Módulo 09:[Fase ‘Release’] Concluindo o projeto

50. "Entregando os entregáveis"

E agora a gente está chegando pertinho de encerrar o nosso curso sobre scrum.

A gente chegou na fase final do nosso fluxo scrum, que é a fase de release, onde a gente vai entregar

os entrega em vez do projeto.

Aquilo que a gente liberou.

É sprint e sprint.

Mas atenção não necessariamente toda sprint vai gerar uma release, lembra.

Eu já comentei com você sobre o Eliezer ao longo do curso, porém, agora eu quero comentar novamente.

Eu vou repetir um pouco aquilo que eu falei, tanto para você fixar, aprender melhor quanto porque

agora é o momento realmente no nosso fluxo.

Onde eu release ela pode ou não ser liberada, que é após o término de um sprint.

Quando a gente fala sobre liberar um release para o cliente, a gente está se referindo, literalmente,

a liberar para o cliente uma versão do sistema que ainda não é a final, mas que já é funcional, ou

seja, que ele pode utilizar.

Ou seja, no caso do sistema da escola Esperança.

A gente, por exemplo, terminou a avaliação de professores lá na Sprint quatro, por exemplo, cinco.

Então a gente terminou, está funcional e já está pronto para a gente liberar.

Para Antônio, realmente utilizar a avaliação de professores na vida real, com dados reais com os professores

reais.

Se está pronto, então a gente pode liberar para ele um release do nosso produto, ou seja, uma versão

que não é a final ainda, mas que já é funcional.

Agora é importante você notar na imagem acima que nem toda experiente ela vai gerar um release.

Isso porque um sprint ela busca mostrar algo funcional para o cliente, entregar valor, demonstrar

um avanço satisfatório significativo em direção ao produto final que vai ser gerado por aquele projeto.

Porém, a entrega de um sprint pode ser como eu já falei anteriormente, pode ser um protótipo de uma

tela, de um cadastro de alunos.

Um protótipo da tela de avaliação de professores que não funciona ainda não funciona, mas que o cliente

a lê ao término da Sprint.

Ele já visualiza a tela, pode avaliar, dar um feedback sobre ela, pedir ajustes, diz.

Aqui eu preciso disso, eu preciso daquilo ou então está aprovada.

Gostei.

Então, a gente pode entender que mostrar um protótipo de uma tela, a home de um website ou a planta

de uma edificação num projeto de arquitetura ou a planta de um projeto estrutural com a locação dos

pilares.

Tudo isso não seria algo realmente funcional para o cliente executar, porém, seria uma entrega de

valor para o cliente.

Ele está vendo a evolução do projeto de forma palpável e aquilo pode ser visto validado e aprovado ou

reprovado.

Então, quando a gente fala em release, a gente está falando em realmente entregar algo de verdade

para o cliente que funciona, que ele pode utilizar na vida real.

Ok?

Em projetos Scrum é muito comum realizar releases com frequência.

Geralmente você tem intervalos de algumas sprints entre uma release e outra.

E como você pode ver nessa imagem acima que a gente já viu lá no início do curso, onde você tem aí

várias experiências três, quatro, cinco e sprints antes de liberar uma nova release e que é geralmente

para você liberar algo realmente funcional para o cliente, geralmente leva algumas semanas.

Então, não necessariamente.

Toda Sprint vai gerar um release.

E, para finalizar a entrega de um release, ela também normalmente envolve a assinatura de um termo

de aceite daquelas histórias que foram aprovados e que estão sendo entregues, inclusive de acordo com

a negociação que foi realizada entre quem está desenvolvendo um produto e o cliente.

É normal que após a entrega de um release, que é algo pronto funcional para o cliente usar, aconteça

também um pagamento de mais uma parcela daquele preço total do projeto que foi acertado.

Então, é muito comum que as parcelas a serem pagas pelo projeto sejam pagas à medida em que as releases

vão sendo entregues.

Beleza, então, já ter comentado com você um pouco sobre o release ao longo desse custo.

Mas eu queria reforçar que nesse momento em que a gente acabou de terminar um sprint por completo,

de que esse é o momento de realizar a entrega de um release para o cliente, tudo bem.

Então agora nós vamos lá para a última ação a ser realizada para o nosso projeto.

E scrum, vamos lá.

51. Retrospectiva do projeto:Evitando erros recorrentes através de lições aprendidas

E agora a gente chegou realmente no último passo.

Nosso fluxo do nosso projeto é a retrospectiva do projeto e pelo próprio nome.

A gente acabou de ter numa das nossas últimas aulas a retrospectiva da Sprint, quando a gente fez aquela

reunião de lições aprendidas e, assim como a gente teve a retrospectiva de cada sprint, a gente tem

também a retrospectiva do projeto como um todo.

Normalmente, nessa reunião não participa apenas a equipe Scrum, mas também aquelas partes interessadas

do projeto, que fazem parte da organização e do projeto está sendo desenvolvido.

Então pode ter ali o dono do produto, o gerente de projetos, gestores de organização que tiveram participação

no projeto.

É normal participar dessa retrospectiva do projeto porque aí diz respeito mais ao projeto como um todo

e não ali.

É uma pequena sprint do projeto, onde seria mais complicado envolver todo mundo.

E aí, assim como na retrospectiva da Sprint, na retrospectiva do projeto, vai também ser verificado

as lições aprendidas.

O que é que foi feito de bom, em que deve permanecer, o que é que deve ser removido e o que é que

pode ser melhorado, além dos processos, nas ações, nas atitudes, nos documentos, nas estratégias.

Ou seja, é uma reunião de lições aprendidas, mais abrangentes do que aquela reunião de lições aprendidas

que foi feita na retrospectiva de cada uma das sprints que a gente viu nas últimas aulas.

Tudo bem.

E aí essa retrospectiva do projeto também deve gerar uma lista de ações a serem tomadas para trazer

melhorias para os próximos projetos.

Nesse caso, podem ser ações a serem tomadas pelos gestores da empresa, pelo gerente de projetos.

Depende do quão impactante essas ações podem ser e aí vai ser definido o responsável por executá las.

Não existe alguma regra pré definida que diga que o extra máster é o dono do produto e quem vai executar

essas ações de melhorias resultantes dessa reunião de retrospectiva de todo o projeto?

E aí, assim como na reunião de retrospectiva da Sprint, você vai registrar lições aprendidas.

Vai reunir o pessoal e aí você pode fazer da mesma forma como foi feito na reunião de retrospectiva

da Sprint.

A pessoa ou as pessoas que forem à frente dessa reunião, elas vão exibir as lições aprendidas.

Você pode utilizar esse formato de descrição do cenário, ação executada, resultado obtido e lição

aprendida e fazer a apresentação para quem estiver presente nessa reunião de retrospectiva do projeto.

E aí, quando você terminar essa reunião de retrospectiva do projeto, aí, meu amigo, meus parabéns,

você concluiu o seu projeto Scrum!

Espero que tenha tido muito sucesso.

E agora é comemorar.

Paga um almoço pra sua equipe, leva eles para passear, entrosa todo mundo para que todo mundo entre

num ritmo máximo, com empolgação, motivação lá em cima para o seu próximo projeto Scrum.

Mas espera um pouquinho que o curso não terminou ainda não.

Vamos lá para a nossa próxima aula.

Os 7 principais erros cometidos no Gerenciamento de Projetos

https://www.proj4.me/blog/7-erros-no-gerenciamento-de-projetos?utm\_source=udemy&utm\_medium=referral&utm\_campaign=curso-scrum