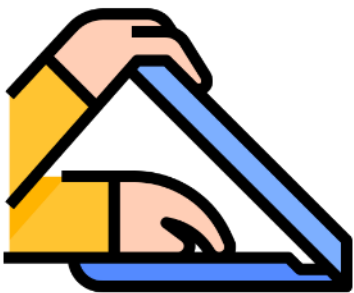




SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL

Regras básicas da sala de aula



1. **Notebooks fechados** enquanto o professor apresenta o conteúdo



2. Celulares em modo **silencioso e guardado**, para não tirar sua atenção

- Se, caso haja uma situação urgente e você precisar **atender ao celular, peça licença para sair da sala** e atenda fora da aula.

Agenda da aula

- HTML / CSS
- FeedBack Sprint 1
- Entregáveis da Sprint 2
- Conceito – Sprint Review / Retrospective Review
- Estabelecendo a dinâmica do Projeto

Agenda da aula

- HTML / CSS
- FeedBack Sprint 1
- Entregáveis da Sprint 2
- Conceito – Sprint Review / Retrospective Review
- Estabelecendo a dinâmica do Projeto

Agenda da aula

- HTML / CSS
- **FeedBack Sprint 1**
- Entregáveis da Sprint 2
- Conceito – Sprint Review / Retrospective Review
- Estabelecendo a dinâmica do Projeto

FeedBack Sprint 1

- ✓ Boas apresentações;
- ✓ Versão profissional (formal)
- ✓ Evolução técnica, de postura, de comunicação
- ✓ Trabalho em equipe

Feedback Sprint 1 - Apresentações

- Contexto - considerar que não existe o óbvio
- Deixar mais claro quem é o seu cliente - qual segmento ?
- Prototipação / Dashboards - gráficos e indicadores
- Pensar mais no negócio - se colocar no lugar do cliente/empresário
- Deixar apresentação mais fluida na troca de tópicos - dar gancho de um para outro
- Fazer uma conexão do slide anterior com o próximo slide
- Usar animação do PPT - para fluxos ou sequências
- "Esse é o nosso diagrama" / "Agora esse é o Planner"
- "voltando agora para o power point"
- Slide Ilegível - figuras ilegíveis
- Dominar o Windows – duplicar tela, resolução de vídeo, projeção de apresentações

Feedback Sprint 1 - Apresentações

Língua Portuguesa - vícios de linguagem

- Acentuação - Revisão obrigatória
- "subindo mais pra cima" - "agora descendo mais pra baixo"
- "Com nós"
- "O que que nós vai fazer é...."
- Futuro do Pretérito
- Poderia, seria, faria, etc
- Capita / Capta
- Conceito de mockup - Mock / "Mocado"

Feedback Sprint 1 - Apresentações

Aproveitar mais a oportunidade

- Se exponha mais
- Aqui é nosso laboratório para ensaios e aprendizado
- Mas você precisa ser ousado

- Estude mais, se aprofunde mais
- Coloque a mão no código “de verdade”

- Treine suas apresentações
- Grave um vídeo de uma mini aula sua. Depois assista.
- Avalie sua apresentação e a didática

- Você pode mais...

FeedBack Sprint 1

Para alguns....

- Melhorar postura e maturidade (menos brincadeira)
- Não se deram conta que se não estudar, não irá para a próxima etapa.
- Perderam a oportunidade da Sprint 1
- Acham que estão bem....mas não estão
- Precisam “virar o jogo” rápido.

