: o foco da pesquisa.

Ponto central que dá origem a; centro: o foco das manifestações.

“As pessoas não realizam várias tarefas porque são boas nisso. Elas o fazem porque são distraídas. Tem dificuldade de inibir o impulso de se dedicar a outra atividade”. (David Sanbonmatsu)

SCRUM: MULTITAREFAS

EXERCÍCIO

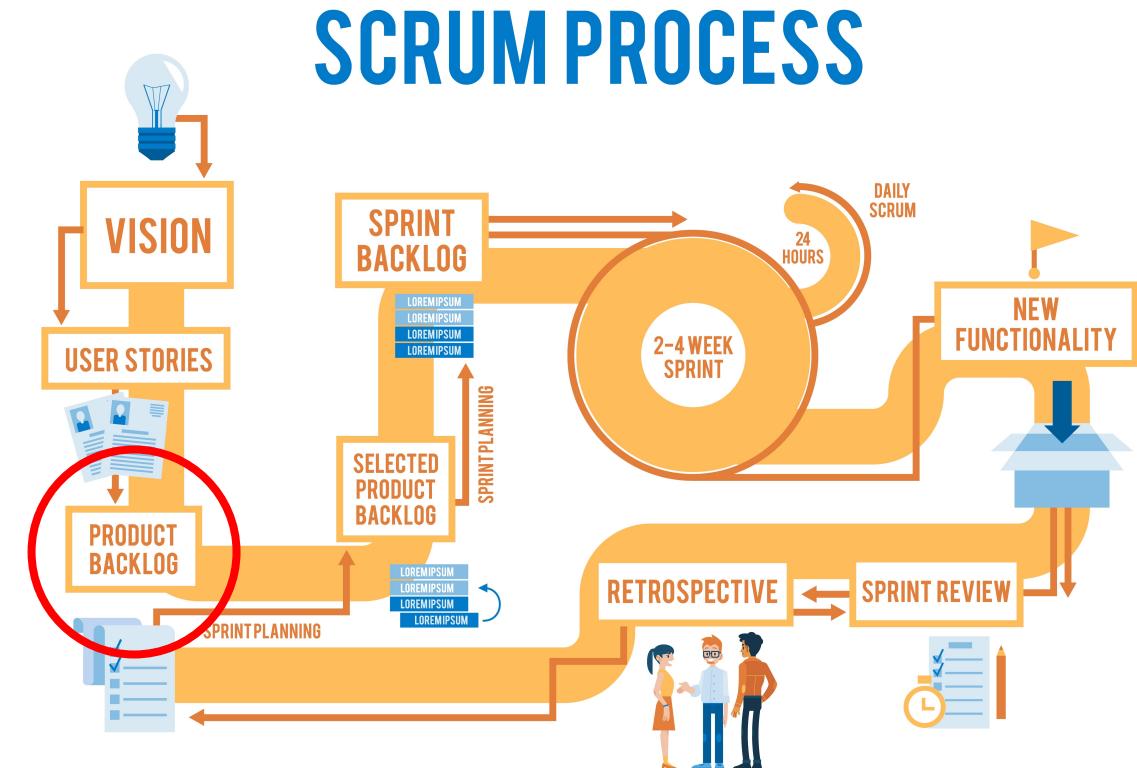
1. DOIS VOLUNTARIOS, please!



PRODUCT E SPRINT BACKLOG

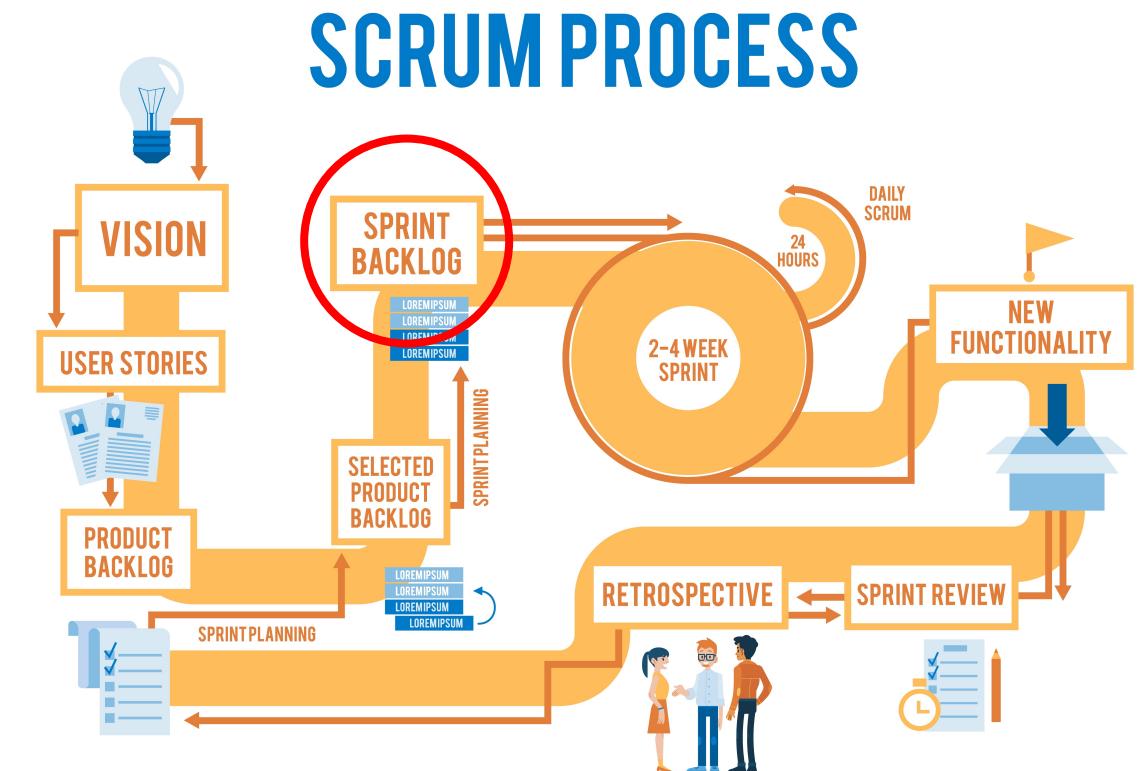
SCRUM: PRODUCT BACKLOG

O *product backlog* faz parte do framework de desenvolvimento Scrum, e é ligado diretamente ao *Product Owner* (PO), responsável por sua criação, conteúdo, disponibilidade e priorização. Sua função é **documentar de forma clara uma lista priorizada** de todos os requisitos que vão surgindo durante o desenvolvimento de um projeto.



