INTRO-CS-7 - Apostila 3 - Apostila 3 - Método ágil aplicado em catálogo de resort

© 2020 Generation: You Employed, Inc.

Instruções: Siga as etapas a seguir para simular a metodologia

Scrum com orientação do instrutor.

1. **Defina uma lista de desejos com os itens que você gostaria**

**de encontrar no catálogo do melhor resort.**

a. Uma mega piscina, uma sauna, um ambiente

aconchegante, café da manhã, uma programação para

pais/filhos em horários pré-definidos, quartos adaptados.

2. **Separe algumas fichas e escreva histórias de usuários para**

**o catálogo (por exemplo, como pai, desejo um ambiente**

**adequado para as crianças, onde eu possa me sentir à**

**vontade para trazer meus filhos; como proprietário, desejo**

**anunciar uma oferta especial para atrair mais turistas; etc.).**

a. Como cliente desejo pacotes que incluem festas,

alimentação, e atrações para família.

b. Como turista espero que o resort tenha preços atrativos

para pessoas de diferentes classes, acessibilidade

linguística com funcionários capacitados.

c. Como pais desejo preços diferentes para crianças com

idade abaixo de 7 anos, atividades infantis.

**3. O Product Owner eleito da equipe deve priorizar cada**

**história, distribuindo os cartões em ordem de importância.**

a. 1ª. Prioridade são os filhos.

b. 2ª. Os turistas.

c. 3ª. Os clientes.

**4. Prepare-se para uma iteração de 12 minutos (três dias de 4**

**minutos) e selecione quais histórias poderiam ser**

**executadas na primeira iteração. Para cada história**

**selecionada, a equipe define critérios de aceitação**

**(definição de “concluído”) para esclarecer requisitos e**

**extrair tarefas (por exemplo, encontrar a foto de uma praia,**

**escrever o nome do resort no catálogo, criar um layout,**

**etc.). Cada tarefa é adicionada em um quadro de status de**

**iteração na coluna “Programada” e a iteração é iniciada.**

a. 1º. Estudar o layout para o catalogo, pensar em

estratégias de bem-estar para os casos, e definir prazos.

b. 2º Plano de ação, divisão de equipes e inicializar as

metas.

c. 3ºReunião de feedbacks a partir das equipes,

acompanhamento de metas.

**5. Cada dia de iteração deve ser iniciado com uma rápida**

**reunião Scrum, com movimentação das tarefas para a**

**coluna “Concluída” e ajuda para transferi-las para a coluna**

**“Ativa”. Todas as tarefas bloqueadas são movidas para a**

**coluna “Bloqueada”.**

a. Concluído.

**6. Após a reunião Scrum, cada membro deve começar a**

**produzir em conformidade com os critérios de aceitação até**

**o fim dos três dias e conclusão da iteração.**

a. Concluído.

**7. O encerramento deve abranger a demonstração de**

**progresso e retrospectiva, na qual cada equipe lista os**

**êxitos obtidos e o que pode ser melhorado na próxima**

**Iteração.**

a. 3ª Passo da programação foi feita e apontado o que

precisa melhorar.

**8. Repita as iterações dentro do tempo necessário.**

a. A reunião de feedback e metas batidas excedeu o tempo,

porém foram concluídas.

Atividade concluída.

Team DEV: Fernanda, Aline, Rivelino e Igor.