

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE JACAREÍ
FATEC PROFESSOR FRANCISCO DE MOURA**

TIME THE PERRY DEV

**SITE DE TREINAMENTO SOBRE METODOLOGIA ÁGIL,
UTILIZANDO O FRAMEWORK SCRUM**

Jacareí
2023

LISTA DE FIGURAS

Figura 1-User Stories.....	6
Figura 2 - Product Backlog.....	7
Figura 3 - Sprint Backlog	7
Figura 4 - Manual de identidade CPS.....	8
Figura 5 - Wireframe	9
Figura 6 - Protótipo 01.....	9
Figura 7 - Protótipo Final	10
Figura 8 - Página inicial.....	11
Figura 9 - Objetivos do treinamento.....	11
Figura 10 - Módulos do Treinamento.....	12
Figura 11 - Página de Contatos.....	12
Figura 12 - Página de Downloads.....	13
Figura 13 - Página do Curso	13
Figura 14 - Páginas de atividades de fixação	14
Figura 15 - Burndown Sprint 01	15
Figura 16 - Burndown Sprint 02.....	16
Figura 17 - Burndown Sprint 03.....	17

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
1.1. Objetivo do Trabalho	4
1.1. Específicos	4
1.1. Metodologias aplicadas.....	5
2. DESENVOLVIMENTO	6
2.1. Levantamento de requisitos	6
2.1.1 Sprint Backlog	6
2.1.2 Product Backlog.....	6
2.1.3 Sprint Backlog	7
2.2. Projeto	8
2.2.1 Elaboração da Identidade Visual e design do sistema - protótipo	8
2.2.2 Desenvolvimento do Wireframe	9
2.2.3 Desenvolvimento do Protótipo	9
2.3. Codificação	10
3. RESULTADOS ALCANÇADOS	11
3. ANEXOS.....	15

1. INTRODUÇÃO

O projeto a seguir tem como objetivo o treinamento de times da empresa FATEC sobre metodologia ágil, com foco no Framework Scrum, de forma que a mesma possa aprender e reproduzir posteriormente. Atualmente a empresa se encontra com problemas de análises equivocadas dos processos por parte de suas equipes.

Sendo assim, o time The Perry Dev, constituído pelo Development Team Bianca, Bruno, Eduardo, Mariana, Rafael e William, o Product Owner Daniel e o Scrum Master Heclair, desenvolveram dentro de 3 sprints, uma documentação completa, com uma Página Web e API para o treinamento de todos os funcionários dentro do Framework Scrum.

1.1. Objetivo do Trabalho

O principal objetivo do time, foi desenvolver uma página web com o treinamento sobre a metodologia ágil, utilizando o framework scrum, de forma que qualquer membro da empresa cliente possa aprender e reproduzir posteriormente. Um site que seja intuitivo, fácil, destinado a qualquer funcionário.

1.1. Específicos

O produto final deste projeto irá resultar numa página de treinamento, em 3 módulos, com atividades de fixação, que incorpore os seguintes temas:

- Processo Scrum;
- Burndown
- Product e Sprint Backlog;
- Sprint;
- Sprint Planning;
- Sprint Review;
- Dailys;
- Retrospective;
- DOR –Definition of Ready;
- DOD –Definition of Done;
- Planning Poker;
- Kanban;
- Artefatos do Scrum;
- MVP.

1.1. Metodologias aplicadas

1.1.1. SCRUM

É um Framework, dentro da metodologia ágil que divide as responsabilidades entre papéis em um mesmo grupo, onde os integrantes podem ser do Dev Team, que irão desenvolver o projeto, o P.O., que estará sempre em contato direto com o cliente para alinhamento das necessidades e S.M., que tem o dever de coordenar e minimizar os impedimentos de trabalhos do Dev Team. Os períodos de desenvolvimento são chamados de “sprints”, onde no projeto atual se configuram como 3 no total, sendo de 13 a 15 dias cada, e ao final de cada sprint é gerado uma entrega para validação com o cliente, mantendo sempre a transparência e rapidez diante a mudanças de planejamento.

1.1.2. Kanban

É um método de organização de tarefas que consiste na classificação de cada atividade em “A fazer”, que representam as tarefas pendentes, “Em progresso”, onde estão alocadas tarefas que estão atualmente em desenvolvimento e “Feito”, fase final, onde a tarefa se encontra concluída de acordo com critérios definidos anteriormente pelo próprio time.

1.2. Tecnologias escolhidas

O produto foi desenvolvido utilizando-se as seguintes tecnologias:

- HTML e CSS, linguagens de marcação e estilização, respectivamente, de páginas web;
- Bootstrap, framework web de código fonte aberto, para desenvolvimento de componentes de interface e front-end para sites e aplicações web, usando HTML, CSS e JavaScript

-Figma: é um editor gráfico de vetor e prototipagem de projetos de design baseado principalmente no navegador web, com ferramentas offline adicionais para aplicações desktop para GNU/Linux, macOS e Windows.