SCRUM: SPRINT BACKLOG

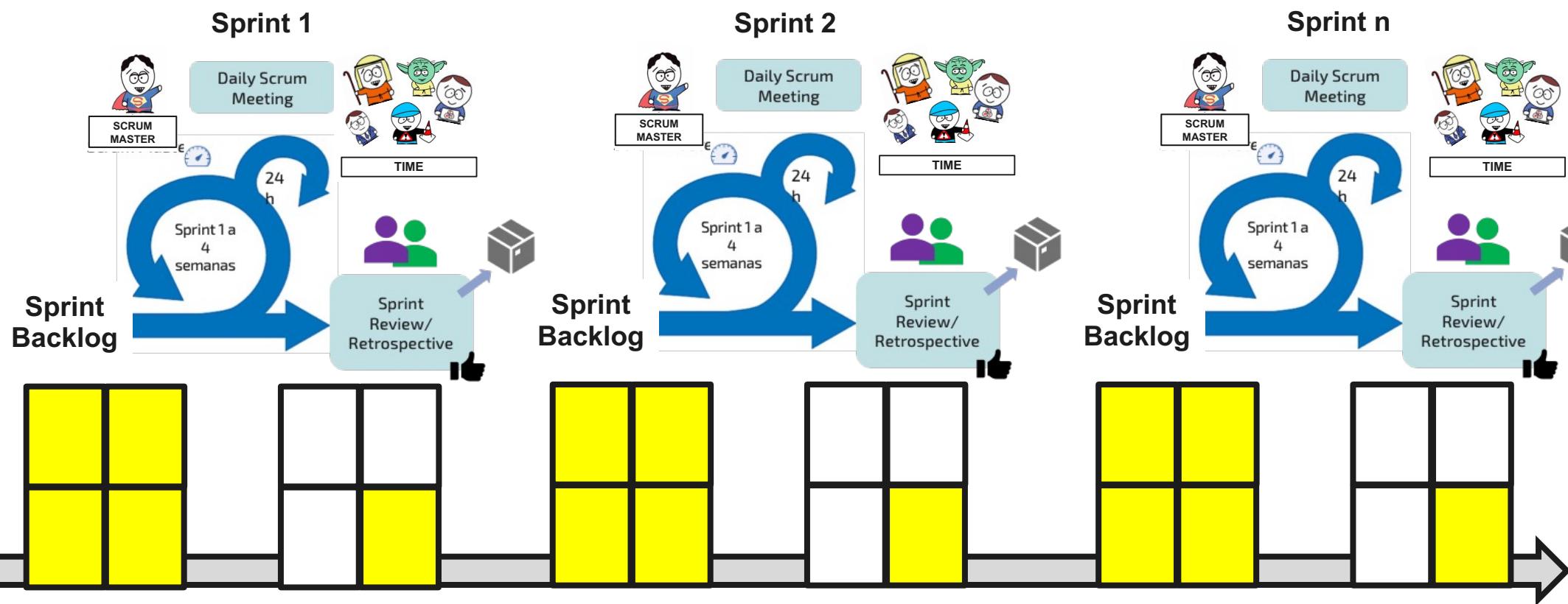
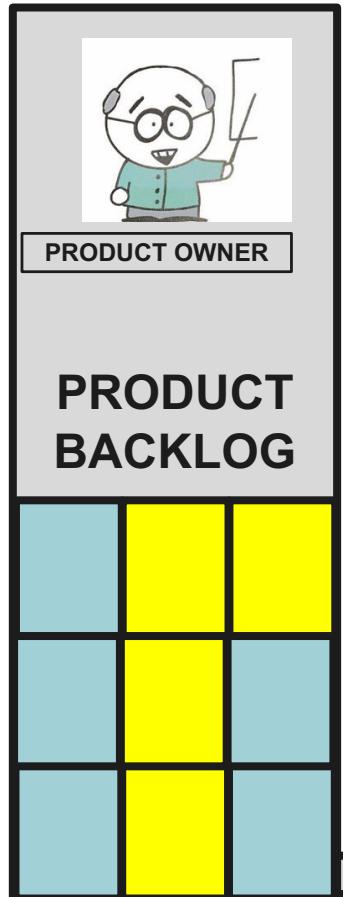
Sprint Backlog é uma parte da lista de requisitos do **Product Backlog**, que surge a partir do que foi levantado e **priorizado** pelo **Product Owner** para ser **desenvolvido** neste **Sprint**



SCRUM: SPRINT BACKLOG

- O **Sprint Backlog** é um **tempo predeterminado** que define o ciclo de desenvolvimento de um software — **não do software inteiro, mas daquele “pedaço”**. O **Sprint Backlog** é criado durante o Sprint Planning, que é o primeiro evento em um **Sprint**.
- Durante o planejamento **Sprint**, a equipe Scrum colabora na criação do **Sprint Backlog**, que consiste, basicamente, no seguinte:
 - **Uma série de itens selecionados do topo do Backlog do Produto, com base na estimativa de trabalho e capacidade da equipe de desenvolvimento;**
 - **O Sprint Goal, que ajudará a descrever o verdadeiro significado dos itens e direcionar os esforços da equipe de desenvolvimento;**
 - **Um plano detalhado para a entrega dos itens e a realização do objetivo do Sprint. Esse plano detalhado continuará a ser atualizado durante o Sprint.**
- Os itens no **Sprint Backlog** são congelados após o **Sprint Planning**, e a equipe de desenvolvimento se concentrará em entregar um incremento de “realizado” com base nesse plano.

SCRUM: SPRINT BACKLOG



Planejamento
da Sprint

1 Semana
Validar com Cliente

1 Semana
Validar com Cliente

1 Semana
Validar com Cliente

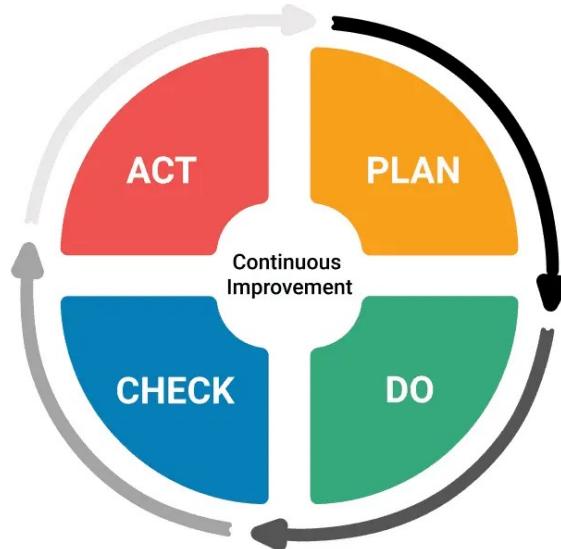
TÉCNICAS DE PRIORIZAÇÃO

SCRUM: DESPERDÍCIO

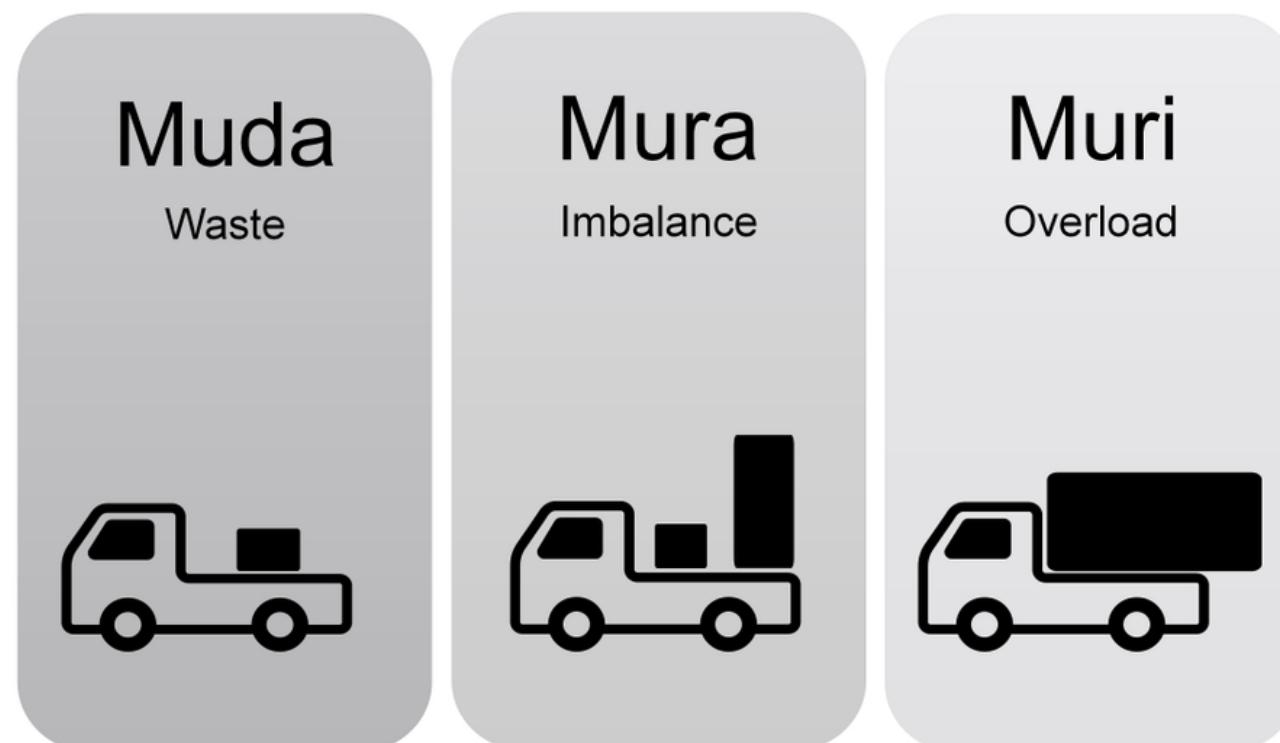
Em geral, até 85% do esforço nas empresas podem ser desperdiçados. Somente um sexto do trabalho gera algum valor.

Segundo Taiichi Ohno, da Toyota: *O Desperdício é mais um crime contra a sociedade do que uma perda nos negócios.*

Existem três tipos de desperdício:



Baseado no Modelo TOYOTA



SCRUM: PRIORIZAÇÃO



... é a atividade que **organiza itens ou atividades em ordem de importância** em relação uma à outra...

Garantir a prioridade ou a vantagem em relação a algo ou alguém; privilegiar.

Arte de escolher entre duas possibilidades aquela que deve ser a primeira.

