

Engenharia de Software

Docente: Flávio Miranda de Farias

Discente: Gabriel Nascimento Nogueira

O Sprint Planning Meeting é a cerimônia inicial de cada Sprint no framework Scrum. Seu objetivo é definir o escopo do trabalho a ser realizado durante a Sprint e planejar como a equipe entregará incrementos valiosos de produto. Abaixo está o planejamento e as atividades realizadas durante essa reunião.

Contexto do Projeto

Projeto: **Desenvolvimento de um Aplicativo de Gerenciamento de Tarefas**

Sprint: **2 semanas**

Objetivo da Sprint: **Implementar a funcionalidade de criação e edição de tarefas com sincronização em nuvem.**

Atividades do Sprint Planning Meeting

1. **Preparação pré-reunião (Product Owner)**
 - Refinar o Backlog do Produto: Garantir que as histórias de usuário relacionadas à funcionalidade principal estejam claras e priorizadas.
 - Apresentar o Objetivo da Sprint: Alinhar a funcionalidade-chave e seu impacto no produto.
2. **Abertura da reunião (Scrum Master)**
 - Explicar o propósito da Sprint Planning.
 - Reforçar o foco na colaboração entre o Product Owner e a equipe de desenvolvimento.
3. **Discussão do "O quê" (Equipe + Product Owner)**
 - Revisar as histórias de usuário mais prioritárias no Backlog do Produto.
 - Estimar o esforço necessário para cada história (usando técnicas como Planning Poker).
 - Selecionar histórias que compõem o escopo da Sprint, considerando a capacidade da equipe.
4. **Planejamento do "Como" (Equipe de Desenvolvimento)**
 - Quebrar as histórias selecionadas em tarefas menores e mais detalhadas.
 - Identificar dependências e riscos técnicos.
 - Distribuir responsabilidades iniciais entre os membros da equipe.
5. **Definição do Objetivo da Sprint (Equipe + Product Owner)**
 - Formalizar o Objetivo da Sprint com base no escopo discutido.
 - Validar se o objetivo é claro, mensurável e alinhado com os objetivos do produto.
6. **Encerramento (Scrum Master)**
 - Confirmar que todos entendem o escopo e os próximos passos.

- Registrar as tarefas no quadro de trabalho (ex.: Jira, Trello).

Papeis e Responsabilidades

1. Product Owner (PO):

- Apresentar o Objetivo da Sprint.
- Detalhar e esclarecer dúvidas sobre as histórias de usuário.
- Ajudar a priorizar tarefas se necessário.

2. Scrum Master:

- Facilitar a reunião e garantir que o processo seja seguido.
- Garantir que todos os participantes tenham voz.
- Acompanhar a identificação de possíveis impedimentos.

3. Equipe de Desenvolvimento:

- Estimar o esforço e detalhar as tarefas.
- Planejar como entregar as histórias escolhidas.
- Levantar preocupações ou riscos técnicos.