

Princípio #1: Controle empírico de processos

O que é empírico?

Algo empírico é aquilo que vem do conhecimento prático, é o oposto de algo que só funciona na teoria.



Princípio #1: Controle empírico de processos

Boas práticas

Fruto de uma vasta experiência



Princípio #1: Controle empírico de processos

No scrum se faz muito observação e experimento!

O que deu certo?

Se deu certo, vamos fazer de novo!

Se não deu certo, vamos ajustar!



Princípio #1: Controle empírico de processos

No scrum se faz muito observação e experimento!

Não existem processos rígidos!



Princípio #1: Controle empírico de processos

Transparência

Inspeção



Adaptação



Princípio #1: Controle empírico de processos

Reuniões Diárias

Quadro de Tarefas

Transparência

Gráficos Públicos

Comunicação Aberta

Backlog Visível



Princípio #1: Controle empírico de processos

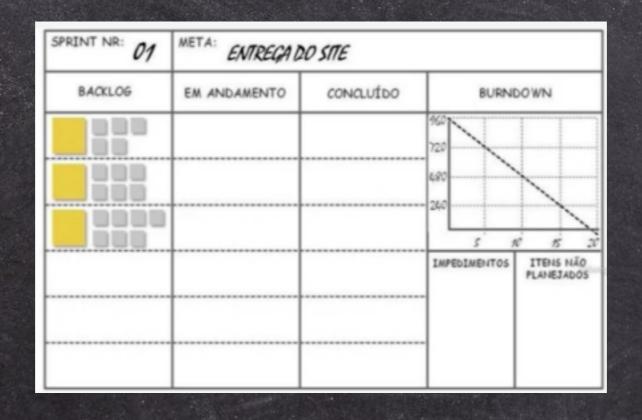
Reuniões Diárias





Princípio #1: Controle empírico de processos

Quadro de Tarefas



Gráficos Públicos



Princípio #1: Controle empírico de processos

Comunicação Aberta



Backlog Visível



Princípio #1: Controle empírico de processos

Reuniões Diárias

Quadro de Tarefas

Inspeção

Gráficos Públicos

Comunicação Aberta

Backlog Visível



Princípio #1: Controle empírico de processos

Reuniões Diárias

Ajustes em Processos



Solicitação de Mudanças

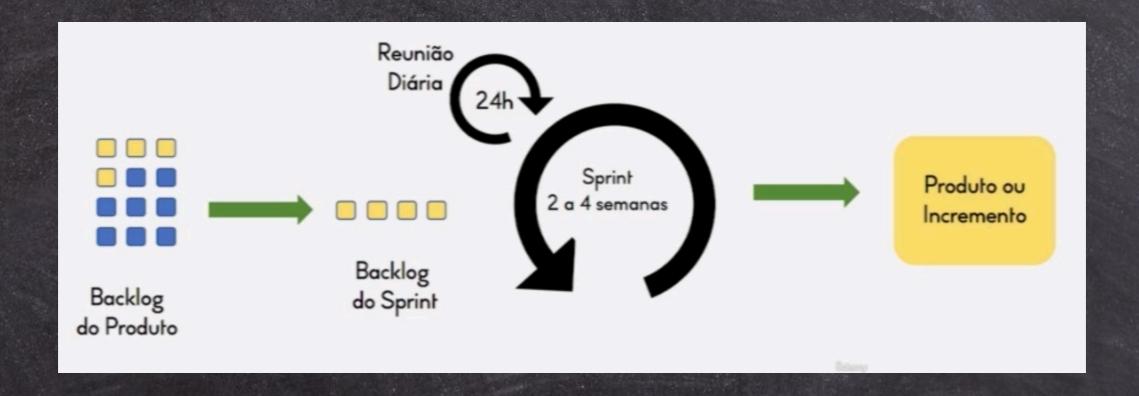
Identificação de Riscos

Atualização de Backlog



Princípio #1: Controle empírico de processos

Após realizar algumas reuniões, algumas sprints da maneira correta, fazendo revisões, você começará a gerar o seu próprio conhecimento empírico!



Assim você aumentará a qualidade dos seus processos!



Princípio #2: Auto-organização

O Scrum está baseado na visão de que as pessoas buscam o trabalho porque amam o trabalho, porque querem se realizar através do trabalho!

Dessa forma a auto-organização é uma forma de oferecer as pessoas a possibilidade de serem quem elas são, de fazer o trabalho que elas sabem fazer da melhor forma possível.