SCRUM: PRIORIZAÇÃO

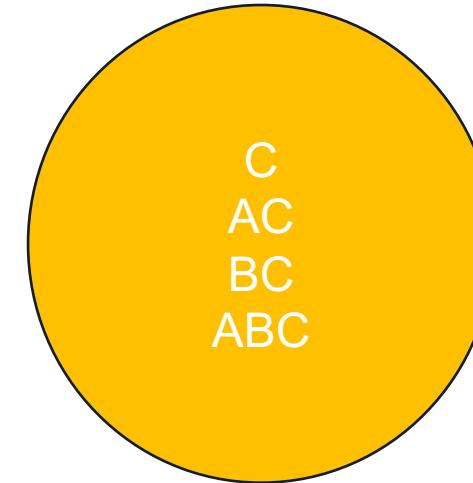
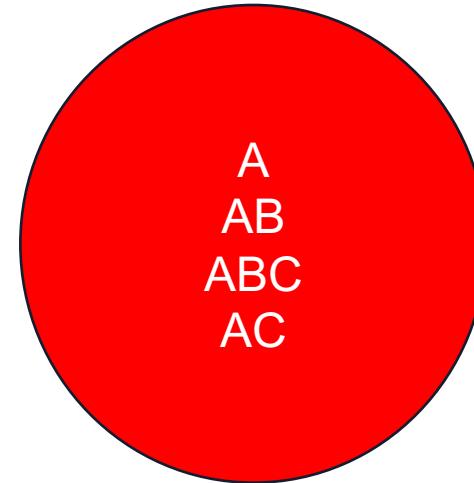
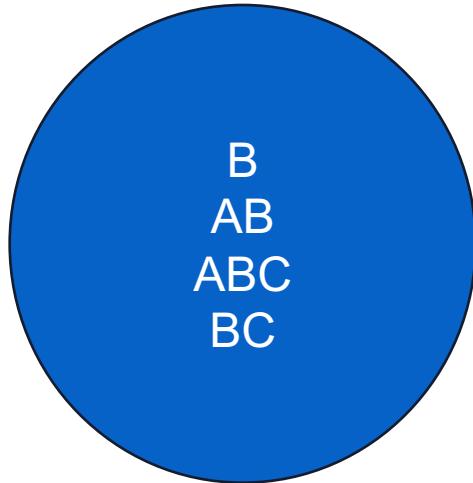


Mas como fazer?????

Técnicas:

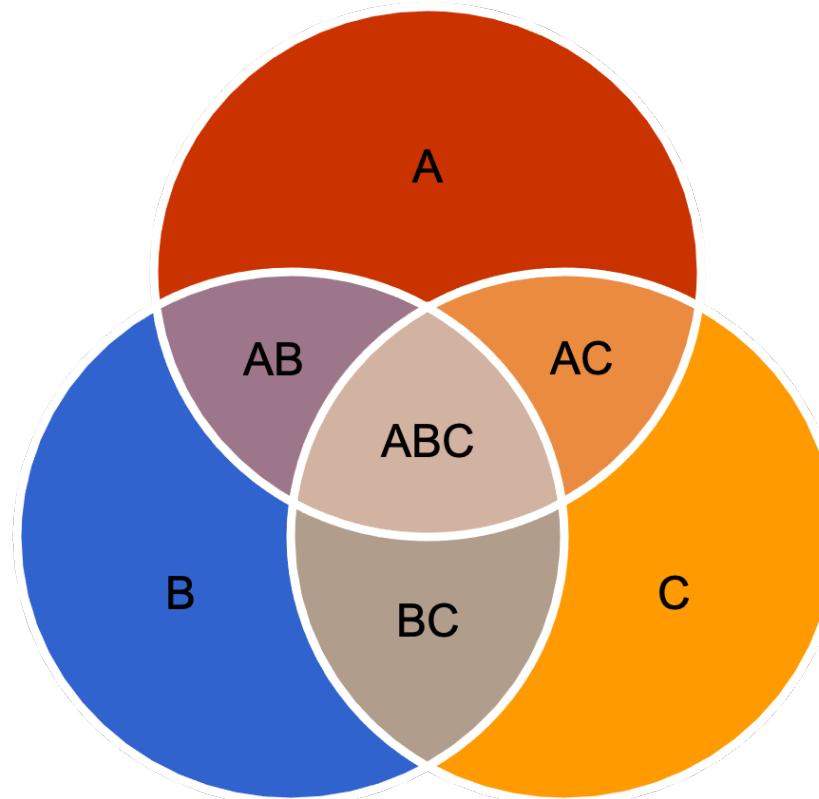
- **Equilíbrio de Atributo**
- **Curva de valor**

