**Projetos Ágeis com Scrum**

Desenvolvimento de Software

**1 Processo de desenvolvimento:**

Concepção

Análise de requisitos e Design

Desenvolvimento

Testes

Implantação.

**Gestão de Projetos Tradicional x Ágil**

Waterfall: Modelo Cascata, Só avança quando uma fase for finalizada, demora muito tempo.

Ágil: Software construído por partes incremental e cada parte executa-se em um ciclo interativo.

**O que é ser Ágil**

Entregar o produto de forma rápida para o cliente, ao longo do projeto

**SCRUM** é um dos Framework de gerenciamento de projeto ágeis

**Pilares do SCRUM**

Transparência

Adaptação

Inspeção

Características do time SCRUM

Equipes capazes de se auto

**1.1 - Papéis e responsabilidades**

**Product owner - PO**

Representante da área de Negócio,

Prioriza as funcionalidades do software

Garante que o time de desenvolvimento

Priorizar o Backlog

**SCRUM Master:**

Garantir o uso correto do SCRUM

Age como facilitador

Auxilia a equipe a remover impedimentos

Treina o time em autogerenciamento e interdisciplinaridade

**Time de Desenvolvimento:**

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

**1.3 Cerimônias do SCRUM:**

**Time Box**

Tempo máximo para fazer uma cerimônia ou Sprint

**Sprint - Corrida, arrancada:**

É o principal evento do SCRUM

**Composição de uma Sprint.**

1. Planejamento da Sprint
2. Reuniões diárias
3. Revisão da Sprint
4. Retrospectiva da Sprint

**Quem participa?**

* Product owner - PO
* SCRUM Master:
* Time DEV

Time 8h - Sprint 30 dias

**PO**

O que fazer?

**Time DEV**

Como fazer?

**Ferramentas:**

Planning Poker - definir o esforço de todas as tarefas

Reuniões Diárias - Daily Meeting

**Kanban**

**To Do | Doing | Done | -** Reunião de pé dura no máximo 15 minutos

**Revisão da Sprint - Review**

**Time box de 4hs**

Time DEV apresenta para o PO, tudo que foi desenvolvido.

**Retrospectiva da Sprint:**

Reunião da equipe para lições Aprendidas, transparência todos devem participar.

**Gestão de Projetos Tradicional x Ágil**

**1.4 - Diferença Prática**

**Tradicional**

Só entrega o produto no final do projeto.

**Ágil**

Entrega o mínimo do produto para os Clientes, após o feedback dos clientes vai melhorando o produto**.**

**Fundamentos de um projeto ágil**

**2 - Papéis e responsabilidades - Product Owner**

PO - representa o profissional que tem a visão do que será desenvolvido as necessidades a serem atendidas.

**Product owner - PO**

Representante da área de negócio.

Trazer o máximo de valor possível ao produto.

Garante que o time de desenvolvimento todos os requisitos do software

**Refining e Planning:**

Product Backlog

Todas as regras de negócio tem que ser muito clara

Nenhuma dúvida pode ficar com o time.

Sprint Backlog

PO - Não participa

O Time é válido e deve mapear todas as atividades.

SCRUM Master:

Time DEV

**Refining e Planning:**

Existem 2 tipos de Release Planning:

Múltiplas Squads

Release Planning de Projeto

PO

C - Entende a Demanda e Extrai o maior Valor Possível

a - Ajuda o time entender a demanda e tira as dúvidas ao longo da Sprint

**2.1 - Analisado o Escopo e definindo prioridades:**

**Product Backlog**

**Épicos -** definir as atividades de maneira macro

**Estória -** Detalhamento do épicodividido em várias histórias onde ficam descritos o'que deve acontecer nas regras de negócio.

**Escrevendo uma Estória:**

* Nome da estória
* Descrição da Estoria - Eu, Como, Quero, Quando
* Regras de Negócio - Separar Regras de Front-End de Back-End
* Tela - link ou imagem das telas a serem desenvolvidas
* KPI - quais objetivos /valor que precisa atingir
* Trangulamento - Como será a estória
* Critérios - qual o passo a passo de todos os caminhos felizes possíveis

**Riscos Positivos: Priorizar outros itens do backlog**

Entender o ganho primeiro

**2.2 -Papel do PO na Transformação digital.**

A Transformação Digital é um processo no qual as empresas fazem uso da tecnologia para melhorar o desempenho, aumentar o alcance e garantir os melhores resultados.

É utilizar a tecnologia da melhor maneira possível.

PO - responsável pelo planejamento ou sucesso do Produto.

***Ser ágil e agregar valor ao produto e atender as necessidades do cliente da melhor maneira possível.***

**Conceitos e atividades essenciais para o sucesso de um projeto ágil**

**Estória vs Tarefas**

**Estoria é um conjunto de tarefas**

**Épicos é um conjunto de estoria**

**Tarefa conjunto de atividades**

**O que é 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 PO**.**

**Estimativas e Planejamentos - Planning Poker**

**Tarefa Simples - 1**

**Planning Poker**

**Cliente / Stakeholder**

* É uma pessoa ou um grupo que legitima as ações de uma organização e que tem um papel direto ou indireto na gestão e resultados dessa mesma organização.
* Stakeholder pode ser qualquer funcionário de uma empresa, gestores, gerentes, proprietários, fornecedores, concorrentes.
* A principal característica do **PO** é o relacionamento.

**Daily e Retrospectiva:**

Ocorrer no mesmo lugar e no mesmo horário todos devem participar no prazo de 15 minutos.

O time de desenvolvimento.

**Retrospectiva: É focado no todo da Sprint**

O time de desenvolvimento e o SM

**Refinamento :**

Tem finalidade de melhorar o entendimento do Time, todos o time SCRUM devem participar

**Review:**

Time de desenvolvimento demonstrar oque está sendo entregue e se a demanda agrega valor ao negócio.

**Maturidade do Time:**

**Que utiliza os Pilares do SCRUM, e ajuda o PO a escrever a Estória.**

Transparência

Adaptação

Inspeção

##### **O que é uma tarefa?,**

##### **O que é um critério de aceite?**