

Missão Prática | Nível 2 | Mundo 5

Material de **orientações** para desenvolvimento da **missão prática** do **2º nível de conhecimento**.

📌 **As práticas devem ser feitas individualmente.**

RP0032 - EMPREGANDO MÉTODOS ÁGEIS

Objetivos da prática

- Descrever Épicas de um Backlog de Produto;
- Descrever Histórias de Usuário de um Épico de Backlog de Produto;
- Descrever a estimativa de esforço utilizando o Planning Poker;
- Confeccionar uma Sprint Planning;
- Descrever os Critérios de Aceitação para os itens de uma Sprint.

Entrega e Progresso

- As microatividades irão dar suporte para o desenvolvimento da Missão Prática. Elas têm apoio/gabarito para resolução no próprio documento;
- A entrega esperada é a Missão Prática, descrita neste documento após as Microatividades;
- A missão prática progride 5% na entrega e até 5% dependendo da nota atribuída pelo tutor em sua correção.

👉 Atividades práticas

Empregando Métodos Ágeis

Contextualização

A resolução das microatividades deverá ter como base o seguinte minimundo: o Banco SCPM deseja incluir um novo produto em seu portfólio: câmbio para turistas.

SCRUM deseja incluir um novo produto em seu portfólio: câmbio para turistas estrangeiros que estejam em território brasileiro. Através de tal solução os clientes do banco deverão poder, a partir de um aplicativo mobile, realizar pagamentos na moeda Real a partir dos saldos existentes em suas contas – que estarão em sua moeda original. Ou seja, um turista europeu que possua um saldo em Euros deverá conseguir realizar compras em Real. Nesse sentido, o aplicativo deverá ser capaz de realizar a conversão de moedas, assim como os descontos, quando houver, relativos a impostos e taxas para o tipo de transação financeira em questão. Também deverá ser possível transferir saldo entre diferentes contas e entre diferentes usuários da solução. Por fim, deverá ser possível emitir extratos contendo as transações realizadas, com filtros como: data, local, moeda original e moeda de destino. Também deverá ser possível ordenar as informações do extrato por data ou valor – ambos com a opção menor p/ maior e maior / menor.

Ao longo de cada microatividade você terá a oportunidade de exercer diferentes papéis, como Scrum Master, Product Owner, Desenvolvedor, entre outros.

Microatividade 1: Descrever Épicos de Produto

- Material necessário para a prática

- Editor de textos, sendo opções sugeridas o Google Docs, o MS Word ou o LibreOffice;
- Planilha eletrônica, sendo opções sugeridas o Google Sheets, o MS Excel ou o LibreOffice;
- Opcional: navegador Web: Google Chrome, Firefox, MS Edge, Safari ou Opera.

- Procedimentos

1. Tendo como base o minimundo descrito acima:
 - a. Leia todo o descritivo;
 - b. Liste, num rascunho, os itens candidatos a se tornarem Épicos;
 - c. Revise o texto a partir da listagem de candidatos a Épicos;
 - d. Organize, num documento de texto ou numa planilha, a listagem final de Épicos identificados.

- Resultados esperados ✨

O resultado esperado dessa microatividade é verificar se o aluno possui o conhecimento relacionado à definição de Épicos dentro dos Métodos Ágeis, sendo capaz de realizar a devida abstração, a partir de um conjunto de regras e premissas a

fim de gerar uma listagem dos mesmos.

Microatividade 2: Descrever Histórias de Usuário em um Épico de Backlog de Produto

- Material necessário para a prática

- Editor de textos, sendo opções sugeridas o Google Docs, o MS Word ou o LibreOffice;
- Uma planilha eletrônica, sendo opções sugeridas o Google Sheets, o MS Excel ou o LibreOffice;
- Opcional: navegador Web: Google Chrome, Firefox, MS Edge, Safari ou Opera.

- Procedimentos:

1. Utilize, como base para essa microatividade, o minimundo apresentado anteriormente e a listagem de Épicos produzida na microatividade anterior;
2. No mesmo documento onde salvou a listagem de épicos, descreva agora uma lista de Histórias de Usuário, separando-as em função do Épico ao qual pertencem;
3. Para cada Épico deverão ser criadas, no mínimo, 3 Histórias de Usuário;
4. Considere, tanto nos Épicos quanto nas Histórias, itens relacionados aos cadastros necessários para funcionamento da aplicação, além de detalhes como Login e outras tarefas relacionadas.