SCRUM: EQUILÍBRIO DE ATRIBUTO

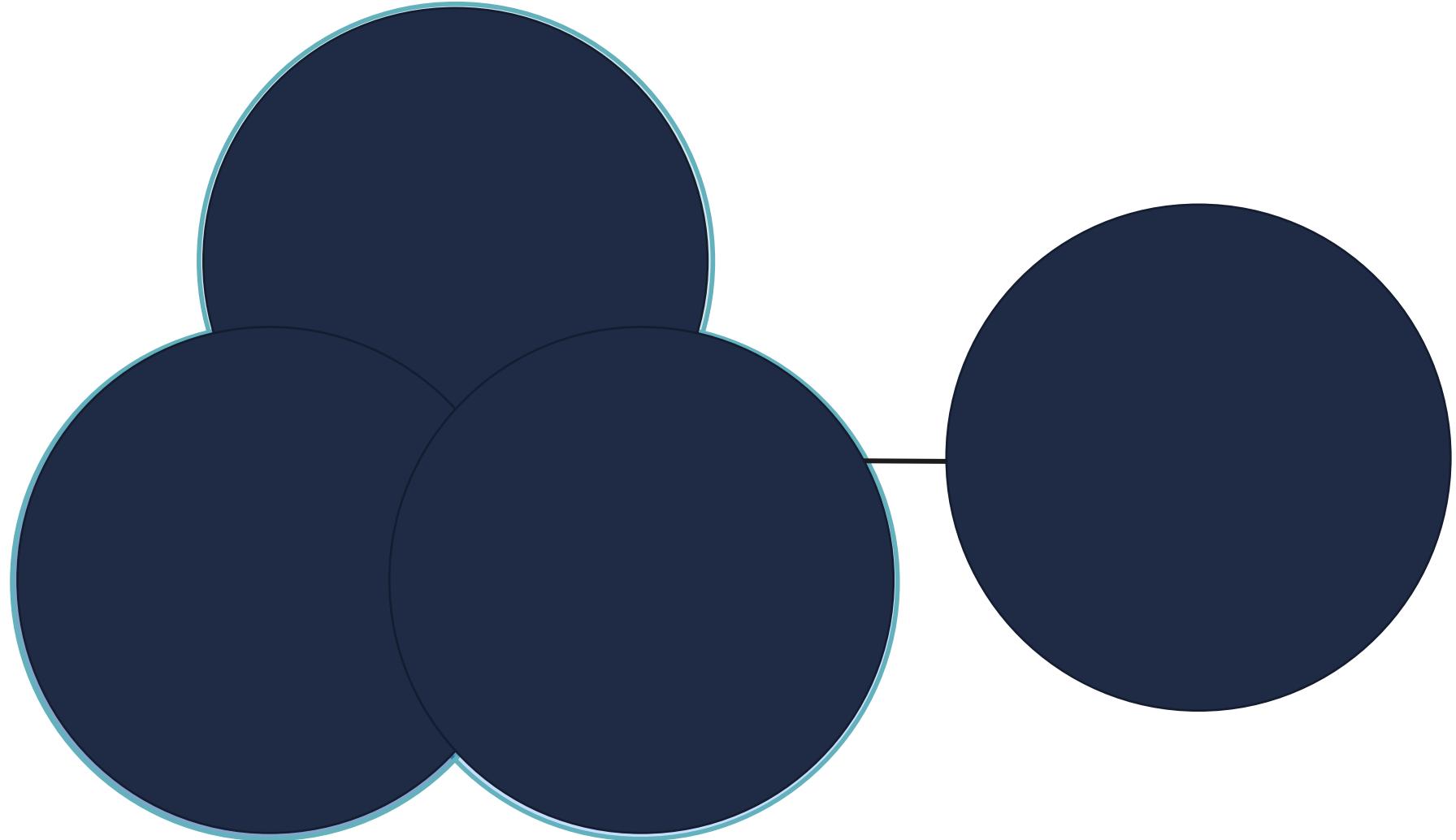


SCRUM: EQUILÍBRIO DE ATRIBUTO

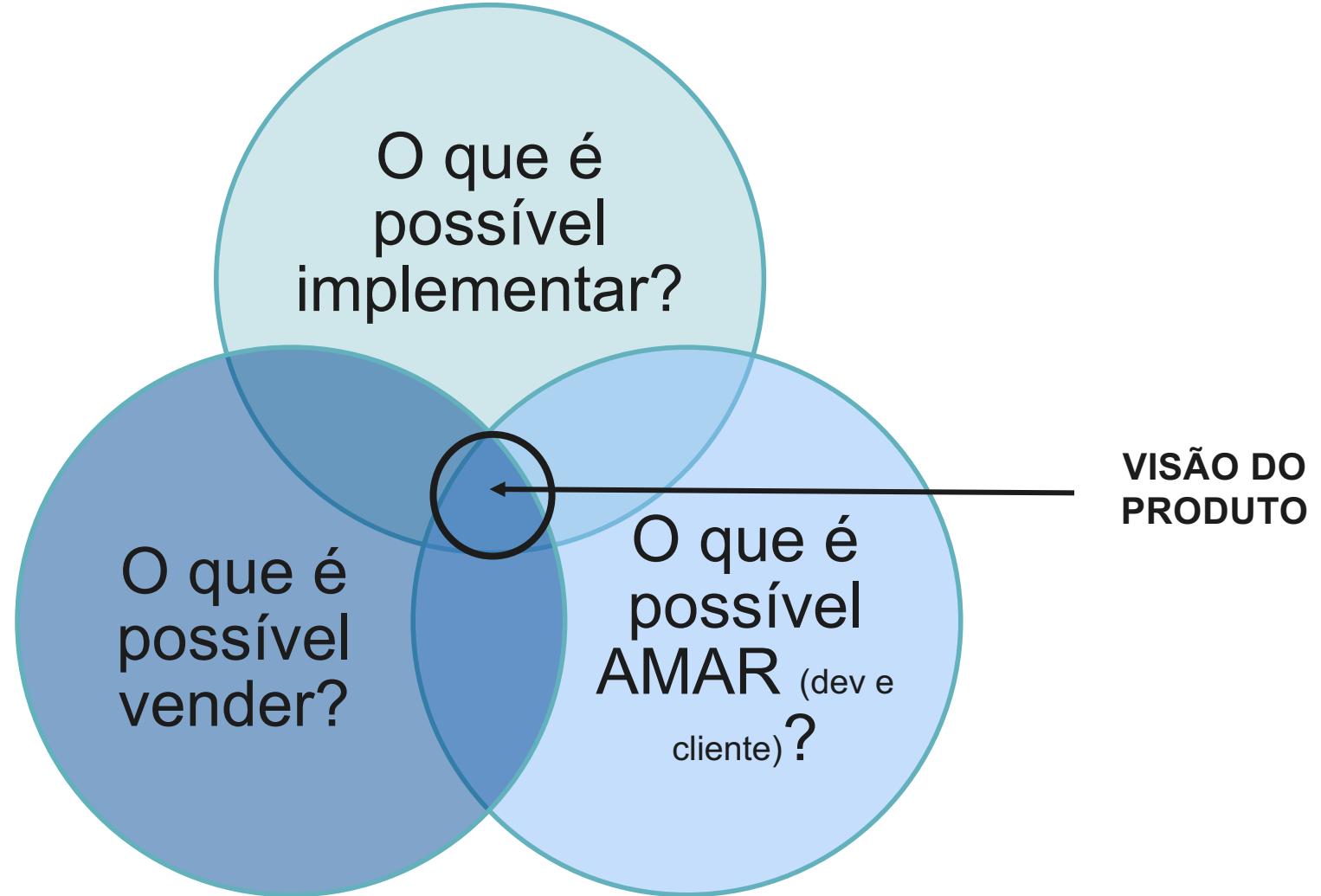
Diagrama de Venn



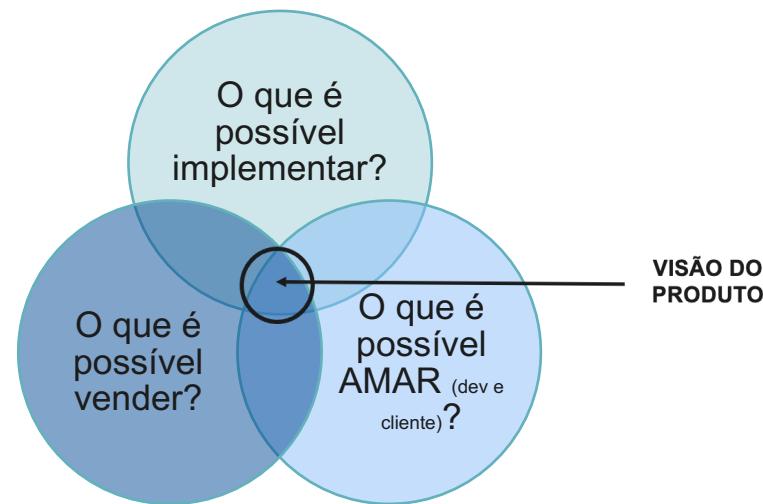
SCRUM: EQUILÍBRIO DE ATRIBUTO



SCRUM: EQUILÍBRIO DE ATRIBUTO

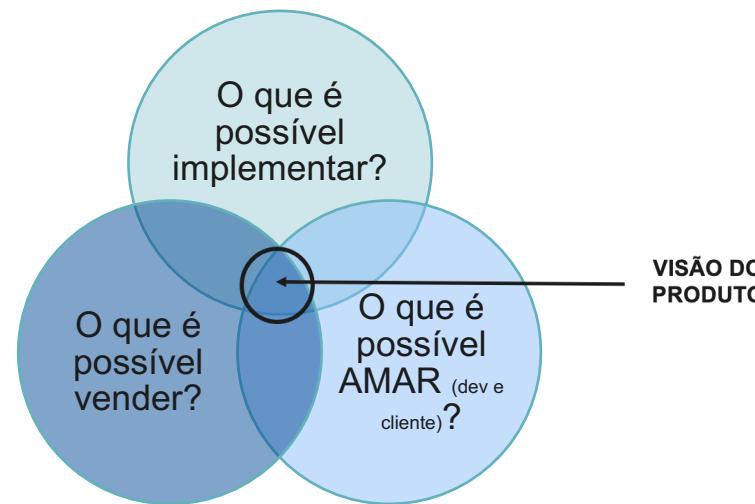


SCRUM: EQUILÍBRIO DE ATRIBUTO



Requisito	Possível Implementar?	Possível vender?	Possível Amar?
Tela Inicial	A	B	C
Tela de cadastro	A	B	C
Catálogo de Filmes	A	B	C
Meio de pagamento	A	B	
Filtro pesquisa catalogo de filmes	A	B	
Fale conosco	A	B	
Tela de Login	A		C
Recuperação de senha		B	
Avaliação de filmes		B	C
Indicação de Filmes para amigos		B	C
Download de Filmes			C

