

TI.exames

EDUCAÇÃO E TREINAMENTO
PARA ALAVANCAR A SUA CARREIRA

Fundamentos do Scrum

► Preparatório para o exame Professional Scrum Master I – Scrum.org

Formação essencial para equipes ágeis

Base de conhecimento para o exame PSM I da Scrum.org

Curso atualizado de acordo com o Scrum Guide 2017

Todos os direitos de cópia reservados. Não é permitida a distribuição física ou eletrônica deste material sem a permissão expressa do autor.

Versão: 2.2 Liberação: 24/01/18

Aviso de marcas registradas e direitos autorais

- Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste material poderá ser reproduzida ou transmitida em qualquer ou por qualquer meio sem a permissão escrita da TIEXAMES Consultoria e Treinamento Ltda.
- A TIEXAMES não licencia o uso de seu material para outras empresas. Se você encontrar outra empresa utilizando este material ou parte dele em treinamentos, por favor, denuncie pelo e-mail contato@tiexames.com.br.
- Algumas marcas registradas podem aparecer no decorrer deste curso. O uso destas marcas e logotipos é apenas para fins editoriais, em benefício exclusivo do proprietário da marca registrada, sem intenção de infringir as regras de sua utilização.

TI.exames

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 2

Módulo 4



Técnicas e práticas complementares para o uso do Scrum

Este módulo cobre:

- Histórias de usuário (User stories)
- Pontos de Complexidade
- Planning poker
- Velocidade do time (produtividade)
- Quadro de tarefas
- Gráfico burndown da Sprint
- Planejamento de release no Scrum

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 3

Objetivos do módulo 4

Após completar esse módulo você irá:

- Entender o que são histórias de usuário.
- Escrever as histórias de usuário e estimá-las.
- Compreender o que é o planning poker.
- Aplicar o planning poker.
- Compreender e montar um quadro de tarefas.
- Elaborar gráficos burndown da Sprint.
- Analisar gráficos burndown da Sprint.
- Conhecer como é feito o planejamento de releases.
- Reconhecer um gráfico burndown da release.



TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 4

Módulo 4



Técnicas e práticas complementares para o uso do Scrum

Este módulo cobre:

- **Histórias de usuário (User stories)**
- Pontos de Complexidade
- Planning poker
- Velocidade do time
- Quadro de tarefas
- Gráfico burndown da Sprint
- Planejamento de release no Scrum

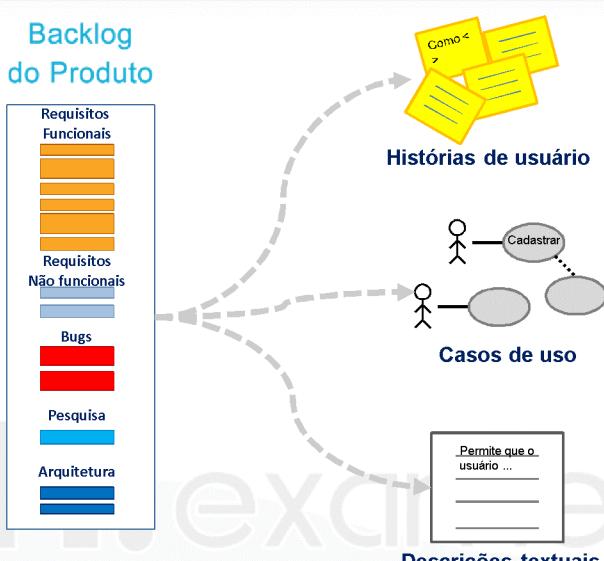
TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 5

Como detalhar os itens do Backlog do Produto

Backlog do Produto

Requisitos Funcionais
Requisitos Não funcionais
Bugs
Pesquisa
Arquitetura



Histórias de usuário

Casos de uso

Descrições textuais

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 6

Histórias de usuário

- É uma técnica usada para descrever os requisitos ou funcionalidades do produto de maneira simples, objetiva, eficaz e eficiente.
- Não é mais que uma descrição de uma pequena funcionalidade que o cliente pretende ver desenvolvida no produto.

Formato de uma história de usuário usando um cartão (ou post-it™):

```

    graph LR
      A["<Título>"] --> B["Como um <ator>, eu quero/desejo/preciso/gostaria de <ação> para que <objetivo>"]
      B --> C["Ator: o proprietário da história de usuário. De forma simplista, é o usuário ou o interessado em uma funcionalidade."]
      B --> D["Ação: é o que o ator quer fazer. Utilizando a ação ele espera alcançar seu objetivo dentro do sistema."]
      B --> E["Objetivo: é o que o ator espera que aconteça ao realizar a ação. Também pode ser visto como uma justificativa."]
  
