**Curso TEX – JavaScript Full Stack**

**Conceitos para apoio**

Sumário

[Objetivo documento 3](#_Toc114206328)

[Base – SCRUM Simple Rules 3](#_Toc114206329)

[Product backlog 3](#_Toc114206330)

[Sprint Planning 4](#_Toc114206331)

[Sprint Backlog 4](#_Toc114206332)

[O 3 -5 - 3 do SCRUM! 5](#_Toc114206333)

[Pilares do Scrum 5](#_Toc114206334)

[Daily Scrum 6](#_Toc114206335)

[Backlog Refinement 6](#_Toc114206336)

[Sprint Review 6](#_Toc114206337)

[Sprint Retrospective 7](#_Toc114206338)

[Backlog Refinement 7](#_Toc114206339)

[Epic 8](#_Toc114206340)

[Ferramentas - Toolkit 8](#_Toc114206341)

[Product Backlog 8](#_Toc114206342)

[Base para user story 8](#_Toc114206343)

[User Story 8](#_Toc114206344)

[Sprint Backlog 9](#_Toc114206345)

[Sprint Backlog 9](#_Toc114206346)

[User Story Points 9](#_Toc114206347)

[User point stories (exemplo) 10](#_Toc114206348)

[Gráfico BurnDown 10](#_Toc114206349)

[Planning Onion 11](#_Toc114206350)

[Release Plan 11](#_Toc114206351)

[Conceito Velocity da Sprint 11](#_Toc114206352)

[Desafio 11](#_Toc114206353)

[Habilidades 12](#_Toc114206354)

[Aprendizagem 12](#_Toc114206355)

[Produtividade 12](#_Toc114206356)

[Dicas 12](#_Toc114206357)

[Inteligência Emocional 12](#_Toc114206358)

[Exemplos e referências 13](#_Toc114206359)

# Objetivo documento

Resumo das informações do módulo SCRUM - curso TEX JavaScript Full Stack.

# Base – SCRUM Simple Rules

**Tela de celular com aplicativo aberto

Descrição gerada automaticamente**

# Product backlog

Faz parte do framework de desenvolvimento Scrum, e é ligado diretamente ao Product Owner (PO), responsável por sua criação, conteúdo, disponibilidade e priorização. Sua função é documentar de forma clara todos os requisitos que vão surgindo durante o desenvolvimento de um projeto.

Identificação do produto + prazo. Exemplo: desenvolvimento solução para localização de animais perdidos - rede social "AchaPet". Prazo: 60 dias para versão 1.

Baseado em Hipóteses -> Experiência -> Validação -> Aprendizagem

Necessidades x Prioridades : quais são as dores? O que precisa ser resolvido?

**Features**

* Valor comercial objetivo
* Dados para estimar esforço
* Justificável
* Cabe em um increment, não pode ser algo grande
* Ser testável

Exemplo de prioridades

1 fase : apresentar todas as features e respectivas prioridades

2 fase : definição do que realmente será feito

**Lembre-se: 25% tempo developer - ajustes e correções**

# Sprint Planning

Planejamento da primeira versão - reunião com a equipe toda (PO / SM / Equipe Developers) para análise dos requisitos – prioridade x complexidade. Com isso é possível definir os sprints (o sprint backlog de cada sprint) visando o MVP – Miminum Viable Product – uma versão inicial que possa ser utilizada e que atenda as expectativas iniciais do cliente.

# Sprint Backlog

Basicamente, o Sprint Backlog é uma lista de atividades que precisam ser feitas durante uma Sprint. No início de cada Sprint, olha-se para o Product Backlog e “puxa-se” o que será feito no Sprint. Essas “histórias” do Product Backlog são agora desmembradas em atividades para serem executadas no Sprint (Sprint Tasks).

Lista definida com as features que serão implementadas, em ordem de prioridade, para inserir nas sprints. A lista é definida na Sprint Planning Meeting.