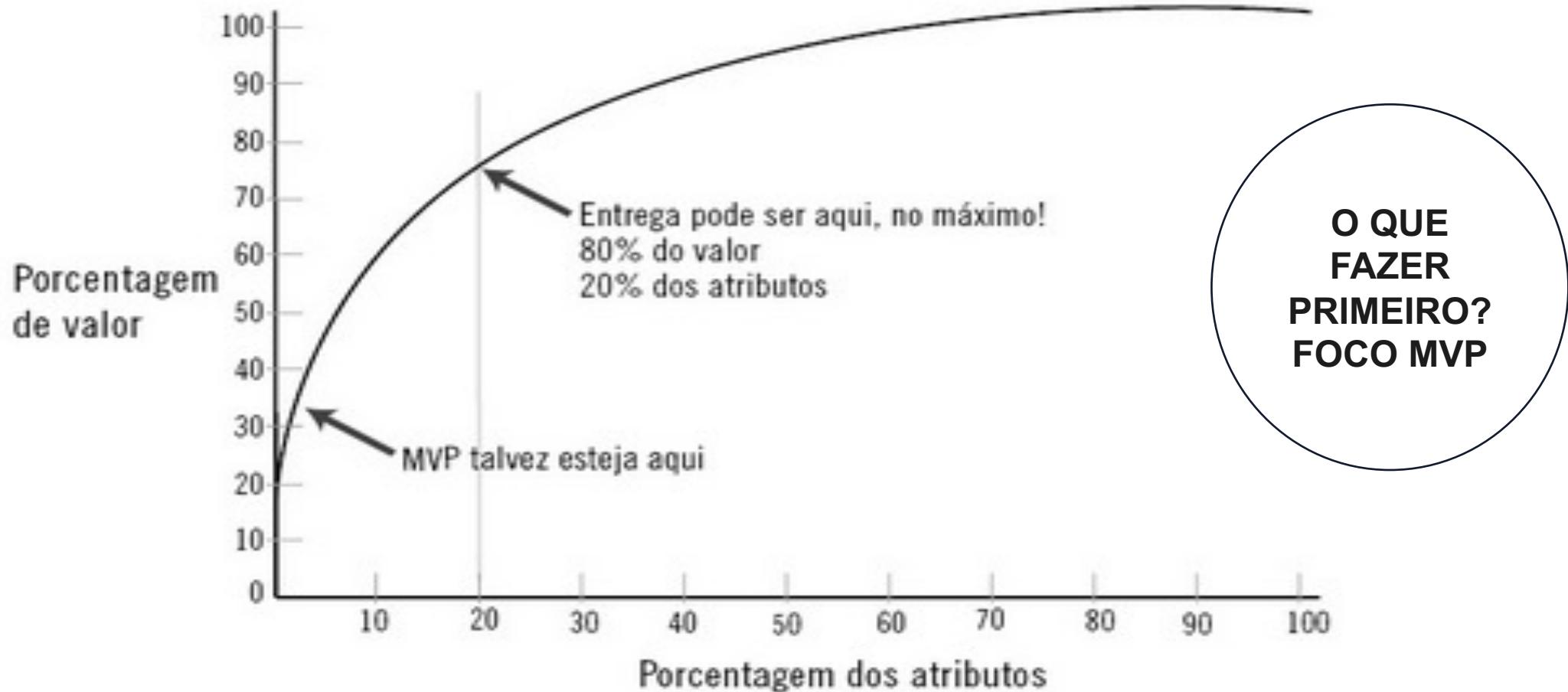
SCRUM: EQUILÍBRIO DE ATRIBUTO



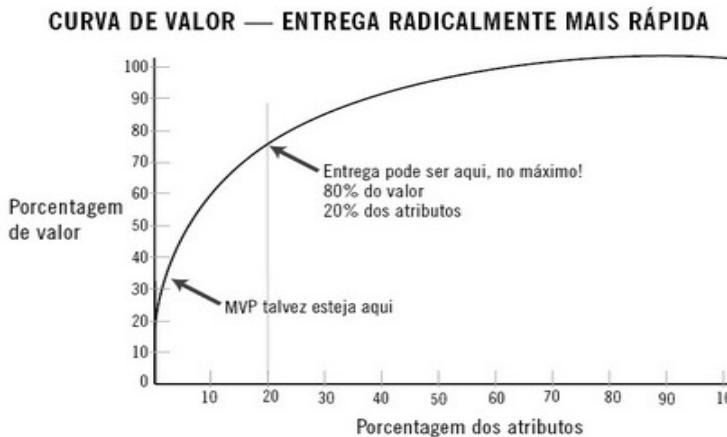
Requisito	Possível Implementar?	Possível vender?	Possível Amar?	Priorização
Tela Inicial	A	B	C	ABC
Tela de cadastro	A	B	C	ABC
Catálogo de Filmes	A	B	C	ABC
Meio de pagamento	A	B		AB
Filtro pesquisa catalogo de filmes	A	B		AB
Fale conosco	A	B		AB
Tela de Login	A		C	AC
Recuperação de senha		B		B
Avaliação de filmes		B	C	BC
Indicação de Filmes para amigos		B	C	BC
Download de Filmes			C	C

SCRUM: CURVA DE VALOR

CURVA DE VALOR — ENTREGA RADICALMENTE MAIS RÁPIDA



SCRUM: CURVA DE VALOR



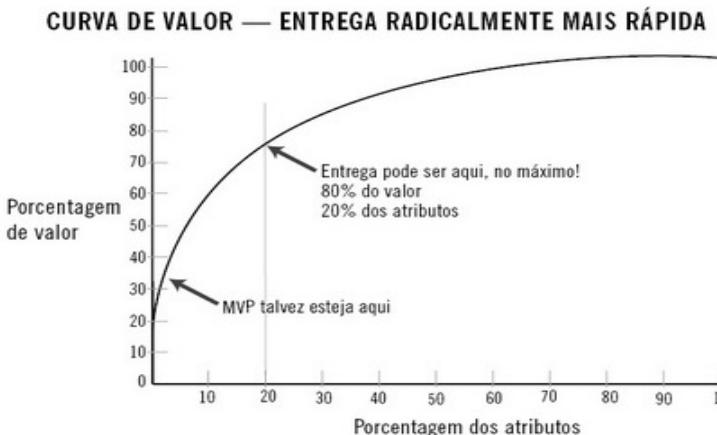
O segredo é o que você decide realizar primeiro??

Esta é a pergunta que deve ser feita:

Quais são os itens que têm o maior impacto sobre o negócio, que são mais importantes para o cliente, que podem gerar mais dinheiro e que são mais fáceis de fazer?

- Trabalhar **primeiro** com o que gera **mais valor** e trazem **menos riscos**.
- Determinar os **20% dos itens** que trazem os **80% de valor**.
- Scrum pode entregar valor mais rápido,
- O ideal é **entregar o produto o mais rápido** possível para quem irá usá-lo.
- Faça isto antes dos 20% de itens, entregue algo que proporcione, pelo menos um pouquinho de valor, ou seja, **MVP: mínimo produto de valor**.
- Isto dará **feedback**. Exercita PDCA.

SCRUM: CURVA DE VALOR



Requisito	Impacto Negócio	Fácil de fazer	Maior Resultado	%	Priorização	% Esforço
Tela Inicial	X	X	X	5,00%	XXX	9,09%
Catálogo de Filmes	X	X	X	5,00%	XXX	
Meio de pagamento	X	X	X	10,00%	XXX	
Tela de cadastro	X	X	X	5,00%	XX	57,00%
Filtro pesquisa catalogo de filmes	X	X		5,00%	XX	
Fale conosco	X	X		2,00%	XX	
Tela de Login	X		X	10,00%	XX	23,00%
Avaliação de filmes		X	X	20,00%	XX	
Indicação de Filmes para amigos		X	X	15,00%	XX	
Recuperação de senha		X		10,00%	X	
Download de Filmes			X	13,00%	X	

404

Houston, we have a problem.

Actually, the page you are looking for
does not exist. [Return home.](#)





ESTIMATIVA

SCRUM: ESTIMATIVA

estimativa

Cálculo de valor aproximado; avaliação aproximada que se realiza sobre alguma coisa: estimativa de prejuízos.

Avaliação sobre alguém ou sobre alguma circunstância, baseando-se nas evidências ou nos fatos disponíveis; conjectura.

Em gerenciamento de projetos, **estimativa é uma técnica** que usa os **valores de parâmetros**, como escopo, custo, orçamento e duração ou medidas de escala como tamanho, peso e complexidade de uma atividade anterior semelhante com base para **estimar o mesmo parâmetro ou medida para uma atividade futura**

SCRUM: TÉCNICA DE ESTIMATIVA

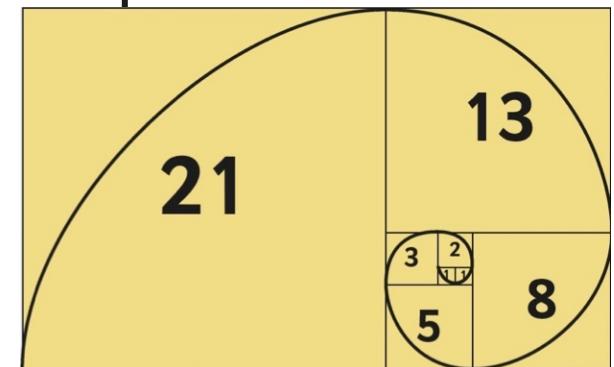
Você já **o Backlog** que precisa ser feito e já ordenou de acordo com as prioridades.
Qual a tarefa agora?

É descobrir de **quanto esforço, tempo e dinheiro** o projeto precisará.