```

TI.exames © Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 7

Exemplos de histórias de usuário

Listagem de produtos Como um gerente de loja , eu quero ter uma listagem de todos os produtos da loja para verificar o estoque .	Consulta de produtos Como um gerente de loja , eu quero saber todos os produtos que foram vendidos no mês para repor os estoques de forma adequada .
Consultar filmes Como um cliente , eu quero consultar os filmes disponíveis para que eu possa alugá-los .	Importar clientes Como um gerente , eu quero importar os clientes cadastrados no site de acordo com o arquivo XPTO para enviar e-mail marketing aos clientes .

Legenda de cores: Ator (Azul), Ação (Vermelho), Benefício (Verde)

TI.exames © Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 8

Nível de detalhe das histórias de usuário

O diagrama mostra uma pirâmide invertida com o topo branco e a base preta, representando o 'Backlog do Produto'. A pirâmide é dividida em quatro camadas horizontais de quadrados amarelos. À esquerda, uma seta aponta para cima com a legenda 'Alta prioridade' e para baixo com a legenda 'Baixa prioridade'.

- Topo da pirâmide:** Histórias de usuário **detalhadas e prontas** para entrar nas próximas Sprints. Poucos dia(s) para o desenvolvimento.
- Segunda camada:** Histórias de usuário com **detalhamento moderado**. Requerem mais detalhamento. Há alguns dias para começar o desenvolvimento.
- Terceira camada:** Histórias de usuário **pouco detalhadas**, de alto nível. Há algumas semanas para começar o desenvolvimento (temas ou épicos).
- Base da pirâmide:** 'Backlog do Produto'.

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 9

Detalhando uma história de usuário

- O Backlog do Produto é recheado de histórias de usuário, algumas mais, outras menos detalhadas. Essa flexibilidade é excelente porque permite que o Dono do Produto reserve um espaço no backlog criando em pouco instantes uma nova história de usuário.

A história de usuário principal, 'Anunciar carro para venda', é detalhada em três sub-histórias:

- Cadastrar carro:** Como vendedor, eu quero cadastrar carros para venda, informando suas características para que compradores se interessem pelo carro.
- Adicionar fotos para carros:** Como vendedor, eu quero adicionar fotos para cada carro para mostrar visualmente os detalhes e a qualidade do carro.
- Informar condições de venda:** Como vendedor, eu quero informar as condições de venda de cada carro para que o comprador saiba como proceder com a compra.

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 10

Detalhando uma história de usuário

- Uma história de usuário é uma pequena descrição utilizada como lembrete e utilizada para as atividades de planejamento.

Exemplo de história de usuário:

Cancelar reserva

Como um cliente, eu quero ter permissão para cancelar uma reserva já realizada para que eu não pague taxas de no-show e libere o quarto para outros hóspedes.

E os detalhes de funcionamento, onde ficam?

- Pode cancelar a qualquer momento?
- Com quantos dias de antecedência?
- Paga alguma taxa para realizar o cancelamento?
- As regras são as mesmas para todos os clientes ou clientes com cartão fidelidade tem algum tipo de benefício adicional?
-

Testes de aceitação da história de usuário

Testes de aceitação

- Os testes de aceitação têm a finalidade de confirmar que o sistema funciona de acordo com a expectativa do cliente.
- É uma condição de teste que deve ser verdadeira após a história de usuário estar concluída.
- Para cada história devemos associá-la a um conjunto de testes de aceitação que deve ser definido pelo cliente (ou dono de produto), antes da construção da história.
- Testes de aceitação têm como objetivo indicar que estes são os testes que o cliente definiu como sendo necessários para o sistema passar de modo a que a história possa ser dada como concluída.
- Os testes de aceitação deixam claro para todos qual a expectativa do cliente (ou Dono de Produto) em relação ao requisito, em relação à história de usuário.



Exemplo de teste de aceitação

O teste de aceitação é escrito no verso do cartão da história de usuário:

<< Frente do cartão >>	<< Verso do cartão >>
Cancelar reserva Como um cliente , eu quero poder cancelar uma reserva já realizada para que eu não pague taxas de no- show e libere o quarto para outros hóspedes .	<ul style="list-style-type: none"> • Verificar que um cancelamento pode ser feito até 24 horas antes da data reservada. • Verificar que os usuários com cartão fidelidade não pagam taxas para cancelamentos. • Verificar que usuários sem fidelidade pagam 10% do valor total da reserva.

