

PROCESSO DE PRODUÇÃO ÁGIL

por Rafael Sales



PRINCÍPIOS DO MANIFESTO ÁGIL

- **Indivíduos e interações** > processos e ferramentas
- **Jogo funcionando** > documentação atualizada
- **Cliente colaborativo** > documentação atualizada
- **Responder à mudanças** > seguir um plano

PREMISSAS DO PROCESSO

- Deve ser simples, sem burocracias
- Foco em ambiente com projetos simultâneos
- Desenvolvimento de projetos inovadores
- Time precisa ser auto-gerenciável
- Controles visuais ajudarão a simplicidade
- Processo sempre deve sempre melhorar

FUNÇÕES PRINCIPAIS

- **Scrum Master:** responsável pela qualidade do processo de produção, ajudando o time a desenvolver o jogo da melhor forma possível
- **Product Owner:** responsável pela qualidade do produto final, garantindo que o cliente e jogadores estejam satisfeitos com nossos jogos
- **Team:** responsável pelo desenvolvimento do jogo, sendo auto-gerenciável, ou seja, sem depender totalmente de um gerente de projetos tradicional

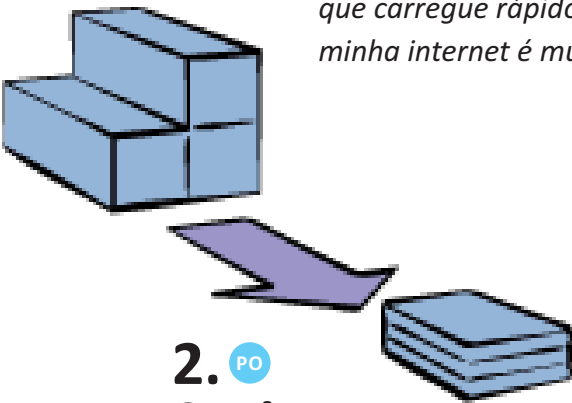
PRÉ-PRODUÇÃO

Visão

1. ^{PO} Product Backlog

Documento que esclarece a **Visão** do produto, reunindo as necessidades e desejos do usuário final através de **User Stories** com critérios de aceitação bem definidos

Exemplo de User Story:
Como jogador quero um jogo que carregue rápido porque minha internet é muito lenta



2. ^{PO} Sprint Planning

Reunião para planejar a próxima **iteração**, definindo a duração do Sprint (de 1 a 3 semanas) e dos **Sprint Goals**. O PO traz as histórias prioritárias e o time estima, definindo o que é possível desenvolver no Sprint

Após o planejamento, é crucial a utilização do quadro **Kanban**. Usamos uma versão digital do quadro, com o Trello. É essencial que o quadro seja atualizado pelo time constantemente.

Durante o sprint o time precisa se focar nas colunas de produção, ou seja, a direita do to do.

As labels do Trello devem ser adaptadas de acordo com as necessidades de cada projeto

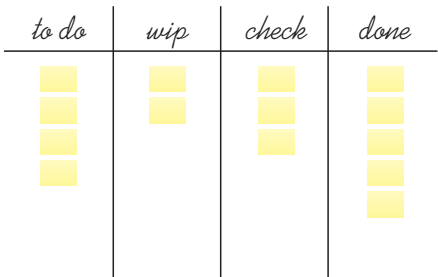
PRODUÇÃO

3. ^{TI} SM Scrum Diário

Reunião diária para alinhar a produção e foco do time. Todos falam o que fizeram, o que vão fazer e se existe algum impedimento

24 horas

1 - 3 semanas



Exemplo de um quadro Kanban

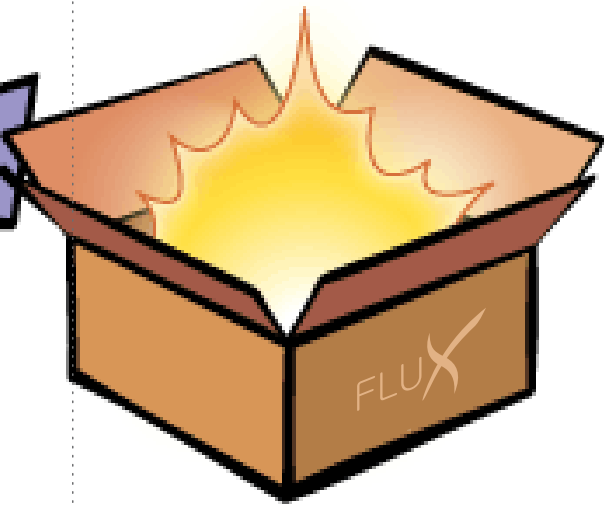
PÓS-PRODUÇÃO

4. ^{TI} ^{PO} Sprint Review

Reunião com **foco no produto** realizada no fim do Sprint, onde o jogo é apresentado pelo time para aprovação. O PO usará como guia os **critérios de aceitação das User Stories** planejadas no Sprint Planning

5. ^{TI} SM Sprint Retrospective

Reunião com **foco no processo** onde o time identifica pontos de melhoria do processo de produção e lista sugestões de solução



Jogo alinhado com expectativas do cliente!