Retomando o Projeto do Semestre

- Novo grupo / equipe
- Alinhamento do Projeto que vão realizar
- Repasse de conhecimento entre ex-integrantes
- Manter entregáveis da Sprint 01

Agenda da aula

- HTML / CSS
- FeedBack Sprint 1
- **Entregáveis da Sprint 2**
- Conceito – Sprint Review / Retrospective Review
- Estabelecendo a dinâmica do Projeto

Entregáveis da Sprint 2

Sprint 02 – Semana de 23/Outubro

Pesquisa e Inovação

- Projetos atualizado no GitHub / Documentação do Projeto Atualizada
- Planilha de Riscos do Projeto

Algoritmos

- Site Estático Institucional – Local em HTML/CSS/JavaScript
- Site Estático Dashboard – Local - Gráfico com ChartJS
- Site Estático Cadastro e Login - Local

Tecnologia da Informação

- Diagrama de Solução (Arquitetura Técnica do Projeto)
- Atividades organizadas na ferramenta de Gestão (Sprints / Atividades)

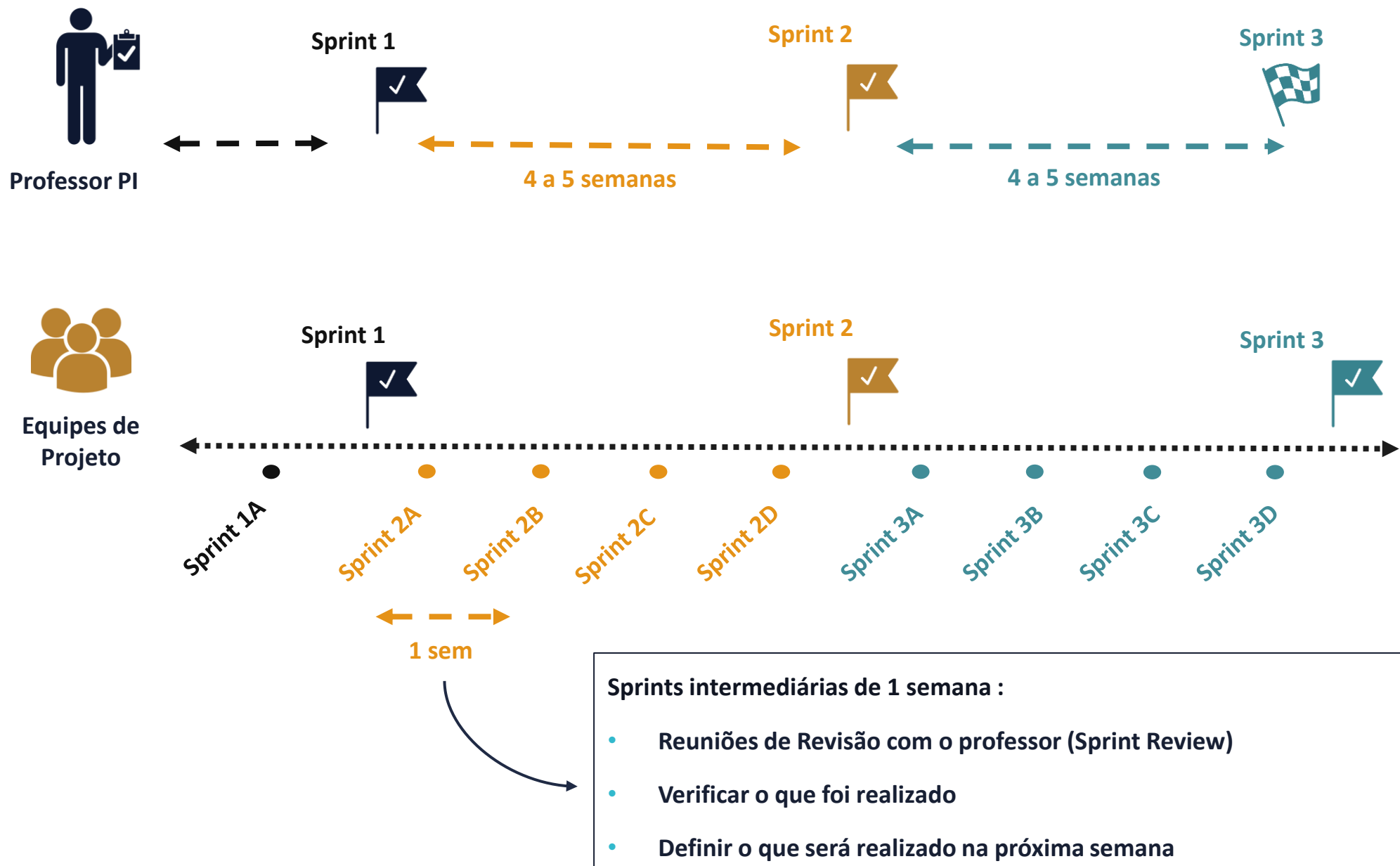
Banco de Dados

- Modelagem Lógica do Projeto v1
- Script de criação do Banco / Tabelas criadas em BD local

