made for free at coggle.it

Em intervalos regulares, o time reflete em como ficar mais efetivo, então, se ajustam e otimizam seu comportamento de 🥌

> Contínua atenção à excelência técnica e bom design, aumenta a agilidade.

Software funcional é a medida primária de progresso. <

O Método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para, e por dentro de um time de desenvolvimento, é através 🧢 de uma conversa cara a cara.

Construir projetos ao redor de indivíduos motivados. Dando a eles o ambiente e suporte necessário, e confiar que farão seu trabalho.

Pessoas relacionadas à negócios e desenvolvedores devem trabalhar em conjunto e diáriamente, durante todo o curso do 🗨 projeto.

Entregar software funcionando com freqüencia, na escala de semanas até meses, com preferência aos períodos mais

Aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, 🥏 para que o cliente possa tirar vantagens competitivas.text

satisfazer o cliente, através da entrega adiantada e contínua de software de valor

Processos ágeis promovem um ambiente sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários, devem ser capazes de manter indefinidamente, passos constantes.

Simplicidade: a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser feito.

As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times auto-organizáveis.

Burndown <

Estórias

Taskboard <

É uma descrição resumida, porém clara e objetiva, de alguma funcionalidade que deverá ser fornecida pelo produto a ser entregue, sempre do ponto de vista do usuário final do produto.

> O Backlog é nada mais nada menos do que os requisitos do produto que precisa ser entregue, bem como todo o entendimento necessário para se atender aos requisitos, produzir funcionalidades e por fim entregar um produto.

É o conjunto de requisitos de todo o produto, ou seja, o Backlog do produto representa tudo que é necessário para desenvolver e lançar um produto completo, e representa o produto final que será entregue após a execução do projeto.

É o conjunto de requisitos contidos no objetivo de uma Sprint, ou seja, o Backlog da Sprint representa tudo que é necessário para desenvolver e/ou entregar uma parte do produto, definido como objetivo de uma Sprint. Todo o conteúdo do Backlog da Sprint deve estar contido dentro do Backlog do Produto, e as primeiras Sprints devem conter sempre os itens do Backlog mais prioritários e críticos para o sucesso do produto.

Backlog Product Backlog

Sprint Backlog

Evitar um risco é a ação de eliminar a causa deste inviabilizando a sua ocorrência (ex: mudança de estratégia 🔷

Mitigação de um risco é a suavização das consequências, ou a diminuição da probabilidade de um risco por meio de um 🔷 📉 plano de mitigação (ex: compra de um seguro).

de projeto).

Aceitação de um risco é a ação de simplesmente aceitar suas consequências, podendo haver ou não um plano de 🔻 contingência para o caso deste ocorrer.

A gerência de riscos é uma atividade importante a ser realizada no decorrer de um projeto. Ela tem o objetivo de manter o controle sobre possíveis entraves que possam ameaçar a boa execução deste. Além disso, é imperativa a sua realização para alcançar o nível de maturidade de processos G e C do MPS-BR (Melhoria de Processos de Software Brasileiro) e 3 do CMMI (Capability Maturity Model Integration).

Quando o item do Backlog do Produto ou um incremento é descrito como "Pronto", todos devem entender o que o "Pronto" significa.

A definição de pronto é um acordo (in)formal entre o time de 🗨 desenvolvimento e o product owner (PO) para deixar claro o que se espera de uma estória. É através dela que sabemos quais fatores devemos desenvolver em uma funcionalidade para ser entregue como um incremento.

Controle de mudanças noi Coral si recomendações são:

Princípios do Manifesto Ágil

Ter um formulário de controle de mudança leve, se necessário

Registrar a mudança no backlog ou monitor de mudança

Manter envolvidos os stakeholders e o time de operações

Eliminar tantas aprovações quanto for possível

Processo do Scrum

partes envolvidas no projeto.

Scrum

Pilares do Scrum

A adaptação é a grande vedete dos projetos Scrum, pois ele

pode começar com um conjunto de estórias e terminar relativamente diferente. O PO pode constituir, modificar e excluir estórias ao término de cada sprint.

O primeiro pilar é a transparência, que significa que todo trabalho deve claramente definido e conhecido por todas as

deve ser inspecionado com a frequência necessária para

garantir a qualidade na primeira tentativa.

adaptar o projeto à necessidade de negócio.

O segundo pilar é a Inspeção, que significa que todo trabalho

O terceiro pilar é a adaptação, que significa a capacidade de

Equipe

A equipe, no framework Scrum, deve ser auto-organizada e multidisciplinar, composta por pessoas que fazem o trabalho de desenvolvimento e teste do produto.

Scrum Master

Papéis no Scrum

**Product Owner** 

O Scrum Master é o guardião do processo. Ele é responsável por fazer o processo correr bem removendo os obstáculos que atrapalham a produtividade da equipe, organizando e facilitando as reuniões

O Product Owner é dono do produto. Ele fornece o conhecimento do negócio em forma de requistos para a equipe assim como sua ordem de aplicação. Na prática, o Product Owner é a interface entre a empresa e os clientes.

o Gerência de riscos no Scrum

Artefatos Do Scrum

Definição de pronto