

Mentoria Semana 3

Aula 3 - Metodologias ágeis



```
column-8 w-col-stack hero-section
content-left">
  <div class="hero-container
heading-container">
  <div class="heading-tagl
container">
    <h3 class="heading-17 h
subtitle">gama experience-/h3
    <span class="text-span-
<div class="hero-section wf-
section" style="top: 1px 1
important">
  <div class="columns-5 w-row
hero-section-container">
    <div class="hero-section-
columns">
      <div class="column-8 w-col-
col-6 w-col-stack hero-section
content-left">
        <div class="hero-container
heading-container">
          <div class="heading-tagl
container">
            <h3 class="heading-17 h
subtitle">gama experience-/h3
            <span class="text-span-
<div class="hero-section wf-
section" style="top: 1px 1
important">
          <div class="columns-5 w-row
hero-section-container">
            <div class="hero-section-
columns">
              <div class="column-8 w-col-
col-6 w-col-stack hero-section
content-left">
```



Caio Fernandes

Professor de curso técnico de informática,
Especialista de Cultura e Governança de dados
no Grupo Boticário, e Jogador de Rugby

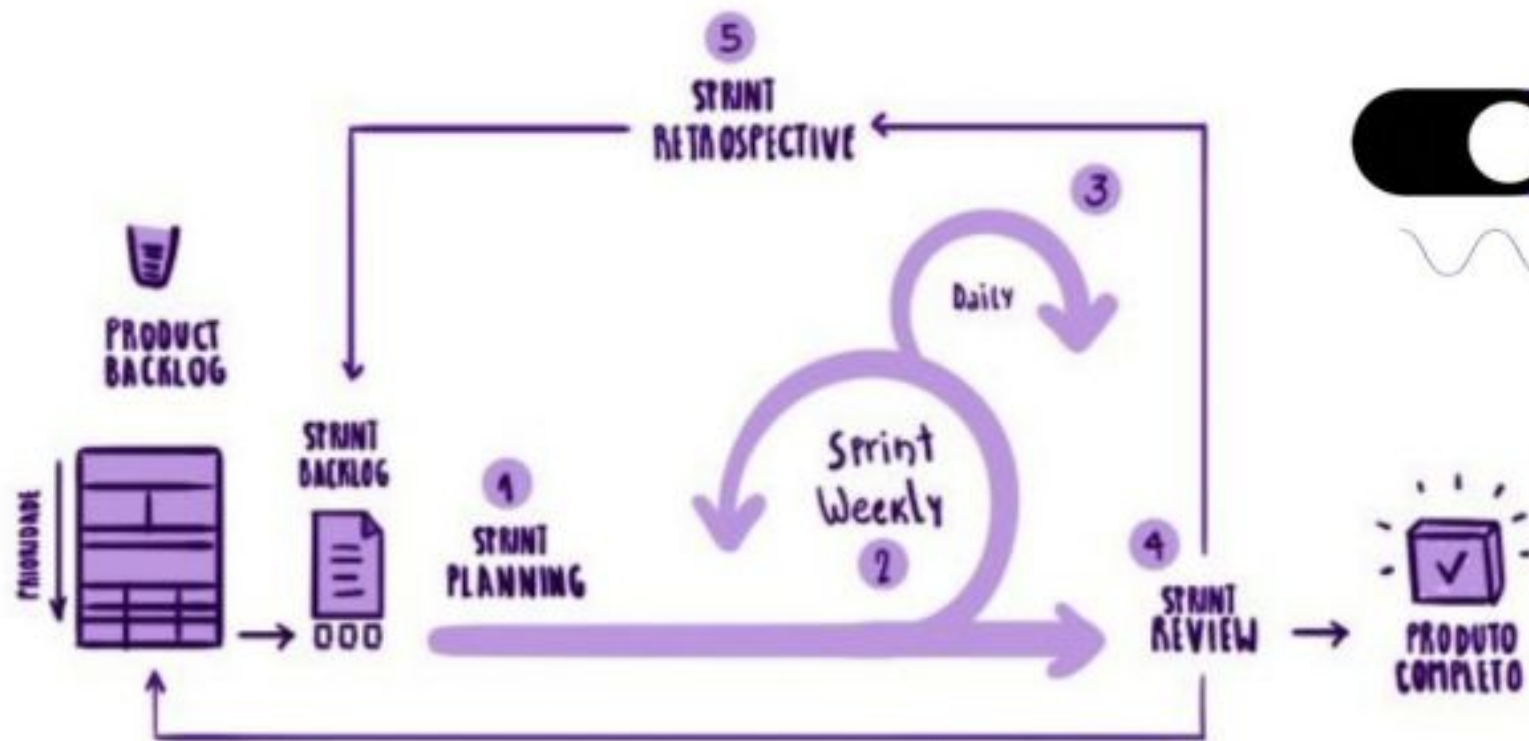
linkedin.com/caio--fernandes--santos/



Scrum



```
<div class="column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section content-left">
  <div class="hero-container heading-container">
    <div class="heading-tagline container">
      <h3 class="heading-17 h-subtitle">gama experience</h3>
      <span class="text-span">
        <div class="hero-section wf-section" style="top: 1px !important">
          <div class="columns-5 w-row hero-section-container">
            <div class="hero-section-columns">
              <div class="column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section content-left">
                <div class="hero-container heading-container">
                  <div class="heading-tagline container">
                    <h3 class="heading-17 h-subtitle">gama experience</h3>
                    <span class="text-span">
                      <div class="hero-section wf-section" style="top: 1px !important">
                        <div class="columns-5 w-row hero-section-container">
                          <div class="hero-section-columns">
                            <div class="column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section content-left">
```



Papéis

```
columns">
  <div class="column-8 w-col-
col-6 w-col-stack hero-section
content-left">
  <div class="hero-container
heading-container">
    <div class="heading-tagl
container">
      <h3 class="heading-17 h
subtitle">gama experience=</h3>
      <span class="text-span-
<div class="hero-section wf-
section" style="top: 1px 1
important">
    <div class="columns-5 w-row
hero-section-container">
      <div class="hero-section-
columns">
        <div class="column-8 w-col-
col-6 w-col-stack hero-section
content-left">
          <div class="hero-container
heading-container">
            <div class="heading-tagl
container">
              <h3 class="heading-17 h
subtitle">gama experience=</h3>
              <span class="text-span-
<div class="hero-section wf-
section" style="top: 1px 1
important">
            <div class="columns-6 w-row
hero-section-container">
              <div class="hero-section-
columns">
                <div class="column-8 w-col-
col-6 w-col-stack hero-section
content-left">
```



Product Owner - Gerencia o Product Backlog.

O P.O. é o profissional que está diretamente em contato com o cliente, entende bem o objetivo final do projeto e o valor real do produto. Ele cria e gerencia o Product Backlog, priorizando as demandas de acordo com a necessidade do cliente.



Scrum Master - O Facilitador do projeto

O Scrum Master remove impedimentos do time scrum, garante que o time tem tudo o que precisa para realizar as tarefas. Gerencia as cerimônias e regras da metodologia Scrum. Auxilia o P.O. com o Product Backlog.



Time Scrum - Desenvolve o Projeto

Os desenvolvedores do projeto definem as metas de cada entrega (cada sprint), o time tem como principal característica ser auto gerenciável e multifuncional, ou seja, dentro do mesmo time podemos ter programadores, testers, designer e outros profissionais.

