Atividade: realizar uma daily para gerar um inventário do produto - atividades: product backlog e sprint backlog

**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.

**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).

**Product Backlog**

Identificação do produto + prazo

Exemplo: 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

...

**Em nosso caso poderemos ter como atividades:**

- definições técnicas

ambiente

linguagem

protocolos comunicação e autenticação

- definições negócio

validação funcionalidades propostas

identificação de regras

definição das prioridades

- modulos de administração

- usuarios

- cadastro básico (nome, email, senha inicial) – baixo (

- cadastro avançado (endereço, telefone, cpf, outras informações, idade, genero)

- esqueci minha senha

- parceiros

0 - financeiro alto

- cupons alto

- cashback alto

- suporte médio

- configurações da aplicação: integrações, definições de ambiente, etc

- interface usuários

- cadastro básico

- troca de senha / esqueci minha senha

- cadastro avançado: preferencias, interesses

- indicadores de utilização

- chat suporte (bot de atendimento)

- interfaces de parceiros

- cadastro básico

- integrações

- chat suporte (bot de atendimento)

- relatórios e indicadores

- gestão de cupons

- gestão de notificações

- gestão de cashback

**Resumo das aulas**

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

**Product Backlog**

Hipoteses -> Experiência -> Validação -> Aprendizagem

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

**Sprint Backlog – Scrum Master + Equipe**

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

* Tela inicial da aplicação
  + Sobre a plataforma
  + Explicações, conceitos, regras, etc.
* Cadastro básico (referencia https://uxplanet.org/12-best-practies-for-sign-up-and-login-page-design-69d6cd045cf)
  + Tela de self-registration / bem vindo
  + Seleção de usuario
    - Pelo número do telefone
    - Google, MS, Facebook – social media accounts
    - Email / UserName e senha
  + Validação dados iniciais 8
  + Email de confirmação e validação 3
  + Tela esqueci minha senha
  + Captcha…
* Cadastro parceiros
  + API de cadastro
* Controle básico coupons
* Match preferencias x coupons -> voucher
* Cadastro avançado
* Relatório uso

**Feature**

Valor comercial objetivo

Dados para estimar esforço

Justificável

Caber em um incremento, não pode ser algo grande

Ser testável

**1 - Sprint Planning Meeting**

Planejamento da primeira versão

Prioridades

1 fase : apresentar todas as features e respectivas prioridades

2 fase : definição do que realmente será feito

25% tempo developer gasto com ajustes e correções

**Pilares do Scrum**

Transparencia, 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

Sprint

* Deve ter 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
* ficar obsoleta - pode ocorrer em funções de agentes externos: mercado, direcionamento empresa, mudança tecnológica

**2 - 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:

- 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)

**2.1 - Backlog Refinement**

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

**3 - 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

**4 - 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?

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)

**Backlog Refinement**

Processo contínuo, responsanbilidade do PMO

Verificar

- Objetivo

- Valor Comercial

- Estimativa

Importância - 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

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.