Arquitetura Computacional

- Teste com Sensor do Projeto + Gráficos
- Especificação do Analytics / Métricas

Visão Geral das Sprints de Pesquisa e Inovação



Agenda da aula

- HTML / CSS
- FeedBack Sprint 1
- Entregáveis da Sprint 2
- **Conceito – Sprint Review / Retrospective Review**
- Estabelecendo a dinâmica do Projeto

Sprint Review / Sprint Retrospective

A Sprint Review é uma reunião da qual a equipe de desenvolvimento, o scrum master, o Product Owner e as partes interessadas (stakeholders) participarão.

A equipe faz uma demonstração do que foi produzido e determina o que está concluído e o que não está.

O objetivo da Sprint Review é que a equipe mostre aos clientes e às partes interessadas o trabalho que realizou na sprint e compare-o com o compromisso assumido no início da sprint.



Sprint Review / Sprint Retrospective

Essa reunião começa com uma revisão e demonstração ao cliente e termina com a retrospectiva da equipe.

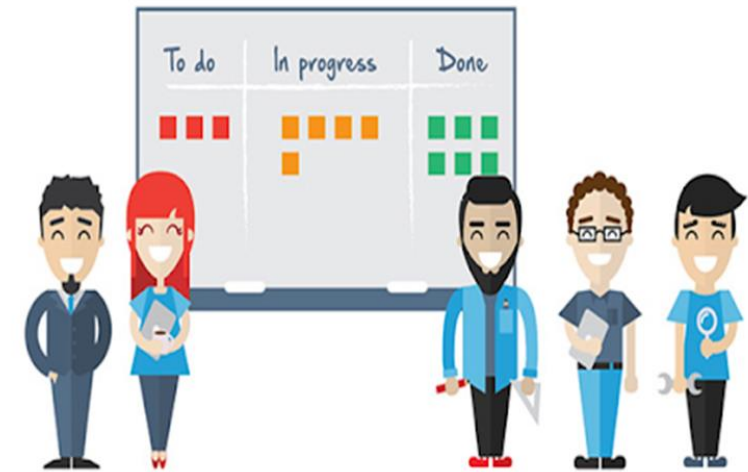
A **Sprint Review** se concentra na "inspeção" e na "adaptação" do incremento (potencialmente entregável), enquanto a

Sprint Retrospective dá mais foco na "inspeção" e na "adaptação" do processo da sprint.



Pauta para as reuniões de Sprint:

- ✓ Mostrar itens do Sprint Backlog que estão prontos (DONE) e os que não foram finalizados;
- ✓ Falar dos problemas enfrentados que impediram alguns itens de ficarem prontos(DONE);
- ✓ Exibir o funcionamento e tirar dúvidas dos itens prontos(DONE);
- ✓ Falar do objetivo da próxima sprint, apresentando um esboço de Sprint Backlog;
- ✓ Rever estimativas, datas e prazos caso necessário;
- ✓ Ajustar requisitos e Backlog.



Agenda da aula

- HTML / CSS
- FeedBack Sprint 1
- Entregáveis da Sprint 2
- Conceito – Sprint Review / Retrospective Review
- Estabelecendo a dinâmica do Projeto

Estabelecendo a dinâmica do projeto

Combinando as regras com a equipe do projeto

A execução do projeto bem como seu acompanhamento só terão sucesso com o comprometimento da equipe.