- Git, um sistema de versionamento para as entregas a cada sprint, onde os códigos e versões estão disponíveis também através do GitHub da equipe (acesso por: <https://github.com/ThePerryDev>).

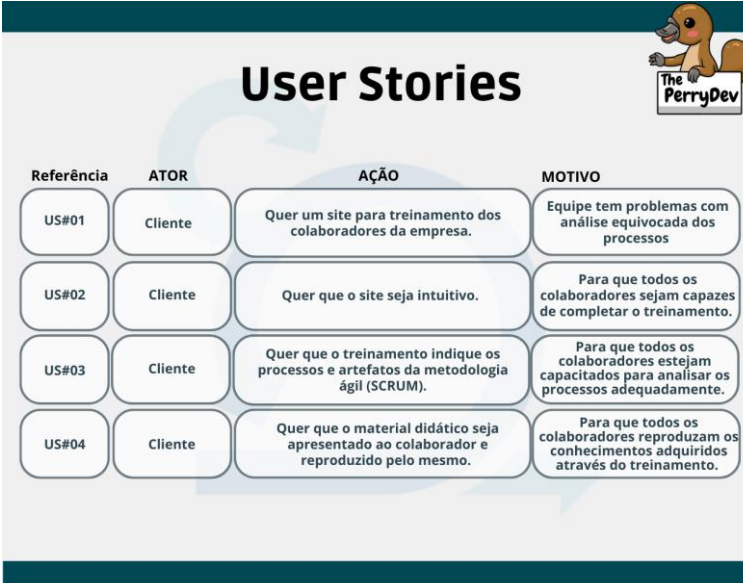
2. DESENVOLVIMENTO

2.1. Levantamento de requisitos

2.1.1 Sprint Backlog

Como etapa , após a construção do Product Backlog, foi realizada a cerimônia de Sprint Plannig, onde o time se organizou para distribuir as tarefas e estima-las para a execução durante cada Sprint. A seguir, tem-se a apresentação das 3 sprints Backlog desenvolvidas para o projeto:

Após a cerimônia de “kick off” com a empresa, deu-se o início do projeto com a fase de levantamento dos requisitos, onde a tarefa do P.O. era manter a comunicação com o cliente de forma assertiva, afim de compreender seus desejos e necessidades para o projeto. A seguir, foram levantados todos os requisitos necessários para a construção do Backlog e a construção dos User Stories, podendo assim, classifica-los como requisitos funcionais e não funcionais.



User Stories			
Referência	ATOR	AÇÃO	MOTIVO
US#01	Cliente	Quer um site para treinamento dos colaboradores da empresa.	Equipe tem problemas com análise equivocada dos processos
US#02	Cliente	Quer que o site seja intuitivo.	Para que todos os colaboradores sejam capazes de completar o treinamento.
US#03	Cliente	Quer que o treinamento indique os processos e artefatos da metodologia ágil (SCRUM).	Para que todos os colaboradores estejam capacitados para analisar os processos adequadamente.
US#04	Cliente	Quer que o material didático seja apresentado ao colaborador e reproduzido pelo mesmo.	Para que todos os colaboradores reproduzam os conhecimentos adquiridos através do treinamento.

Figura 1-User Stories

2.1.2 Product Backlog

Após o levantamento dos requisitos, organizou-se as atividades em um Backlog de produto orientado e priorizado, sempre com a validação do cliente, de forma a resultar no Product Backlog mostrado a seguir:

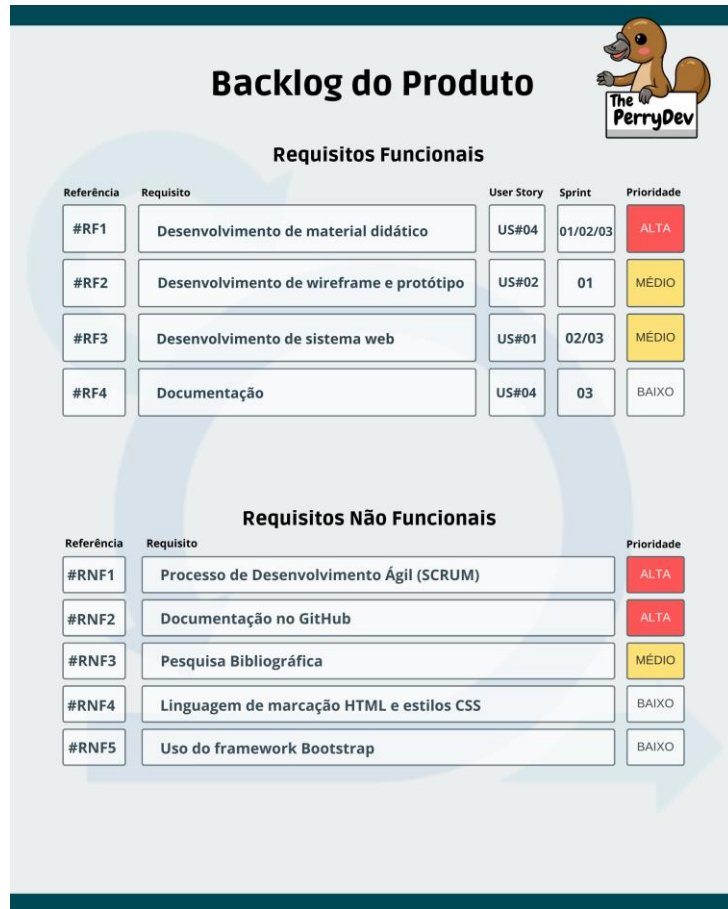


Figura 2 - Product Backlog

2.1.3 Sprint Backlog

Como etapa , após a construção do Product Backlog, foi realizada a cerimônia de Sprint Plannig, onde o time se organizou para distribuir as tarefas e estima-las para a execução durante cada Sprint. A seguir, tem-se a apresentação das 3 sprints Backlog desenvolvidas para o projeto:

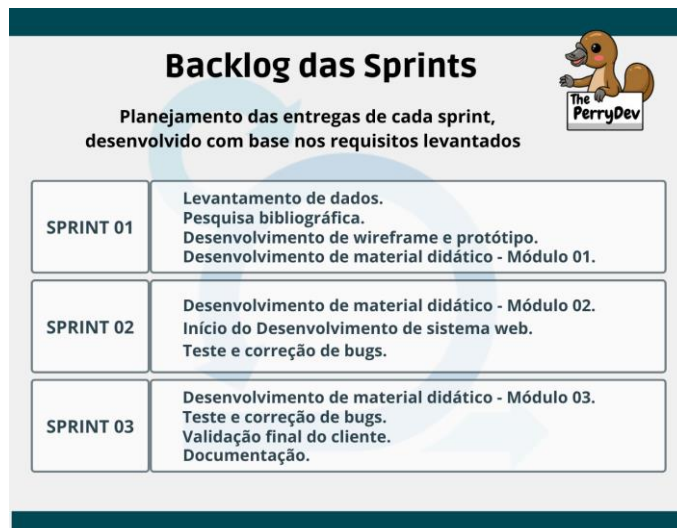


Figura 3 - Sprint Backlog

Assim como o Product Backlog, o Sprint Backlog não é um documento estático, o que permite que novos requisitos possam aparecer, de forma que o planejamento da equipe se adeque às necessidades para o desenvolvimento do produto.

Por conta dessas possíveis alterações, ao final de cada sprint, visando a transparência e qualidade, ocorrem algumas cerimônias que podem alterar tais documentos. São elas: Sprint Review e Sprint Retrospective. A Review se concentra na análise do atendimento aos requisitos do produto, além da validação do cliente, impactando no Product Backlog, enquanto que a Retrospective analisa o rendimento do time, podendo impactar no Backlog da Sprint a partir da avaliação da rapidez, qualidade e comunicação da equipe.

2.2. Projeto

2.2.1 Elaboração da Identidade Visual e design do sistema - protótipo

Para a solução proposta para a criação da página de treinamentos, foram adotadas como cores principais a identidade visual da empresa FATEC, disponível na página do Centro Paula Souza-CPS (<https://www.cps.sp.gov.br/asscom/manuais-assessoria-de-comunicacao/>).

LOGOTIPO ETEC E FATEC FATEC | USO GERAL

Fatec
Faculdade de Tecnologia



Fatec
São Paulo

Fatec
Araçatuba
Prof. Fernando Amaral
de Almeida Prado

C 0	C 32	C 0
M 100	M 0	M 0
Y 100	Y 0	Y 0
K 30	K 77	K 100
R 178	R 39	R 0
G 0	G 51	G 0
B 0	B 54	B 0
Pantone 704	Pantone 7545	Pantone Process Black
#B20000	#273336	#000000

Os logotipos das Fatecs estão disponíveis para download em nosso site.
Em caso de dúvidas entre em contato com a equipe da Assessoria de Comunicação

Figura 4 - Manual de identidade CPS

2.2.2 Desenvolvimento do Wireframe

Com a pesquisa de referências, produtos, funcionalidades, cores, tipografia e criação dos componentes, foi idealizado através da ferramenta Figma, o layout das telas que posteriormente se transformaria em um protótipo:

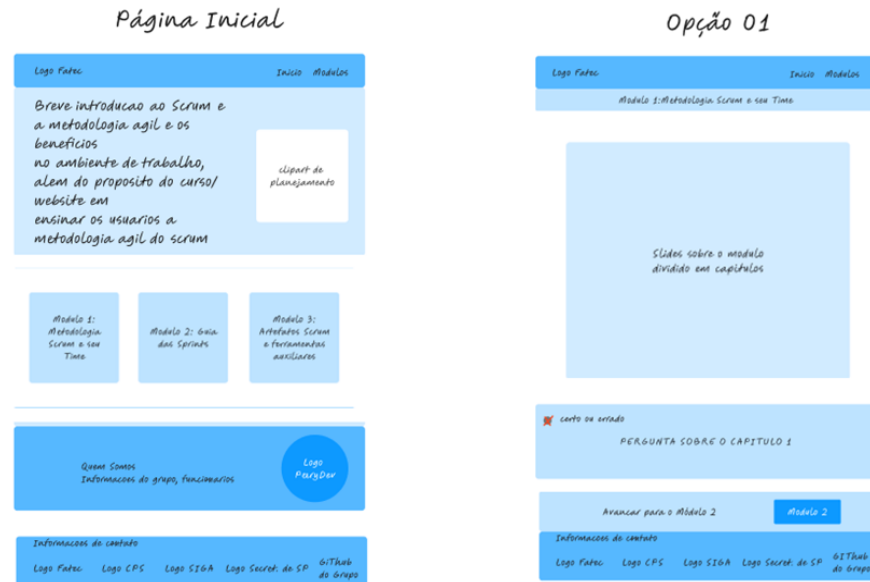


Figura 5 - Wireframe

2.2.3 Desenvolvimento do Protótipo

Validado o wireframe com o cliente, os estudos e processos para a transformação do mesmo em um protótipo foi iniciado, dando aos usuário, a experiência de um “site pronto”, para o desenvolvimento de tais atividades, foi utilizado a ferramenta Figma, resultando na seguinte proposta:

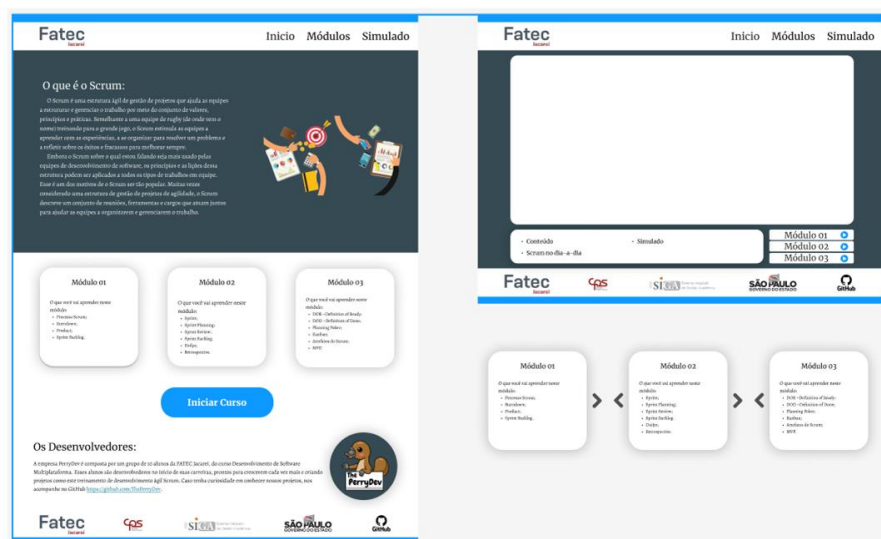


Figura 6 - Protótipo 01

Que ao final da Sprint 02, conforme os estudos e melhorias, resultou no projeto final:



Figura 7 - Protótipo Final

2.3. Codificação

Dados a validação do protótipo e das atividades a serem desenvolvidas dentro do treinamento, foi dada a largada para a codificação das páginas, sendo elas:

- Home;
- Módulo 01;
- Módulo 02;
- Módulo 03;
- Atividade Kanban;
- Atividade Burndown;
- Atividade Backlog;
- Atividade Sprint Backlog;
- Atividade MVP;
- Página Downloads.

Toda a parte de codificação do site, pode ser encontrada no site (<https://github.com/ThePerryDev/Web>)

3. RESULTADOS ALCANÇADOS

O produto final pode ser encontrado no link a seguir: (<https://web-git-master-theperrydev.vercel.app/index.html>)

Logo na primeira página, já é possível encontrar todas as informações necessárias para a realização do treinamento. Os objetivos do mesmo, informações sobre o time, página de contatos e o botão de início do curso.