- Resultados esperados ✨

O resultado esperado dessa microatividade é verificar se o aluno possui o conhecimento necessário, em Metodologias Ágeis, para realizar a abstração e organização de Épicos e Histórias de Usuário a partir da descrição textual de regras de negócio, assim como a sua organização através de um artefato de projeto.

Microatividade 3: Descrever a estimativa de esforço

utilizando o Planning Poker

- Material necessário para a prática

- Editor de textos, sendo opções sugeridas o Google Docs, o MS Word ou o LibreOffice;
- Uma planilha eletrônica, sendo opções sugeridas o Google Sheets, o MS Excel ou o LibreOffice;
- Opcional: navegador Web: Google Chrome, Firefox, MS Edge, Safari ou Opera.

- Procedimentos

1. Para realização dessa microatividade, considere a listagem de Épicos e suas respectivas Histórias de Usuário, produzida ao final da microatividade anterior;
2. Em um novo documento – preferencialmente uma planilha ou tabela, inclua as seguintes colunas:
 - a. Épico;
 - b. História de Usuário (utilize aqui 3 subcolunas: “Eu, como”, “desejo”, “para que eu possa”);
 - c. Pontos;
3. Veja um exemplo para preenchimento das 3 subcolunas referentes à História de Usuário:
4. Em relação ao item “Pontos”, resultado esperado do Planning Poker, você deverá:
 - a. Escolher uma escala de medida (por exemplo: sequencial de números, de 1 a 5);
 - b. Para cada História de Usuário você deverá dar uma nota, dentro da escala acima, correspondente à estimativa do esforço previsto para conclusão da mesma;
 - c. Caso tenha oportunidade, você poderá fazer esse processo em dupla ou com mais colegas. Isso poderá possibilitar a ocorrência de novas rodadas, caso haja discrepância entre os pontos atribuídos por cada indivíduo.

- Resultados esperados ✨

O resultado esperado dessa microatividade é verificar se o aluno possui os conhecimentos básicos para a realização de um Planning Poker, sendo capaz de estimar o esforço necessário para as Histórias de Usuário em um planejamento de desenvolvimento de Produto.

Microatividade 4: Confeccionar uma Sprint

- Material necessário para a prática

- Editor de textos, sendo opções sugeridas o Google Docs, o MS Word ou o LibreOffice;
- Uma planilha eletrônica, sendo opções sugeridas o Google Sheets, o MS Excel ou o LibreOffice;
- Opcional: navegador Web: Google Chrome, Firefox, MS Edge, Safari ou Opera.

- Procedimentos

1. Utilize com base para essa atividade o resultado da atividade anterior;
2. A partir da listagem de Épicas x Histórias de Usuário x Story Points (Pontos de História), inclua uma nova coluna chamada Sprint;
3. Na coluna Sprint você deverá informar um número, que corresponderá ao número da Sprint na qual a História de Usuário em questão deverá ser desenvolvida;
4. Leve em consideração que as Sprints do projeto durarão 14 dias (ou 2 semanas);
5. Separe todas as Histórias de Usuário por Sprint, incluindo o respectivo número na coluna recém-criada;
6. Considere, durante esse planejamento, a complexidade (Pontos de História) de cada História a fim de garantir que haja tempo hábil suficiente para a conclusão dos itens no período de duração da Sprint.

- Resultados Esperados ✨

O resultado esperado dessa microatividade é verificar se o aluno possui os conhecimentos básicos sobre Planejamento de Sprints, sendo capaz de avaliar a complexidade das Histórias de Usuário e de organizar a sua execução por Sprints.

Microatividade 5: Descrever os Critérios para os itens de uma Sprint

- Material necessário para a prática

- Editor de textos, sendo opções sugeridas o Google Docs, o MS Word ou o LibreOffice;
- Uma planilha eletrônica, sendo opções sugeridas o Google Sheets, o MS Excel ou o LibreOffice;
- Opcional: navegador Web: Google Chrome, Firefox, MS Edge, Safari ou Opera.