Considerando que as equipes é formada por integrantes distintos, é importante que as regras de condução do projeto sejam estabelecidas.

Alguns exemplos :

- Determinar dias e horários das reuniões (diárias) e reuniões de Sprint Review/Retrospective, sempre no mesmo horário
- Se o integrante não participar da reunião, será registrado em ata e computado nos indicadores de participação do projeto.
- Os integrantes que participarem da reunião poderão tomar decisões em relação ao projeto
- Se o integrante não entregar e não justificar a “não entrega”, será registrado em ata e computado nos indicadores de participação do projeto.
- Haverá uma rotatividade semanal na apresentação das reuniões de Review para o Professor
- A Sprint dos grupos terão 7 dias de duração e as reuniões de final de Sprint serão sempre nas aulas de PI.

Estabelecendo a dinâmica do projeto

Definindo a Ata de Reunião

A ata da reunião é um documento importante que formaliza, resumidamente, o que foi tratado na reunião, identificar os participantes presentes e ausentes e estabelece o plano de ação para a próxima semana:

Ata de Sprint/Retrospective Review

Data:

Participantes presentes :

Participantes ausentes :

Assuntos discutidos e principais decisões :

- Foi definido que blá,blá.....
- Levantamos a dúvida xxx que deverá ser esclarecida pelo professor Brandão....
- Foi discutido o problema de comunicação da equipe.....

Plano de Ação – para a próxima semana :

O que fazer	Prazo de Entrega	Quem (Responsável)
Item A	05/abr	Fulano
Item B	06/abr	Fulana
.....etc		