**Sprints**

Sprint0

atividade 1 / prazo / responsável

atividade 2 / prazo / responsável

atividade 3 / prazo / responsável

Sprint1

atividade 4 / prazo / responsável

atividade 5 / prazo / responsável

atividade 6 / prazo / responsável

Sprint2

...

**Exemplo Product Backlog**

Identificação do produto + prazo

Desenvolvimento solução para localização de animais perdidos - rede social "AchaPet". Prazo: 60 dias para versão 1.

**Sprints**

Sprint0

atividade 1 / prazo / responsavel

atividade 2 / prazo / responsavel

atividade 3 / prazo / responsavel

Sprint1

atividade 4 / prazo / responsavel

atividade 5 / prazo / responsavel

atividade 6 / prazo / responsavel

Sprint2

...

# O 3 -5 - 3 do SCRUM!

3 - Papéis - PO, Scrum Master e Equipe Developer

5 - Eventos - Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Retrospective

3 - Artefatos - Product Backlog, Sprint Backlog e Product Increment

# Pilares do Scrum

Transparência, Inspeção, Adaptação

Transparência

Comunicação o tempo todo, linguagem comum

Inspeção

Monitorar os artefatos, pessoas, fluxos de trabalho, backlogs, incrementos - pode ser conduzida por todos. Vem de questionamentos - estamos melhores do que na semana passada?

Adaptação

Reagir rápido às mudanças. Por isso as sprints obedecem a algumas regras:

* entre 7 e 30 dias ("corrida")
* é um incremento que pode ser lançado, utilizado
* prazo curto, para evitar mudança de objetivos, sensação de falta de entrega / atraso
* nunca pode ter seu prazo alterado
* Freeze period - congelamento, solução não pode ser alterada por estar sendo muito utilizada
* se finalizar antes, procurar por bugs, ajustes, refatoramento código
* terminar depois da data: checar motivos, melhorar replanejamento, discutir na Sprint Retrospective, encerrar
* ficou obsoleta - pode ocorrer em funções de agentes externos: mercado, direcionamento empresa, mudança tecnológica

# Daily Scrum

* Não é reunião de cobrança
* Deve começar no horario correto
* Envolve todos do time, para que todos estejam na mesma página
* Deve durar no máximo 20 minutos
* Quem conduz são os developers, os demais são ouvintes (PO, SM e stackholders)
* Só deve abordar assuntos da sprint
* Participantes: equipe scrum + PO + SM

Tres perguntas para uma daily scrum objetiva:

* o que foi feito desde ontem?
* o que estou fazendo hoje?
* tem algum impedimento para que eu realize meu objetivo? Fator de risco. Tem que ser reportado imediatamente.

“Times que só reportam impedimento, não são ágeis! A equipe precisa tentar resolver os problemas sozinha.”

“Impedimentos são resolvidos fora da daily - daily é para feedbacks”

“Se o time não consegue mesmo resolver, é de responsabilidade do SM ou do PO (caso seja algo com o cliente)”

# Backlog Refinement

Processo contínuo realizado pelo PO, para alinhamento das prioridades, entregas, entendimento geral.

# Sprint Review

Reunião mais longa - penúltimo evento da sprint

PO aproveita as lições aprendidas

Participação das partes externas

São apresentadas os incrementes / features que foram desenvolvidas e que estão prontas para utilização

Time descreve problemas e as soluções encontradas

Demonstração do produto - pronto para lançar!

PO aborda roadmap, próximas entregas, possíveis impedimentos - próximos passos / entregas.

Caso não seja possível apresentar incrementes, seja transparência e explique os motivos

# Sprint Retrospective

Participantes: equipe scrum + PO + SM

Revisão erros e acertos no sprint realizado

Lições aprendidas para tentar aprimorar o produto

1a parte: pontos positivos, o que deu certo. Tentar pontecializar isso para as próximas sprints. Reconhecimentos

2a parte: o que não foi tão bom, o que merece atenção. Não é apontar os culpados, mas sim entender o que ocorreu e tentar ajudar - soft skills - apoiar quem precisa de ajuda

3a parte: plano de ação para a próxima sprint - aplicar os que foi positivo, mitigar os pontos negativos

Perguntas:

* o que vc fez de bem na últia iteração?
* o que te deixou feliz?
* o que vc fez de legal para outra pessoa?