Profissionais assumem compromisso



Princípio #2: Auto-organização

Decidem como entregar o produto

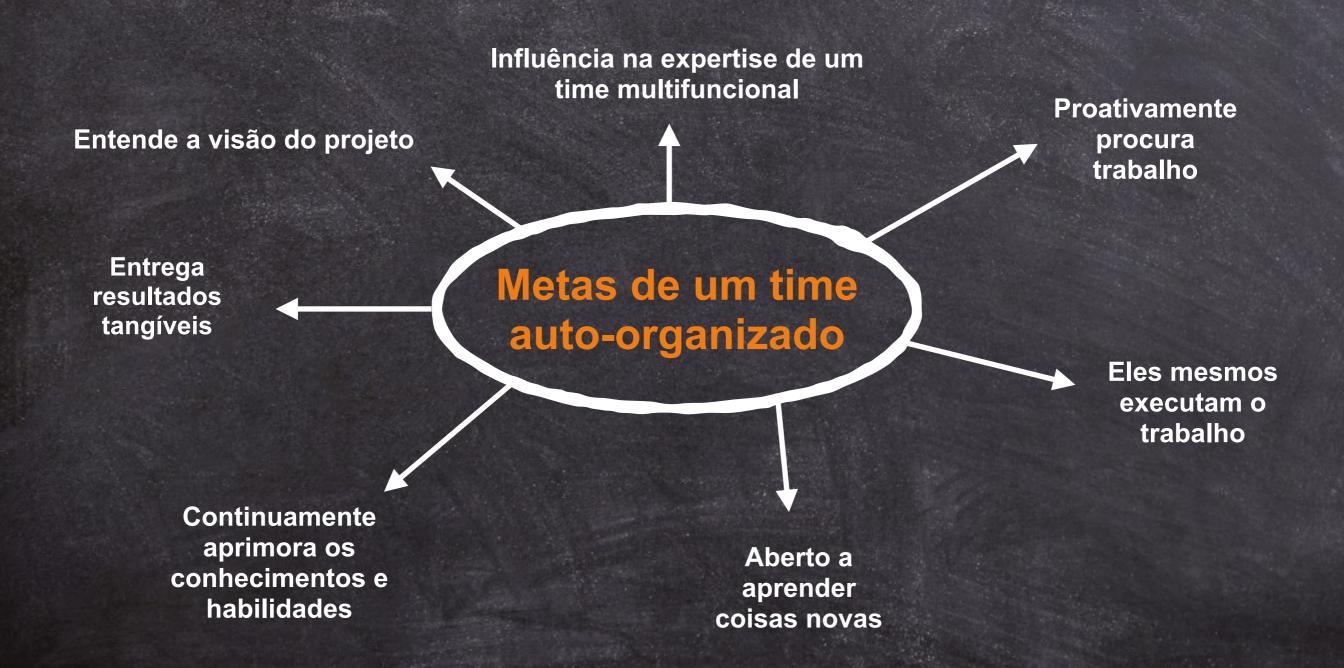
Todos são responsáveis pelo trabalho

Não há um gerente cobrando o dia a dia

Todos dividem as responsabilidades



Princípio #2: Auto-organização





Princípio #3: Colaboração





Princípio #3: Colaboração

Ninguém jamais conseguiu subir o monte Everest sozinho!



Princípio #3: Colaboração

Quando o time é competitivo ou quando os membros são egoístas o objetivo do grupo não é alcançado.

Trabalhar de forma colaborativa precisa de três componentes importantes: consciência, articulação e apropriação.



Princípio #3: Colaboração

Consciência

Conhecer o trabalho de seus colegas

Articulação

Dividir o esforço

Apropriação

A atividade do outro, também é sua responsabilidade Ajudar o colega em um momento de "travamento"



Princípio #3: Colaboração

Equipe Scrum

Abertas

Flexíveis



Princípio #4: Priorização baseada em valor

Dirigida para entregar valor ao cliente ao longo do projeto

Entregar o que tem maior valor, mais cedo!

Prioriza as necessidades (histórias) de acordo com o valor de negócio



Mantém o backlog do produto atualizado e priorizado



Princípio #4: Priorização baseada em valor

Dirigida para entregar valor ao cliente ao longo do projeto

Exemplo: Desenvolvimento de um site para um cliente que comercializa filmes via streaming.

Página quem somos

Página inicial do site

Área de vídeos

Página de pagamentos

Página de preferências

Página de cadastro



Princípio #5: Time-boxing

Reuniões são inteligentes, com hora para começar e acabar.

O tempo é uma das restrições mais importantes no gerenciamento de projetos.



Princípio #5: Time-boxing

Reuniões são inteligentes, com hora para começar e acabar.

O time-boxing é um conceito que propõe um tempo fixo, específico para cada evento em um projeto Scrum.



Princípio #5: Time-boxing

Teorema do estudante



TEMOS QUE PESQUISAR NOSSO OBJETO, ESCREVER E APRESENTAR PRA CLASSE COM EXEMPLOS VISUAIS.





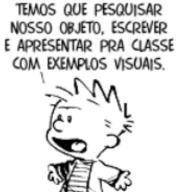




Princípio #5: Time-boxing

Uma pessoa leva todo tempo que ela tem disponível para realizar uma atividade. Isso explica porque os estudantes e as pessoas em geral deixam as coisas para última hora. Se for passada uma atividade para alguém que levaria 1 hora para ser feito, se você der 4 horas de prazo, a pessoa vai consumir as 4 horas.









Se uma coisa pode ser adiada, pode será adiada! ela será adiada!



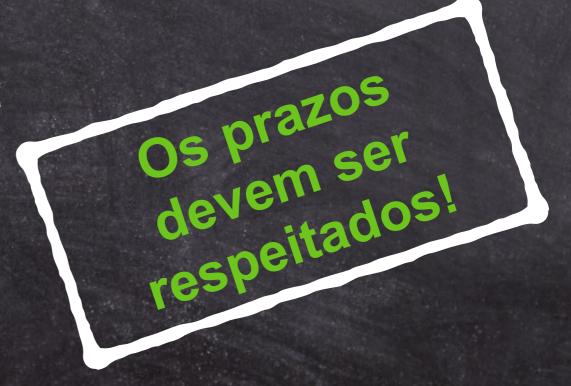
Princípio #5: Time-boxing

Reunião diária

Reunião de planejamento da Sprint

Reunião de revisão da Sprint

Não existe flexibilidade com prazos para a finalização das tarefas





Princípio #6: Iterativo-incremental

Iteração é uma repetição, é uma etapa que se repete

A cada repetição uma nova entrega que agrega valor ao cliente até a finalização do projeto



Vantagens do Scrum

Ambiente. A tendência é que se tenha um time forte, engajado, unido, com bom trabalho em equipe.

Produtividade. A delimitação de tempos e métricas é peça chave para a produtividade.

Incremental. O cliente começa a ver o resultado do projeto logo, cedo.