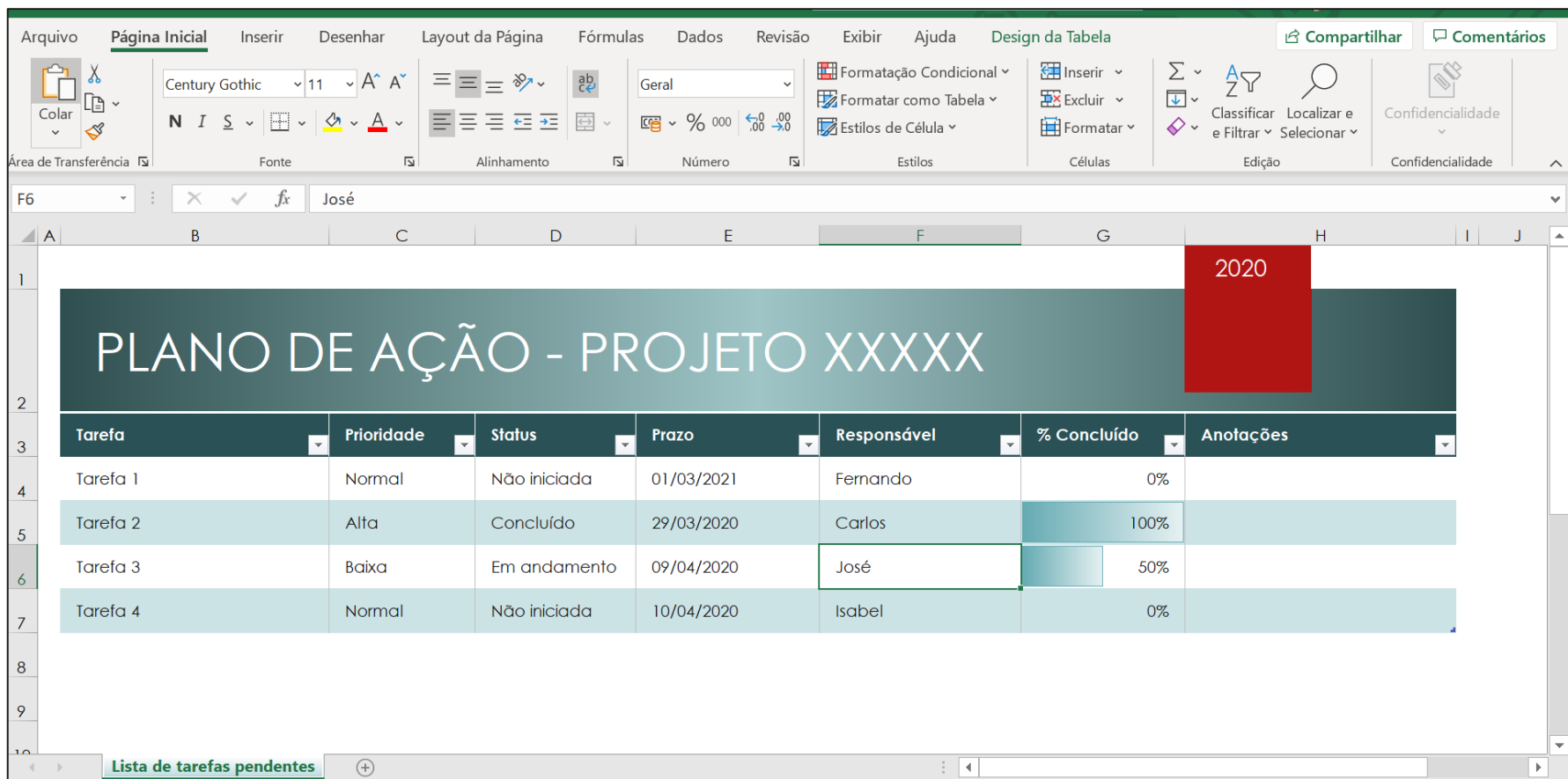


Estabelecendo a dinâmica do projeto

Plano de Ação

Tão importante como realizar as reuniões de Review, é elaborar e executar o plano de ação.

Então um plano de ação bem elaborado, com prazos e responsáveis determinados é fundamental para o acompanhamento das atividades e condução do projeto.



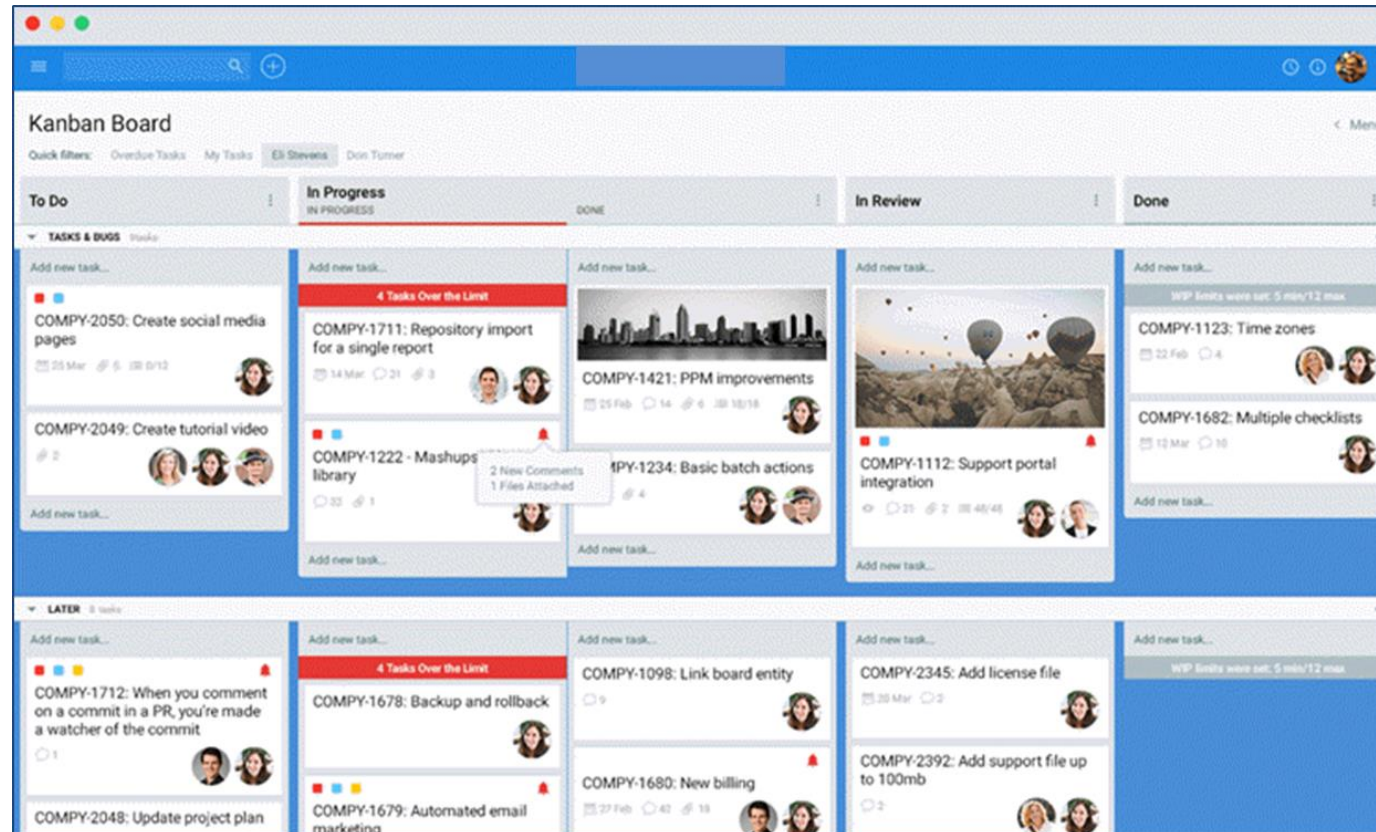
The screenshot shows the Microsoft Excel interface with the 'Design da Tabela' ribbon active. The table 'PLANO DE AÇÃO - PROJETO XXXXX' is displayed, with a red cell containing '2020' in the header row. The table has 7 columns: Tarefa, Prioridade, Status, Prazo, Responsável, % Concluído, and Anotações. The data rows show four tasks with their respective priorities, statuses, deadlines, and responsible persons.