# Backlog Refinement

Processo contínuo, responsabilidade do PMO – aborda vários tópicos, revisão do que foi decidido e já realizado.

**Verificar**

* Objetivo
* Valor Comercial
* Estimativa

**Importância – não pode ocorrer**

* falta de entendimento
* falta de dimensionamento, complexidade, achismo
* falta de ordenação

**Benefícios**

* Backlog limpo, reuniões mais curtas
* Sprint Planning mais eficiente
* Melhoria do entendimento geral (equipe)

**Resultados**

* Descobertas e melhor detalhamento
* Melhor divisão das atividades
* Revisão das prioridades, redução riscos e mal-entendidos

**Sempre dimensionar / enxergar: valores!**

* Comercial: receita e lucro
* Eficiência: dinheiro e tempo
* Mercado: novos clientes e usuários
* Cliente: manter usuários
* Futuro: economia, crescimento, segurança

# Epic

Uma atividade ou evento que é muito grande (complexo) para ser apenas uma atividade, requer uma user story que será depois dividida em entregas menores.

# Ferramentas - Toolkit

## Product Backlog

Nome do Projeto: XXXXXXX

ID História Sprint

01 Cadastro Basico #SP01

02 Cadastro Completo #SP02

03 Níveis de pontuação #SP03

04 ... ...

## Base para user story

Como 1[persona], eu 2[quero], para 3[que]

"Como visitante. eu quero me cadastrar de forma simples para conhecer melhor a solução e obter cupons de desconto"

Avaliar:

1 Quem

2 Intenção

3 Solução

## User Story

Story #1 - Cadastro Básico

Descritivo - "Como visitante. eu quero me cadastrar de forma simples para conhecer melhor a solução e obter cupons de desconto"

Justificativa - Motivar o visitante através de um cadastro rápido a conhecer as funcionalidades da aplicação

Solução - usuário preenche nome, email e define uma senha inicial

- aplicação verifica existência de email / usuário já cadastrado, se já cadastrado

- aplicação direciona para esqueci minha senha e solicita confirmação por email / whatsapp

- se não cadastrado valida informações iniciais, solicita confirmação por email ou whatsapp, direciona para tela principal

## Sprint Backlog

Projeto: Sistema de Cupom / Vouchers

Tarefa US#1 DEV Status Estimativa Esforço

Validação email/senha Thor Concluído 2h 1h 25min

Esqueceu sua senha Thor Em andamento 1h 45 min

Cadastro user BD Flash 50% concluido 1h 2h30

## Sprint Backlog

Projeto: Sistema de Cupom / Vouchers

Tarefa US#1 DEV Status Estimativa Esforço

Validação email/senha Thor Concluído 2h 1h 25min

Esqueceu sua senha Thor Em andamento 1h 45 min

Cadastro user BD Flash 50% concluido 1h 2h30

Correção US#1 DEV Status Estimativa Esforço

Esqueceu sua senha, Thor Concluído 30min 30min

email chegando errado

## User Story Points

É possível dimensionar as histórias em horas ou em esforço.

A pontuação das histórias é gerada através da sequência de Fibonacci, de forma que a pontuação de cada história é incrementada de acordo com a complexidade.

Utiliza-se um gráfico chamado BurnDown para acompanhar a progressão das histórias.