SCRUM: TÉCNICA DE ESTIMATIVA

Requisito	Tamanho
O SW deve permitir que o Coordenador solicite passagem aérea	Gigante
O SW deve permitir que o coordenador efetue a manutenção de PJ	Pequeno

- Estimar em tamanho, não em data nem prazo;
- Tamanhos relativos e referências fazem mais sentido para nós, ex, PP P, M, G, GG;
- Associar tamanhos a números com proporção “agradável” entre eles, usando de **Fibonacci**: 3, 5, 8, 13, 21.
- A natureza se apresenta de acordo com esta sequência
- Calcular total de pontos do Product Backlog e Sprint Backlog;
- A velocidade da entrega será medida em pontos a cada Sprint (gráfico **Burndown**) pelo Scrum Master;
- A estimativa de prazo do projeto será determinada pelo Scrum Master, após determinar a velocidade de entrega da equipe por Sprint, após rodar algumas Sprints.



SCRUM: TÉCNICA DE ESTIMATIVA - EXERCÍCIO

- Utilizar Fibonacci na escala de 3 a 21(3,5,8,13,21)
- Individualmente, cada aluno olha o backlog do seu grupo e coloca o peso usando Fibonacci considerando o que ele ACHA que consegue fazer.

Após término de todos:

- Grupo senta e faz um alinhamento do peso de cada atividade
 - Exemplo: 1 colocou 21 demais 8. Segue o 8. Consenso do grupo.
 - Ou o que eles acham. Aprendizado disso. Porque achei mais difícil e assim por diante.

Entregável: Lista de backlog do grupo com valores de priorização.

SCRUM: PRODUCT BACKLOG

PROJETO EXEMPLO - BACKLOG		
Requisito	Descrição	Classificação
Tela inicial	Tela inicial com as informações da empresa e da equipe	Essencial
Cadastro de usuário	Cadastro de usuário com nome, CPF, e-mail e perfil. Necessário máscara de validação para CPF e e-mail na tela de cadastro	Importante
Tela de Login	Tela para login através do e-mail e senha	Essencial
Recuperação de senha	Opção logo abaixo do login para recuperação de senha. Assim que acessada, solicitar o e-mail para o qual deseja recuperar a senha. Caso seja encontrado, a senha será enviada para o e-mail especificado.	Desejável
Manutenção de cadastro de pessoas físicas	Tela para inclusão, consulta, alteração e exclusão de pessoas físicas que participam do programa	Importante
Manutenção de cadastro de pessoas jurídicas	Tela para inclusão, consulta, alteração e exclusão de pessoas jurídicas que patrocinam do programa	Importante
Solicitação de passagem aérea	Módulo de solicitação de passagens aéreas, contendo as seguintes informações: Nome do passageiro, Data e hora, Motivo da viagem, Tipo de bagagem.	Essencial
Fluxo de aprovação de passagem aérea pela gerência	Após a solicitação da passagem, o gerente responsável pelo solicitante deverá acessar esta tela de aprovação, verificar as informações do solicitante e aprovar / reprovar a solicitação.	Essencial

1. Criar a lista de Backlog
2. Classificar

SCRUM: PRODUCT BACKLOG

PROJETO EXEMPLO - BACKLOG

Requisito	Descrição	Classificação	Tamanho	Tam (#)
Tela inicial	Tela inicial com as informações da empresa e da equipe	Essencial	Pequeno	5
Cadastro de usuário	Cadastro de usuário com nome, CPF, e-mail e perfil. Necessário máscara de validação para CPF e e-mail na tela de cadastro	Importante	Pequeno	5
Tela de Login	Tela para login através do e-mail e senha	Essencial	Pequeno	5
Recuperação de senha	Opção logo abaixo do login para recuperação de senha. Assim que acessada, solicitar o e-mail para o qual deseja recuperar a senha. Caso seja encontrado, a senha será enviada para o e-mail especificado.	Desejável	Médio	13
Manutenção de cadastro de pessoas físicas	Tela para inclusão, consulta, alteração e exclusão de pessoas físicas que participam do programa	Importante	Médio	8
Manutenção de cadastro de pessoas jurídicas	Tela para inclusão, consulta, alteração e exclusão de pessoas jurídicas que patrocinam do programa	Importante	Médio	8
Solicitação de passagem aérea	Módulo de solicitação de passagens aéreas, contendo as seguintes informações: Nome do passageiro, Data e hora, Motivo da viagem, Tipo de bagagem.	Essencial	Grande	21
Fluxo de aprovação de passagem aérea pela gerência	Após a solicitação da passagem, o gerente responsável pelo solicitante deverá acessar esta tela de aprovação, verificar as informações do solicitante e aprovar / reprovar a solicitação.	Essencial	Grande	21

1. Criar a lista de Backlog
2. Classificar
3. Definir o tamanho

SCRUM: PRODUCT BACKLOG

PROJETO EXEMPLO - BACKLOG

Requisito	Descrição	Classificação	Tamanho	Tam (#)	Prioridade	SPRINT
Tela inicial	Tela inicial com as informações da empresa e da equipe	Essencial	Pequeno	5	1	SP1
Cadastro de usuário	Cadastro de usuário com nome, CPF, e-mail e perfil. Necessário máscara de validação para CPF e e-mail na tela de cadastro	Importante	Pequeno	5	7	SP4
Tela de Login	Tela para login através do e-mail e senha	Essencial	Pequeno	5	2	SP1
Recuperação de senha	Opção logo abaixo do login para recuperação de senha. Assim que acessada, solicitar o e-mail para o qual deseja recuperar a senha. Caso seja encontrado, a senha será enviada para o e-mail especificado.	Desejável	Médio	13	8	SP5
Manutenção de cadastro de pessoas físicas	Tela para inclusão, consulta, alteração e exclusão de pessoas físicas que participam do programa	Importante	Médio	8	5	SP3
Manutenção de cadastro de pessoas jurídicas	Tela para inclusão, consulta, alteração e exclusão de pessoas jurídicas que patrocinam do programa	Importante	Médio	8	6	SP3
Solicitação de passagem aérea	Módulo de solicitação de passagens aéreas, contendo as seguintes informações: Nome do passageiro, Data e hora, Motivo da viagem, Tipo de bagagem.	Essencial	Grande	21	3	SP1
Fluxo de aprovação de passagem aérea pela gerência	Após a solicitação da passagem, o gerente responsável pelo solicitante deverá acessar esta tela de aprovação, verificar as informações do solicitante e aprovar / reprovar a solicitação.	Essencial	Grande	21	4	SP2

- 1. Criar a lista de Backlog**
- 2. Classificar**
- 3. Definir o tamanho**
- 4. Definir a prioridade**
- 5. Planejar a Sprint**

SCRUM: PRODUCT BACKLOG

PROJETO EXEMPLO - BACKLOG

Requisito	Descrição	Classificação	Tamanho	Tam (#)	Prioridade	SPRINT
Tela inicial	Tela inicial com as informações da empresa e da equipe	Essencial	Pequeno	5	1	SP1
Cadastro de usuário	Cadastro de usuário com nome, CPF, e-mail e perfil. Necessário máscara de validação para CPF e e-mail na tela de cadastro	Importante	Pequeno	5	7	SP4
Tela de Login	Tela para login através do e-mail e senha	Essencial	Pequeno	5	2	SP1
Recuperação de senha	Opção logo abaixo do login para recuperação de senha. Assim que acessada, solicitar o e-mail para o qual deseja recuperar a senha. Caso seja encontrado, a senha será enviada para o e-mail especificado.	Desejável	Médio	13	8	SP5
Manutenção de cadastro de pessoas físicas	Tela para inclusão, consulta, alteração e exclusão de pessoas físicas que participam do programa	Importante	Médio	8	5	SP3
Manutenção de cadastro de pessoas jurídicas	Tela para inclusão, consulta, alteração e exclusão de pessoas jurídicas que patrocinam do programa	Importante	Médio	8	6	SP3
Solicitação de passagem aérea	Módulo de solicitação de passagens aéreas, contendo as seguintes informações: Nome do passageiro, Data e hora, Motivo da viagem, Tipo de bagagem.	Essencial	Grande	21	3	SP1
Fluxo de aprovação de passagem aérea pela gerência	Após a solicitação da passagem, o gerente responsável pelo solicitante deverá acessar esta tela de aprovação, verificar as informações do solicitante e aprovar / reprovar a solicitação.	Essencial	Grande	21	4	SP2

