

INFINITEWAY

Treinamento Scrum Hardcore

Facilitador:
Frederico Werly, PMI-ACP, PMP

Dinâmica Quebra Gelo!



1. Pegar um papel e achar a sua dupla.
2. Conversar de 5 à 10 minutos.
 - Nome e área de atuação profissional.
 - O que faz no seu tempo livre? Hobbies?
 - Qual sua expectativa sobre o Treinamento?
3. Cada um deve apresentar o novo amigo para a turma.

Frederico Werly



Atua na área de tecnologia há 20 anos, sendo os 8 últimos anos em Gestão de Projetos e Serviços de TI.

Vindo da área técnica, foi programador e arquiteto de sistemas por 12 anos antes de iniciar na área de Gestão de Projetos de TI. Tendo utilizado diversas ferramentas e metodologias ágeis ao longo desses anos.

Fez MBA em gestão de projetos na UFF e também ministrou treinamentos de programação JAVA.

Bacharel em análise de sistemas pela Estácio da Sá.

É Agile Certified Practitioner e Project Management Professional pelo PMI.

É Scrum Master e Product Owner pela Scrum.org.

Além de possuir diversas certificações na área de Gestão de Projetos Tradicionais e Ágeis, dentre elas: PMI-ACP, PMP, PSM, PSPO, ASF, SFC, SMAC, SPOAC, STMAC, SSEAC, SCAC, STAC, ISMF, IPOF, IATF, SC4JD, SC4WT.

Hobbies: Motocicletas; Cantar; Violão; Gaita; Yoga e Vídeo Games.



Apresentação do Treinamento



1. Objetivos do Treinamento
2. Informações do Treinamento
3. Material do aluno
4. Ementa do Treinamento
5. Dinâmicas do Treinamento

Objetivos do Treinamento

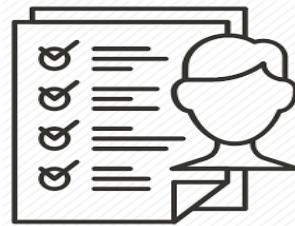


1. Transmitir os conceitos do Scrum (Teoria)
2. Aplicar os conceitos aprendidos em dinâmicas (Prática)
3. Preparação para 7 certificações Ágeis (Simulados)

■ Exames de certificação:

1. Scrum Fundamentals Certified (SFC), *ScrumStudy*
2. International Scrum Master Foundation (ISMF), *Scrum.as*
3. Scrum Master Accredited Certification (SMAC), *ISI*
4. *International Product Owner Foundation (IPOF)*, *Scrum.as*
5. Agile Scrum Foundation (ASF), *Exin*
6. Professional Scrum Master (PSM-I), *Scrum Org*
7. *Professional Scrum Product Owner (PSPO)*, *Scrum Org*

Material do Aluno



Kit do Aluno:

1. Livro “Preparatório para Exames Scrum”
2. Pasta + Bloco de anotações + Caneta

Material para download no menu “Área de Alunos” no site da Infiniteway:

1. Simulado com 500 questões extras comentadas em PDF + Gabarito
2. Simulado em inglês com 100 questões com foco em PSPO + Gabarito
3. Slides do Treinamento em PDF’s
4. Mapa mental do SCRUM (XMIND v7) www.xmind.net/download/win/
5. Roda da Certificação + Plano de Ações da Roda da Certificação
6. Arquivos relacionados ao estudo do SCRUM

USUÁRIO: aluno
SENHA: infiniteway

Área de alunos

USUÁRIO: aluno
SENHA: infiniteway

The screenshot shows the InfiniteWay Student Area (Área de Alunos) website. At the top, there is a navigation bar with links for HOME, EMPRESA, PORTFÓLIO DE SERVIÇOS, ÁREA DE ALUNOS (which is highlighted in blue), and CONTATO. To the right of the navigation bar are social media icons for Facebook, LinkedIn, Instagram, YouTube, and Twitter. A phone number (21) 2283-4001 is also displayed. The main content area features a greeting "Olá, aluno!" and a message: "Seja bem-vindo à nossa área do aluno. Aqui você pode baixar os documentos que vão auxiliá-lo no treinamento." Below this, there is a list of download links:

- INFORMAÇÕES DO TREINAMENTO SCRUM INFINITEWAY [pdf](#)
- RODA DA CERTIFICAÇÃO [pdf](#)
- PLANO DE AÇÕES PARA A RODA DA CERTIFICAÇÃO [pdf](#)
- 2016-SCRUM-GUIDE-PORTUGUESE-BRAZILIAN [pdf](#)
- SCRUMSTUDY-SBOK-GUIDE-3RD-EDITION [pdf](#)
- NEXUSGUIDE V1.1 - BRAZILIAN PORTUGUESE V3 [pdf](#)

Ementa do Treinamento



Módulo I – Principais Certificações Ágeis

Módulo II – Tendências e o Mercado Ágil

Módulo III – Introdução ao Mundo Ágil e ao Framework Scrum + Dinâmicas

Módulo IV – Framework Scrum + Dinâmicas

Módulo V - Simulados

Módulo VI – Scrum com Pizza (Mão na Massa)

Como vamos manter contato depois do Treinamento?

- Dois Hangouts após o treinamento para dúvidas.
- Grupo *Whatsapp* “**Turma SCRUM 0318**” para dúvidas.
- Grupo *Telegram* “**SCRUM IN RIO**” networking, eventos, vagas e experiências.
- Evento “**SCRUM IN RIO**” mensal, às quintas.
- Café, Almoço, Palestras, Eventos, Happy Hour etc.

Minhas expectativas!

- Que todos fiquem satisfeitos com o nosso Treinamento e indiquem para seus colegas.
- Que seja o início de um relacionamento com cada um de vocês e que não termine no último dia do Treinamento.
- Que todos possam utilizar na prática os conceitos aprendidos.
- Que todos façam os exames de certificação e sejam aprovados.
- ***Minha expectativa é atender as suas expectativas!***

I – Principais Certificações Ágeis



1. Scrum Study
2. Scrum.as (The Scrum Academy)
3. International Scrum Institute
4. Exin
5. Scrum.org
6. Scrum Alliance
7. PMI
8. PRINCE2

Pesquisa!



1. Quem nunca fez certificação?
2. Quem já fez pelo menos 1 certificação na área de TI?
3. Quem tem certificação em Gestão de Projetos?
4. PMP's por que Métodos Ágeis?

Scrum Study

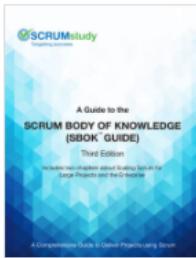
<http://scrumstudy.com/>



- Scrum Fundamentals Certified (SFC™)
- Scrum Master Certified (SMC™)
- Scrum Product Owner Certified (SPOC™)
- Scrum Developer Certified (SDC™)
- Scrum Study Agile Master Certified (SAMC™)
- Expert Scrum Master Certified (ESMC™)

- Pode refazer o exame se não for aprovado
- O exame é realizado somente Online
- **Para quem é PMP vale 10 PDU's**
- ScrumStudy SBOK p/ download
- Vídeo aulas em inglês para preparação do exame
- Certificações tem um custo de US\$ 200/800

CUSTO	IDIOMA	DURAÇÃO	QUESTÕES	ACERTOS
GRATUITO	INGLÊS	60 MIN	40	75%



A Guide to the SCRUM BODY OF KNOWLEDGE (SBOK™ GUIDE), Third Edition

No. of Pages: 405

Published: 2017

Subject: A Comprehensive Guide to Deliver Projects using Scrum. Includes two chapters about Scaling scrum for Large Projects and the Enterprise

Publisher: VMEdu, Inc.

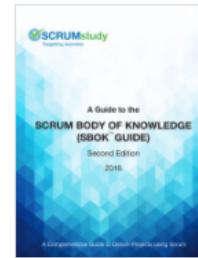
Author: SCRUMstudy

Applicable certifications
(From Jan 25 2017):
SSMC™, SSPOC™

Applicable certifications
(From May 1 2017):
SFC™, SDC™, SMC™, SPOC™, SAMC™,SSMC™, SSPOC™,ESMC™

[Download Free e-book](#)

[Order Printed Book for \\$35.95](#)



A Guide to the SCRUM BODY OF KNOWLEDGE (SBOK™ GUIDE), Second Edition (2016)

No. of Pages: 340

Published: 2016

Subject: A Comprehensive Guide to Deliver Projects using Scrum

Publisher: VMEdu, Inc.

Author: SCRUMstudy

Applicable certifications(Till April 30 2017): SFC™, SDC™, SMC™, SPOC™, SAMC™,ESMC™

[Download Free e-book](#)

[Order Printed Book for \\$35.95](#)



SCRUMstudy

Targeting success



This is to certify that

Frederico Werly

has successfully passed the Certification exam for

Scrum Fundamentals Certified

and is hereby designated as an **SFC**

Granted Date : November 16, 2016

558038

Certificate ID

Executive Director

Chairman Academic Council

Agendando o exame <http://www.scrumstudy.com/>

SCRUMstudy
Targeting success
Powered by VMEdu.com

Global Accreditation Body for Scrum and Agile Certifications

Brazil Home Contact Register Login

Search SCRUMstudy 

Why Scrum?	Certification	Classes	Partners	SBOK™ Guide	Corporate Training	Free Resources	About Us	
				Become Certified	Understand Scrum and Agile	Download Free SBOK Guide	Get Trained	Partner with Us


[Why SCRUMstudy?](#)

SCRUMstudy SMC
Get Scrum Master Certified
Give your career the SMC™ boost
[Get Scrum Master Certified](#)

LinkedIn Group for SCRUMstudy
LinkedIn Group
Join SCRUMstudy LinkedIn Group
[LinkedIn Discussion Group](#)

Knowledge source
Any persons who have no experience or knowledge of Scrum framework, but wants to learn the details about the subject

[130+ Scrum and Agile Videos](#)

<https://www.exin.com/>

- Agile Scrum Foundation (ASF)
- Agile Scrum Master (ASM) - Treinamento Oficial

- Se for reprovado, terá que pagar a taxa do exame novamente
- O exame pode ser feito em um Centro Autorizado (VUE/Prometric) ou Online, em casa, no escritório (AnyWhere)

CUSTO	IDIOMA	DURAÇÃO	QUESTÕES	ACERTOS
US\$ 162 (VUE)	PORT	60 MIN	40	65%
US\$ 145 (AW)	PORT	60 MIN	40	65%



Agile Scrum Foundation

Presented to:

Frederico Werly Julio Da Silva

29 November 2016

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Bernd W.E. Taselaar".

drs. Bernd W.E. Taselaar
Chief Executive Officer

EXIN2016024

EXIN
The global independent certification institute for ICT Professionals



Agendando o exame

<https://www.exin.com/BR/pt/exams/exin-anywhere-exams-online/>

The screenshot shows the EXIN website's navigation bar with tabs for Empresas, Candidatos (highlighted in yellow), and Parceiros Credenciados. Below the navigation is the EXIN logo and tagline 'YOUR ICT COMPETENCE PARTNER'. A search bar and a language selector for Brazil (PT) are also present. The main content area displays the 'EXIN Anywhere - Exams online' section, featuring a photograph of a laptop displaying the EXIN Anywhere logo. A sidebar on the left says 'Selecione o seu exame ▶'. The central text explains what EXIN Anywhere is and how it works, mentioning that exams can be taken within 21 days of purchase at any convenient location. A 'Reserve seu exame agora' button is visible. To the right, there is a video instructional section with a thumbnail showing a person taking an exam on a laptop.

Empresas | Candidatos | Parceiros Credenciados

EXIN YOUR ICT COMPETENCE PARTNER

Partnernet | Busca | Brazil (PT) |

Inicio | Dicas de Carreira | EXIN® Portfolio | Assessments | Media | Sobre o EXIN | Support | My Login

Home > EXIN Anywhere - Exams online

EXIN Anywhere - Exams online

Seleciona o seu exame ▶

O que é EXIN Anywhere – Exames Online?

Com o EXIN Anywhere - Exams Online - você poderá adquirir seu exame e realizar-o em até 21 dias após compra, em qualquer lugar e hora que seja conveniente para você. Escolha um local tranquilo e silencioso, em que você possa estar sozinho durante o exame. Pode ser na sua casa, no seu escritório, sala, etc... e no horário que for mais conveniente, incluindo fins de semana, feriados e horários não comerciais. Agora fica a sua escolha!

Leia mais »

Como realizar seu exame pelo EXIN Anywhere?

ANYWHERE EXAMS ONLINE

Reserve seu exame agora

Video Instrucional Informações Gerais

Se preferir, assista o vídeo com legenda em Português. Basta ativar a legenda no menu.

Scrum.org

<https://www.scrum.org/>

- Professional Scrum Master I (PSM I)
- Professional Scrum Master II (PSM II)
- Professional Scrum Master II (PSM III)
- Professional Scrum Product Owner I (PSPO I)
- Professional Scrum Product Owner II (PSPO II)
- Professional Scrum Developer I (PSD I)
- Scaled Professional Scrum (SPS)

- Se for reprovado, terá que pagar a taxa do exame novamente
- O exame é realizado somente Online

CUSTO	IDIOMA	DURAÇÃO	QUESTÕES	ACERTOS
US\$ 150	INGLÊS	60 MIN	80	85%

This is to certify that on Fri 9 Dec 2016

Frederico Werly

Demonstrated a fundamental level of Scrum mastery, proving an understanding of Scrum as described in the Scrum Guide and the concepts of applying Scrum.

In recognition of this, Scrum.org is pleased to provide this certification.



Professional Scrum Master I



Improving the Profession of Software Development

A handwritten signature in black ink that reads "Ken Schwaber".

Scrum.org

<https://www.scrum.org/>

- Professional Scrum Master I (PSM I)
- Professional Scrum Master II (PSM II)
- Professional Scrum Master II (PSM III)
- **Professional Scrum Product Owner I (PSPO I)**
- Professional Scrum Product Owner II (PSPO II)
- Professional Scrum Developer I (PSD I)
- Scaled Professional Scrum (SPS)

- Se for reprovado, terá que pagar a taxa do exame novamente
- O exame é realizado somente Online

CUSTO	IDIOMA	DURAÇÃO	QUESTÕES	ACERTOS
US\$ 200	INGLÊS	60 MIN	80	85%

This is to certify that on Fri 23 Dec 2016

Frederico Werly

demonstrated a fundamental understanding of how to maximize return on investment, optimize the total cost of ownership of products and systems, and the drivers for delivering value, while working as part of a self-organizing, cross-functional team within the Scrum framework.

In recognition of this, Scrum.org is pleased to provide certification at the level of

**PSPO
I**

Professional Scrum Product Owner I



Improving the Profession of Software Development

Ken Schwaber

Agendando o exame <https://www.scrum.org/>



[Login](#) [register](#) partners support center

ABOUT TRAINING CERTIFICATION OPEN ASSESSMENTS COMMUNITY RESOURCES

The Home of Scrum

Professional Scrum Training, Resources and Certifications to learn and prove your knowledge.