Dimensionamento: dimensionar as histórias - ou em horas ou em esforço (baseado na comlexidade - baixa, média, alta)

Utilizar Sequencia Fibonacci - 0,1,1,2,3,5,8,13,21,34,55

Ideal é que isso seja feito na Sprint Planning, para apresentar na Sprint Review

## User point stories (exemplo)

Projeto: Sistema de Cupom/Vouchers

Histórias Pontuação

Cadastro Básico 5

Cadastro Completo 8

Configurar Perfil Básico 21

Obter Cupons 8

Listagem cupons obtidos 21

Conversor Cupom-Vouchers 89

Total 123

## Gráfico BurnDown

Exemplo: estimativa de 80 pontos, temos 10 dias então seriam 8 pontos por dia

**Dias Estimativa Realizado Backlog**

80 0 80

Dia 01 72 0 80

Dia 02 64 10 70

Dia 03 56 25 45

Dia 04 48 0 45

Dia 05 40 10 35

Dia 06 32 0 35

Dia 07 24 15 20

Dia 08 16 10 10

Dia 09 8 0 10

Dia 10 0 10 0

## Planning Onion

Dentro da Planning Onion, existem 5 camadas: visão, roadmap, release, sprint e histórias.

O Planning Onion possui um caminho bidirecional, de forma que não há sequência correta a ser seguida.

Camadas - Histórias -> Sprints -> Releases -> RoadMap -> Visão

* Visão -> objetivos de negócios, métricas, visão médio / longo prazo
* Roadmpap -> Plano de longo prazo, com as Releases (semestre / ano)
* Release -> plano de médio prazo, com as entregas (spints) (mes / meses)
* Sprint -> plano de curto prazo, com as histórias (semanas)
* Histórias -> necessidades específicas do usuário, critérios de aceitação

# Release Plan

* Fonte de comunicação
* Ferramenta de Planejamento
* Validação Valor x custo
* Definição do contexto a ser entregue
* Transição estratégia para plano de ação

## Conceito Velocity da Sprint

Quantos pontos foram efetivamente entregues, define um parâmetro para definir as atividades que podem ser entregues em uma sprint.

O release plan deve levar em conta a capacidade de entrega (velocity) da equipe.

Exemplo: em uma sprint de duas semanas o total de pontos esperado era de 41. Ao término forem entregues 28 pontos, são 14 pontos por semana.

Na próxima release plan esta capacidade (14) deve ser avaliada. E nas próximas deve ser feito uma média das anteriores, pois a capacidade pode aumentar ou mesmo diminuir.

## Desafio

Exemplo de critérios: aplicação para gestão de cupons de desconto e vouchers - app para obter cupons de desconto em lojas

Cupons podem ser convertidos em vouchers (valor de compra)

Criar um documento EPIC que descreva todas as funcionalidades na visão do PO

Criar um documento Product Backlog com as funcionalidades, prioridade (ordem de relevância)

Crie as Users Stories de cada item do Product BackLog (persona, necessito / objetivo)

* Por que
* O que
* Como
* Para quem

Crie o documento Sprint Backlog para serem desenvolvidos em uma primeira Sprint

## Habilidades

## Aprendizagem

Formal: lendo, ouvindo, observando, compartilhando (individual)

Formal: trabalhando e aprendendo juntos (social)

Informal: estudando por conta própria, videos, cursos (individual)

Informal: Aprendendo com os outros (social)

## Produtividade

1 - Mente divagando: toda vez que vc perceber traga sua mente para o agora, para o presente.

2 - Sobrecarga de informações: evite prazos fantasiosos ou assumir cargas que não consegue entregar, não assuma atividades de terceiros caso não consiga ajudar.

3 - Interrupções: evite paradas por causa de eventos externos - whatsapp, emails, teams, telefone, etc. Pratica pomodoro - ter foco (25 x 5)

## Dicas

* Faça uma lista das tarefas do dia
* Comece pelas mais difíceis
* Cronometre suas tarefas
* Faça uma pausa
* Foco é sempre necessário
* Faça reuniões rápidas
* Celebre o que for concluído

## Inteligência Emocional

Percepção do que está acontecendo com você

# Exemplos e referências

User Stories

https://www.creativetemplate.net/user-story-templates/