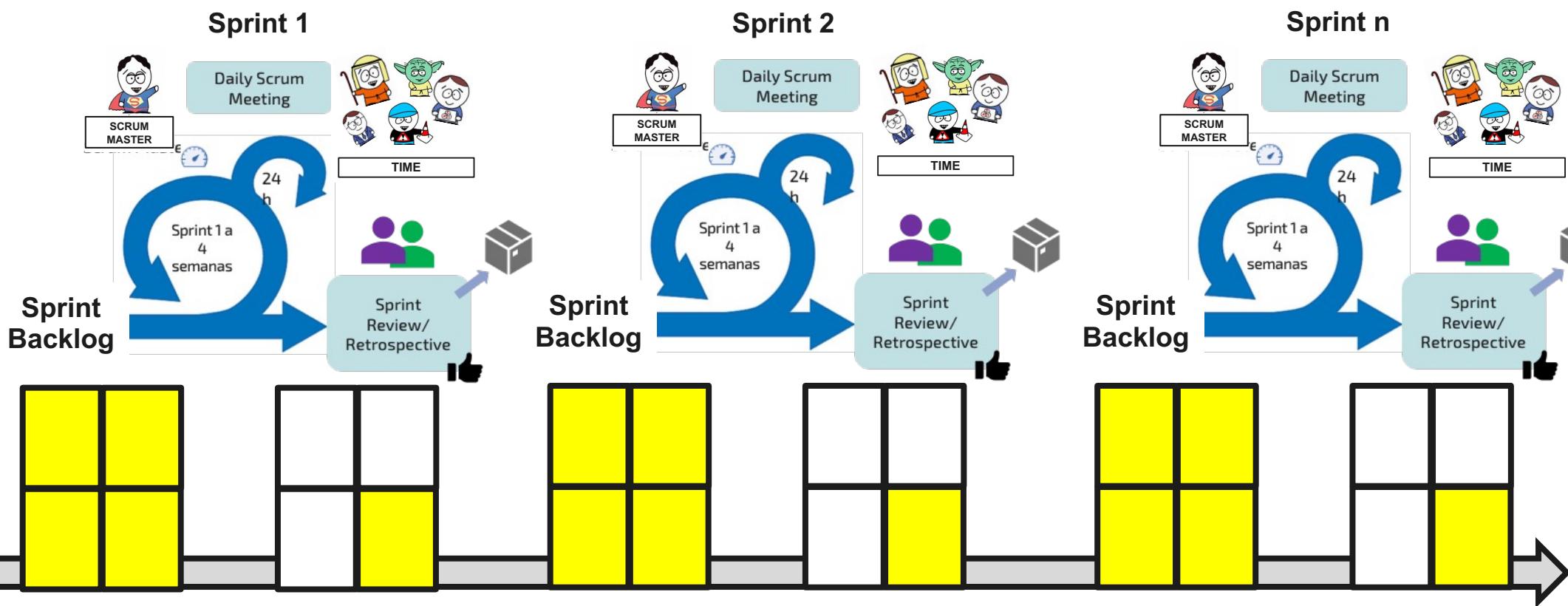
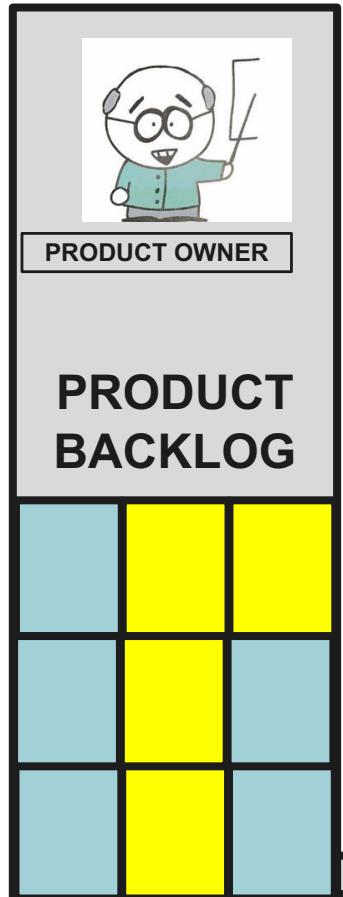
TOTAL	86
SP1	31
SP2	21
SP3	16
SP4	5
SP5	13
MÉDIA	17,2

SCRUM: SPRINT BACKLOG

PROJETO EXEMPLO - BACKLOG

Requisito	Descrição	Classificação	Tamanho	Tam (#)	Prioridade	SPRINT
Tela inicial	Tela inicial com as informações da empresa e da equipe	Essencial	Pequeno	5	1	SP1
Tela de Login	Tela para login através do e-mail e senha	Essencial	Pequeno	5	2	SP1
Solicitação de passagem aérea	Módulo de solicitação de passagens aéreas, contendo as seguintes informações: Nome do passageiro, Data e hora, Motivo da viagem, Tipo de bagagem.	Essencial	Grande	21	3	SP1

SCRUM: SPRINT BACKLOG



Planejamento
da Sprint

1 Semana
Validar com Cliente

1 Semana
Validar com Cliente

1 Semana
Validar com Cliente

Atividade

Atividade No. 03 – INDIVIDUAL – Baseado no projeto de PI

- Individualmente Refinar o Product Backlog do seu grupo:
 - **Reavaliar requisitos:** incluir, ajustar, excluir e, principalmente, detalhar!
 - **Incluir:** Classificação (essencial, desejável, importante), prioridade (1, 2 ou 3) e estimativa (tamanhos PP, P, M G e GG e valores Fibonacci 3,5, 8, 13, 21).
 - **Subir no moodle um arquivo em excel com a planilha de backlog de produto.**
 - Colocar o nome do arquivo no seguinte formato:
NomeAluno_NúmeroGrupo_Atividade03.xls
por exemplo: **Rafaelpetry_01_Atividade03.xls**
 - **Prazo: Até 08/10 as 23:59:59**



MEDIDA DE PRODUTIVIDADE

SCRUM: PRODUCT E SPRINT BACKLOG

FERRAMENTA PLANNER

Planner

Projeto Minha horta (1) Plano vinculado

Quadro Gráficos Agenda ...

Atividades + Adicionar tarefa

Product Backlog + Adicionar tarefa

Sprint Backlog 1 - 21/3 a 25/3 + Adicionar tarefa

Em andamento + Adicionar tarefa

Em validação + Adicionar tarefa

Concluídos + Adicionar tarefa

ATIVIDADE Diagrama do Banco de Dados 23/03 Monica Herrero

ATIVIDADE Finalizar a "Justificativa" no material de apresentação

ATIVIDADE Finalizar o PPTX

ATIVIDADE Cadastro de usuário 5 Leonardo Marques

Cadastro de usuário com nome, CPF, e-mail e perfil. Necessário máscara de validação para CPF e e-mail na tela de cadastro

ATIVIDADE Recuperação de senha 13 0/1

Opção logo abaixo do login para recuperação de senha. Assim que acessada, solicitar o e-mail para o qual deseja recuperar a senha. Caso seja encontrado, a senha será enviada para o e-mail...

ATIVIDADE Manutenção de cadastro de pessoas físicas 8 0/1

Tela para inclusão, consulta, alteração e exclusão de pessoas físicas que participam do programa. Campos: nome, endereço, cidade, estado, CEP, nascimento, CPF e e-mail

ATIVIDADE Manutenção de cadastro de pessoas jurídicas 8 0/1

ATIVIDADE Tela inicial 5 Monica Herrero

Tela inicial com as informações da empresa e da equipe

ATIVIDADE Tela de Login 5 Rafael Petry

Tela para login através do e-mail e senha

ATIVIDADE Solicitação de passagem aérea 21 Thiago Gimenez Bonacelli

Módulo de solicitação de passagens aéreas, contendo as seguintes informações: Nome do passageiro, Data e hora, Motivo da viagem, Tipo de bagagem.