Se a história de usuário for grande demais, esta deve ser detalhada em outras histórias menores. Depois adicione os testes de aceitação.

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. Slide 13

Critérios de qualificação para as histórias de usuário (INVEST)

Independent	Negociável	Valiosa
Histórias são mais fáceis de serem implementadas quando são independentes. Isto é, escrever histórias que não se sobreponem, que podem ser desenvolvidas em qualquer ordem.	Não é um contrato explícito com todas as características. Isso é feito em conjunto com o Dono do Produto. Uma boa história capta a essência, não os detalhes. Com o tempo, o cartão pode adquirir mais detalhes, ideias de teste e assim por diante.	Uma história de usuário precisa ter valor para o cliente. Se não tiver valor, não deve ser implementada.
Estimável	Pequenas (Small)	Testável
Uma boa história deve possibilitar uma estimativa. Não precisamos de uma estimativa exata, mas apenas o suficiente para ajudar a ordenação e agendar a construção da história.	Boas histórias tendem a ser pequenas. Deve ser possível implementá-las em no máximo uma Sprint.	Uma boa história deve ser testável. Isto é, após concluída alguém pode checar se o resultado obtido está de acordo com o que foi definido na história.

Fonte: User Stories Applied: For Agile Software Development , Mike Cohn

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. Slide 14

Exercício 1

- A sua tarefa é decompor a história de usuário apresentada neste slide em histórias menores, no mínimo em 5 histórias. Para cada uma dessas novas histórias, você deverá criar os critérios de aceitação, ou seja, deverá escrever os testes de aceitação para cada história.
- Imagine que você está trabalhando com um time de 7 desenvolvedores em Sprints de 30 dias.
- A história de usuário abaixo refere-se à emissão de pedidos. Você pode ficar livre para decompor esta história de acordo com a forma que você acha que o sistema deve funcionar.

Emitir pedidos

Como um **cliente**, eu quero **realizar um pedido dos itens do catálogo de produtos** para **comprar produtos on-line, sem sair de casa.**

- Não existe uma única resposta correta. No ambiente de ensino você encontra uma possível solução para comparar com a sua.
- O tempo estimado para este exercício é de 30 minutos.

[DOWNLOAD SOLUÇÃO PROPOSTA](#)

TI.exames
© Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.
Slide 15

Quiz

Quiz - 5 questions

Last Modified: nov 21, 2017 at 05:34 PM

PROPERTIES

On passing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

On failing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

Allow user to leave quiz: [At any time](#)

User may view slides after quiz: [At any time](#)

Show in menu as: [Multiple items](#)

Edit in Quizmaker
 Edit Properties

Módulo 4



Técnicas e práticas complementares para o uso do Scrum

Este módulo cobre:

- Histórias de usuário (User stories)
- **Pontos de Complexidade**
- Planning poker
- Velocidade do time
- Quadro de tarefas
- Gráfico burndown da Sprint
- Planejamento de release no Scrum

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 17

Estimativa de complexidade (Pontos de história)

- Pontos de história ou pontos de complexidade é uma unidade de medida para expressar o tamanho total de uma história de usuário, recurso ou outro pedaço de trabalho.
- Quando estimamos usando pontos de complexidade, um valor de ponto é atribuído para cada item.
- O valor atribuído em si não é importante, o que importa são os valores relativos.
- O seu principal objetivo é permitir que possamos medir o volume de software que produzimos.
- Por meio do volume de software, podemos medir a produtividade e diversos indicadores de qualidade.

Listagem de produtos Como gerente de loja, eu quero ter uma listagem de todos os produtos da loja para verificar o estoque. ???	Importar clientes Como gerente, eu quero importar os clientes cadastrados no site de acordo com o arquivo XPTO para enviar e-mail marketing aos clientes. ???	Consultar filmes Como cliente, eu quero consultar os filmes disponíveis para que eu possa alugá-los. ???
--	--	---

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 18

Módulo 4



Técnicas e práticas complementares para o uso do Scrum

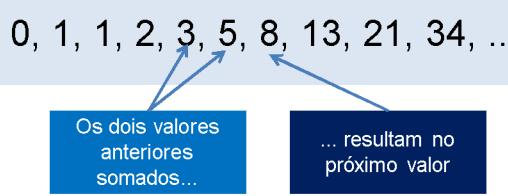
Este módulo cobre:

- Histórias de usuário (User stories)
- Pontos de Complexidade
- **Planning poker**
- Velocidade do time
- Quadro de tarefas
- Gráfico burndown da Sprint
- Planejamento de release no Scrum
- Escalando o Scrum

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 19

Planning poker

- Planning poker é uma “prática” que ajuda na estimativa de uma história de usuário ou de uma tarefa. Normalmente é usada para estimar a complexidade (tamanho) de cada história de usuário.
- Planning poker é aplicado utilizando um baralho com cartas baseadas na sequência de Fibonacci. Cada carta representa um valor de complexidade.



0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ...

Os dois valores anteriores somados... ... resultam no próximo valor

- A sequência de Fibonacci dá origem aos valores de cada carta do baralho do planning poker.
- Permite que para cada história de usuário seja atribuído um valor de complexidade aproximado e capaz de ser distinto de outras histórias.

- A sequência de Fibonacci é uma sucessão de números que, misteriosamente, aparece em muitos fenômenos da natureza.
- Descrita no final do século XII pelo italiano Leonardo Fibonacci, esta sequência é infinita e começa com 0 e 1.
- Os números seguintes são sempre a soma dos dois números anteriores. Portanto, depois de 0 e 1, vêm 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34...

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 20

Planning poker

- Planning poker é aplicado utilizando um baralho com cartas baseadas na sequência de Fibonacci.
- Quando usamos a técnica planning poker, usamos um baralho. As cartas desse baralho são formadas pelos números da sequência de Fibonacci.
- Cada time customiza o baralho de acordo com suas preferências e experiências, mas normalmente ele é composto por 10 cartas:

1	2	3	5	8
13	21	40	100	?

Cartas baseadas na sequência de Fibonacci que formam o baralho usado durante o planning poker

- Quando dizemos que um item tem complexidade 5 e outro tem complexidade 40, a diferença entre eles é muito grande.
- A chance do time errar muito a estimativa de um item que está demasiadamente grande, é muito alta.
- A carta com o ponto de interrogação é usada para informar que não temos ideia sobre a complexidade do item.

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. Slide 21

Planning poker

- O planning poker geralmente acontece durante as sessões de *Grooming* do Backlog do Produto ou ao final da primeira parte da reunião de Planejamento da Sprint.
- O time seleciona uma das histórias que considera como de complexidade 2.
- Planning poker baseia-se na estimativa por comparação:
 - Se essa história tem complexidade 2, quanto essa outra tem?

História A	História B	História C	História D	História E
------------	------------	------------	------------	------------

Esta história tem complexidade 2

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. Slide 22

Planning poker

- O jogo do planning poker deve ser realizado após a discussão dos itens do Backlog do Produto entre Dono do Produto e Time de Desenvolvimento.
- O time seleciona a história de complexidade 2 que servirá como base de comparação.

1

Para essa história, qual a estimativa?

2

Todos os membros do time de desenvolvimento escolhem qual a complexidade da história, mas ainda não a revelam.

3

Ao ser dado o sinal, todos os membros do time de desenvolvimento mostram suas cartas ao mesmo tempo.

Dono do Produto

VEJA VÍDEO DEMONSTRATIVO

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 23

Planning poker

4

Quando há divergências, quem colocou os maiores e menores valores explicam seus motivos.

5

Com base nas discussões realizadas, cada membro escolhe um valor novamente, podendo ser o mesmo de antes.

6

Caso o time tenha收敛ido, a próxima história é estimada. Caso contrário, volta ao passo 4.

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 24

Exercício 2

- Vamos continuar o exercício que realizamos na primeira parte deste módulo.
- A sua tarefa agora é realizar a estimativa de complexidade para cada história de usuário que você escreveu no exercício 1.
- Para isto, você deve utilizar a técnica do *Planning poker*. Como essa técnica idealmente é realizar com mais pessoas, sugerimos que você:
 - Explique para alguns colegas da sua empresa, cada história de usuário que você escreveu
 - Depois, explique como funciona a técnica do *Planning poker*.
- E então, execute a técnica com seus colegas para obter as estimativas de complexidade. Anote nas próprias histórias de usuário a estimativa gerada.
- Como a estimativa dependerá de uma série de fatores, como por exemplo, maturidade da equipe, conhecimento no negócio, nível de detalhe das histórias e etc, não há como haver uma solução correta ou incorreta para o exercício.
- O objetivo deste exercício é que você treine a utilização do *Planning poker* com seus colegas.
- **Tempo estimado para o exercício: 60 minutos.**