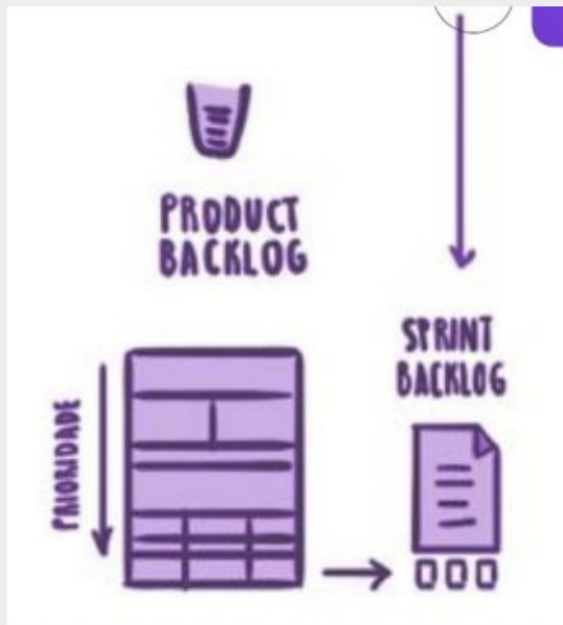
Rituais e cerimônias

```
column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section
content-left">
  <div class="hero-container">
    <div class="heading-tagline">
      <h3 class="heading-17">gama experience-
      subtitle">gama experience-
      <span class="text-span-1">
    <div class="hero-section wf-section" style="top: 1px;
important">
    <div class="columns-5 w-row hero-section-container">
      <div class="hero-section-columns">
        <div class="column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section-content-left">
          <div class="hero-container">
            <div class="heading-tagline">
              <h3 class="heading-17">gama experience-
              subtitle">gama experience-
              <span class="text-span-1">
            <div class="hero-section wf-section" style="top: 1px;
important">
          <div class="columns-6 w-row hero-section-container">
            <div class="hero-section-columns">
              <div class="column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section-content-left">
```

Sprint Planning



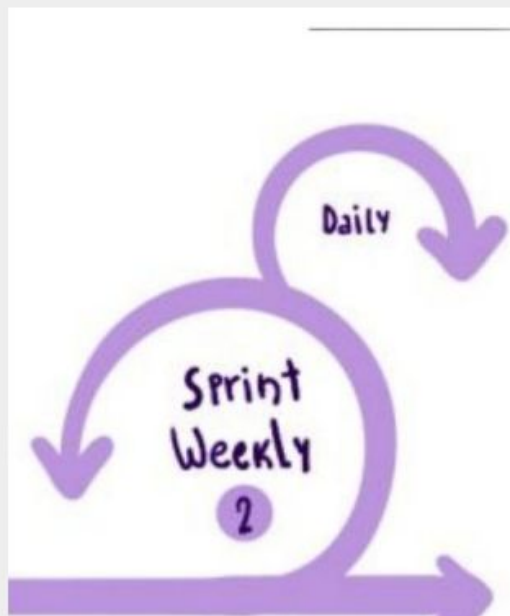
Nessa reunião o time decide quais demandas fazem parte da próxima Sprint com base na priorização do Product Backlog, quebra as demandas em pequenas tarefas e faz uma estimativa de esforço para cada uma delas. O resultado desse evento é a lista de tarefas da sprint que chamamos de Sprint Backlog.





Sprint

A sprint é o período de execução das tarefas, normalmente dura entre 1 a 4 semanas. O ideal é que todas as sprints tenham o mesmo tempo de duração. Todo o time fica focado no Sprint Backlog que foi definido na Planning.