Tarefa	Prioridade	Status	Prazo	Responsável	% Concluído	Anotações
Tarefa 1	Normal	Não iniciada	01/03/2021	Fernando	0%	
Tarefa 2	Alta	Concluído	29/03/2020	Carlos	100%	
Tarefa 3	Baixa	Em andamento	09/04/2020	José	50%	
Tarefa 4	Normal	Não iniciada	10/04/2020	Isabel	0%	

Estabelecendo a dinâmica do projeto

Ferramentas de Gestão de Atividades e Projetos

Ferramentas colaborativas de gestão de atividades e projetos facilitam a comunicação e centralizam os documentos do projeto. Muitas dessas ferramentas estão disponíveis na internet com variações de funcionalidades e preços. Para nosso projeto acadêmico as versões free/trial já nos atendem perfeitamente.



Retomando o Projeto do Semestre

GR sp-1	Projeto	Sensor	GR SP-2
1	Armazém de grãos de café.	umidade	
2	Museu	temperatura e umidade	
3	Termolab	umidade e temperatura	
4	Cultivo de morango	temperatura e umidade	
5	Cultivo de cogumelo	temperatura, umidade e luminosidade	
6	Cultivo de tabaco indoor	temperatura e umidade	
7	Cultivo de soja	umidade	
8	Data center	temperatura e umidade	
9	Maturação de vinhos	temperatura e luminosidade, umidade	
10	Vacas leiteiras	temperatura e umidade	

Estabelecendo a dinâmica do projeto

Tarefa

- Criar o documento de regras de condução do projeto, de sua equipe e subir no Git
- Definir padrão de Ata e Plano de ação na ferramenta de GP
- Configurar a ferramenta de gestão de acordo com a dinâmica de seu projeto/equipe
- Preparar a pauta para a próxima reunião de Review com o time/professor

Agradeço
a sua atenção!

Frizza

claudio.frizzarini@sptech.school

SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL