



SCRUM



**Certified
Developer**
The Ultimate Tech Degree

DigitalHouse >
Coding School



**O QUE VIMOS NA
AULA ANTERIOR?**



O QUE VIMOS NA AULA ANTERIOR?

1 Lean e Kanban

2 Kaizen e Kaikaku





O QUE VAMOS VER HOJE?

1 Inception

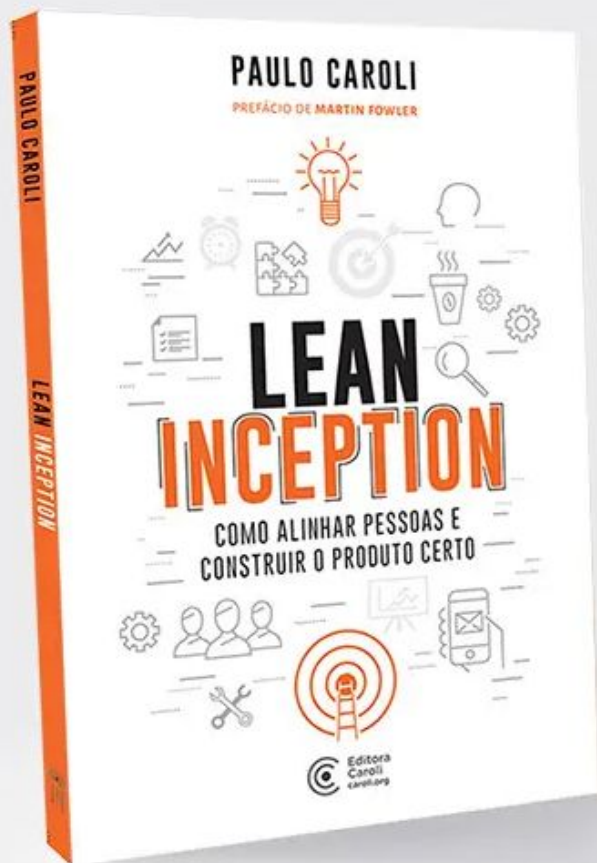
2 Scrum

3 Visão do Produto e Análise estratégica



1

INCEPTION





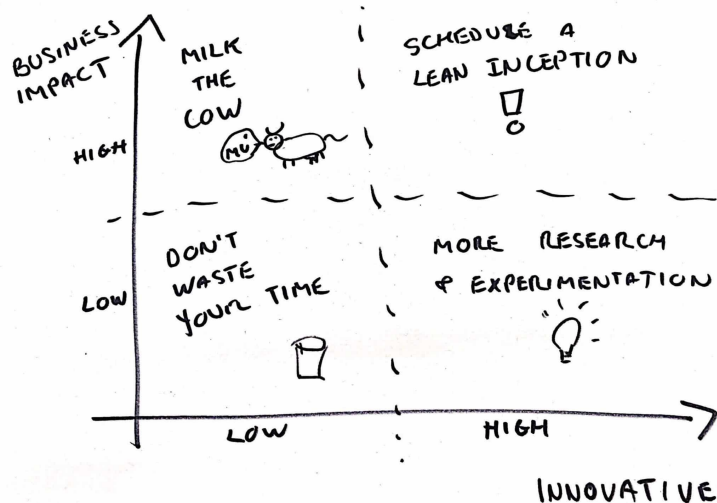
INCEPTION É UM PROCESSO DE DISCOVERY

- **Processo colaborativo;**
- **Centrado no cliente;**
- **Definição de prioridade;**
- **Mínimo para iniciar a experimentação de hipóteses.**





Quando eu realizo uma inception?



Quando eu tiver um alto impacto de negócio e tenho muita vontade de inovar!



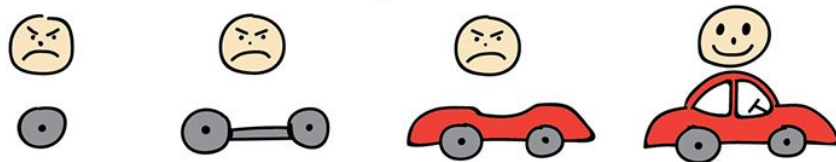
Como construir um MVP

Entendendo o que o cliente precisa;

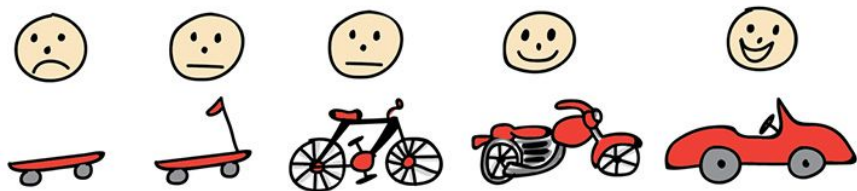
Divergir e convergir diversas vezes;

A Inception vai ajudá-lo.

Abordagem Tradicional



Utilizando MVP





Como começar com meu produto

Vamos treinar o MVP





Antes de começar um projeto ágil?

Anotações



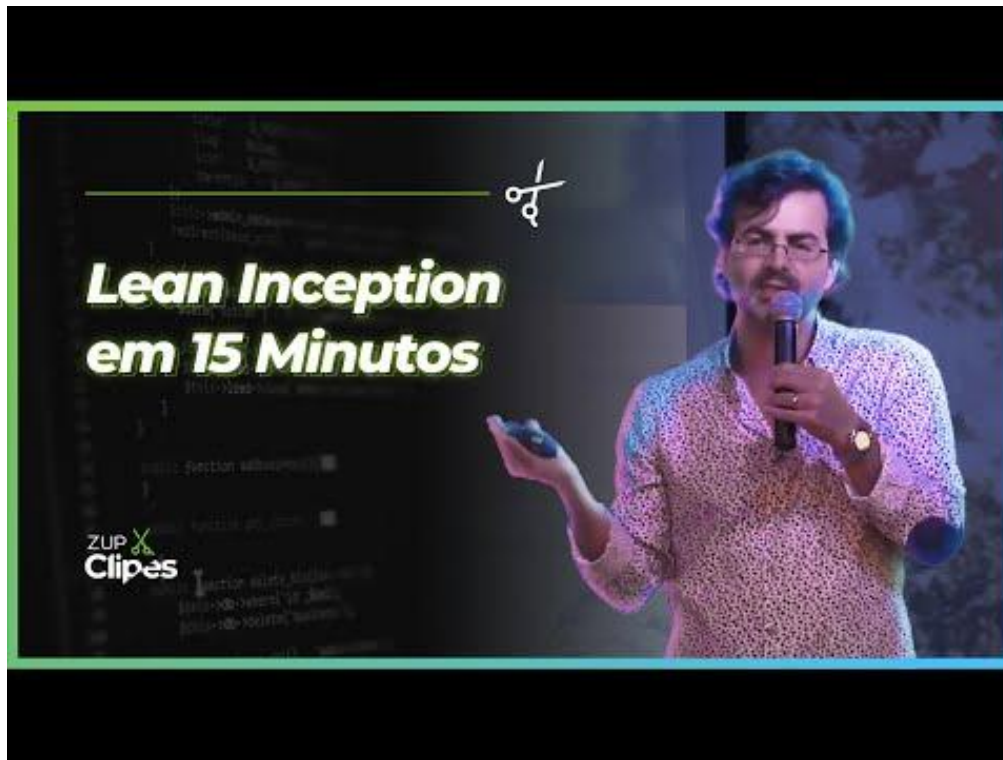
- 1. PESSOAS:** Comece com as pessoas no topo do modelo.
- 2. JORNADA DO USUÁRIO:** A seguir, você desenvolverá as etapas da experiência do usuário com o produto solicitado. Use isso como uma oportunidade para a equipe resolver discrepâncias sobre as necessidades do usuário.
- 3. BACKLOG:** Por fim, classifique os requisitos em versões com base na jornada do usuário em uma discussão aberta.

Inception





Vídeo Extra



2

SCRUM

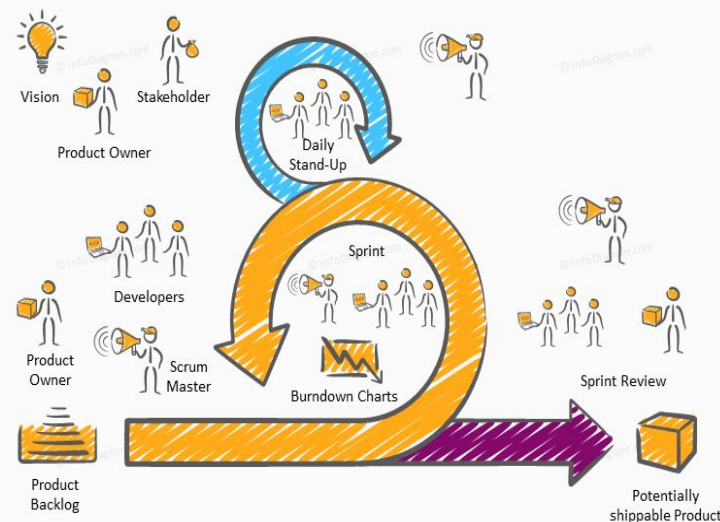


SCRUM

O **Scrum** é um dos principais modelos de desenvolvimento ágil de software, e define um conjunto de práticas, papéis e documentos a adotar.

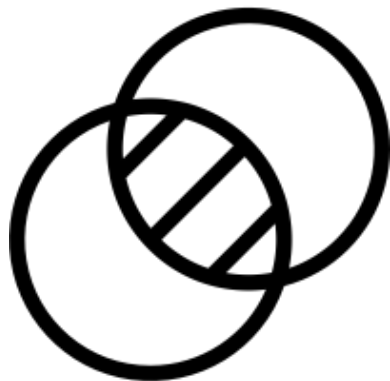
Uma das características do **Scrum** é que a equipe toda passa a estar comprometida com o projeto e conhece o rumo que o projeto vai ganhando.

Scrum: Full process





Pilares do Scrum



Transparência



Inspeção

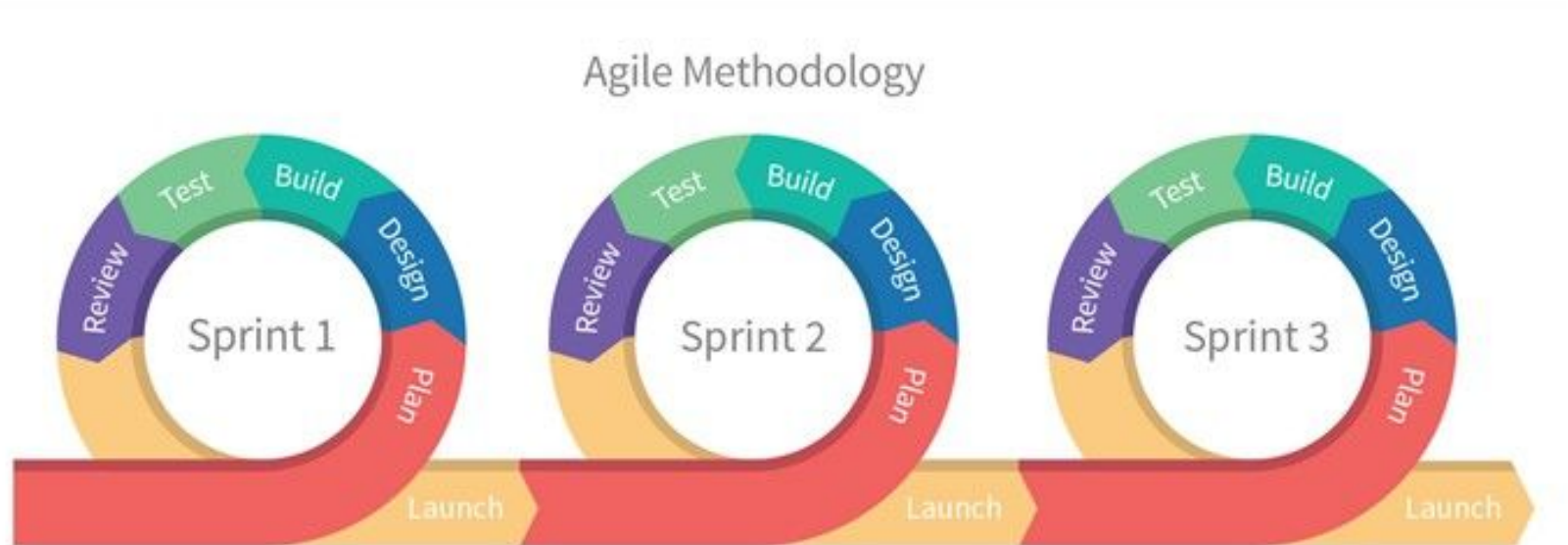


Adaptação

EMPIRISMO



SPRINTS





Papéis do Scrum

Scrum team

- Product Owner
- Scrum master
- Desenvolvedores

Um time Scrum tem
entre **3 e 9 pessoas.**





Papéis do Scrum



Product Owner (1)

Dono do produto

Representa os Clientes

Dono do backlog do produto

Garante o ROI
“Blinda” o time de
Desenvolvimento

Sempre disponível ao Time
de desenvolvimento

Aumenta o valor do
produto

www.digitalhouse.com



Scrum Master (1)

Orienta o time com relação
às práticas Ágeis

Remove impedimentos

Valoriza o Scrum

Ajuda o DEV Team e Product
Owner em suas atividades

Busca inovações para o time
Scrum

< >



Dev Team (3-9)

Time de desenvolvimento

Auto gerenciável

Multifuncional

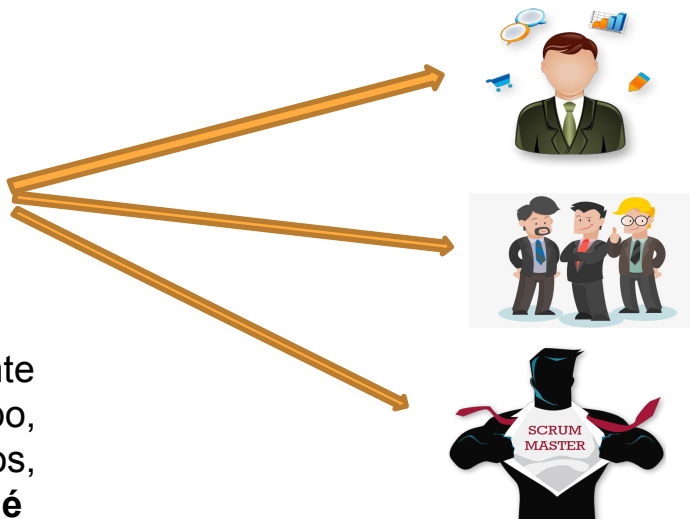
Autonomia para distribuição
de tarefas

Criatividade

Transparência, inspeção e
adaptação



Enquanto no modelo Waterfall, o Gerente de Projetos é responsável por escopo, cronograma, custos, reuniões e outros, no ambiente ágil o **seu papel é desmembrado para os três papéis**. Logo, a **figura do Gerente de Projetos não é elencada no Scrum**.



PRODUCT OWNER
Orçamento e escopo estão com o Product Owner, além de outros.

DEV TEAM
Tarefas e desenvolvimento da equipe é com o próprio time.

SCRUM MASTER
Garantir o framework, eventos é com o Scrum Master.

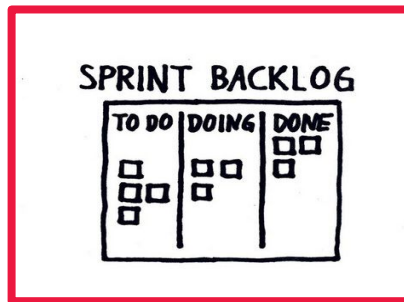


Artefatos do Scrum

Product Backlog



Sprint backlog

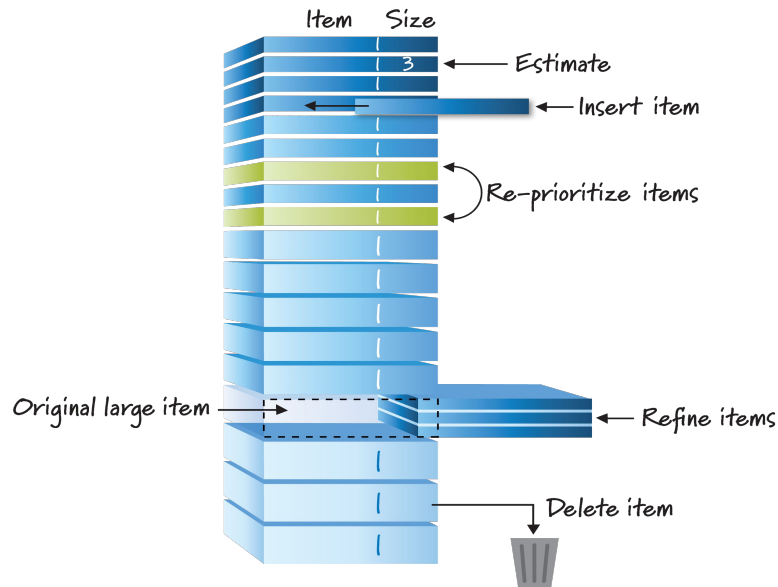


Incremento de produto





Artefatos do Scrum



Geralmente, o backlog do produto é organizado nestes percentuais:

- ✓ 20% dos itens (no topo) estão preparados para as sprints;
 - ✓ Estes itens são considerados como **DoR** (Definition of ready – Definição de preparado), pequeno suficiente para caber em uma sprint;
- ✓ Os outros 80% tem detalhamentos médios e baixos sem a necessidade de produzir estoque.



Artefatos do Scrum

Histórias

LISTAGEM DE ATENDIMENTOS

Como um **Gerente de SAC**, eu quero **ter uma listagem de todos os atendimentos feitos**, para **checar a qualidade da descrição dos registros**.

Ator

Ação

Objetivo

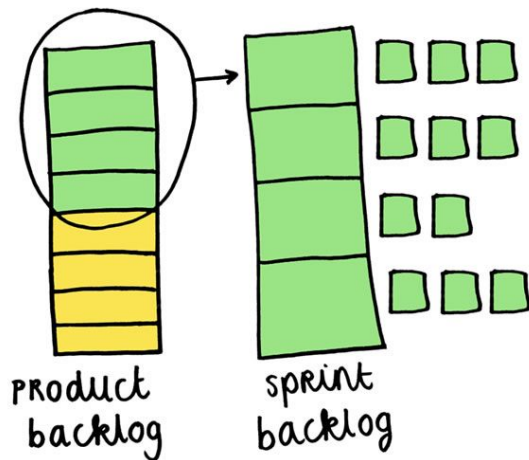
CONSULTA DE VENDAS

Como um **Gerente Financeiro**, eu quero **saber todos os produtos que foram vendidos no mês**, para **analisar como está o faturamento mensal**.



Artefatos do Scrum

Sprint backlog



Item de Backlog	A Fazer			Fazendo	Feito
Cadastro de Usuários	Validar campos obrigatórios	Validar CPF	Validar confirmação da senha	Campos obrigatórios: Nome, e-mail e senha	Montar Model
	nascimento (> 1900) e (< hoje)	Incluir - Ok	Captcha	Montar Tela	
	Validar Alteração - Ok	Deleção - Ok	Validar consulta por Ordem Alfabética	Montar Controlador	
	Montar tabela de B.D.	Usuário só é ativo com concordo selecionado			



Cerimônias do Scrum

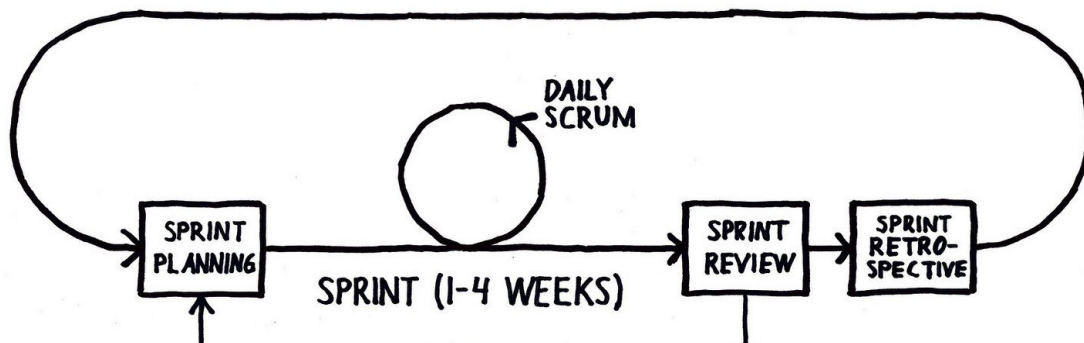
Vamos começar com os famosos TIME BOX



**Duração máxima pré-definida
para todos os eventos Scrum.**



Cerimônias do Scrum



Sprint Planning | Daily Sprint | Sprint Review | Sprint Retrospective



Cerimônias do Scrum

Time box e cerimônias:

Event	4 Week	3 Week	2 Week	1 week
Planning	8hr	6hr	4hr	2hr
<u>Daily Scrum</u>	15m	15m	15m	15m
Review	4hr	3hr	2hr	1hr
Retrospective	3hr	2.25hr	1.5hr	.75hr





Desafio Scrum





O que preciso saber antes de começar com Scrum?

Anotações



Scrum não resolve os nossos problemas,

Scrum irá mostrar os nossos problemas,

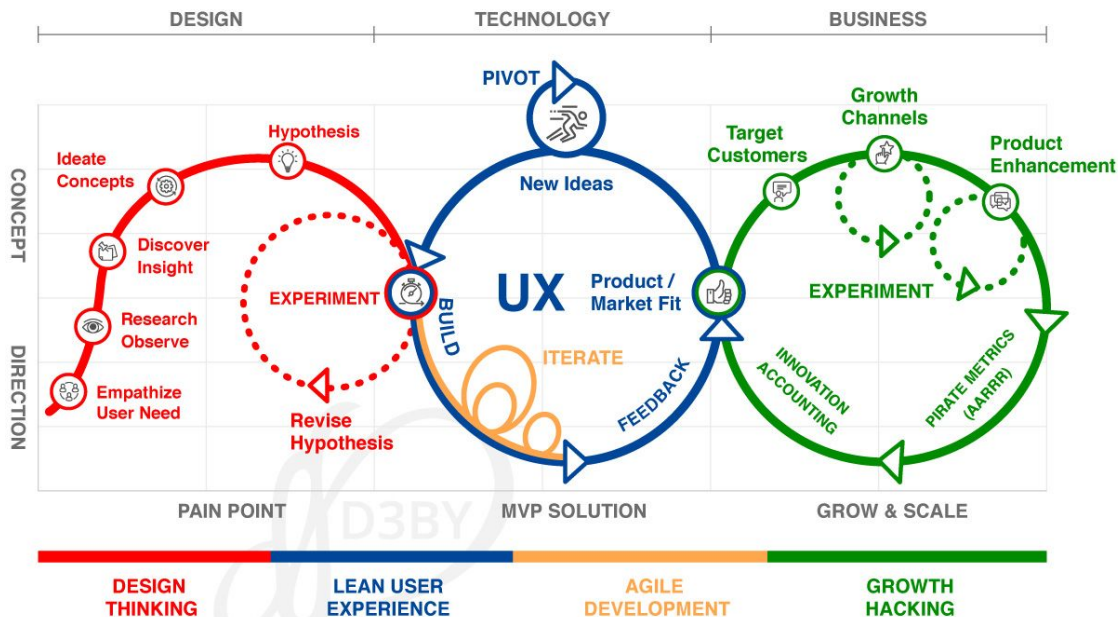
Quem vai resolvê-los somos nós mesmos!

3

VISÃO DO PRODUTO E ANÁLISE ESTRATÉGICA



Ciclo de desenvolvimento de negócios





Como ter sucesso com meu produto?

Anotações



- 1 - Centralidade no cliente;
- 2 - Aprenda com o mínimo de esforço;
- 3 - Utilize métricas sempre!



**Como estamos até
aqui?**



Leitura para próxima aula

Material assíncrono da **Aula 6**





Obrigado!



**Certified
Developer**
The Ultimate Tech Degree

DigitalHouse >
Coding School

DigitalHouse>
Coding School