



# PROJETOS ÁGEIS COM SCRUM

⌚ Created	@April 11, 2022 10:32 AM
✖ Nível de dificuldade	Fácil
☰ Professores	Diego Pereira Thiago Sano

## INTRODUÇÃO AO SCRUM

- **INTRODUÇÃO A GESTÃO DE PROJETOS E AO SCRUM**

▼ DESAFIOS DO DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

**Objetivos de Negócios** → **Processo de Desenvolvimento** (*Concepção; Análise & Design; Desenvolvimento; Testes e Implantação*) → **Software**

- ° Apenas **20% é utilizado** (**7% Sempre** e **13% Frequentemente**);
- ° **80% nunca é utilizado** (**19% Raramente** e **45% Nunca**)

▼ GESTÃO DE PROJETOS

- **TRADICIONAL (WATERFALL)**: só avança quando a fase se completar;
  - Escopo inicial;
  - Fases e marcos;

- Software só é visto no final;
- Resistente a mudanças.
- **ÁGIL:** Software construído em partes e cada parte tem um ciclo iterativo (terminou a parte, pula pra próxima).
  - Escopo durante o Projeto;
  - Controlado por funcionalidades entregues;
  - Software visto durante o processo;
  - Mudanças constantes.

Desvantagem do *Waterfall* → Os erros do projeto só serão visto no final dele!

▼ **GESTÃO DE PROJETOS ÁGEIS**

**ÁGIL:**

- Rapidez (mudanças) e desembaraços;
- Fazer o complexo de forma simples;
- Comprometimento da equipe;
- Mais valor para o cliente.

▼ **SCRUM**

- Framework de gerenciamento de projetos ágeis;
- Equipes pequenas e multidisciplinares;

• **PILARES:**

- *Transparência*;
  - *Adaptação*;
  - *Inspeção*.
- Conversar mais e escrever menos;
  - Demonstração constante do projeto;
  - Requisitos variáveis;

° Aprendizado constante.

- **RAZÕES PARA UTILIZÁ-LO:**

- Desenvolvido e entregue em menos tempo;
- Melhor gerenciamento de riscos;
- Comprometimento, motivação e transparência da equipe (**Daily Meeting**);
- Maior valor p/ o negócio (**Priorização do Backlog**);
- Envolvimento dos usuários durante o projeto;
- Melhoria e aprendizado contínuo.

- **CARACTERÍSTICA DO TIME:**

- Autoaprendizagem;
- Responsabilidade de todos;
- Comprometimento com resultados.

- **PAPÉIS E RESPONSABILIDADES DE CADA UM DO TIME**

- ▼ **PAPÉIS E RESPONSABILIDADES**

- **PRODUCT OWNER (PO):**

- Representante da área de Negócios;
- Não é um Comitê;
- Define as funcionalidades do software (Product Backlog);
- Funcionalidades priorizadas em relação ao valor do negócio;
- Garante o entendimento do Backlog p/ o time DEV.

- **SCRUM MASTER (SM):**

- Garante o uso correto do SCRUM;
- Não é Gerente de Projetos;
- Facilitador;
- Auxilia o PO no planejamento e estimativas do backlog;
- Auxilia o time a remover empecilhos;

- Treina o time p/ autogerenciamento e interdisciplinaridade.
- **TIME DE DESENVOLVEDORES (DEV):**
  - Desenvolve, testa, cria e desenha p/ entregar o software;
  - 3-9 pessoas.
- **CERIMÔNIAS DO SCRUM**
  - ▼ **TIME-BOX**
    - Tempo máximo p/ fazer uma cerimônia ou Sprint.
  - ▼ **CERIMÔNIAS DO SCRUM**
    - **SPRINT:** corrida, arrancada
      - ° Principal evento do SCRUM!
    - **DURAÇÃO:** 30 dias corridos (ou menos).
  - **COMPOSIÇÃO**
    - ° **Planejamento da Sprint:**
      - PO, SM e o Time DEV participa;
      - **Time-Box:** 8h (Sprint de 30 dias) → 4h (O quê fazer?) + 4h (Como fazer?)
      - **Ferramenta usada:** Planning Poker (Cada um opina uma estimativa de cada tarefa + verificação se o que o PO falou daria pra fazer nessas estimativas).
    - ° **Reuniões Diárias (Daily Meeting):**
      - **Time-Box:** 15 min
      - To Do | Doing | Done
      - Mesmo horário e local;
      - Realizado em pé.
    - ° **Revisão da Sprint (Review):**
      - DEVs mostram ao PO o trabalho feito;
      - **Time Box:** 4h (Sprint de 30 dias).
    - ° **Retrospectiva da Sprint:**

- Reunião dos DEVs p/ Lições Aprendidas;
- Transparência;
- **Time Box:** **3h** (Sprint de 30 dias)

## FUNDAMENTOS DE UM PROJETO ÁGIL

---

### ▼ PAPEIS E RESPONSABILIDADES → PRODUCT OWNER

- **RELEASE PLANNING:**

- Liberação ou lançamento de um *software* ou uma nova versão desse último;
- A maneira de distribuição é decidida pelo fabricante;
  - ° Dá p/ juntar várias *Sprints* para fazer um *Release*, mas não é indicado.