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 25

Planning under contract pode ser aplicado no menu do blog do produtor
 Verdadeiro
 Falso

Quiz

Quiz - 5 questions

Last Modified: nov 21, 2017 at 05:33 PM

PROPERTIES

On passing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

On failing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

Allow user to leave quiz: [At any time](#)

User may view slides after quiz: [At any time](#)

Show in menu as: [Multiple items](#)

 Edit in Quizmaker  Edit Properties

Módulo 4



Técnicas e práticas complementares para o uso do Scrum

Este módulo cobre:

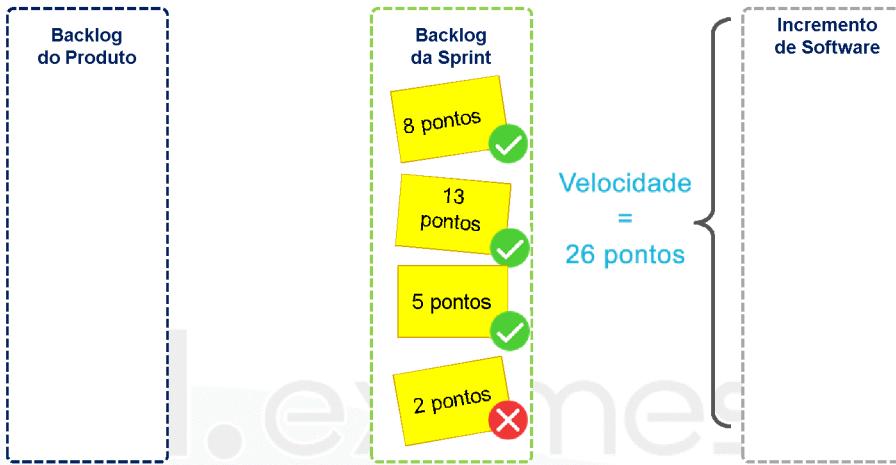
- Histórias de usuário (User stories)
- Pontos de Complexidade
- Planning poker
- **Velocidade do time**
- Quadro de tarefas
- Gráfico burndown da Sprint
- Planejamento de release no Scrum

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 27

Velocidade

▪ Velocidade é o total de trabalho que o time consegue produzir a cada Sprint. É o total de pontos 100% prontos (de acordo com a definição de pronto).



Backlog do Produto

Backlog da Sprint

8 pontos ✓
13 pontos ✓
5 pontos ✓
2 pontos ✗

Velocidade = 26 pontos

Incremento de Software

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 28

Velocidade

- A velocidade é então a média do total de pontos entregues de cada Sprint.

Sprint 1	Sprint 2	Sprint 3	Sprint 4	Sprint 5	Sprint 6	Sprint 7
30 pontos	33 pontos	42 pontos	39 pontos	49 pontos	46 pontos	55 pontos

Ao final da Sprint 4,
a velocidade do time é de **36 pontos**
 $(30+33+42+39) / 4$

Ao final da Sprint 7,
a velocidade do time é de **42 pontos**
 $(30+33+42+39+49+46+55) / 7$

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. Slide 29

Velocidade do time

- A velocidade é então a média do total de pontos entregues a cada Sprint.

Sprint	Pontos
1	27
2	38
3	28
4	33
5	39
6	32
7	36
8	37
9	39

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. Slide 30

Porque saber a velocidade?

Por que precisamos saber nossa velocidade? → É necessário uma medida consistente da taxa de entrega de cada Sprint por duas razões:

razão 01

Planejamento de entrega
Saber quanto nós conseguimos produzir a cada Sprint nos permite fazer previsões sobre quando completaremos funcionalidades futuras.

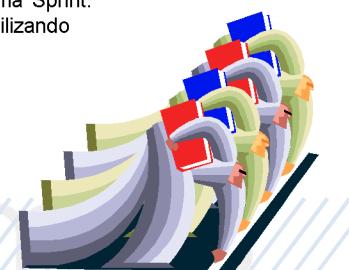
razão 02

Melhoria contínua
Medir se o volume de entregas aumenta, diminui ou permanece o mesmo confirma se estamos removendo os impedimentos com sucesso.