Daily Meeting

Reunião diária de alinhamento do time, deve durar no máximo 15min e ser bem objetiva. Cada colaborador do time responde a 3 perguntas:

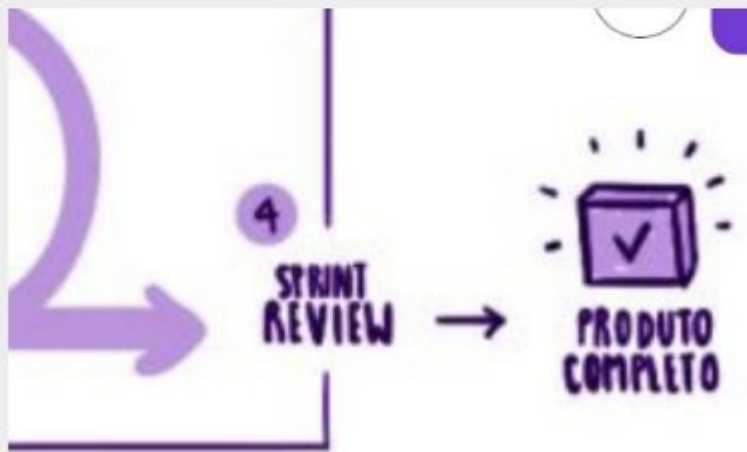
1. O que fiz desde a última daily?
2. O que vou fazer até a próxima daily?
3. Tenho algum impeditivo?





Sprint Review

Reunião feita no final da sprint para apresentação dos resultados para o P.O. validar e dar feedback para a equipe.





Retrospectiva

Retrospectiva também conhecida como Retrô, é o momento que o time analisa a última sprint, o que foi bom e o que foi ruim e precisa melhorar. O resultado desse evento é um Plano de Ação de melhorias para a próxima sprint.

Essa é uma das maiores vantagens de metodologias ágeis, a otimização do trabalho é feita durante o projeto, não somente no final, possibilitando a melhoria contínua do time.

Artefatos

```
column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section
content-left">
  <div class="hero-container">
    heading-container">
      <div class="heading-tagline">
        <h3 class="heading-17">
          subtitle">gama experience=</h3>
          <span class="text-span-1">
            <div class="hero-section w-col-6 w-col-stack hero-section" style="top: 1px 1px 1px 1px">important">
              <div class="columns-5 w-row hero-section-container">
                <div class="hero-section-columns">
                  <div class="column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section-content-left">
                    <div class="hero-container">
                      heading-container">
                        <div class="heading-tagline">
                          <h3 class="heading-17">
                            subtitle">gama experience=</h3>
                            <span class="text-span-1">
                              <div class="hero-section w-col-6 w-col-stack hero-section" style="top: 1px 1px 1px 1px">important">
                                <div class="columns-5 w-row hero-section-container">
                                  <div class="hero-section-columns">
                                    <div class="column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section-content-left">
```

Artefatos



Projetado para maximizar a transparência das informações

Product Backlog

Lista ordenada de tudo que é necessário para o produto. A criação, ordenação por prioridade e gerenciamento dessa lista é feita pelo Product Owner.

Sprint Backlog

Lista de itens selecionados do Product Backlog para a Sprint. A definição dessa lista é feita somente na Sprint Planning e não pode ser alterada durante a execução da Sprint.

Incremento

Resultado da entrega que agrega funcionalidade e valor para o cliente. Como entregamos sempre algo de valor, o produto sempre terá um incremento.

KANBAN

```
columns">
  <div class="column-8 w-col-
col-6 w-col-stack hero-section
content-left">
  <div class="hero-container
heading-container">
    <div class="heading-tagl
container">
      <h3 class="heading-17 h
subtitle">gama experience-/h3
      <span class="text-span-
<div class="hero-section wf-
section" style="top: 1px 1
important">
    <div class="columns-5 w-row
hero-section-container">
      <div class="hero-section-
columns">
        <div class="column-8 w-col-
col-6 w-col-stack hero-section
content-left">
          <div class="hero-container
heading-container">
            <div class="heading-tagl
container">
              <h3 class="heading-17 h
subtitle">gama experience-/h3
              <span class="text-span-
<div class="hero-section wf-
section" style="top: 1px 1
important">
            <div class="columns-6 w-row
hero-section-container">
              <div class="hero-section-
columns">
                <div class="column-8 w-col-
col-6 w-col-stack hero-section
content-left">
```




Divida o seu quadro em três colunas conforme abaixo:

- To do (a fazer): Coloque os cartões com as tarefas que você precisa fazer nesta lista;
- Doing (fazendo): Aqui, coloque os post-it com as tarefas que você está fazendo no momento;
- Done (feito): Nessa lista, você colocará as tarefas que já foram concluídas.