Figura 8 - Página inicial

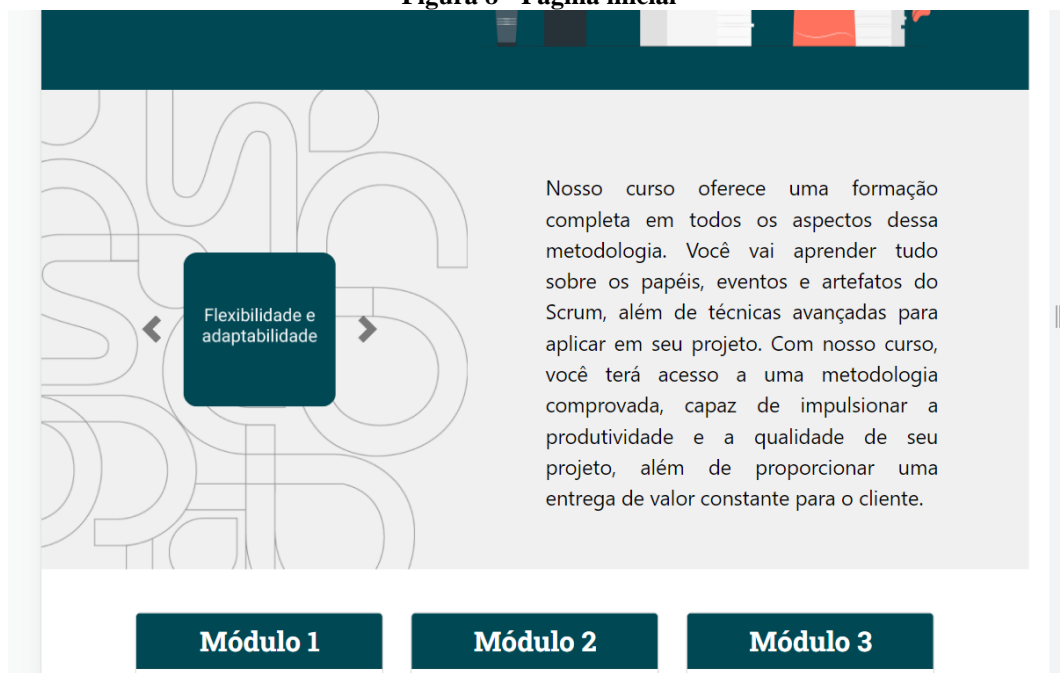


Figura 9 - Objetivos do treinamento



Figura 10 - Módulos do Treinamento



Figura 11 - Página de Contatos

Já na navbar das páginas, se encontram os links e caminhos para navegar nas páginas sem nenhuma dificuldade, de forma que o aluno possa voltar e acelerar o curso de acordo com a sua necessidade.

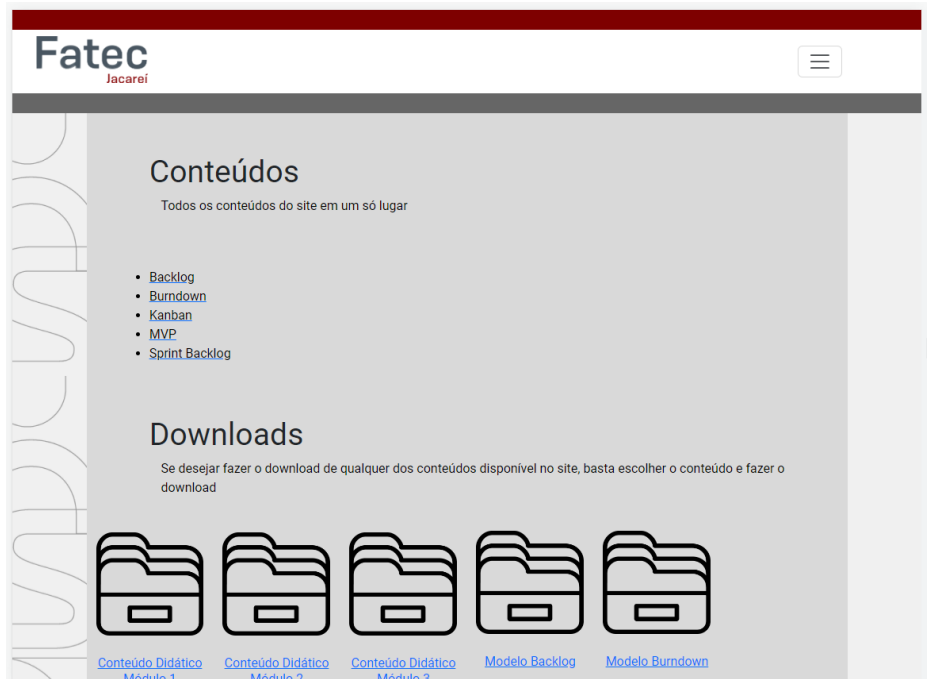


Figura 12 - Página de Downloads

Ali também, se encontra o caminho para a página de Downloads de todos os materiais disponíveis no site. É só baixar e usar quando houver necessidade.

Ao acessar o botão iniciar dos módulos, as páginas do curso já aparecem e é possível verificar o conteúdo através da barra de navegação abaixo do material e na navbar do site.