- **TIPOS:**

- de **Múltiplas Squads** → Vários times DEVs agrupados fazendo coisas distintas (relacionadas ou não as atividades). No final, deve se juntar em uma única Release;
- de **Projeto** → Demand muito grande pro PO, sendo necessário quebrá-la em várias Sprints (gerenciando as expectativas dos Stakeholders).

### ▼ ANALISANDO ESCPO E DEFININDO PRIORIDADES

- **Escopo:** o que será desenvolvido e benefícios a serem atingidos.

- ° Inverta a ordem e observe qual o objetivo ou o real valor que você quer atingir (foco no objetivo).
- ° Inspecione as estregas com os clientes e veja se elas estão dentro das expectativas.

- **PRODUCT BACKLOG**

- ° **Épicos:** Incremento (sem detalhes) que te indica o caminho a seguir. Normalmente **são divididos** em várias **estórias** (o que fazer e regras).

- Estória: Detalhamento dos épicos.
- **ESTÓRIA → MODELO**
  - Nome da Estória
  - Descrição da Estória (Eu, Como, Quero, Quando)
  - Regras de Negócio (Separar Regras de Front-End de Regras de Back-End)
  - Tela (Link ou imagem das telas a serem desenvolvidas)
  - KPI ( Quais os objetivos/valor a estória precisa atingir)
  - Tagueamento (Como a estória será “Tagueada” para poder mensurar os KPI)
  - Critérios de Aceite (Qual o Passo a Passo de todos os Caminhos Felizes possíveis a estória deve cumprir para que ela seja considerada aceita)
- **GERENCIAMENTO DE RISCOS**
  - Positivos: ganho no de desenvolvimento de sistemas;
  - Negativos: itens que podem afetar o prazo; custo ou escopo que pode inviabilizar o projeto.

▼ PAPEL DO PO NA TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

**Transformação Digital:** processo de desenvolvimento com uso de tecnologias p/ melhorar o desempenho, alcance e resultados.

**PO** → Papel estratégico nas empresas (utilizando essa transformação).

## CONCEITOS E ATIVIDADES ESSENCIAIS PARA O SUCESSO DE UM PROJETO ÁGIL

---

▼ CONCEITO E PLANEJAMENTO DE TAREFAS

- **Estória x Tarefas**

**EX.:** Objetivo → Bicicleta

→ Estória: garfo (tarefa em nível de negócios).

→ Tarefas: montagem do guidão em passos (conjunto de atividades).

- **Critérios de Aceite, Estimativa e Planejamento de Tarefas**

→ Critérios de Aceite: lista de critérios que precisam ser alcançadas p/ que a User Story atenda os requisitos do usuário e seja aceita pelo PO.

° Definem limites p/ as user stories, auxilia o PO a detalhar o que é necessário p/ entregar o valor ao cliente.

→ Estimativas : Planning Poker e/ou Planning Tshirt size.

→ Planejamento:

1. PO pegará itens priorizados/refinados do Product Backlog e apresentará ao time (lê as estórias e tira dúvidas);
2. Time quebra (o quanto for necessário) as Tarefas e as estima. O PO não participa (não tendo influência). Cada Estória receberá - pelo time - atividades p/ sua conclusão.
3. Definição do Sprint Backlog (O PO validará qual dos itens será o mais priorizado - o objetivo principal da Sprint).

→ Cliente / Stakeholder

Stakeholder: pessoa ou grupo que legitima ações de uma organização e com um papel direto ou indireto na gestão (podem ser funcionários, gestores, gerentes, proprietários e etc).

° O PO deve se relacionar de forma mais amistosa possível.

▼ **ROTIMAS DE UM TIME ÁGIL**

→ *Daily* e *Retrospectiva*

1. Daily: 15-20 min, mesmo local/horário, todo time de DEVs (a presença do SM e PO não é obrigatória). O time se ajuda.

° Perguntas: O que eu fiz/farei ontem, hoje e tenho algum impedimento?

b. Retrospectiva: uma vez na Sprint, depois da conclusão da Sprint, PO é importante estar (não obrigatória).

° Pontos de melhoria p/ a(s) próxima(s) Sprint(s).

- *Refinamento*

→ Cerimônia Não-oficial do SCRUM;

- Time + PO definem como será a próxima Sprint, algumas dúvidas e quais são os entregáveis;
  - + Qualidade e retorno;
  - Presença obrigatória de todos.
- *Review*
    - Time DEV apresenta;
    - Mostrar o trabalho realizado na Sprint anterior e tirar dúvidas técnicas;
    - PO e SM são obrigatórios;
    - Todos interessados na entrega são convidados.