[Get Certified](#)



[Find Training](#)



[Learn About Scrum](#)

Scrum Alliance

<https://www.scrumalliance.org/>



- Certified ScrumMaster® (CSM)
- Certified Scrum Product Owner® (CSPO)
- Certified Scrum Developer® (CSD)
- Certified Scrum Professional® (CSP)
- Certified Team Coach (CTC)
- Certified Enterprise Coach (CEC)
- Certified Scrum Trainer® (CST)
- Certified Agile Leadership (CAL)

- Obrigatório realizar o Treinamento Oficial da Scrum Alliance
- O exame é realizado somente Online em até 90 dias após o Treinamento
- Pode refazer o exame pagando uma taxa adicional

CUSTO	IDIOMA	DURAÇÃO	QUESTÕES	ACERTOS
R\$ 2.180,00	PORT	60 min	35	70%

<http://www.pmi.org/>

- PMI Agile Certified Practitioner (PMI-ACP)
- Project Management Professional (PMP)
- Certified Associate in Project Management (CAPM)

- Se for reprovado, terá que pagar a taxa do exame novamente
- O exame é realizado somente em um Centro Autorizado

CUSTO ACP	IDIOMA	DURAÇÃO	QUESTÕES	ACERTOS
US\$ 500	INGLÊS	3H	120	70%

Project Management Institute

THIS IS TO CERTIFY THAT

Frederico Werly

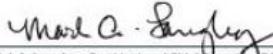
HAS BEEN FORMALLY EVALUATED FOR EXPERIENCE, KNOWLEDGE AND SKILLS IN THE SPECIALIZED AREA OF
AGILE PRINCIPLES, PRACTICES, TOOLS AND TECHNIQUES AND IS HEREBY BESTOWED THE GLOBAL CREDENTIAL

PMI Agile Certified Practitioner (PMI-ACP)®

IN TESTIMONY WHEREOF, WE HAVE SUBSCRIBED OUR SIGNATURES UNDER THE SEAL OF THE INSTITUTE



Mark Dickson • Chair, Board of Directors



Mark A. Langley • President and Chief Executive Officer

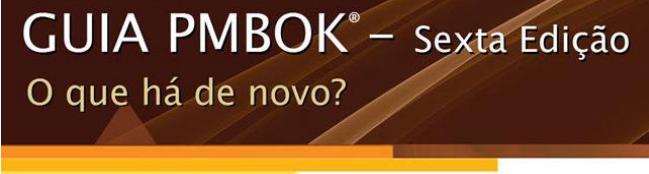


PMI-ACP® Number: 2099440

PMI-ACP® Original Grant Date: 19 October 2017

PMI-ACP® Expiration Date: 18 October 2020





PMBOK® Guide 6ª Edição
vem aí com muito mais Agile...
(quem diria hein!)



<https://cafecomscrum.com/2016/05/01/pmbok-6a-edicao-vem-ai-com-muito-mais-agile-qd/>

As principais mudanças na 6ª edição são:

- Inclusão de informações mais detalhadas sobre **Agile** e outras **práticas iterativas**, incluindo:
 1. **Práticas ágeis** largamente utilizadas em ambientes **adaptativos**, detalhadas em cada área de conhecimento (seções de 4 – 13).
 2. Apêndice A – Um Standard de gerenciamento de projetos sobre **práticas ágeis e iterativas** dentre outras;
- O papel do gerente de projeto discutido no **PMI Talent Triangle™**, incluindo uma maior ênfase no aspecto estratégico e de negócios.

Home do site pmi.org

↑

PMI
Project Management Institute

HOME ABOUT JOIN PMI CONTACT **LOG IN** **REGISTER**

Search 

myPMI Certifications Membership Learning Events Business & Government PMBOK® Guide & Standards Store

Why Agile Matters

Our Expert Team Weighs In

LEARN MORE



Frameworks Ágeis escaláveis

- São frameworks utilizados em **grandes Projetos** de 3 até 9 Times Scrum atuando no **mesmo Backlog do Produto**.



Nexus

<https://www.scrum.org/resources/nexus-guide>



Scaled
Professional
Scrum



Large Scale Scrum

<https://less.works/pt/less/framework>



Scaled Agile Framework

<http://www.scaledagile.com/>

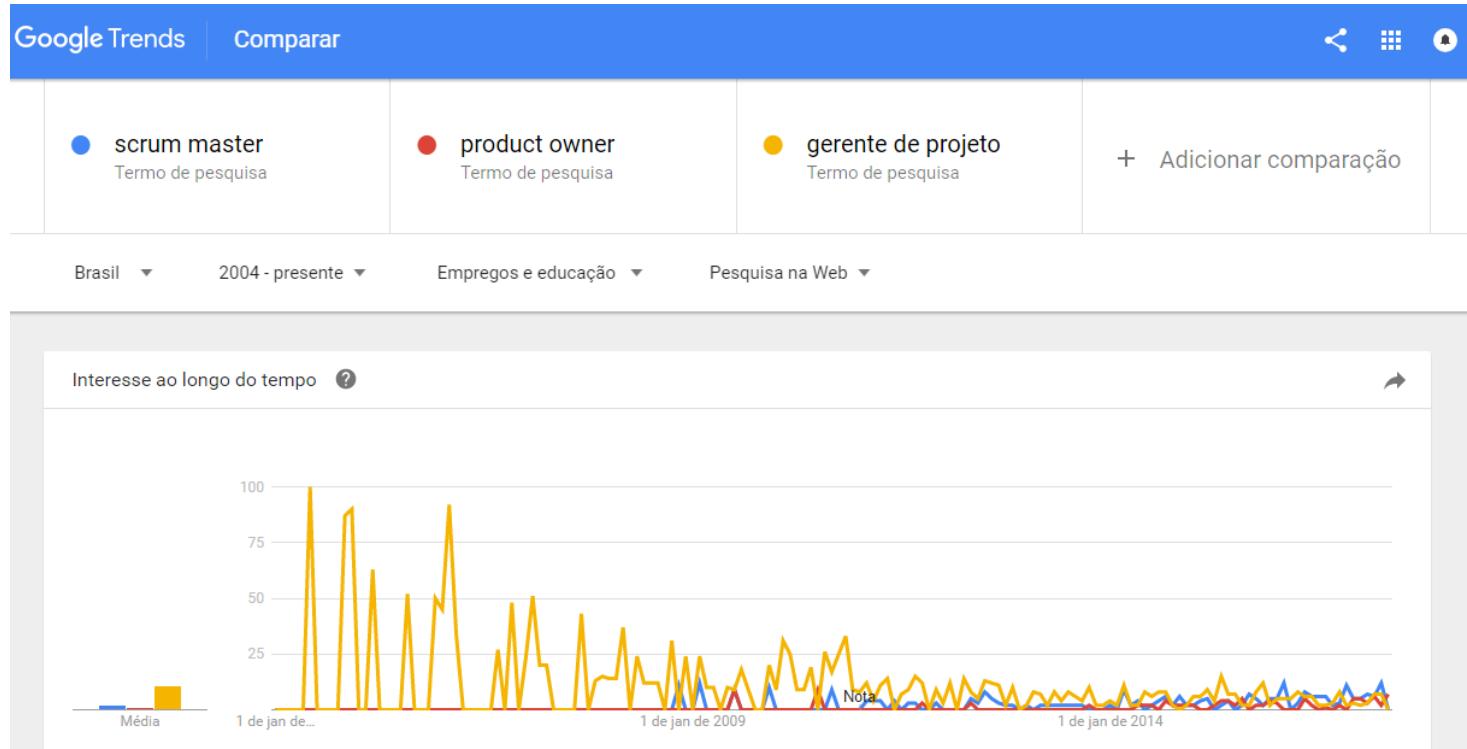


Safe
Scrum
Master

Tendências Ágeis



Tendências Ágeis



Empresas que utilizam Ágil

Priorities Estimation Product Owner
User Stories Sprint
Iteration Process Sprint Backlog
Scrum Master Scrum Chickens
Agile Manifesto Iterations Planning Meeting Agile Pigs
Business value Business Value Analysis Team Board
Tasks List Development Team Product Backlog Retrospective
Review Meeting Self-organized Scrum Team
Incremental Requirements

in PREMIUM Advanced

Home Profile My Network Jobs Interests Business Services Upgrade

Search 57,563 results for scrum master

Some search results have been filtered to improve relevance.
[Show all results](#)

All People More...

Relationship

All 1st Connections 2nd Connections Group Members 3rd + Everyone Else

Location

All United States (10000+) United Kingdom (4236) Netherlands (4109) Australia (1587) Sydney, Australia (866) [+ Add](#)

Current Company

All Ericsson (628) Capital One (486) IBM (463) Nokia (430) Accenture (407) [+ Add](#)

57,563 results for scrum master

Gerente de projetos / Scrum Master na Buscando recolocação profissional.
Rio de Janeiro Area, Brazil • Information Technology and Services
54 shared connections • Similar • 1k 500+

Current: Gerente de projetos / Scrum Master at Buscando recolocação profi...

[Message](#)

BPM Consultant and Scrum Master na Accenture PMP 2nd

BPM Consultant and Scrum Master na Accenture
Rio de Janeiro Area, Brazil • Information Technology and Services
93 shared connections • Similar

Current: BPM Consultant and Scrum Master at Accenture

[Connect](#)

Quality Assurance Test Lead - Agile Scrum Master and Product Owner at Hewlett Packard Enterprise 2nd

Quality Assurance Test Lead - Agile Scrum Master and Product Owner at Hewlett Packard Enterprise
Rio de Janeiro Area, Brazil • Computer Software
24 shared connections • Similar

Current: Quality Assurance Test Lead - Agile Scrum Master and Product O...

[Connect](#)

Only show people in Sydney, Australia?

[Filter](#) ?

Scrum Master / Specialist in Analysis and Project for IT systems 2nd

Scrum Master / Specialist in Analysis and Project for IT systems
Rio de Janeiro Area, Brazil • Information Technology and Services
32 shared connections • Similar

Current: Scrum master at Lojas Americanas S.A.

[Connect](#)

Convert SP list to charts

Convert any SharePoint list to charts (on-prem or SP Online) in minutes.

Rigging Inspection Tags

Free Samples-Heavy Duty color coded inspection tags w/ logo's. Inquire Now

Invitation from LinkedIn

Place ads on LinkedIn. Acquire new customers for your business. Try it now.

Empresas que utilizam Ágil

Priorities Estimation Product Owner
User Stories Sprint
Sprint Backlog Iteration Planning
Scrum Master Scrum Chickens
Agile Manifesto Iterations Planning Meeting Agile Pigs
Business value Business Value Analysis Team Board
Tasks List Development Team Product Backlog Retrospective
Review Meeting Requirements Self-organized Scrum Team
Increment Events

LinkedIn PREMIUM product owner Advanced Save search 

Home Profile My Network Jobs Interests Business Services Upgrade

Search Advanced > 179,692 results for product owner

Some search results have been filtered to improve relevance. Show all results

All People More...

Relationship All Connections 1st Connections 2nd Connections Group Members 3rd + Everyone Else

Location All United States (10000+) Netherlands (10000+) United Kingdom (10000+) Australia (4645) Italy (2388) Add

Current Company All SAP (889) Ericsson (812) Nokia (433) Microsoft (417) ING (316) Add

Industry

179,692 results for product owner

Software Solutions and Business Development . Project Management . Product Owner.
Rio de Janeiro Area, Brazil • Information Technology and Services
51 shared connections • Similar

General Manager, Scrum Master, Product Owner at AgileMinds Sol...

Connect

Product Owner # Analista de Negócio # Facilitador Ágil
Rio de Janeiro Area, Brazil • Internet
138 shared connections • Similar

Product Owner / Analista de Negócios at Stefanini

Connect

Product Owner at Concrete Solutions
Rio de Janeiro Area, Brazil • Information Technology and Services
44 shared connections • Similar 500+

Product Owner at Concrete Solutions

Message

Only show people in United Kingdom? Filter ?

Product Owner at B2W Digital
Rio de Janeiro Area, Brazil • Information Technology and Services
56 shared connections • Similar

Product Owner at B2W Digital

Connect

Product Owner
Rio de Janeiro Area, Brazil • Nonprofit Organization Management
51 shared connections • Similar 393

Product Owner at Ecad - Escritório Central de Arrecadação e Distr...

Message

Ads By LinkedIn Members
Avionics Data Converter

Convert messages-
1553,MMSI,429,Serial,NM
& Ethernet (AFXD)

LEED guide now in Spanish

LEED Core Concepts guide introduces green building fundamentals.

Invitation from LinkedIn

 Place ads on LinkedIn. Acquire new customers for your business. Try it now.

Os ambientes de trabalho Ágil



Nova sede da Totvs teve investimento de R\$ 280 milhões para trazer o Vale do Silício a SP

<http://www.infomoney.com.br/negocios/grandes-empresas/noticia/6645049/nova-sede-totvs-teve-investimento-280-milhoes-para-trazer-vale>



O que está acontecendo de

Ágil

por aí ?!...

Meetup Ágil no Rio de Janeiro

meetup

Rio de Janeiro Agile

Início Membros Fotos Discussões Mais Meu perfil



VENHA PRA NOSSO ENCONTRO
AGILE BEER
BEER & AGILE TUDO DE BOM

26 de Setembro · 18:30
Bar do Ernesto

[Carregar fotos](#)

Agilistas, Está marcado o novo evento! 12 encontro de agilistas no RJ.
Dessa vez... [Visualizar tudo](#)

Como foi o Meetup?  avg: 

Faça uma pergunta, compartilhe algo ou deixe um comentário...

[Publicar](#)

119 foram

 Fábio Mourão

 Pedro Cortez
Coorganizador,
Coordenador de
eventos

 Jenifer Rodrigues
Coorganizador,
Coordenador de
eventos

 Wanderson Borges

Agile Trends no Brasil

<http://agiletrendsbr.com/>

AGILE
TRENDS
2017

AGILE
TRENDS

PROGRAMAÇÃO

INSCRIÇÕES

CURSOS

GALERIA

PARA EMPRESAS

EDIÇÕES ANTERIORES

Cadastre-se ▾

AGILE TRENDS NO BRASIL



A screenshot of the Agile Trends website. The header features the "AGILE TRENDS GOV" logo with a stylized lightning bolt and the word "GOV" in green. Below the logo are four images: a close-up of a person's face, a large audience in a conference hall, a wall covered in sticky notes with the text "VENHA PARTICIPAR", and a person speaking at a podium. At the bottom, there is a call-to-action button labeled "INSCREVA-SE". The footer contains input fields for "Nome" and "E-mail" and a link "QUERO RECEBER AS NOVIDADES".

Scrum Gathering Julho 2017 - RJ



A large group photo of attendees at the Scrum Gathering Rio 2017. Many people are raising their hands in excitement. In the center, there is a red rectangular overlay with white text that reads "INGRESSOS ESGOTADOS". At the bottom of the image, there is another text overlay that says "Nossos ingressos esgotaram em tempo recorde! Nos vemos em breve ;)".

Como será o Gathering Inscrições Agenda Local Semana Ágil Patrocinadores Código de Conduta

GATHERING RIO 2017

Scrum Gathering Rio 2017

Venha para o evento ágil mais falado da América Latina!

INGRESSOS ESGOTADOS

Nossos ingressos esgotaram em tempo recorde! Nos vemos em breve ;)

Agile em todos os lugares...

AGILE MARKETING -
UMA NOVA
METODOLOGIA
PARA GERENCIAR
SEUS PROJETOS DE
MARKETING
CENTRADOS NO
CLIENTE
ESPM - SÃO PAULO

[quero me inscrever](#)

DEFINING THE
AGILE MINDSET
IIBA & Agile Alliance release of
**AGILE EXTENSION to the
BABOK® Guide**
Available Online for
IIBA Members

What's New
Entering the BA profession? Register for our next webinar
on how to best prepare for ECBA and start being
recognized. [Learn more...](#)

Now available! Preview the IIBA 2017 Annual Business
Analysis Salary Survey Summary Report. [Learn more...](#)

Read the latest joint discussion paper with IIBA and BCS,
Chartered Institute for IT, on Business Analysis and Digital
Transformation. [Learn more...](#)

Agile Extension Version 2 now available online! [Learn more...](#)

www.posgraduacaocandidomendes.com.br (21) 2018-0434

UNIVERSIDADE
CÂNDIDO
MENDES

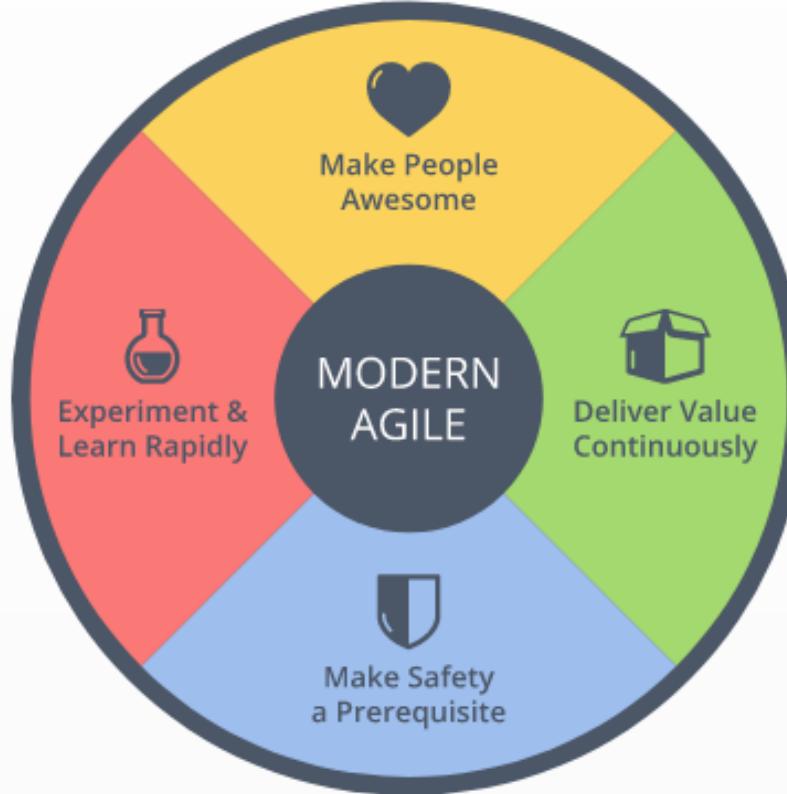
GERENCIAMENTO ÁGIL DE PROJETOS

HOME > CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO A DISTÂNCIA >
GERENCIAMENTO ÁGIL DE PROJETOS

Compartilhar 33
 Compartilhar

GERENCIAMENTO ÁGIL DE PROJETOS

Modern Agile!