TI.exames © Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 31

Velocidade do time

- A velocidade deve ser medida a cada Sprint e acompanhada de perto. Esse número pode ser usado como referencial, mas nunca como algo 100% verdadeiro.
- Sempre que o time começa a desenvolver um novo produto, precisa descobrir novamente qual é a sua velocidade.
- Existe uma série de fatores que podem influenciar na velocidade do time. Então, para usar este número com certa confiança, precisa-se de tempo, precisa-se realizar algumas Sprints para ver qual será o valor médio.
- Portanto, no início de um novo projeto Scrum, o time terá mais dificuldade em saber quantos itens ela consegue entregar em uma mesma Sprint. Com o passar do tempo isso se torna mais fácil, utilizando a velocidade do time como um referencial.



TI.exames © Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 32

Quiz

Quiz - 3 questions

Last Modified: nov 21, 2017 at 05:31 PM

PROPERTIES

On passing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

On failing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

Allow user to leave quiz: [At any time](#)

User may view slides after quiz: [At any time](#)

Show in menu as: [Multiple items](#)

[!\[\]\(3162acc54a9e52827eb76a0fef2fa2e2_img.jpg\) Edit in Quizmaker](#) [!\[\]\(f9640f02d06b604c50c1e3a558a31388_img.jpg\) Edit Properties](#)

Módulo 4



Técnicas e práticas complementares para o uso do Scrum

Este módulo cobre:

- Histórias de usuário (User stories)
- Pontos de Complexidade
- Planning poker
- Velocidade do time
- **Quadro de tarefas**
- Gráfico burndown da Sprint
- Planejamento de release no Scrum

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 34

Quadro Scrum

- O Scrum enfatiza a comunicação dos envolvidos no projeto em tempo real e de preferência pessoalmente. De modo ideal, todos os membros do Time Scrum devem ficar em uma mesma sala, o que facilita conversas e discussões a respeito do software e seus requisitos.
- É importante que toda o time possa a qualquer momento ter uma visão de como está a Sprint, o que está em andamento, o que ainda não foi iniciado e o que já foi concluído.
- O quadro de tarefas (ou quadro Kanban) é utilizado para gerenciar e monitorar as tarefas de maneira visual, prática e rápida.



Kan = visual
Ban = cartão ou quadro

TI.exames © Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 35

Quadro Scrum

Itens do backlog do produto selecionados para a Sprint

Colunas representam o fluxo do trabalho

OBJETIVO	ITENS	A FAZER	EM ANDAMENTO	PRONTO
Tornar o módulo de compras online maduro o suficiente para que usuários possam ter uma experiência completa de compra	Item 1	Yellow puzzle pieces		
	Item 2	Yellow puzzle pieces		
	Item 3	Yellow puzzle pieces		
	Item 4	Yellow puzzle pieces		

As tarefas são movidas até a coluna "pronto".

TI.exames © Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 36

Quiz

Quiz - 3 questions

Last Modified: nov 21, 2017 at 05:30 PM

PROPERTIES

On passing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

On failing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

Allow user to leave quiz: [At any time](#)

User may view slides after quiz: [At any time](#)

Show in menu as: [Multiple items](#)

[!\[\]\(fd52e7add9a442aaa4ca7017b17360c5_img.jpg\) Edit in Quizmaker](#) [!\[\]\(37919d19afc63f14e440d2a44d4af43d_img.jpg\) Edit Properties](#)

Módulo 4



Técnicas e práticas complementares para o uso do Scrum

Este módulo cobre:

- Histórias de usuário (User stories)
- Pontos de Complexidade
- Planning poker
- Velocidade do time
- Quadro de tarefas
- **Gráfico burndown da Sprint**
- Planejamento de release no Scrum

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 38

Gráfico Burn-down da Sprint

- Mostra a quantidade de trabalho restante em uma Sprint ao longo do tempo ao invés do trabalho concluído.
- Tem como objetivo apresentar a quantidade de trabalho restante em comparação ao trabalho que foi planejado.
- O trabalho restante e a data são as únicas variáveis de interesse.