ATIVIDADE Dashboard 13

ATIVIDADE Parametrização da coleta

ATIVIDADE Transformação das unidades

Atividades + Adicionar tarefa

Gráficos

Agenda

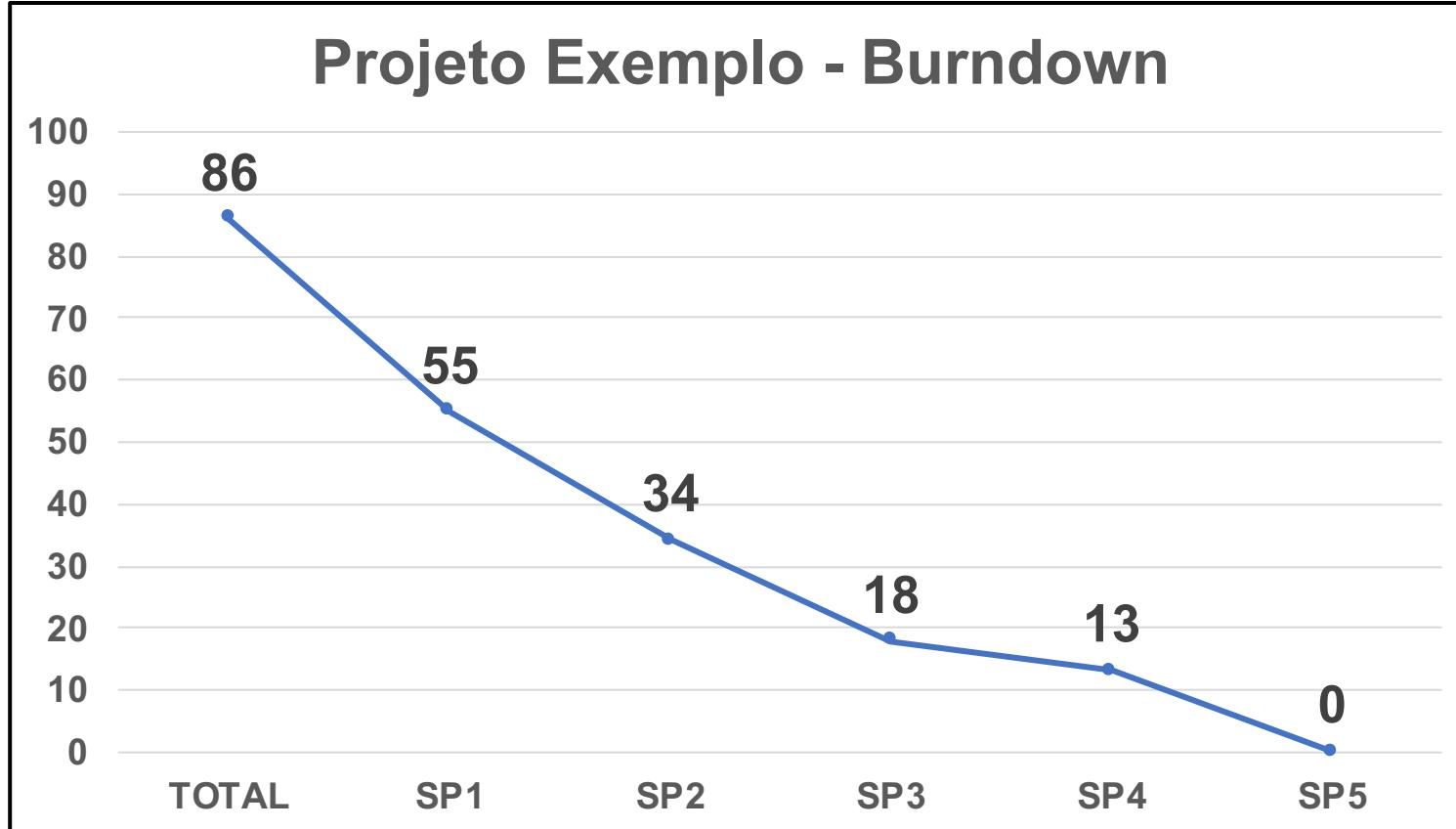
...

RP **A**

SCRUM: BURNDOWN

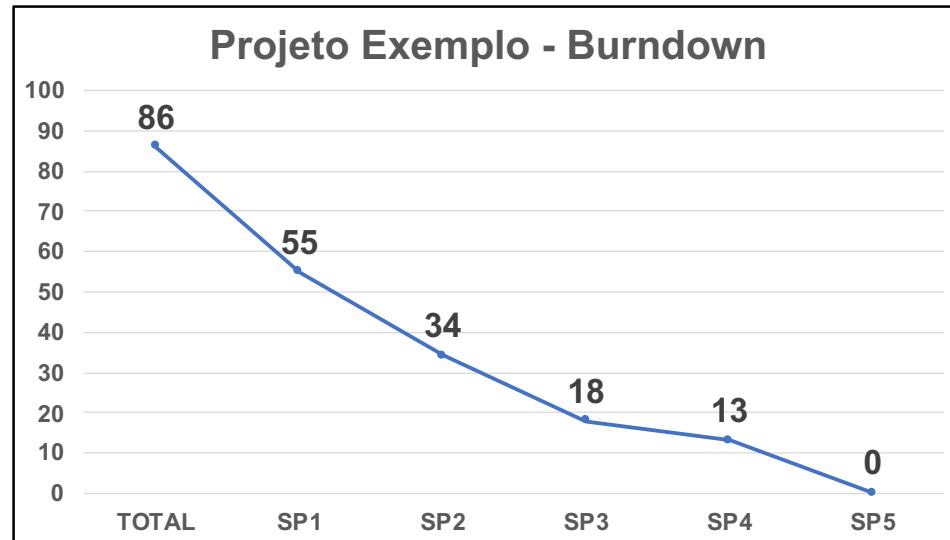
- Não é uma invenção dos métodos ágeis, ele é uma ferramenta popular para **acompanhamento da diminuição de um recurso ou métrica ao longo do tempo.**
- No contexto de projetos, um Gráfico de **Burndown** te mostra a relação de trabalho a ser realizado versus o tempo que você possui para fazê-lo.
- De qualquer forma, o **Burndown Chart** sempre será um diagrama que deve estar sempre visível ao time (transparência), onde o eixo vertical representa o montante de trabalho a ser realizado (que pode ser o total de horas estimadas ou Story Points) e o eixo horizontal o tempo que temos para trabalhar (geralmente a duração da Sprint).

SCRUM: BURNDOWN



Burndown
estimado
(base 0)

SCRUM: BURNDOWN



Exercício de gráfico de *burndown* com os pontos de cada *sprint backlog* estimado.

- 1) Construir o gráfico com base no Sprint backlog estimada

SCRUM: EXEMPLO DE EXECUÇÃO DA SPRINT NA FERRAMENTA DE GESTÃO (CONFORME METODOLOGIA SCRUM e KANBAN)

Planner

Projeto Minha horta

Quadro Gráficos Agenda ...

Atividades + Adicionar tarefa

ATIVIDADE

- Diagrama do Banco de Dados
- Finalizar a "Justificativa" no material de apresentação
- Finalizar o PPTX

Product Backlog + Adicionar tarefa

ATIVIDADE

- Cadastro de usuário
- Recuperação de senha
- Manutenção de cadastro de pessoas físicas
- Manutenção de cadastro de pessoas jurídicas

Sprint Backlog 1 - 21/3 a 25/3 + Adicionar tarefa

ATIVIDADE

- Solicitação de passagem aérea
- Dashboard
- Parametrização da coleta
- Transformação das unicidades
- Integração chart.js

Em andamento + Adicionar tarefa

ATIVIDADE

- Tela de Login
- Dashboard
- Parametrização da coleta
- Transformação das unicidades
- Integração chart.js

Em validação + Adicionar tarefa

ATIVIDADE

- Tela inicial

Concluídos + Adicionar tarefa

ATIVIDADE

- Tela inicial

Monica Herrero

Leonardo Marques

Thiago Gimenez Bonacelli

Rafael Petry

Monica Herrero

The screenshot displays a digital workspace for managing a Scrum project titled 'Projeto Minha horta'. On the left, a sidebar lists project members (MP, MM, MP, M) and work items (Diagrama do Banco de Dados, Finalizar a "Justificativa" no material de apresentação, Finalizar o PPTX). The main area is divided into several columns: 'Product Backlog' (containing tasks like 'Cadastro de usuário', 'Recuperação de senha', 'Manutenção de cadastro de pessoas físicas', and 'Manutenção de cadastro de pessoas jurídicas'); 'Sprint Backlog 1 - 21/3 a 25/3' (containing tasks like 'Solicitação de passagem aérea', 'Dashboard', 'Parametrização da coleta', 'Transformação das unicidades', and 'Integração chart.js'); 'Em andamento' (containing tasks like 'Tela de Login', 'Dashboard', 'Parametrização da coleta', 'Transformação das unicidades', and 'Integração chart.js'); 'Em validação' (containing tasks like 'Tela inicial'); and 'Concluídos' (containing tasks like 'Tela inicial'). Each task card includes details such as priority (e.g., 5, 21, 13, 8), due date (e.g., 23/03, 25/03), and assigned team members (e.g., Monica Herrero, Leonardo Marques, Thiago Gimenez Bonacelli, Rafael Petry).

Metodologias de Gestão de Projetos de TI

O “3-5-3” do Scrum



Agradeço a sua atenção!

RAFAEL PETRY

rafael.petry@sptech.school

SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL

*Você pode encarar
um erro como uma
besteira a ser
esquecida ou como
um resultado que
aponta uma nova
direção.*

(Steve Jobs)



404

Houston, we have a problem.

Actually, the page you are looking for
does not exist. [Return home.](#)



