

## Gestão de Projetos

- **Tradicional (Waterfall):** só permite que o projeto avance quando uma fase está inteiramente completa. Escopo definido na fase Inicial do Projeto (Preditivo). Projeto é controlado por fases e marcos. Cliente só vê o software funcionando na fase final do Projeto. Resistência a mudanças.
- **Ágil:** Software construído por partes (incremental) e cada parte executa-se em um ciclo (iterativo). Escopo definido ao longo do Projeto (Adaptativo). Projeto é controlado por funcionalidades entregues. Cliente pode ver parte do software funcionando na parte inicial do Projeto. Mudanças constantes de acordo com feedbacks contínuos.

Em projetos tradicionais (Waterfall), você corre o risco de descobrir que estava errado depois de meses. Com o SCRUM, você descobre que estava errado em no máximo 30 dias.

## SCRUM

SCRUM é um dos frameworks de gerenciamento de projetos ágeis, caracterizado pelo uso de equipes pequenas e multidisciplinares para produzir os melhores resultados. Seus pilares são: transparência, adaptação e inspeção. Como razões para se adotar o SCRUM, temos: o projeto é desenvolvido e entregue em partes menores (2 a 4 semanas), com constante feedback dos usuários; Melhor gerenciamento de riscos; (Redução de incertezas) Comprometimento, motivação e transparência da equipe. (Daily Meeting); Maior valor para o negócio; (Priorização do Backlog) Usuários envolvidos durante todo o ciclo; Aplicação das lições aprendidas. (melhoria contínua). As equipes devem ser capazes de se auto-organizar; As tarefas são do time e todos são responsáveis; Forte comprometimento com os resultados.

## Papéis e responsabilidades

### Product Owner (PO)

- Representante da área de negócios;
- PO não é um comitê (é apenas uma pessoa);
- Define as funcionalidades do software (Product Backlog);
- Prioriza as funcionalidades de acordo com o valor do negócio;
- Garante que o time de desenvolvimento entenda os itens do Backlog no nível necessário.

### SCRUM Master (SM)

- Garantir o uso correto do SCRUM;
- Scrum Master não é Gerente de Projetos;
- Age como facilitador;
- Auxilia o Product Owner no planejamento e estimativas do backlog;
- Auxilia a equipe a remover impedimentos;
- Treina o time em auto gerenciamento e interdisciplinaridade.

### Time de Desenvolvimento (DEV)

- Possui habilidades suficientes para desenvolver, testar, criar e desenhar, o seja, tudo que for necessário para entregar o software funcionando.

## Cerimônias do SCRUM

- **Sprint** - principal cerimônia do SCRUM. Tem duração de 30 dias corridos ou mais. É composta por: planejamento (todos times participam), reuniões diárias (todos times participam, feita de pé,

sempre no mesmo horário e local. Aqui se revisa o que foi feito, o que será feito no próximo dia e eventuais correções e adoração máxima é de 15 minutos), revisão (feita no último dia, é quando os DEVS apresentam ao PO o que o time desenvolveu) e retrospectiva (equipe de DEVS compartilha os aprendizados).

## **Product Backlog**

O Product Backlog é composto por épicos e histórias.

- História = Detalhamento dos épicos, um épico normalmente se divide em varias histórias , onde ficam descritos o que deve acontecer e suas regras de negócio. Uma história é um conjunto de tarefas. Para se escrever uma história, observa-se os seguintes passos:
  - Nome da história
  - Descrição da história (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 história precisa atingir)
  - Tagueamento (Como a história será "Tagueada" para pode mensurar os KPI)
  - Critérios de aceite (Qual o Passo a Passo de todos os Caminhos possíveis a história deve cumprir para que ela seja considerada aceita)
- Épicos = Incremento sem muito detalhamento, ajuda a direcionar dos caminhos que deve seguir. Um épico é um conjunto de histórias.

## **O que e um critério de aceite?**

É uma lista de critérios que precisam ser alcançados para que a User Story atenda os requisitos do usuário e seja aceita pelo Product Owner. Os critérios de aceitação tem o objetivo de: definir limites para as user stories e ajudar o P.O. a detalhar em alto nível o que é necessário para entregar valor ao cliente.