O gráfico ilustra o progresso de uma sprint. A verticalização mostra o 'Trabalho restante' (de 0 a 90) e a horizontalização mostra os 'Dias da Sprint'. Uma linha azul representando o trabalho planejado cai linearmente para zero ao final da sprint. Uma linha amarela representando o trabalho real cai mais devagar, com um ponto final no dia atual. A área entre as linhas é dividida em amarelo (adiantamento) e verde (traslado). O gráfico inclui comentários: 'Estamos atrasados. Há mais trabalho restante do que o planejado' apontando para a parte amarela; 'Estamos adiantados. Há menos trabalho restante do que o planejado' apontando para a parte verde; e 'Trabalho restante. Baseado nisto, o time pode projetar se concluirá o trabalho até o final da Sprint. É acompanhado diariamente' apontando para o final da linha amarela.

TI.exames © Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 39

Como montar o Gráfico Burn-down da Sprint

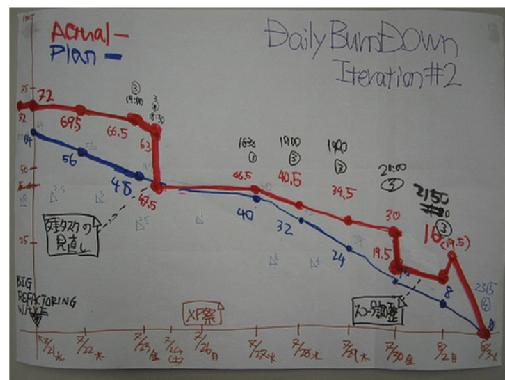
- Cenário: time de desenvolvimento com 5 desenvolvedores e Sprints de 2 semanas. A soma da estimativa da complexidade das histórias do Backlog da Sprint resultou em 50 pontos.
- Passo 1: some os pontos estimados de todas as histórias (neste caso, 50 pontos).
- Passo 2: Trace uma linha no gráfico com estes valores.
→ Divida o total de pontos pela quantidade de dias úteis ($50/10 = 5$).
- Passo 3: Ao final de cada dia de trabalho, some o trabalho concluído para obter o trabalho remanescente.
- Passo 4: Coloque o total do trabalho restante no dia correspondente.

O gráfico mostra o processo de construção do Burn-down chart. Começa com 50 pontos no dia S. A cada dia, 5 pontos são subtraídos (vermelho), resultando em uma curva descendente. A cada dia, 5 pontos são adicionados (azul), resultando em uma curva ascendente que se aproxima da curva vermelha. Um comentário indica: 'É esperado que a cada dia, o time conclua o equivalente a 5 pontos'. O eixo vertical é 'Trabalho restante (total de pontos)' (0 a 50) e o eixo horizontal é 'Dias da Sprint (Sprint de 2 semanas)' (S, T, Q, Q, S, S, D, S, T, Q, Q, S).

TI.exames © Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 40

Gráfico Burn-down da Sprint

- Sempre que possível, desenhe o gráfico de burn-down à mão em uma folha grande de papel exibida no local de trabalho do time. É mais provável que o time veja um gráfico grande e visível do que um gráfico de burn-down da sprint no MS Excel ou em alguma outra ferramenta.
- O gráfico burn-down da Sprint deve ser atualizado diariamente, de preferência antes da reunião diária, porque assim o time ficará sabendo do desempenho real antes de conversar e sincronizar as informações.
- O gráfico é a representação direta do que está acontecendo com o desenvolvimento dos requisitos definidos pelo Dono do Produto.



Análises do Gráfico Burn-down da Sprint

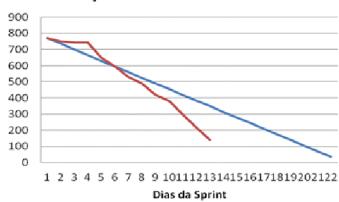
1

Sprint Burndown



2

Sprint Burndown



3

Sprint Burndown

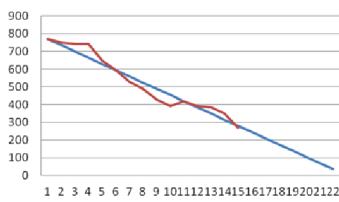


Gráfico 1: conversar com o Dono do Produto para retirar itens da Sprint é uma alternativa.

Gráfico 2: desempenho acima do esperado. Adicione itens novos para a Sprint.

Gráfico 3: Desempenho conforme o esperado. Tudo conforme planejado.