Então, se você já começou a fazer uma tarefa que estava na lista “to do” é só arrastá-la para a coluna “doing”. E se você já finalizou um trabalho que estava na coluna “doing”, arraste-a para a coluna “done”. Fácil, não é?



Prática Scrum



```
<div class="column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section content-left">
  <div class="hero-container heading-container">
    <div class="heading-tagl container">
      <h3 class="heading-17 h subtitle">gama experience</h3>
      <span class="text-span-
    <div class="hero-section wf-section" style="top: 1px !important">
      <div class="columns-5 w-row hero-section-container">
        <div class="hero-section-columns">
          <div class="column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section content-left">
            <div class="hero-container heading-container">
              <div class="heading-tagl container">
                <h3 class="heading-17 h subtitle">gama experience</h3>
                <span class="text-span-
              <div class="hero-section wf-section" style="top: 1px !important">
                <div class="columns-5 w-row hero-section-container">
                  <div class="hero-section-columns">
                    <div class="column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section content-left">
```



Atividade para ensino do Scrum

1. Os participantes são divididos em grupos (preferencialmente em trios);
2. O material é distribuído e apresentado aos participantes;
3. O contexto e requisitos do sistema, procedimentos e regras da atividade são apresentados aos presentes e, a partir de então, se dá início à atividade propriamente dita, que se encerra com um questionário para avaliação da prática.

Contexto

Para o desenvolvimento do sistema, os participantes são apresentados às necessidades de uma biblioteca de uma escola pequena que precisa informatizar seus processos de pesquisa ao acervo, realização de empréstimo e devoluções. Neste cenário, os participantes ficam sabendo que a biblioteca não aplica penalidades aos participantes que atrasam as devoluções. Entretanto, mantém em seus arquivos uma restrição vinculada à matrícula do aluno que não devolver o livro até sua formatura e isso implica débitos para o aluno que deseja retirar seu diploma.

Sabem ainda que atualmente existe um sistema de gestão acadêmica na escola contendo os dados cadastrais de todos os participantes e ex-participantes e o mesmo disponibiliza em arquivo XML os dados dos participantes. Em relação às prioridades, os participantes tomam conhecimento de que é urgente para a biblioteca realizar a pesquisa em seu acervo seja pelo nome do livro, por autor ou gênero literário. Quando algum usuário realizar a pesquisa, o sistema deverá exibir o nome do livro, nome do autor (ou autores) e quantidade de exemplares contidos na biblioteca. Até que o processo de empréstimo e devolução seja incorporado, não é necessário apresentar a disponibilidade dos itens do acervo. Os empréstimos e devoluções são processos que podem ser entregues depois. Atribuir restrições a participantes com pendências é o processo de menor grau de prioridade para a biblioteca.

Obrigado (a)!



```
<div class="column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section-content-left">  
  <div class="hero-container heading-container">  
    <div class="heading-tagline-container">  
      <h3 class="heading-17 h-subtitle">gama experience</h3>  
      <span class="text-span">  
<div class="hero-section wf-section" style="top: 1px !important">  
  <div class="columns-5 w-row hero-section-container">  
    <div class="hero-section-columns">  
      <div class="column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section-content-left">  
        <div class="hero-container heading-container">  
          <div class="heading-tagline-container">  
            <h3 class="heading-17 h-subtitle">gama experience</h3>  
            <span class="text-span">  
<div class="hero-section wf-section" style="top: 1px !important">  
  <div class="columns-5 w-row hero-section-container">  
    <div class="hero-section-columns">  
      <div class="column-8 w-col-6 w-col-stack hero-section-content-left">
```