- Procedimentos

1. Para realização dessa atividade você deverá considerar, no mínimo, 2 Épicos (e todas suas Histórias de Usuário) descritos nas microatividades anteriores;
2. Para cada História de Usuário, você deverá definir os Critérios de Aceitação;
3. Deverão ser descritos, no mínimo, 4 Critérios de Aceitação por História de Usuário;
4. Crie um novo documento de texto e o intitule “Critérios de Aceitação”. Inclua também o nome do projeto e a descrição do minimundo fornecida anteriormente;
5. No corpo do documento, crie um título para o Épico. A seguir, um subtítulo para cada uma de suas Histórias de Usuário. Use o padrão: USXX – Descrição da História de Usuário, onde US é a sigla para User Story e XX deverá ser um número incremental, iniciado em 01;
6. A seguir, insira os Critérios de Aceitação para cada US, organizando-os numa lista não ordenada.
7. Exemplo de Critérios de Aceitação para a US fictícia “Fazer login”:
 - a. A funcionalidade deverá exibir os campos de username e password;
 - b. A funcionalidade deverá exibir um botão para envio dos dados;
 - c. A funcionalidade deverá exibir os links: cadastrar e esqueci minha senha (ambos levando para as telas em questão);
 - d. A funcionalidade deverá exibir, em caso de erro no processo de login, uma mensagem genérica de erro, sem informar qual o campo incorreto.

- Resultados esperados ✨

O resultado esperado dessa microatividade é verificar os conhecimentos do aluno relativos à criação de Critérios de Aceitação para as Histórias de Usuário em um Backlog de Produto.

Missão Prática | Empregando Métodos

Através dessa atividade o aluno criará uma solicitação de mudanças para um projeto de construção de uma aplicação bancária utilizando os princípios de Gestão de Mudanças pregados pelo PMI.

Contextualização

Após criar individualmente uma série de artefatos relativos ao processo de desenvolvimento de um novo produto, chegou a hora de unir tudo o que foi produzido até aqui num documento final de Backlog de Produto. Nesse sentido, você reunirá todos os artefatos anteriores, além de incluir novos dados, gerando assim o documento final. Todo o processo é apresentado a seguir, no roteiro de prática.

Roteiro de prática

- Material necessário para a prática

- Editor de textos, sendo opções sugeridas o Google Docs, o MS Word ou o LibreOffice;
- Uma planilha eletrônica, sendo opções sugeridas o Google Sheets, o MS Excel ou o LibreOffice;
- Opcional: navegador Web: Google Chrome, Firefox, MS Edge, Safari ou Opera.

- Procedimentos

1. Para realização dessa microatividade, considere os artefatos produzidos nas microatividades 1, 2 e 3;
2. Revise o documento/planilha/tabela já existente, para que contenha as seguintes colunas:
 - a. Épico;
 - b. Sprint;
 - c. ID;
 - d. História de Usuário (utilize aqui 3 subcolunas: “Eu, como”, “desejo”, “para que eu possa”);
 - e. Pontos;
 - f. Prioridade.
3. Em relação ao novo item “Prioridade”:
 - a. Utilize uma escala, como, por ex.: Muito Alta, Média e Baixa;
 - b. Para atribuição dos valores você poderá utilizar critérios à sua escolha. Como sugestão, considere questões como: qual item é mais importante ou imprescindível para utilização do aplicativo ou para não gerar dependências em outros itens? Qual item tem maior ou menor complexibilidade (considerando a pontuação de cada História);
4. Considerando o item “Prioridade”, reveja o planejamento de Sprints, feito anteriormente, reorganizando a distribuição das Histórias de Usuário, considerando agora tanto a pontuação como também a prioridade de cada uma;
5. Na coluna Sprint, inclua os números atualizados para cada História;
6. Na coluna ID inclua o valor USXX (utilizado anteriormente para criação dos Critérios de Aceitação). Aqui, todas as Histórias de Usuário deverão possuir seu respectivo ID;
7. Ao final, inclua, abaixo da coluna “Pontos”, o somatório total dos pontos.

- Resultados esperados ✨

O resultado esperado dessa microatividade é verificar se o aluno possui conhecimentos gerais sobre as metodologias ágeis, seus artefatos e eventos, sendo capaz de realizar o Backlog de um novo Produto, desde a definição dos Épicas e de suas Histórias de Usuário, chegando à priorização e ao planejamento da construção, em fases, do Produto.

📌 Referências

Não foram utilizadas referências bibliográficas para a elaboração das atividades.

Entrega da prática

Chegou a hora, gamer!

👉 Anexar a documentação do projeto (PDF) na **Sala de Aula Virtual**, na aba "**Trabalhos**" do respectivo nível de conhecimento.

👉 **Ei, não se esqueça de entregar este trabalho na data estipulada no calendário acadêmico!**

Feito com o Microsoft Sway

Crie e compartilhe apresentações, histórias pessoais,
relatórios interativos e muito mais.

Introdução