Quiz

Quiz - 2 questions

Last Modified: nov 21, 2017 at 04:21 AM

PROPERTIES

On passing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

On failing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

Allow user to leave quiz: [At any time](#)

User may view slides after quiz: [At any time](#)

Show in menu as: [Multiple items](#)

[!\[\]\(7750f6b14c60f968a2bc65812f3f92db_img.jpg\) Edit in Quizmaker](#) [!\[\]\(e7cf99a695198f48d7c53d4da8381241_img.jpg\) Edit Properties](#)

Módulo 4



Técnicas e práticas complementares para o uso do Scrum

Este módulo cobre:

- Histórias de usuário (User stories)
- Pontos de Complexidade
- Planning poker
- Velocidade do time
- Quadro de tarefas
- Gráfico burndown da Sprint
- **Planejamento de release no Scrum**

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 44



Planejamento de release - Propósito

O planejamento da release é o processo de criação de um plano de alto nível que cobre um período mais longo do que uma Sprint.

O planejamento de releases ajuda o Dono do Produto e todo o time a decidir o quanto deve ser desenvolvido e quanto tempo isso vai demorar antes que eles tenham um produto liberável.

O planejamento de releases alinha as expectativas sobre o que provavelmente será desenvolvido e em que prazo.

Muitas organizações precisam dessa informação para planejamento de outras atividades estratégicas, como um evento de lançamento da versão ou produto, treinamento de usuários e campanha de vendas, entre outras atividades.

Planejamento de release – Plano de release

- O plano de release estabelece:

- 1 O objetivo da release**
- 2 Os itens de maior prioridade** (histórias de usuário)
- 3 Os principais riscos**
- 4 As características gerais**
- 5 E funcionalidades** que a release irá conter

- Ordenando os itens do Backlog do Produto de maior prioridade.
- Define de quantas em quantas Sprints é melhor liberar o software para os clientes.

- O plano de release é uma visão do produto em relação à linha do tempo e estabelece uma:

- **Data de entrega**
- **Escopo provável**
- E **custo prováveis**.



Gráfico Burn-down da release (versão de entrega)

- Tem o mesmo objetivo do gráfico burn-down da Sprint, mas com as Sprints como escala e não mais os dias.
- Mostra a quantidade de trabalho restante do Backlog do Produto ao longo das Sprints.

O gráfico mostra o trabalho restante ao longo das sprints. A linha cinza tracejada representa o trabalho restante planejado, que diminui linearmente de 90 para 0. A linha vermelha sólida representa o trabalho restante real, que diminui de 80 para 10. A área entre elas é amarela. A área entre a linha vermelha e a horizontal é verde. As legendas indicam: 'Linha que representa o trabalho restante' apontando para a vermelha; 'Linha que representa o trabalho restante planejado' apontando para a cinza; 'Estamos atrasados. Há mais trabalho restante do que o planejado.' apontando para a área amarela; e 'Estamos adiantados. Há menos trabalho restante do que o planejado.' apontando para a área verde.

TI.exames © Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 51

Quiz
Quiz - 3 questions
Last Modified: nov 21, 2017 at 05:24 PM

PROPERTIES

On passing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)
 On failing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)
 Allow user to leave quiz: [At any time](#)
 User may view slides after quiz: [At any time](#)
 Show in menu as: [Multiple items](#)

[Edit in Quizmaker](#) [Edit Properties](#)

Resumo e sugestões

De uma maneira geral, agora você deve:

- Entender o que são histórias de usuário.
- Escrever as histórias de usuário e estimá-las.
- Compreender o que é o planning poker.
- Aplicar o planning poker.
- Compreender e montar um quadro de tarefas.
- Elaborar gráficos burndown da Sprint.
- Analisar gráficos burndown da Sprint.
- Conhecer como é feito o planejamento de releases.
- Reconhecer um gráfico burndown da release.

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 53

Quiz final

Recomendamos agora completar o quiz final deste módulo. Clique no botão abaixo para abrir a página do quiz.

CLIQUE PARA REALIZAR O QUIZ FINAL

O botão acima não abriu a página do quiz?

Caso o botão acima não abra a página do quiz no seu navegador, então acesse o link "Realizar quiz" disponível na lista de módulos gravados dentro da página do curso no seu ambiente de ensino.

[Realizar quiz](#) [Baixar Pdf](#)

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 54

Fim do módulo

Pronto, você finalizou este módulo. Leia as instruções abaixo:

- Recomendamos neste momento fazer uma revisão dos slides para confirmar o entendimento de tudo o que foi apresentado neste módulo.
- Você pode clicar no (X) da janela para fechar este módulo.
- A sua nota obtida no teste do slide anterior será exibida na lista dos módulos.



Última nota quiz
60%

Ver aula Baixar Pdf

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 55