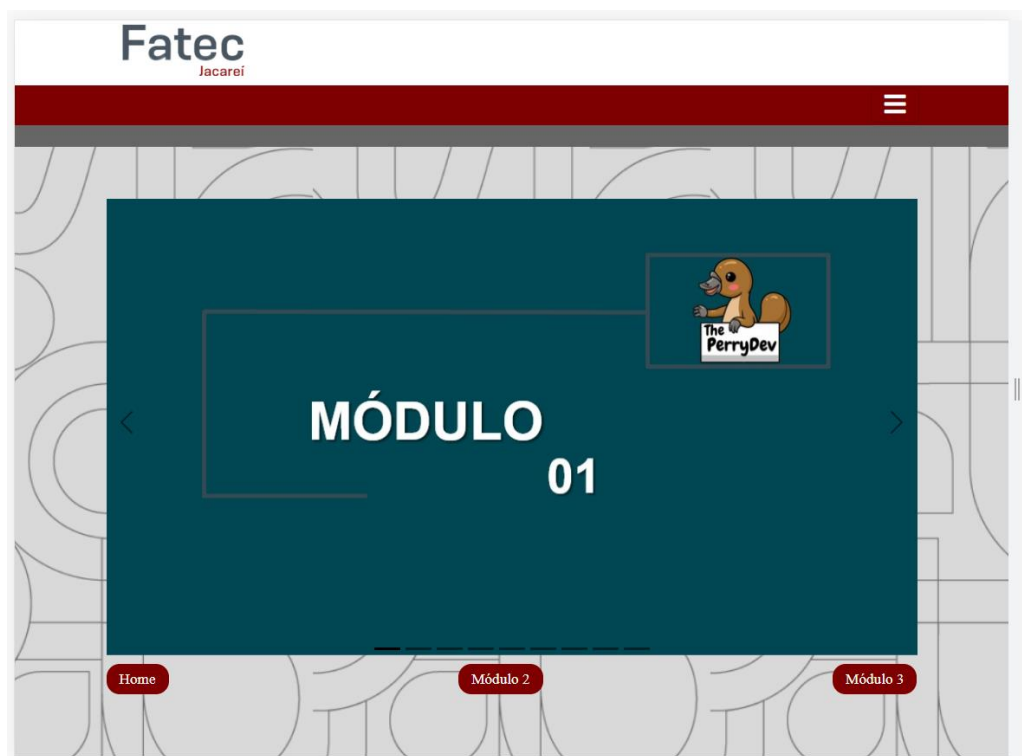


Figura 13 - Página do Curso

Fatec
Jacareí

Planning Poker e Burndown

Nesta página, você irá aprender como realizar um Planning Poker de forma eficiente e também descobrirá como criar um gráfico de burndown para acompanhar o progresso do seu projeto. Para acessar o conteúdo completo, basta seguir o passo a passo.

Planning poker

Antes de realizar um burndown, é importante compreender o conceito de planning poker e como atribuir pontos às atividades das sprints, distribuindo-os de forma adequada.

O que é?

O planning poker é uma técnica utilizada em projetos para estimar o esforço necessário para realizar determinadas tarefas. É uma forma colaborativa e eficiente de obter estimativas mais precisas por meio da participação de toda a equipe. Aqui vai um passo a passo de como realizar um planning poker.

1 **Preparação**

Figura 14 - Páginas de atividades de fixação

Dentro dos materiais, encontram-se também as atividades de fixação propostas para complementação do material didático apresentado.

3. ANEXOS

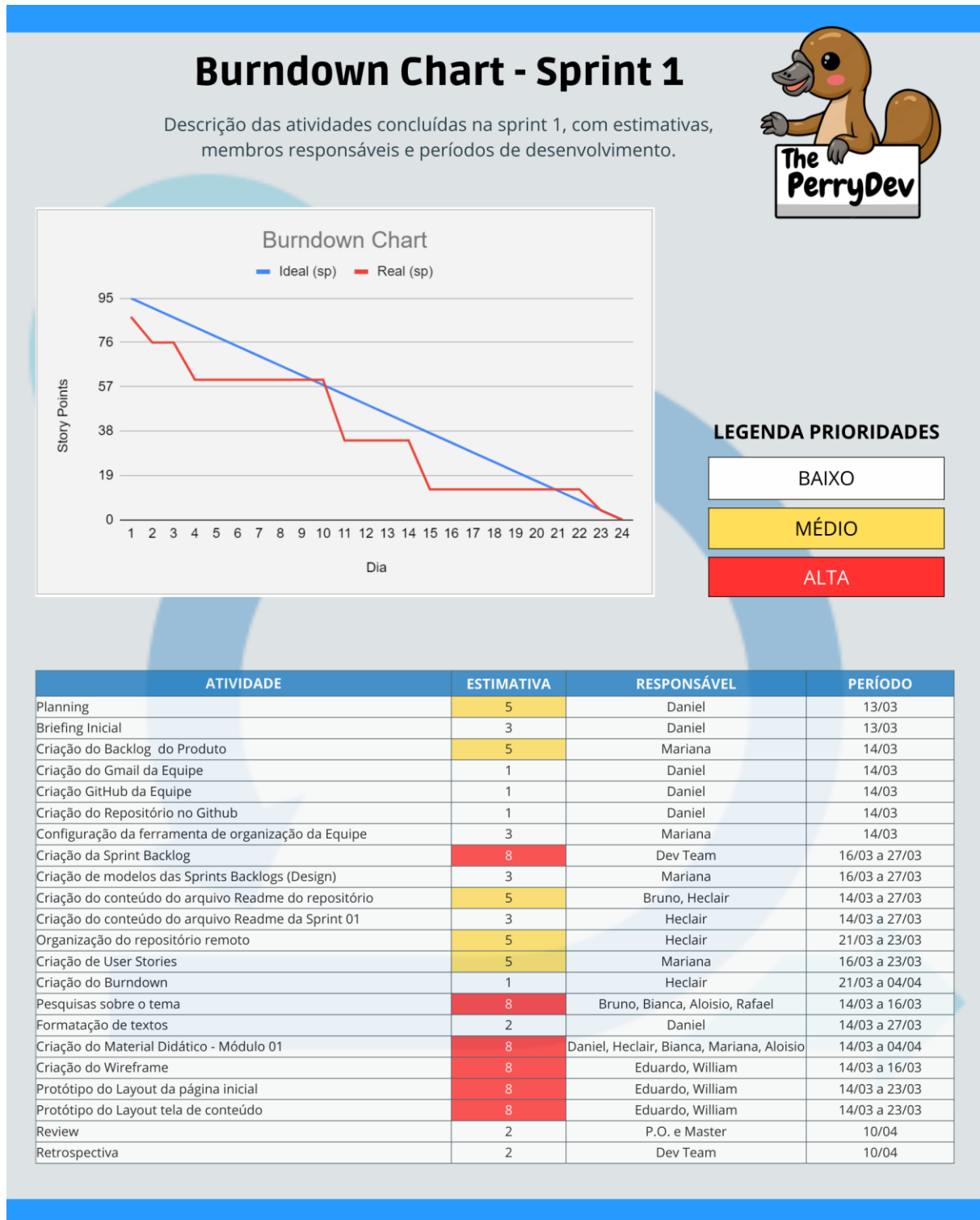
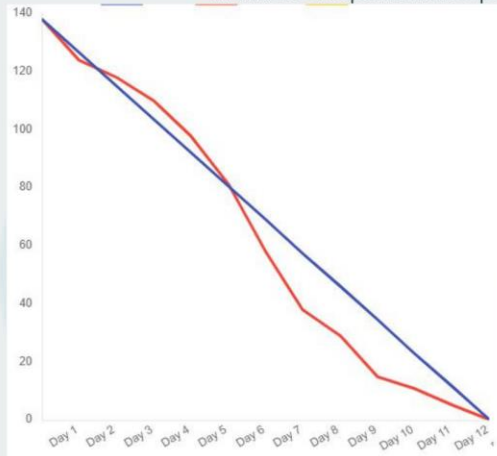


Figura 15 - Burndown Sprint 01

Burndown Chart - Sprint 2

Descrição das atividades concluídas na sprint 2, com estimativas, membros responsáveis e períodos de desenvolvimento.



Score	11.50	Health	<div></div>	Points per Day	11.50
Sprint 02					
Day 12	Points spent...		Set		
Day	Realized	Remaining			
Day 1	14	138			
Day 2	6	124			
Day 3	8	118			
Day 4	12	110			
Day 5	17	98			
Day 6	23	81			
Day 7	20	58			
Day 8	9	38			
Day 9	14	29			
Day 10	4	15			
Day 11	6	11			
Day 12	5	5			



PRIORIDADES

BAIXO

MÉDIO

ALTA

ATIVIDADE	ESTIMATIVA	RESPONSÁVEL	PERÍODO
Criação do conteúdo do arquivo Readme do repositório - sprint 2	1	Bruno, Heclair, Mariana	13/04 a 26/04
Codificação da tela inicial - Barra de navegação	3	Bruno	13/04 a 20/04
Codificação da tela inicial - 1º Container	3	Bianca	13/04 a 18/04
Codificação da tela inicial - Rodapé	5	Rafael	13/04 a 20/04
Codificação da tela inicial - Container Contatos	5	Rafael	13/04 a 27/04
Codificação da tela inicial - 2º Container: Cards	5	Heclair, Mariana	13/04 a 20/04
Codificação da tela inicial - 2º Container: Botão	5	Mariana	13/04 a 20/04
Codificação da tela inicial - 3º Container: Desenvolvedores	5	Willian, Eduardo	13/04 a 20/04
Criação slides Mod.2	3	Heclair	13/04 a 20/04
Linkar a página home com a página de aulas	3	Daniel	13/04 a 27/04
Codificação da tela Curso: Carrossel de conteúdo	5	Eduardo	13/04 a 24/04
Codificação da tela Curso: Criação e Configuração de Botões	8	Daniel	13/04 a 27/04
Validação de Layouts com o cliente	3	Daniel	13/04
Melhoria do Layout	8	Willian	13/04
Atualização do Readme do doc	8	Mariana, Bruno	20/04 a 24/04
Codificação Final e Teste	13	Heclair	27/04 a 02/05
Codificação da tela - Benefícios do Scrum	5	Bianca	19/04 a 23/04
Correção de bug - tela do slide	3	Eduardo	24/04 a 25/04
Correção da bug- Benefícios do Scrum	3	Bianca	25/04 a 27/04
Codificação da tela curso - Barra de navegação	5	Heclair	13/04 a 20/04
Correção de bug - Rodapé	3	Rafael	24/04 a 27/04
Codificação da tela inicial - Barra de navegação	5	Heclair	13/04 a 20/04
Correção de bug - botão saiba mais	3	Bianca	24/04 a 25/04
Correção de bug - responsividade desenvolvedores	3	Eduardo	25/04 a 26/04
Correção de bug - responsividade botões slide	5	Daniel	25/04 a 26/04
Correção de bug - responsividade dos cards benefícios	3	Bianca	27/04
Correção de bug - responsividade dos cards desenvolvedores	3	Willian	25/04 a 27/04
Correção de bug - responsividade do carrossel tela curso	3	Eduardo	27/04 a 02/05
Funcionalidade do Rodapé	3	Rafael	24/04 a 25/04
Ajuste de posição e tamanho dos ícones da navba tela inicial	3	Bruno	27/04 a 02/05
Documentação Técnica do Site	5	Mariana	27/04 a 04/05

Figura 16 - Burndown Sprint 02

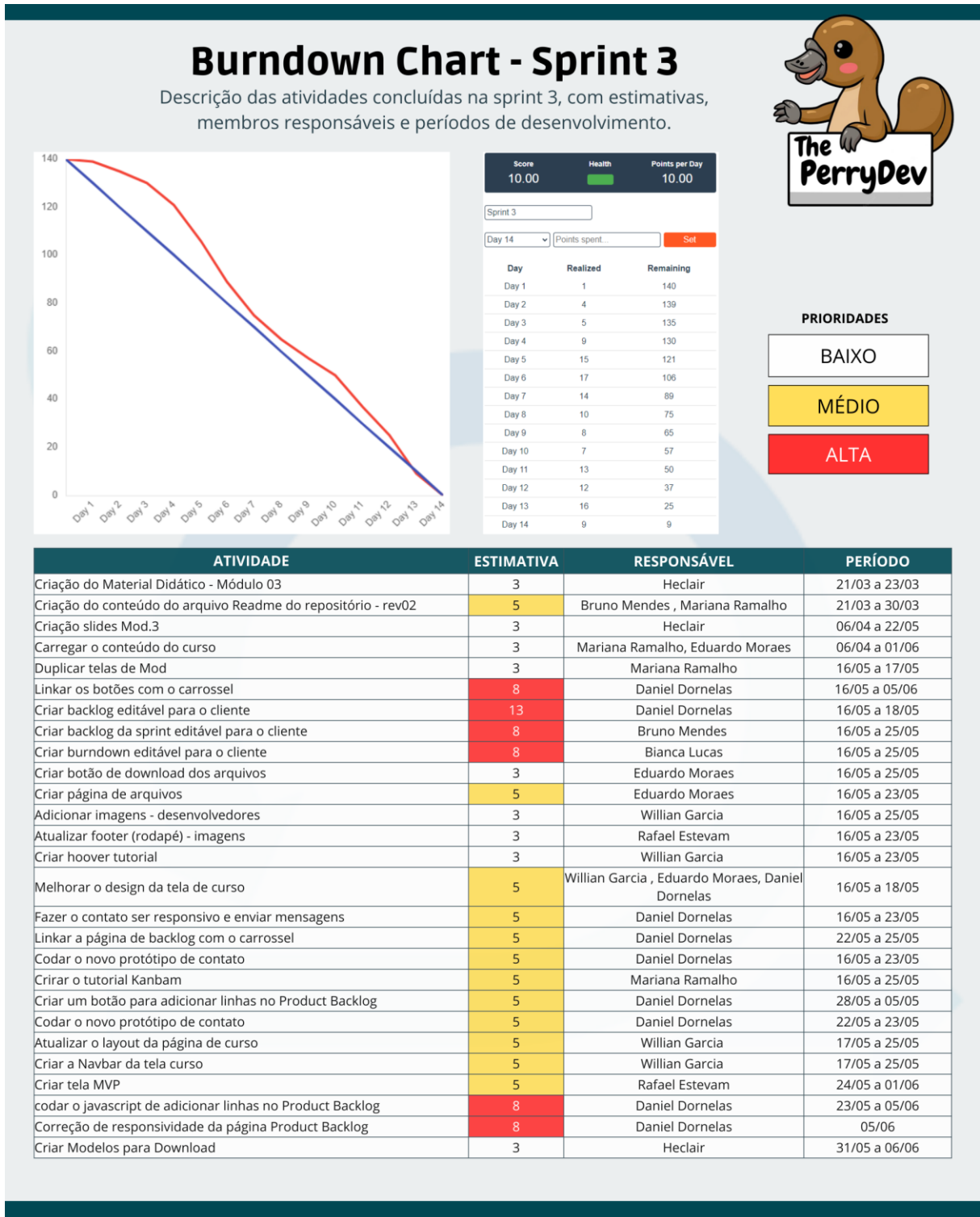


Figura 17 - Burndown Sprint 03