<http://modernagile.org/>

Salários em Tecnologia

GUIA SALARIAL 2018 | ROBERTHALF.COM.BR

CARGO (JOB TITLE)	2017	2018	%
GERÊNCIA (MANAGEMENT)			
CIO - Diretor de TI	R\$ 23.750 - R\$ 40.000	R\$ 27.000 - R\$ 40.000	5,10%
CTO - Diretor de Tecnologia	R\$ 18.700 - R\$ 40.000	R\$ 22.000 - R\$ 40.000	5,62%
CSO - Diretor de Segurança	R\$ 18.000 - R\$ 35.000	R\$ 22.000 - R\$ 40.000	16,98%
Gerente de TI Generalista - IT Manager	R\$ 13.500 - R\$ 20.000	R\$ 14.000 - R\$ 22.000	7,46%
Coordenador de TI Generalista - IT Coordinator	R\$ 9.000 - R\$ 13.000	R\$ 10.000 - R\$ 13.000	4,55%
DESENVOLVIMENTO (DEVELOPMENT) (A)			
Desenvolvedor mobile - Mobile applications developer	R\$ 5.000 - R\$ 10.000	R\$ 6.000 - R\$ 11.000	13,33%
Desenvolvedor front-end - Front-end web developer	R\$ 3.500 - R\$ 11.000	R\$ 3.500 - R\$ 12.000	6,90%
Desenvolvedor full-stack	R\$ 5.000 - R\$ 13.000	R\$ 5.000 - R\$ 15.000	11,11%
Desenvolvedor back-end - Back-end developer	R\$ 3.500 - R\$ 12.500	R\$ 3.700 - R\$ 13.000	4,38%
PO	R\$ 9.000 - R\$ 17.000	R\$ 10.000 - R\$ 18.000	7,69%
Scrum Master	R\$ 8.000 - R\$ 13.000	R\$ 8.000 - R\$ 15.000	9,52%
Agile Coach	R\$ 13.200 - R\$ 23.000	R\$ 15.000 - R\$ 25.000	10,50%
Engenheiro de software - Software engineer	R\$ 9.200 - R\$ 17.000	R\$ 9.500 - R\$ 18.000	4,96%
Analista de testes - Quality assurance analyst	R\$ 3.700 - R\$ 8.500	R\$ 4.000 - R\$ 9.000	6,56%

Vaga para...



Gerente de Projetos certificado PMP e Scrum Master

IV – Introdução ao Mundo Ágil



1. Principais desafios do Mundo Ágil
2. Metodologia vs Framework vs Boas Práticas
3. Manifesto para o Desenvolvimento Ágil
4. Princípios do Manifesto Ágil
5. Métodos Ágeis x Gestão de Projetos Tradicionais
6. Modelo Tradicional – Preditivo (Cascata)
7. Modelo Ágil – Adaptativo
8. O Ágil e seus Frameworks

Principais desafios no Mundo Ágil

Mudança no MindSet e
Mudança na Cultura Organizacional



Ágil vs Scrum

Agile

is a philosophy



Scrum

is a framework



Metodologia x Framework x Boas práticas

A **metodologia** é o estudo dos métodos. Isto é, o estudo dos caminhos para se chegar a um determinado fim. Além de ser uma disciplina que estuda os métodos, a metodologia é também considerada uma forma de conduzir a pesquisa ou um conjunto de regras para ensino de ciência e arte.

Um **framework** ou arcabouço conceitual é um conjunto de conceitos usado para resolver um problema de um domínio específico. *Framework* de software compreende de um conjunto de classes implementadas em uma linguagem de programação específica, usadas para auxiliar o desenvolvimento de software.

Boas práticas é uma expressão derivada do inglês *best practice*, a qual denomina técnicas identificadas como as melhores para realizar determinada tarefa. Por exemplo, as boas práticas para se calcular uma equação são as melhores formas para se atingir um melhor resultado, e por isso, é sempre recomendável seguir as boas práticas. Em diversas profissões têm sido criadas normas de boas práticas que definem a forma correta de atuar dos respectivos profissionais.

<https://pt.wikipedia.org/>



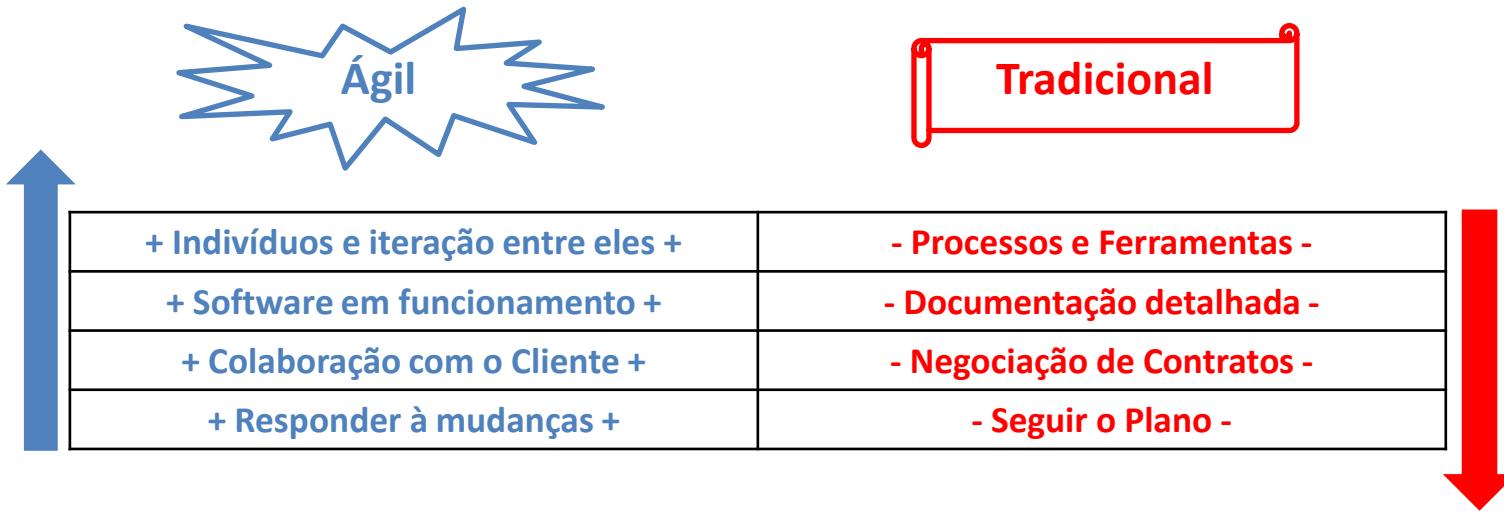
Manifesto Ágil



MATRIX

VIDEO

Manifesto para desenvolvimento Ágil



Todos os itens tem o seu valor, mas os itens em azul possuem um valor maior para o Manifesto Ágil.

+12 Princípios

Princípios do Manifesto Ágil



1. Nossa maior prioridade é **satisfazer o cliente**, através da entrega adiantada e contínua de software de valor. (entregas rápidas, menores e de maior valor para o negócio dos clientes).
2. **Aceitar mudanças** de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas. (Mudanças acontecem constantemente e são vistas com “bons olhos”).
3. **Entregar software funcionando com frequência**, na escala de semanas até meses, com preferência aos períodos mais curtos. (Sprint de 1 a 4 semanas)
4. Pessoas relacionadas à negócios e desenvolvedores devem **trabalhar em conjunto** e diariamente, durante todo o curso do projeto. (de preferência a equipe deve ser a mesma, do início ao fim do projeto)
5. Construir projetos ao redor de **indivíduos motivados**. Dando a eles o ambiente e suporte necessário, e confiar que farão seu trabalho. (Responsabilidade do Scrum Master).
6. O Método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para dentro de um time de desenvolvimento, é através de uma **conversa cara a cara**. (Reuniões diárias)

Princípios do Manifesto Ágil

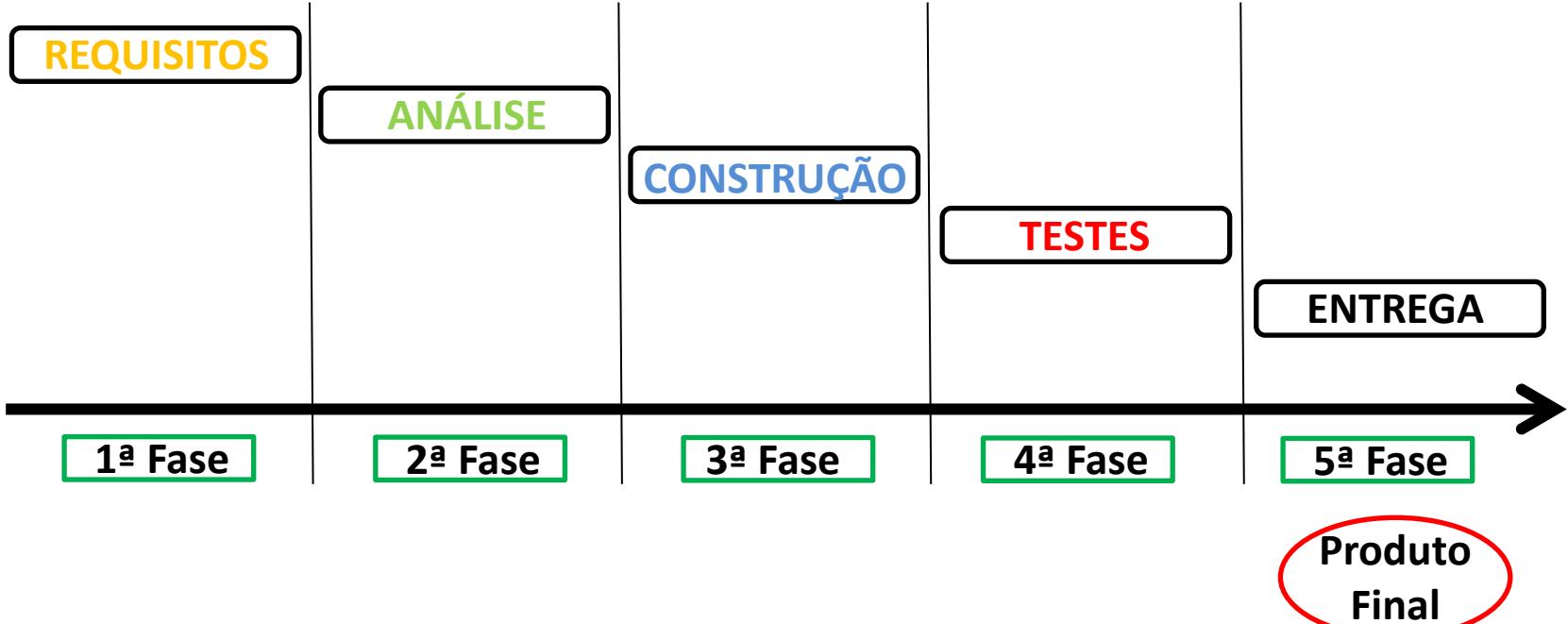


7. **Software funcional** é a medida primária de progresso. (Software funcionando x Documentação detalhada)
8. Processos ágeis promovem um **ambiente sustentável**. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários, devem ser capazes de manter indefinidamente, passos constantes. (sem horas extras de trabalho!)
9. Contínua **atenção à excelência técnica e bom design**, aumenta a agilidade. (Qualidade)
10. Simplicidade: a arte de **maximizar a quantidade de trabalho** que não precisou ser feito. (focar nos 20% que trarão 80% de resultados)
11. As **melhores arquiteturas, requisitos e designs** emergem de times auto organizáveis.
12. Em intervalos regulares, o time reflete em **como ficar mais efetivo**, então, se ajustam e otimizam seu comportamento de acordo. (melhorias, ciclo PDCA)

Gestão Tradicional Preditivo (Cascata) vs Métodos Ágeis (Adaptativo)

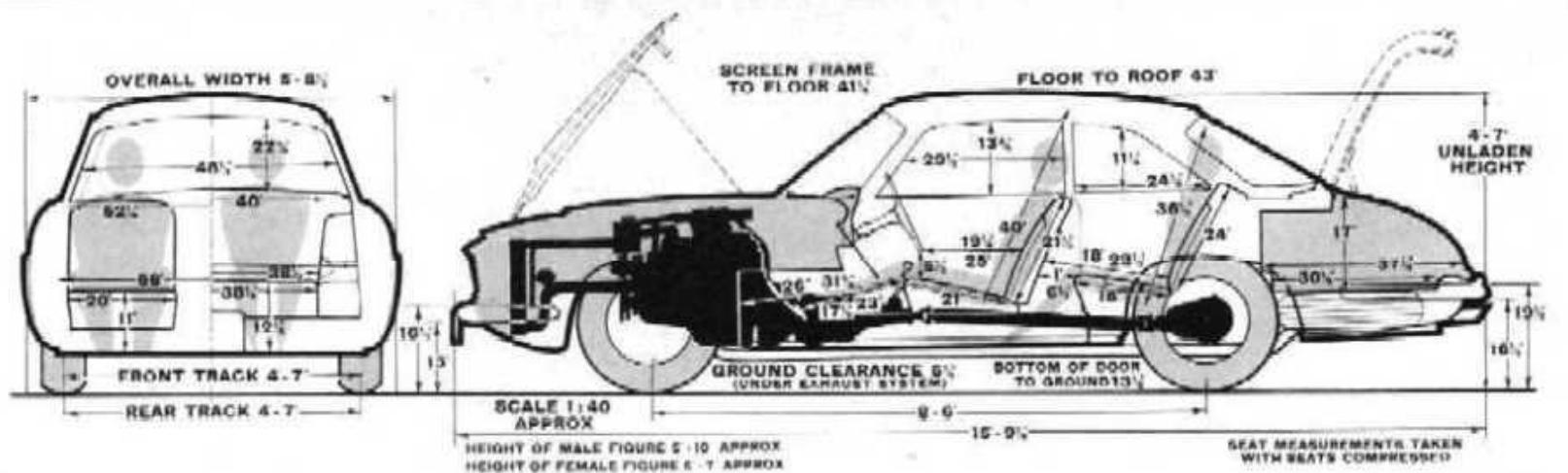
Abordagem Tradicional – Modelo Preditivo	Abordagem Ágil – Modelo Adaptativo
Requisitos do produto (escopo) são definidos na fase inicial do Projeto de forma antecipada (Preditivo).	Requisitos definidos ao longo do projeto (Adaptativo). Planejamento em ondas sucessivas.
Projeto é controlado por fases ou marcos, através de cronogramas pré-definidos.	Projeto é controlado por funcionalidades entregues. Prioriza entregas rápidas, menores e de maior valor para o negócio do cliente.
Cliente espera muito tempo para ver o software funcionando.	Cliente pode ver parte do software funcionando no início do projeto.
Resistência à mudanças e geralmente tem um custo alto, precisando de aprovação de um Comitê de Mudanças do Projeto .	Requisitos mudam de acordo com as inspeções e resultados. Feedbacks contínuos com as reuniões (diárias e retrospectivas). Mudanças acontecem constantemente e são vistas com “bons olhos”.

Modelo Tradicional Preditivo (Cascata)



Big Design Up Front (BDUF - Cascata)

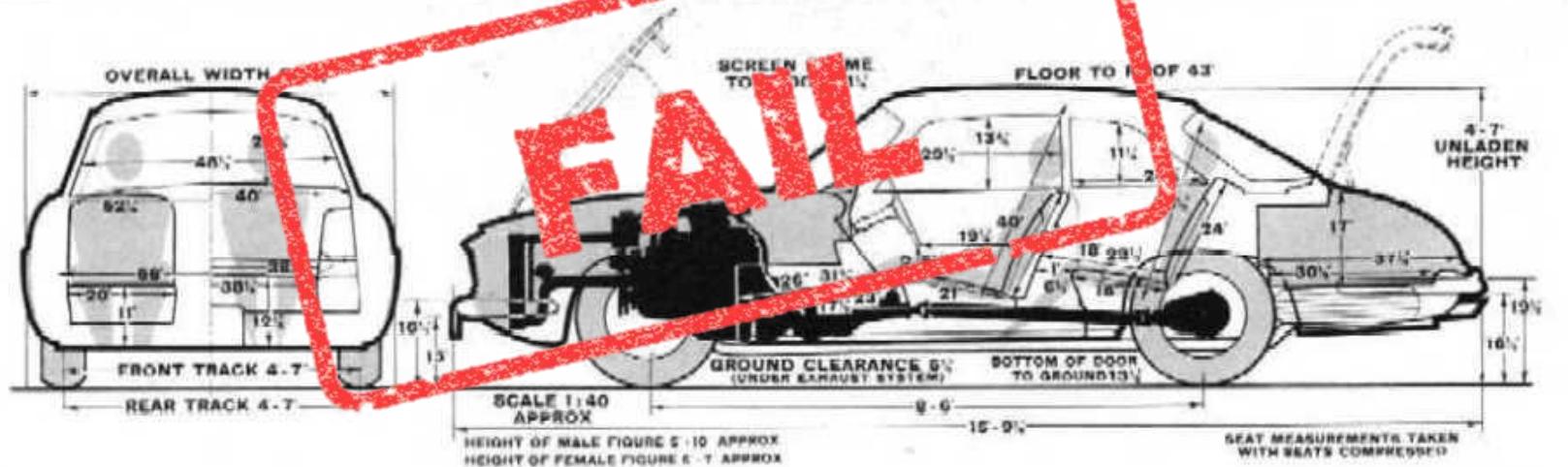
Specification



- Tenta prever todo o projeto antes do início de fato.
- O cliente deve pedir tudo previamente, inclusive itens que não agregarão tanto valor ao produto no futuro.
- Mudanças são evitadas e muito caras.

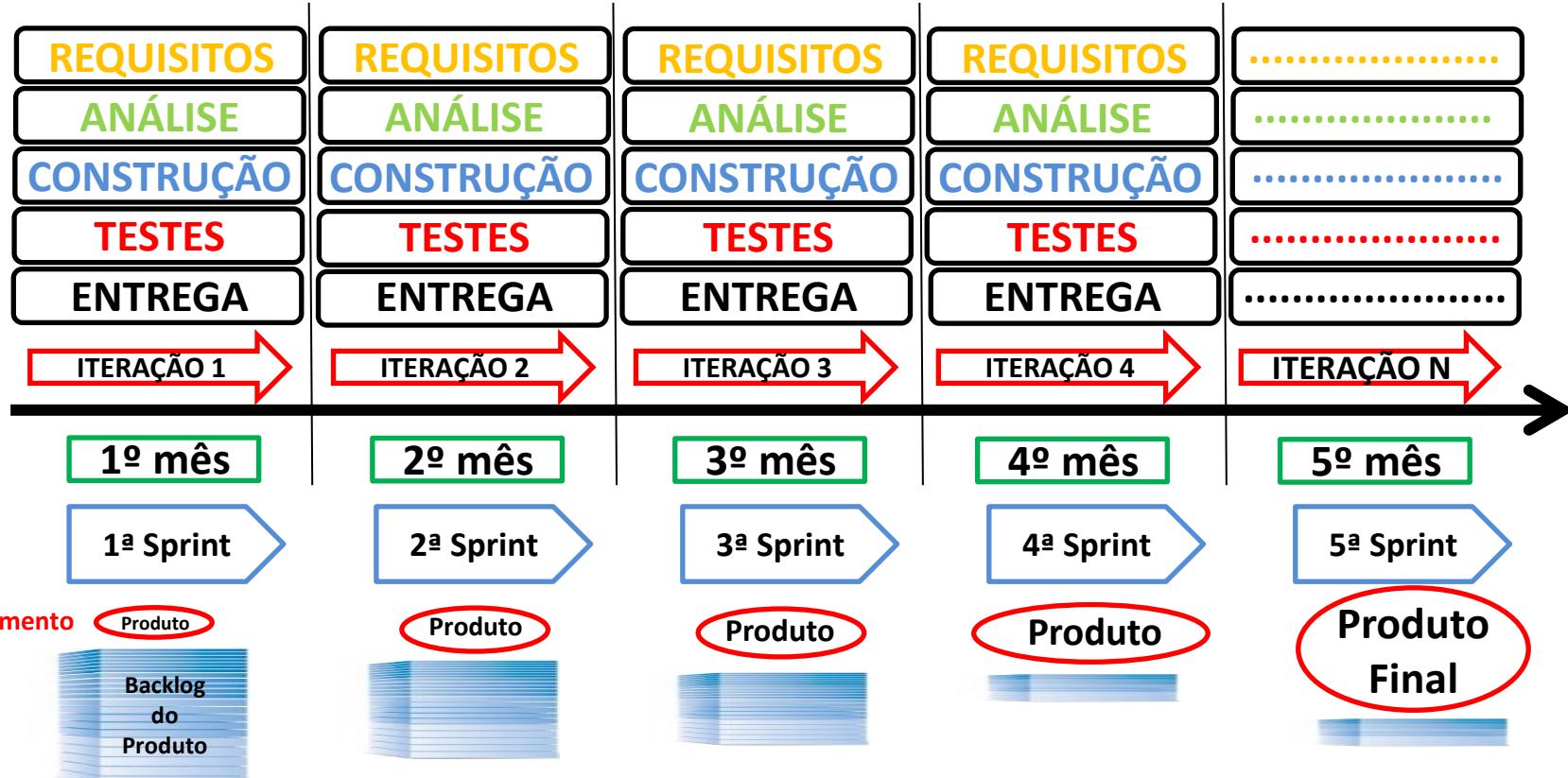
Big Design Up Front (BDUF - Cascata)

Specification



- Acredita-se que gastar muito tempo planejando todo o projeto previamente, garante que não existirão muitas mudanças ao longo do projeto.
- Apenas após perceber parte do produto é que o usuário entende o que realmente quer.
- Este modelo(BDUF) só faz sentido quando temos mais certezas no projeto.

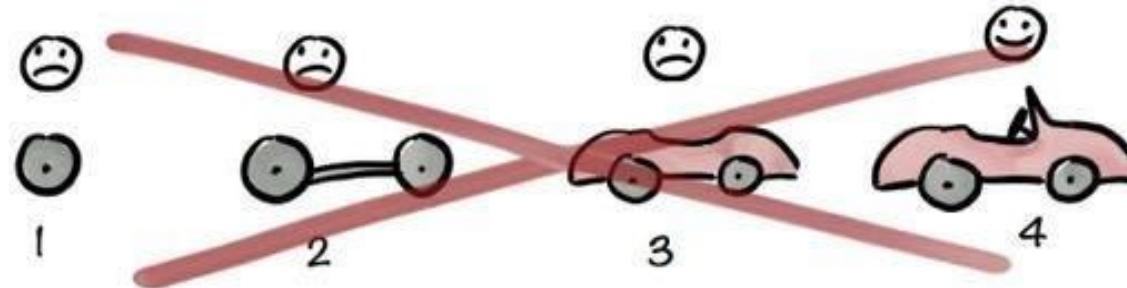
Modelo Ágil (Adaptativo)



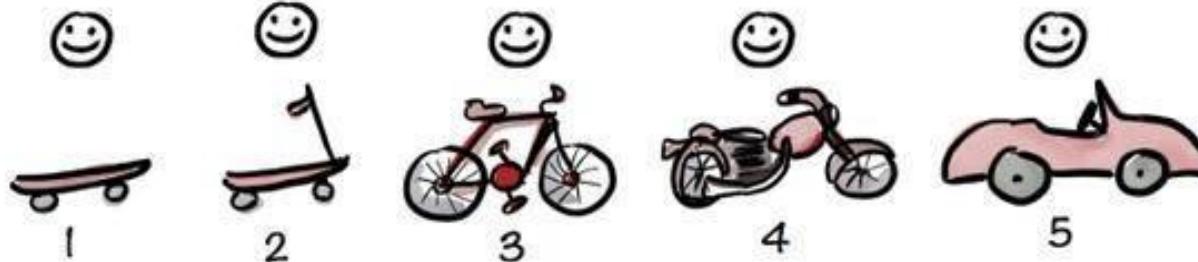
O Backlog do Produto existe durante todo o Ciclo de Vida do Produto.

Modelo Tradicional vs Modelo Ágil

Not like this....

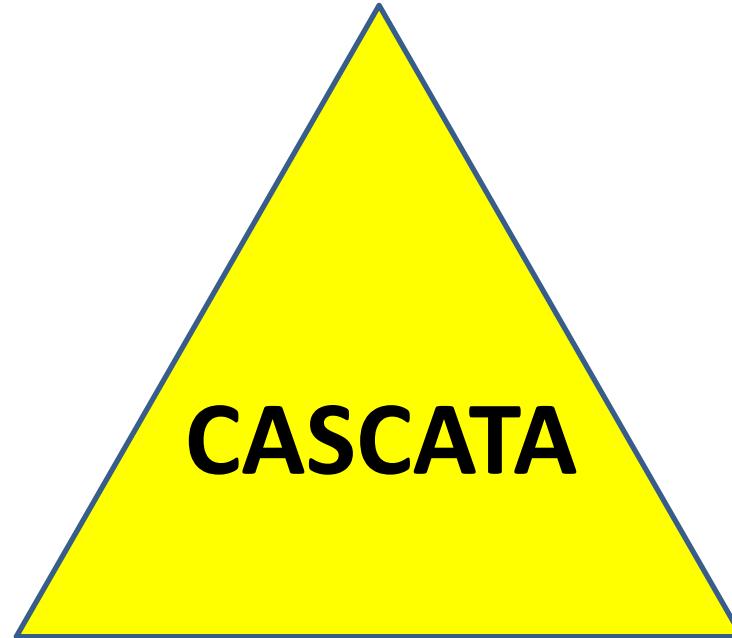


Like this!



Modelo Tradicional vs Modelo Ágil

FIXO → Escopo



Tempo

Custo

Ágil

Tempo

Custo

Escopo

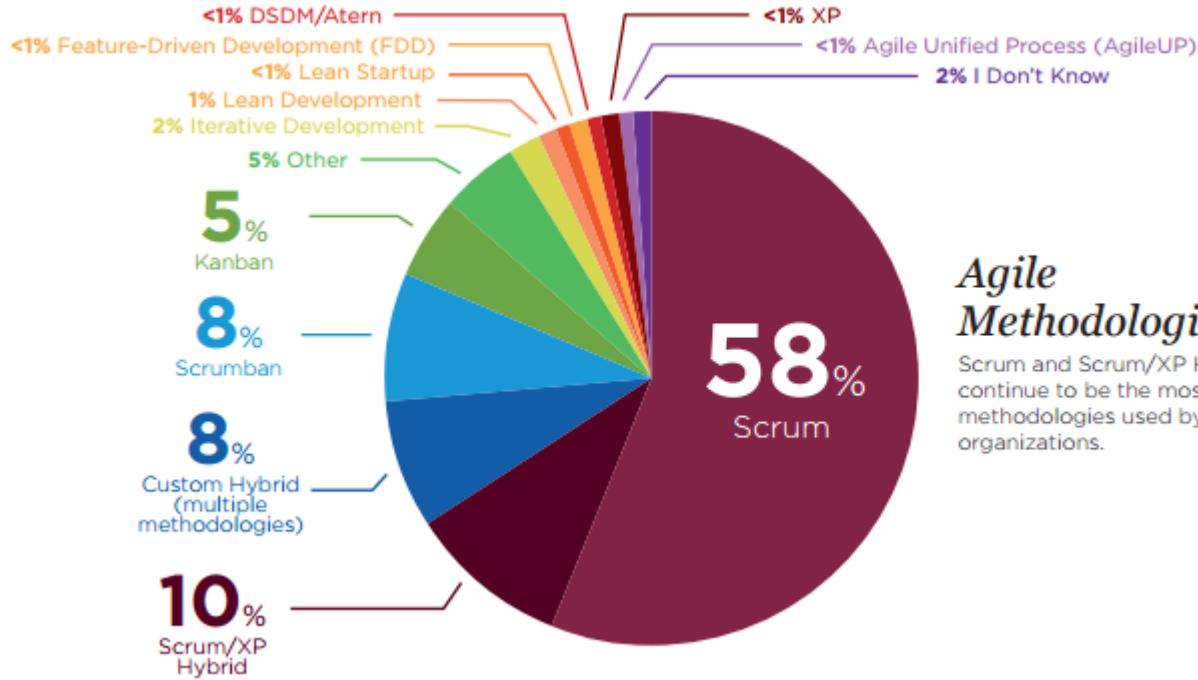
← VARIÁVEL

Desenvolvimento orientado à valor



- Entregar o que traz mais valor para o cliente no menor tempo possível.
- Foco na qualidade e satisfação do cliente
- Apenas entregar o projeto dentro do prazo e custo, já não é mais suficiente nos dias de hoje.

Frameworks Ágeis



Agile Methodologies Used

Scrum and Scrum/XP Hybrid (68%) continue to be the most common agile methodologies used by respondents' organizations.

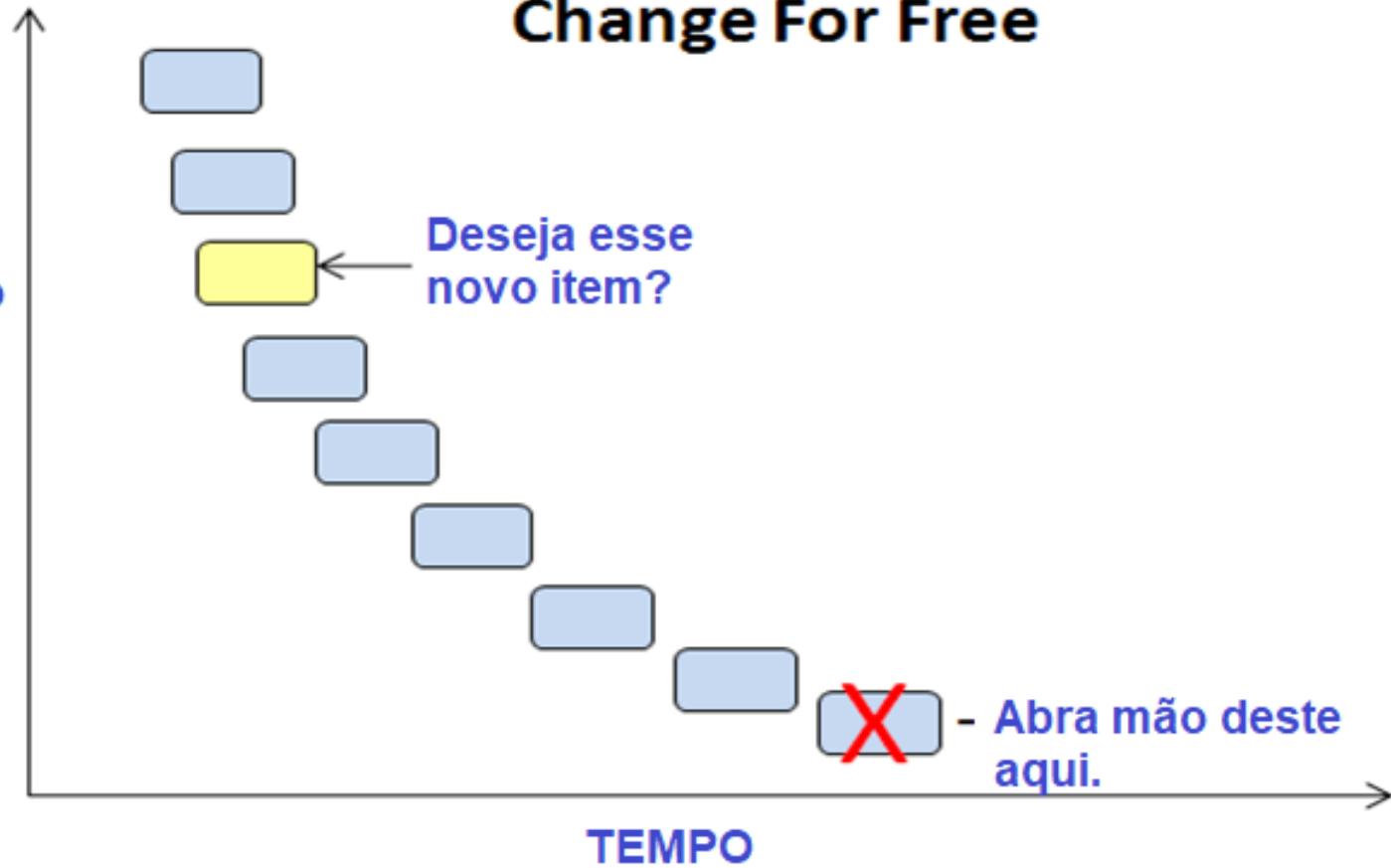


Colaboração com o Cliente > Negociação de Contratos



Change For Free

Valor para o
negócio



↑
Valor para o
negócio

Money For Nothing

- Cliente fica com 80% do melhor.
- O projeto terminar antes do prazo.
- Fornecedor recebe 20% do valor restante do contrato.
- Evita funcionalidades desnecessárias.

Corte do ROI

Termina aqui

Não fazer esses dois

TEMPO

V - Framework Scrum



O que é o SCRUM?

- Framework criado para desenvolvimento de software.
- Pode ser utilizado em outros tipos de Projetos.
- Baseado no desenvolvimento ***Iterativo*** e ***Incremental***.
- Principal foco é o ***Time (Pessoas)*** e não o ***Processo***.
- Abordagem ***empírica***, o problema não pode ser totalmente entendido ou definido.
- Possui um conjunto de ***Valores***, ***Princípios*** e ***Práticas*** para entregar produtos e serviços.
- A palavra **Scrum** vem do **Rugby**, quando a equipe está unida com um único propósito onde a participação de todos é essencial, a falta de comprometimento de um membro pode afetar o todo, então a **união e o foco no objetivo é essencial**.

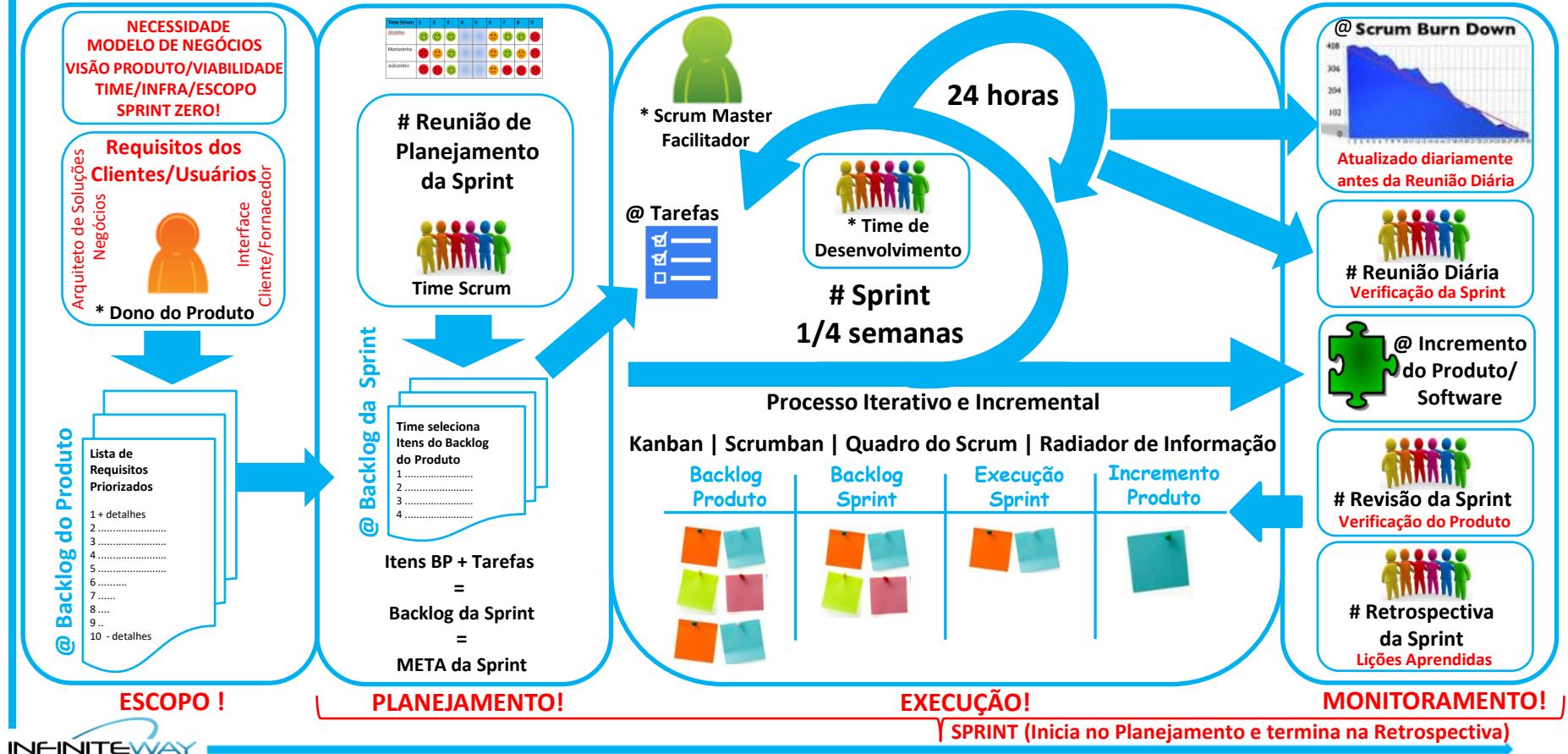


O que é o SCRUM na prática?

- Quebra de paradigmas (mudança de Mindset, modelo mental)
- Mudança comportamental, cultural, valores, forma de trabalhar e estilo de vida.
- Fácil de ser entendido e difícil de ser implementado. Problema cultural!
- Trabalho REALMENTE em equipe, um colaborando com o outro.
- Trabalho contínuo e sustentável, se possível sem horas extras.
- Busca o equilíbrio entre a vida pessoal e profissional.
- O que importa é o cliente satisfeito com o resultado final do produto.
- Foco nas pessoas, pois elas são valorizadas e respeitadas.
- Bem diferente do estilo Tradicional.

Visão do Framework Scrum

* Papéis do Scrum (3)
 # Eventos/Cerimônias do Scrum (5)
 @ Artefatos do Scrum (4)



Scrum em 1 Slide!

Papéis e Responsabilidades do Scrum

- Scrum Master
- Product Owner
- Time de Desenvolvimento

Eventos Timebox do Scrum

- Reunião Diária da Sprint
- Reunião de Planejamento da Sprint
- Reunião de Revisão da Sprint
- Reunião de Retrospectiva da Sprint
- Reunião Scrum de Scrums

Artefatos do Scrum

- Backlog do Produto
- Backlog da Sprint
- Gráfico Burndown e Burnup
- Quadro Kanban
- Incremento de Software

SCRUM

Sprint #
Sprint 0

Pilares do Scrum

- Transparência
- Inspeção
- Adaptação

Valores do Scrum

- Coragem
- Foco
- Comprometimento
- Respeito
- Abertura

Manifesto Ágil

- Indivíduos > Processos
- Software > Documentação
- Colaboração cliente > Contratos
- Responder mudanças > Seguir Plano
- +12 Princípios

Foco é entregar um incremento do produto com valor para o cliente ao final de cada Sprint.

Calendário Niko-Niko



Feliz

+ ou -

Triste

Time Scrum	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Zezinho									
Mariazinha									
Joãozinho									

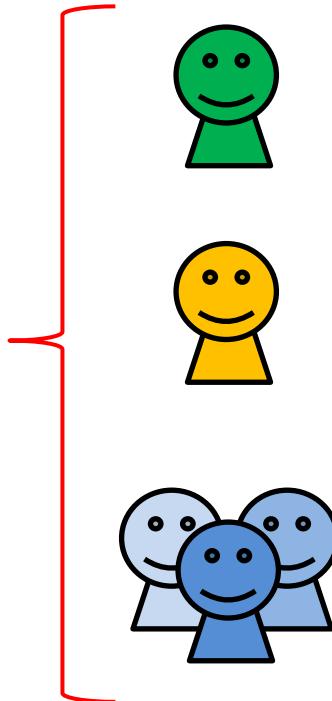


- Como é o humor do Zezinho, Mariazinha e Joãozinho?
- Qual o dia provável que o Time mais produziu?
- Qual o dia provável que o Time produziu mais ou menos?
- Qual o dia provável que o Time menos produziu?

- Niko é uma palavra japonesa que significa “sorriso”.
- Niko-Niko significa “emoticons”.
- Calendário Niko é um Radiador de Informação.

Papéis e Responsabilidades no Scrum

**Time
Scrum**



Scrum Master

Dono do Produto

Time de Desenvolvimento

Scrum Master



- Atua como Facilitador e Coach removendo impedimentos e auxiliando o Time Scrum.
- Scrum Master NÃO é o Gerente do Projeto, pode ser visto como um Consultor.
- Pode ser considerado como um Mentor, Moderador e um “Líder Servidor”.
- Deve ter influência na organização e apoio da gerência para resolver impedimentos.
- Geralmente não faz, ensina a fazer, é o técnico que não entra em campo.
- Pode ser membro do Time de Desenvolvimento, mas pode existir conflito de interesses.
- Realiza treinamentos e garante que o Time aplique as regras do Framework Scrum.
- Remove barreiras entre o Time de Desenvolvimento e o Dono do Produto.
- Faz gestão de Processos do Scrum e não Gestão de Pessoas.



Scrum Master



Amigo!

VIDEO

Dono do Produto



- Perfil similar ao Arquiteto de Soluções com foco no negócio.
- Deve possuir mais conhecimentos de negócio do que técnico.
- Habilidades de comunicação e negociação.
- Deve ter disponibilidade para esclarecer dúvidas para todos os stakeholders.
- Interage com stakeholders para levantar requisitos e necessidades do Projeto.
- Responsável pelo Escopo do Projeto (Backlog do Produto).
- Pode solicitar ajuda do Time de Desenvolvimento, mas é o responsável final.

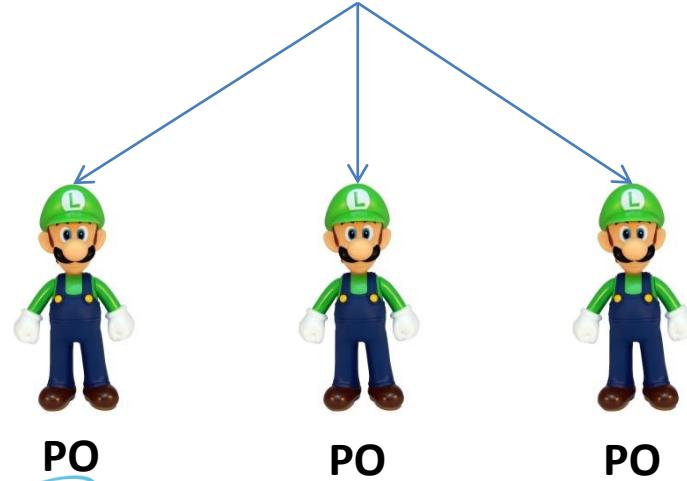
Dono do Produto



- Planeja as releases (entregas) e tem visão geral do andamento do projeto.
- Mantém e detalha o Backlog do Produto, pode incluir, alterar ou excluir itens.
- Para cada Backlog do Produto, deve existir somente um Dono do Produto.
- Faz a interface entre o Time de Desenvolvimento e o cliente/usuário.
- Responsável por definir e maximizar o valor do Produto.
- Prioriza os requisitos mais importantes para o negócio com base no ROI.
- Tem autoridade p/ aceitar ou rejeitar produto entregue pelo Time de Desenvolvimento.

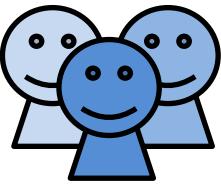
Dono do Produto no Scrum escalado

Chefe dos
PO



- Quando a demanda é muito grande para o negócio, é possível distribuir o trabalho com um time de PO.
- Mas a responsabilidade final é sempre do Chefe dos PO.
- A divisão pode ser feita por área de negócio, por exemplo, em um ERP, poderia existir um PO para o contábil, outro para o financeiro, mais um para o faturamento, etc.

Time de Desenvolvimento



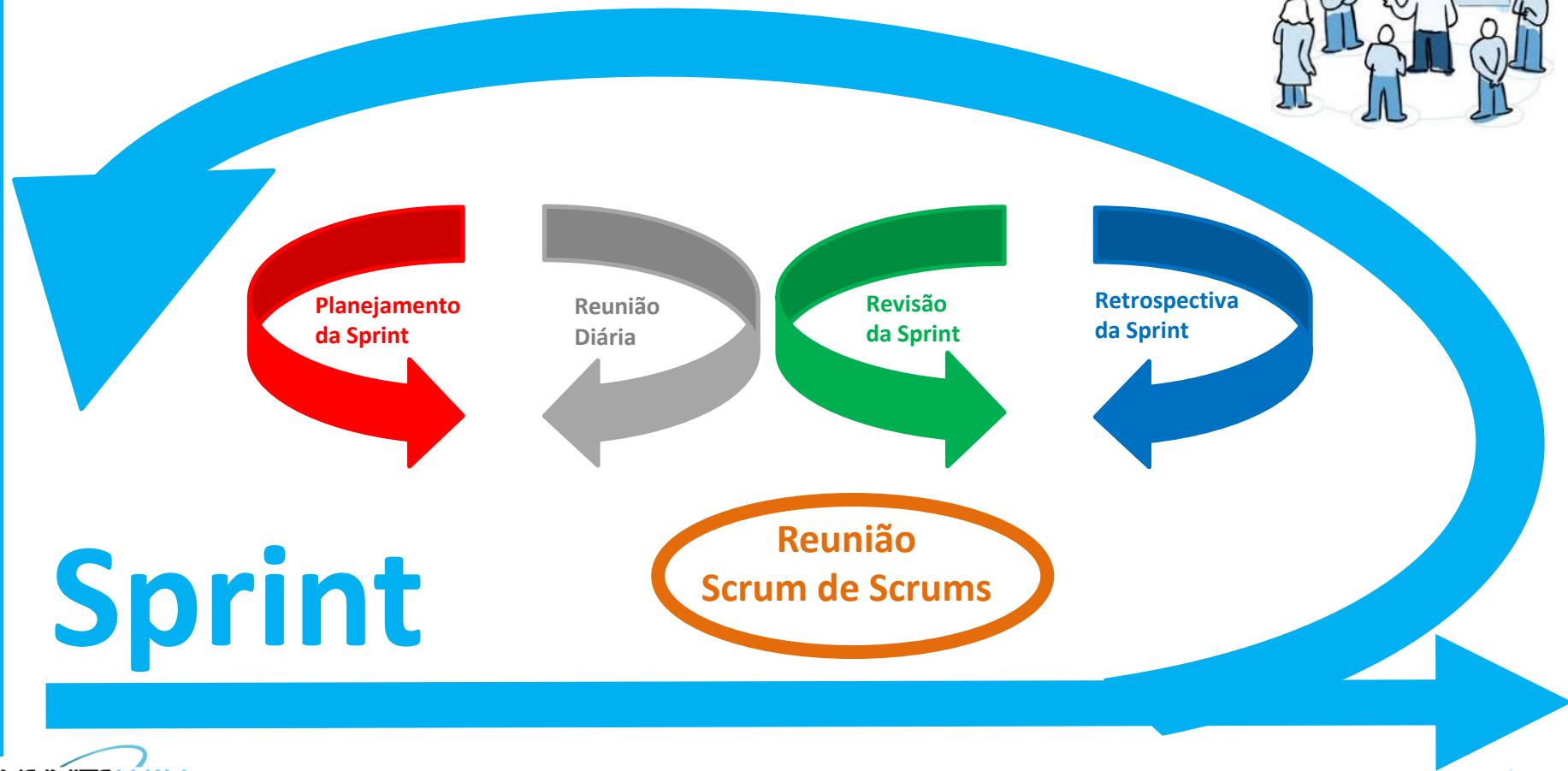
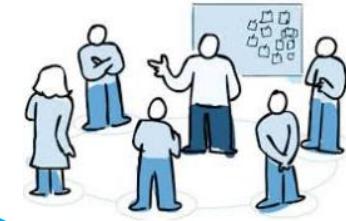
- Multidisciplinares/Multifuncionais: possui todo conhecimento necessário para entregar o produto (faz análise, desenvolve, testa...).
- Auto-organizado/Auto-gerenciável: gerencia suas atividades e tarefas, não possui um líder ou um gerente, todos tem o mesmo nível hierárquico.
- Deve possuir conhecimentos suficientes, além de definir tudo o que precisa fazer para entregar o Produto ao final de cada Sprint.
- Os membros do Time devem ser colaborativos e altamente motivados.
- Um Time de Desenvolvimento pode ter entre 3 e 9 participantes, sem contar com o Scrum Master e o Dono do Produto (Time Scrum).



Resumo dos Papéis e Responsabilidades

Scrum Master	Dono do Produto	Time de Desenvolvimento
Gerencia os processos do Scrum e acompanha se o Time está utilizando os processos do Scrum corretamente.	Gerencia o Backlog do Produto, as expectativas dos clientes e a qualidade do produto, aprovando ou não uma release (entrega).	Gerencia a Backlog da Sprint e as tarefas do trabalho de desenvolvimento do incremento do produto.
Responsável por remover impedimentos, atuando como Facilitador, além de treinar o Time no Framework Scrum.	Responsável por criar e manter o Backlog do Produto, entregar valor para o cliente e maximizar o ROI do produto.	Resposável pela entrega do produto ao final de cada Sprint realizada.
Trabalha com um ou vários Times de Desenvolvimento.	Trabalha com um ou vários Times de Desenvolvimento.	Trabalha somente para um único Scrum Master e um único Dono do Produto.
Pode ser dedicado ou trabalhar também como um membro do Time de Desenvolvimento em projetos pequenos. Porém pode existir conflitos de interesse.	Pode ser dedicado ou trabalhar também como um membro do Time de Desenvolvimento em projetos pequenos. Porém pode existir conflitos de interesse.	Qualquer membro do Time de Desenvolvimento pode assumir mais de um papel, por exemplo, ser desenvolvedor e testador.

Eventos do Scrum / Cerimônias



Eventos “Timebox”



- Timebox é um tempo máximo pré-determinado para a realização de diversos eventos no Scrum.
- Uma Timebox pode terminar antes do tempo pré-determinado, mas não pode ultrapassar esse tempo.

Eventos do Scrum	Time-box	
	Sprint - 2 semanas	Sprint - 1 mês
Planejamento da Sprint	4h	8h
Reunião Diária	15min	15min
Reunião Revisão da Sprint	2h	4h
Reunião Retrospectiva da Sprint	1,5h	3h
Sprint	1 à 4 semanas	

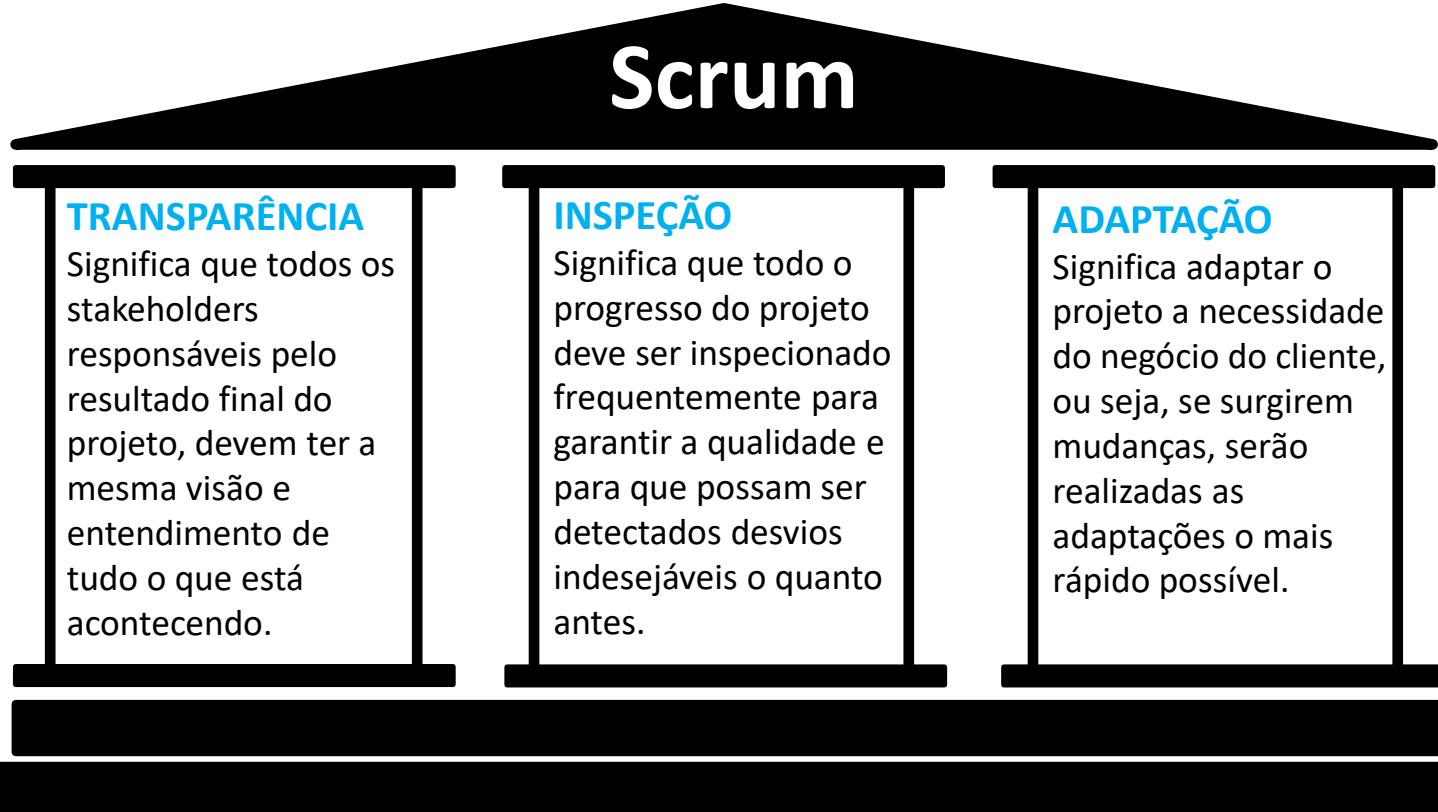
Artefatos do Scrum



Artefato é todo produto ou objeto gerado pelo Time Scrum para uma finalidade específica.

- Backlog do Produto.
- Backlog da Sprint / Tarefas.
- Gráfico Burndown da Sprint/Release.
- Incremento do Produto/Software.

Pilares do Scrum



Valores do Scrum



▪ Coragem

- ✓ Fazer a coisa certa e trabalhar em problemas complexos, seguindo os Valores do Scrum.

▪ Foco

- ✓ Trabalhar no que é mais importante para o negócio do cliente, não adicionar funcionalidades que não sejam necessárias (gold plating) e fazer as coisas de maneira mais simples e objetiva.

▪ Comprometimento

- ✓ Resultados e metas, Time, qualidade, melhoria contínua, valores do Scrum e os Princípios Ágeis.

▪ Respeito

- ✓ Diversidade, Time, experiências profissionais e pessoais, stakeholders, usuários e o Framework Scrum.

▪ Abertura

- ✓ Transparência com os stakeholders, compartilhar feedback e aprender um com o outro.

Visão do Produto



- No início do Projeto Scrum é criado a Visão do Produto.
- O Dono do Produto é o responsável por criar a Visão do Produto.
- O Backlog do Produto é criado a partir da Visão do Produto.
- A Visão do Produto deve ser apresentada em uma reunião para o Time Scrum.



Visão do Produto



O que deve ter na Visão do Produto?

Quais são os problemas eu preciso resolver?

Escopo de alto nível.

Viabilidade do Projeto.



Backlog do Produto

Exemplo: Precisamos de um software com dois módulos, um para controlar todas as faltas dos funcionários e descontar ticket refeição, vale transporte e horas de trabalho e outro módulo para computar as horas extras dos funcionários.

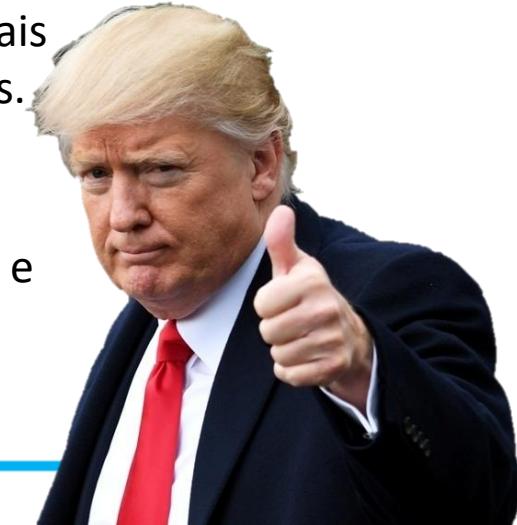
Declaração de Visão do Produto

- PARA <público-alvo>
- QUE <declaração de necessidade>
- O <nome do produto> é um <categoria do produto>
- QUE <porque eu compraria?, proposta de valor>
- AO CONTRÁRIO <similares no mercado>
- O NOSSO PRODUTO <diferencial de mercado>

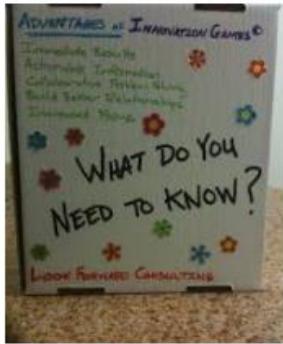
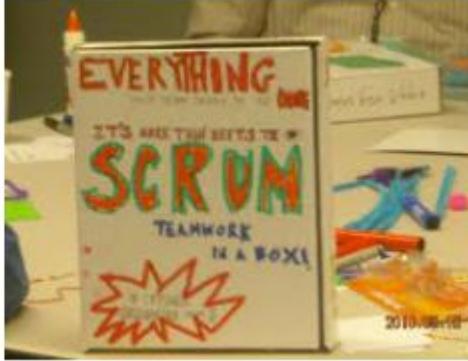
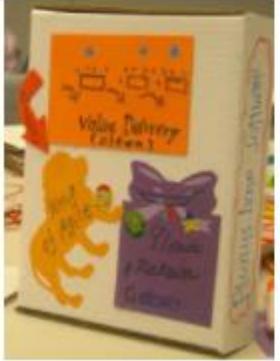


Visão do Produto: Exemplo

- PARA profissionais de TI com algum conhecimento em gestão de projetos.
- QUE desejam ingressar no mundo ágil com Scrum.
- O treinamento Scrum + Product Owner é focado nas certificações mas com uma pegada forte nas práticas de mercado.
- QUE explica de forma simples e prática; capacita para as principais certificações do mercado; compartilha experiências e casos reais.
- AO CONTRÁRIO de treinamentos gravados.
- O NOSSO PRODUTO oferece um contato ao vivo com o instrutor e tira suas dúvidas mesmo após o término do treinamento.



Exemplo Visão do Produto



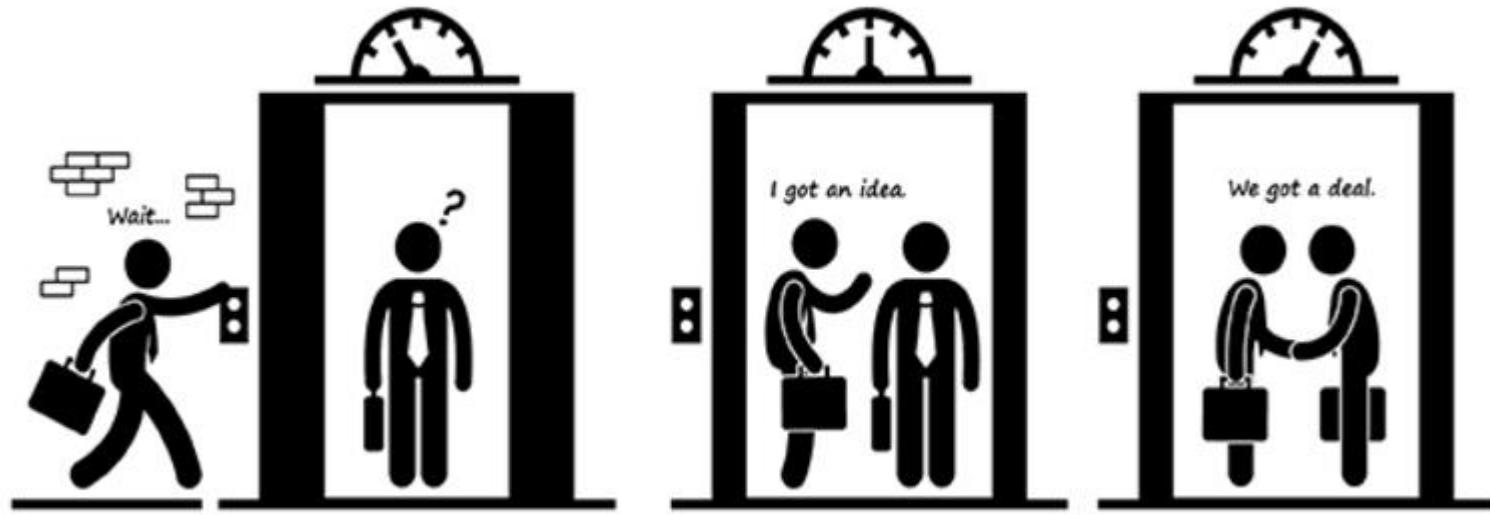
A Visão do Produto deve ser:

- Clara e de fácil entendimento.
- Aceita e compreendida por todos os envolvidos (Time Scrum + Stakeholders).
- Objetiva e envolvente: Ter um objetivo único a ser alcançado (um propósito).
- Ser livre e permitir a criatividades de soluções.
- Inspiradora.
- Simples.

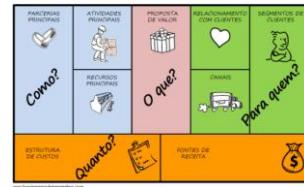


Elevator Pitch: “Vendendo a visão”

- Você consegue explicar o seu produto no tempo de subida de um elevador?
- Um tipo de Pitch objetivo e focado no valor do seu produto.



Modelo de Negócios (Canvas)

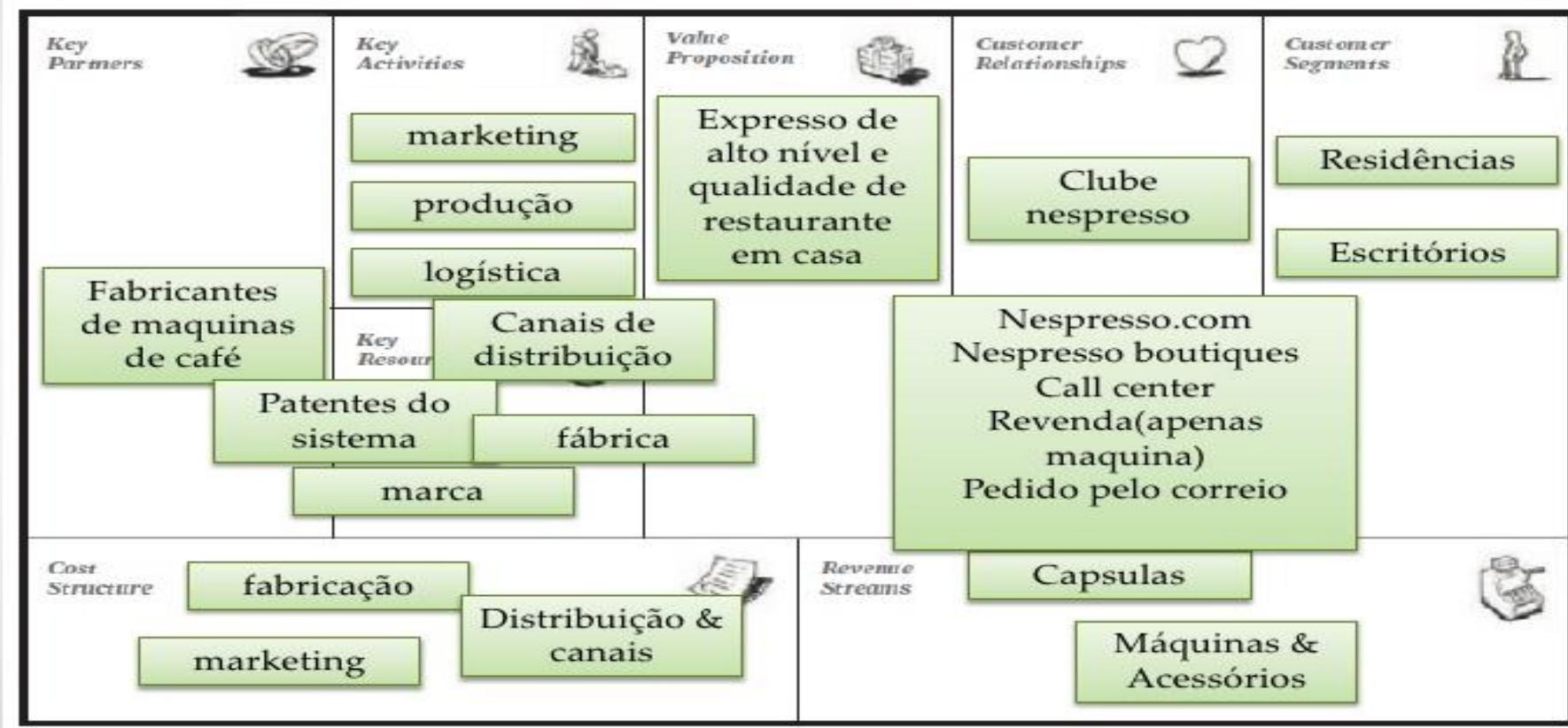


- Objetivo é planejar e visualizar as principais funções de um negócio e suas relações.
- Quatro etapas básicas compõem o Canvas: **O que?**, **Quem?**, **Como?** e **Quanto?**
- **Modelo de Negócios** não é sinônimo de **Plano de Negócios**.
- A análise do **Modelo de Negócios** possibilita a elaboração de um **Plano de Negócios** bem estruturado e com maior potencial de sucesso.
- Mudanças no **Modelo de Negócios** implicam automaticamente em atualizações no **Plano de Negócios**.
- Modelo e Plano são opcionais no Scrum.



<http://www.sebraepr.com.br/PortalSebrae/Arquivos-Gratuitos/Guia-Visual-Canvas>

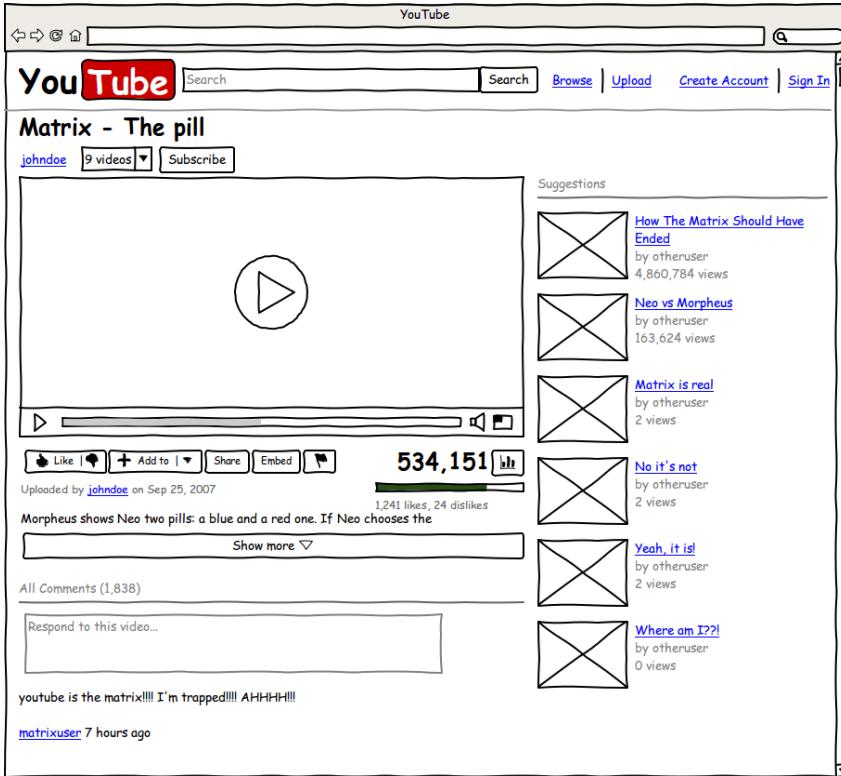
Nespresso



Dando forma a nossa pizzaria....



Protótipos / Wireframes



- Ajuda a materializar uma visão para o cliente.
- Fácil construção.
- Apoia no levantamento de requisitos.
- Facilita a experimentação.
- Protótipos **Spikes** são usados para exploração.
- Ótima ferramenta para gerar conhecimento, novas idéias e soluções.

Persona / Cenários

- Personagens fictícios (uma ficha de personagem) como em um RPG.
- Ajuda a entender nosso público-alvo.
- Como nosso produto pode ajudar.
- Devemos definir um nome e uma imagem.
- Deve conter informações complementares como : Poder de compra, hábitos, preferências e todo o tipo de informação impactada pelo seu produto.

DEFINIÇÃO DA PERSONA

NOME: RICARDO

CARGO: GERENTE DE MARKETING

IDADE: 38

TEMPO NA FUNÇÃO: 05 ANOS

FORMAÇÃO: ADMINISTRADOR, COM MBA EM MARKETING



O QUE FAZ?

Ele é responsável pelo desenvolvimento de estratégias de relacionamento com os diversos públicos da empresa, especialmente com os consumidores de produtos alimentícios.

QUAIS PROBLEMAS ENFRENTA?

Ricardo tem dificuldades para obter resultados efetivos na comunicação com o público consumidor da empresa onde trabalha. Está em busca de novas ferramentas para fidelizar os atuais e atrair novos clientes.

COMO PODEMOS AJUDAR?

A Em Contexto poderá oferecer uma consultoria de comunicação, apresentando táticas de marketing de conteúdo personalizadas para a empresa de Ricardo. Ele poderá contar conosco para gerenciar as atividades de: gestão de conteúdo digital para site/blog, assessoria de imprensa, gestão de mídias sociais, entre outras possibilidades.

Exemplo de Persona



Marcelo, o alternativo

Dados demográficos	Tecnologia	Descrição do perfil
Homem, 30 anos, solteiro	Utiliza computador para acessar e participar lista de discussões sobre cinema alternativo.	Costuma ir ao cinema até quatro vezes por mês. Participa de listas de discussões com foco no cinema alternativo e de lá consegue sugestões do próximo filme que vai assistir.

Motivação	Recursos	Expectativas
Assistir filmes bons que não passam em grandes cinemas, que são para públicos diferenciados (alternativos)	Não compra pela internet porque não acha seguro, prefere comprar nas bilheterias do cinema	Espera sempre filmes assistir intimistas e que exibem filmes do circuito alternativo: filmes de arte, estrangeiros e de diretores específicos

DINÂMICA

- Quem será o comedor da minha pizza?



Modelo Kano

- Nos ajuda a entender quais as funcionalidades trazem mais valor para o produto.

Atributo atrativo (A): este atributo é ponto-chave para a satisfação do cliente, se tiver alto grau de desempenho trará plena satisfação, porém, não trará insatisfação ao cliente se não for atendido;

Atributo obrigatório (O): se este não estiver presente ou se o grau de desempenho for insuficiente, o cliente ficará insatisfeito, por outro lado, se estiver presente ou tiver grau de desempenho suficiente, não trará satisfação;

Atributo unidimensional (U): quanto a este atributo, a satisfação é proporcional ao grau de desempenho, quanto maior o grau de desempenho, maior será a satisfação do cliente e vice-versa;

Atributo neutro (N): refere-se aos aspectos que não são bons e nem ruins, conseqüentemente, eles não resultam em qualquer satisfação ou insatisfação do cliente;

Atributo reverso (R): refere para o alto grau de desempenho resultando na insatisfação (e vice versa, o baixo grau de desempenho resultando na satisfação) e para o fato de não ser semelhante para todos os clientes;

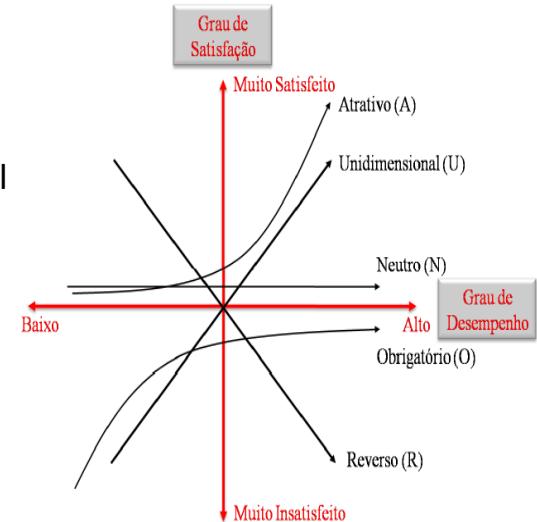


Figura 1: Modelo de Kano de qualidade atrativa.
Fonte: adaptado de Løfgren e Witell, 2005.

Gráfico de Kano

Os clientes avaliam a qualidade de um produto ou serviço segundo atributos e dimensões. Por exemplo, num restaurante, a sobremesa de graça pode trazer satisfação ou mesmo plena satisfação aos clientes; já a limpeza é vista como necessária pelos clientes, se esta for insuficiente, trará insatisfação, porém se presente, não trará satisfação.

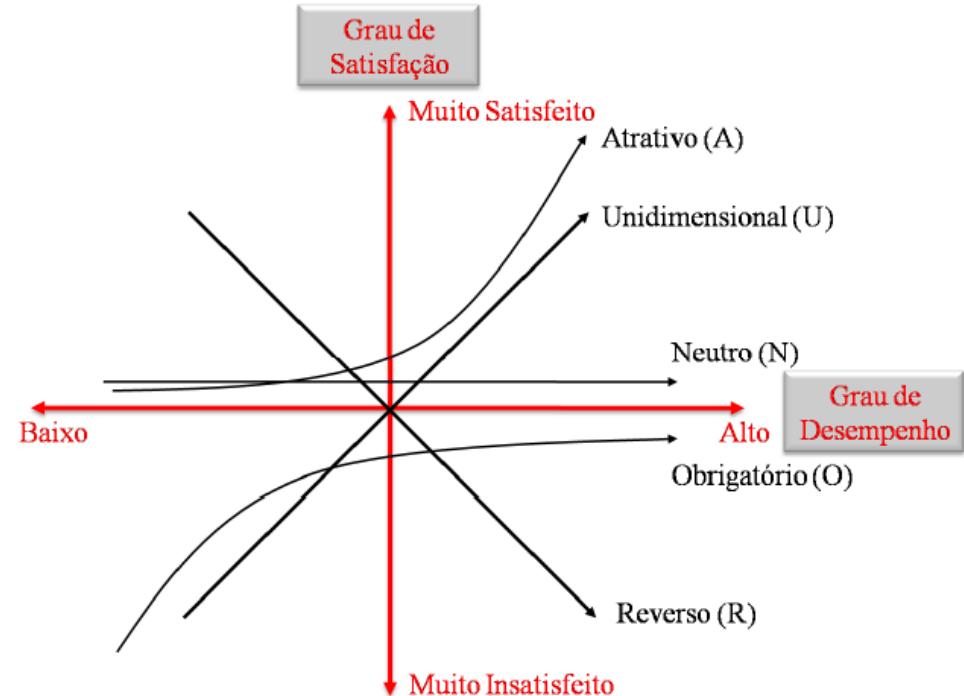


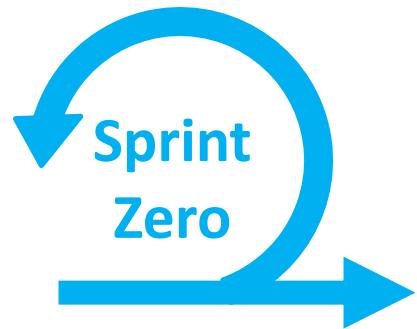
Figura 1: Modelo de Kano de qualidade atrativa.
Fonte: adaptado de Löfgren e Witell, 2005.



O que você está fazendo agora?

A stylized icon of a video camera, with the word "VIDEO" written across it in a bold, blocky font. The letter "O" in "VIDEO" is replaced by a circular lens with two smaller circles inside, suggesting a camera eye.

Sprint Zero – (Pré-jogo)



- A execução do projeto começa aqui! Certo?

Errado!!!



**“Para o Scrum não existe Sprint Zero,
pois toda Sprint deve produzir um
incremento do Produto”**

Sprint Zero – (Pré-jogo)



- Alguns Times utilizam a Sprint Zero para preparar os **requisitos de ambiente do projeto**.

Backlog do Produto	Time Scrum	Infraestrutura
Escopo inicial do Projeto	Time de Desenvolvimento do Produto	Todos os membros do Time devem ficar na mesma sala (War Room) para facilitar a comunicação
Não precisar ser um Backlog completo do Produto	Scrum Master	Equipamentos necessários (Computadores, Servidores, etc)
Criado e gerenciado pelo Dono do Produto com ajuda do Time de Desenvolvimento	Dono do Produto + Stakeholders	Ferramentas necessárias para o Desenvolvimento (Trello, Jira, TFS, etc)

Reunião de Planejamento da Sprint



- A Reunião de Planejamento da Sprint pode ser dividida em 2 etapas:

- 1^a Etapa:

- Qual o **objetivo/meta** da Sprint?
- **O que fazer?** Quais itens (Backlog da Sprint)?
- Qual a **capacidade produtiva** (velocidade) do Time de Desenvolvimento?
- **Estimativa** de complexidade para os itens selecionados.

- 2^a Etapa:

- **Como fazer?** Itens selecionados → **Tarefas** (decomposição)

Duração da Sprint	Duração da Reunião de Planejamento da Sprint	1 ^a Etapa	2 ^a Etapa
1 semana	2 horas	1 hora	1 hora
2 semanas	4 horas	2 horas	2 horas
4 semanas	8 horas	4 horas	4 horas

Reunião de Planejamento da Sprint



- É o primeiro evento que acontece na Sprint.
- Cria o **Backlog da Sprint** a partir do Backlog do Produto.
- O Time Scrum **define a duração das Sprints**.
- **Não existe regra** para definir a duração da Sprint, vai depender de cada projeto.
- A **duração da Sprint pode ser alterada** ao longo do projeto, mas não é recomendável.
- O Time deve ficar na mesma sala (**War Room**) para facilitar a comunicação.

Reunião de Planejamento da Sprint



- Não são permitidas mudanças no **Objetivo da Sprint** durante a sua execução.
- **Não podemos incluir, alterar ou excluir itens** no **Backlog da Sprint** durante a sua execução, salvo algumas exceções. Ex. O trabalho da Sprint terminou antes do tempo.
- O **Time de Desenvolvimento pode incluir, alterar ou excluir tarefas** no **Backlog da Sprint** durante a sua execução.
- Quem participa? Time Scrum (Time de Desenvolvimento, Scrum Master e Dono do Produto).

Definição de Pronto (DoD - Definition of Done)



- Se a “Definição de Pronto” não tiver sido criada pela **Organização**, o **Time de Desenvolvimento** deverá criar.
- A “Definição de Pronto” ajuda na **transparência e previsibilidade** na entrega do Produto.
- Os requisitos de definição de um “Produto Pronto” devem ser entendidos **igualmente** por todos os Stakeholders.

Todos os Requisitos Finalizados?

Produto tem a Qualidade desejada?

Produto testado e em Produção?



**PRODUTO
PRONTO!**

Definição de Pronto - Exemplo



- Tudo que estiver na **Lista de “Definição de Pronto”** dever ser feito para que o Produto seja considerado “pronto”.
- Quanto mais **Sênior** for o **Time de Desenvolvimento**, melhor será a “**Definição de Pronto**”.
- A **Definição de Pronto** não é estática e pode ser refinada ao longo do projeto.

Todos os itens do Backlog da Sprint finalizados?

Testes unitários, integração e regressão realizados?

Bugs corrigidos e testados?

Código executado e testado em ambiente de homologação?

Documentação e manual de usuário completos?

Homologação e aprovação do Dono do Produto?

Criando nossa Definição de Pronto - DoD



Velocidade do Time



- Velocidade é a média total de pontos entregues a cada Sprint.
- Para calcular a velocidade de um Time, basta somar o total de pontos produzido em cada Sprint e dividir pelo número de Sprints. ($S1=30 + S2=32 + S3=31)/3= 31$ **velocidade.** **Questão de Prova!**
- Precisamos saber da velocidade do Time para calcularmos nossas entregas.
- No início do projeto o Time terá mais dificuldade em calcular suas entregas, pois ainda não saberá ao certo sua velocidade.
- A velocidade do Time é descoberta ao longo das Sprints e com isso a precisão nas entregas aumenta.

Velocidade do Time - Questão



- Um Time entrega 40 pontos em uma Sprint de 1 semana.
- O Dono do Produto quer entregar ao cliente 160 pontos por 1 mês.
- Você pode se comprometer com o Dono do Produto?

40 pontos
1^a Sprint

40 pontos
2^a Sprint

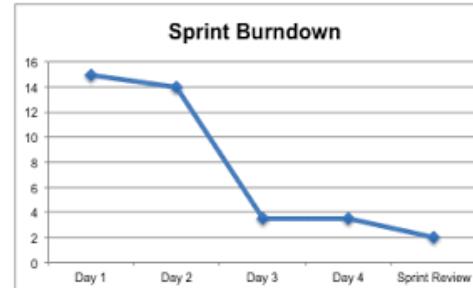
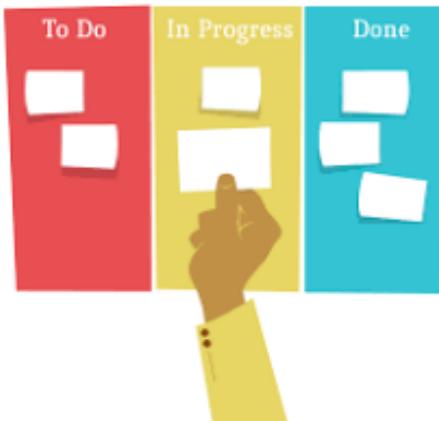
40 pontos
3^a Sprint

40 pontos
4^a Sprint

40 pontos X 4 semanas =
160 pontos em 1 mês

Radiadores de Informação no Projeto

- São grandes quadros com **informações atualizadas** sobre o projeto.
- Devem ficar em **locais visíveis** para todos os stakeholders interessados no projeto.
- Aumentam a **transparência** do projeto, um dos pilares do Scrum.
- **Exemplos de Radiadores:** Kanban, Gráfico Burndown, Calendário Niko, Definição de Pronto, etc.



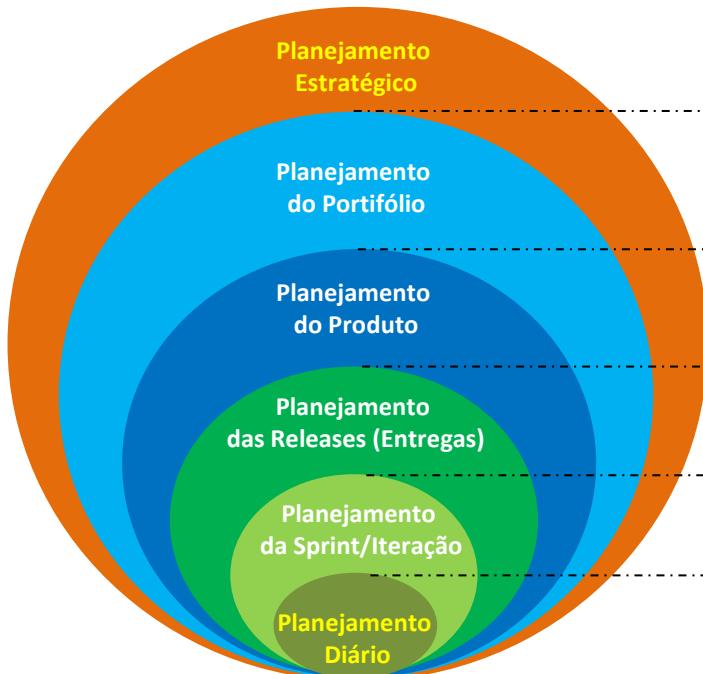
Time Scrum	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Zezinho	😊	😊	😊			😢	😊	😊	😢
Mariazinha	😢	😐	😊			😐	😊	😐	😢
Joãozinho	😢	😢	😊			😐	😢	😢	😢

Definição de Pronto

Somente consideraremos o Incremento do Produto "pronto" se estiver:

- Codificado
- Passando nos testes unitários
- Passando nos testes de aceitação
- Integrado ao sistema XPTO
- Com o manual do usuário atualizado

Múltiplos níveis de Planejamento (Planning Onion) Planejamento em Camadas



O Planejamento Estratégico é a camada mais importante, pois ela define o que é a empresa e o que ela deseja se tornar, definindo todo o restante da execução.

Representa o portfólio de projetos da empresa. Devem ser selecionados os projetos que atendam as necessidades do planejamento estratégico.

Essa camada representa o produto do projeto que será desenvolvido por um Time de Desenvolvimento. O Time define a Visão do Produto e descreve um roteiro de execução.

É o planejamento de entrega das versões ou partes utilizáveis do produto/software que agregam valor e precisam ser entregues em uma data ou prazo específico ao Cliente.

Iteração curta, conhecida como Sprint, é o momento em que o Time de Desenvolvimento constrói um incremento do produto que será entregue ao final da Sprint.

Esta é a Reunião Diária do Time de Desenvolvimento para alinhamento do que está sendo feito dia-a-dia no projeto e para verificar se estão tendo algum impedimento.

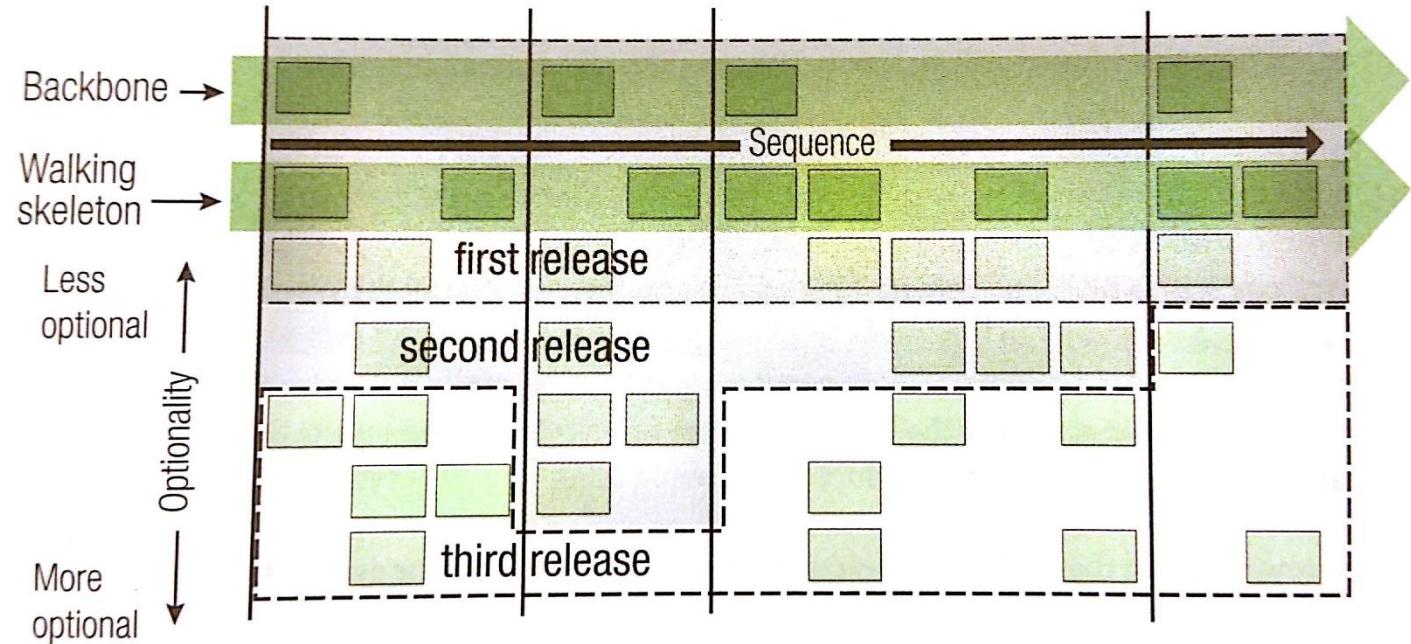
Planejamento das Releases (Liberações)

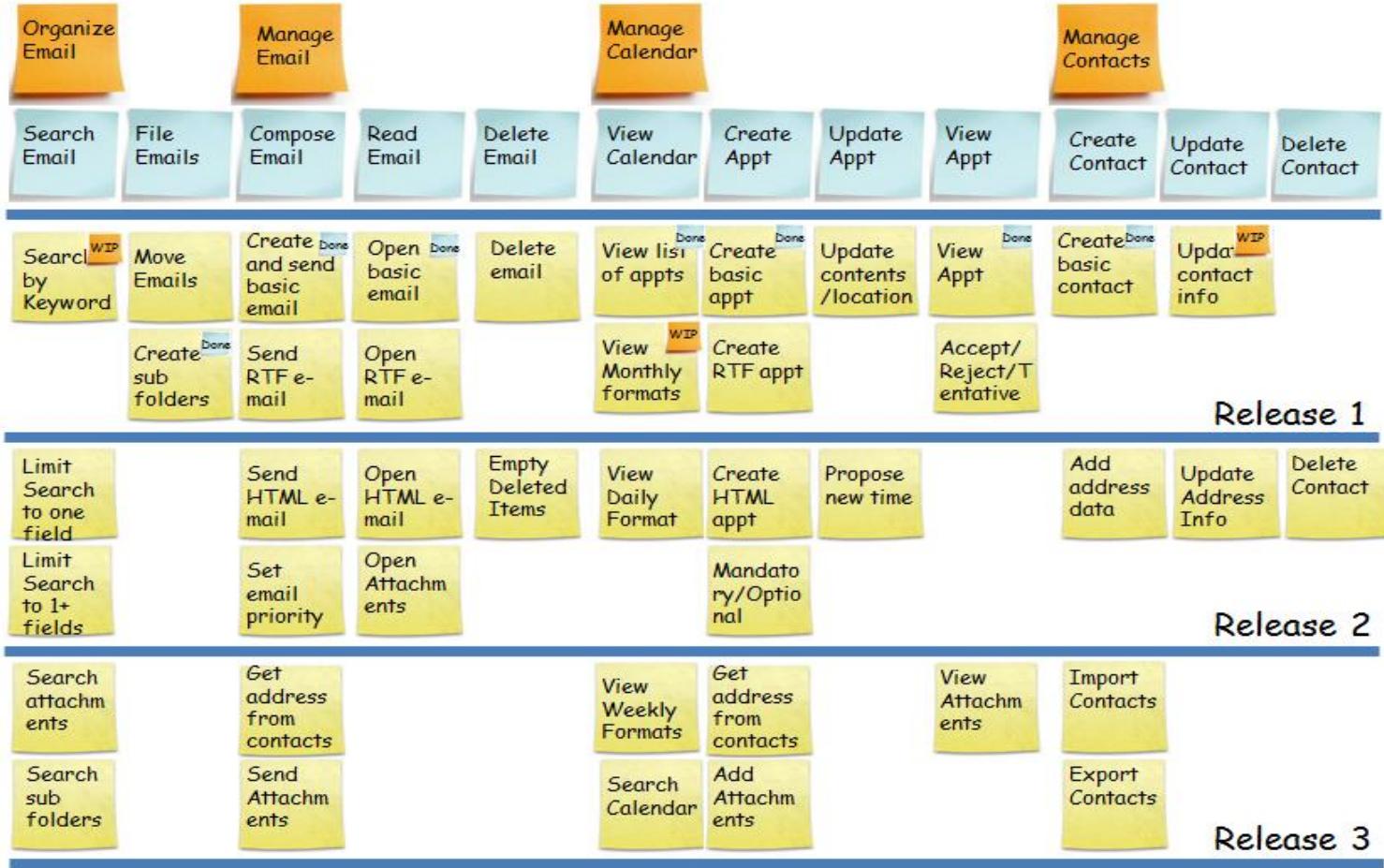


**Velocidade do Time e o Grooming do Backlog
são fatores críticos de sucesso para o Planejamento das Releases.**

Roadmap do Produto

Figure 5.34: Product Roadmap (Story Map Showing the Project Plan)





Planejamento das Releases (Passo a Passo)

1

Definir a duração das Sprints. (1 à 4 semanas)

2

Calcular a velocidade do Time de Desenvolvimento por Sprint.

3

Escolher uma das três abordagens de Planejamento das Releases.

4

Definir o Objetivo/Meta de cada Sprint.

5

Planejar a quantidade de Sprints para cada Entrega (Release).

6

Planejar quais histórias serão entregues em cada Sprint/Release.

Planejamento das Releases... Quem participa?



Dono do Produto

- ✓ Representa o negócio e a visão do ROI.

Scrum Master

- ✓ Media / apoia a reunião.

Time de Desenvolvimento

- ✓ Ajuda a entender o que é viável tecnicamente.

Stakeholders

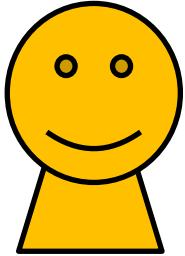
- ✓ Tem o papel de consultores, ajudando com a visão e viabilidade.

Backlog do Produto



- O Backlog do Produto nasce com a **Visão do Produto**.
- O **Dono do Produto** é responsável por criar e gerenciar o Backlog do Produto.
- É um **lista priorizada** do que precisa ser feito **para desenvolver o produto**.
- Os **itens do Backlog** podem ser melhorias, ideias, atualizações, itens funcionais e não funcionais, correções, bugs e tudo que for referente ao produto.
- Podem ser feitas inclusões, alterações e/ou exclusões dos itens ao longo do projeto.
- O Backlog do Produto **nunca é completo**, está sempre em evolução, é **dinâmico**.
- **Enquanto o Produto existir, o Backlog do Produto também existirá**.
- É **refinado e ajustado** conforme os **feedbacks** das reuniões e a **evolução do Produto**.
- Reunião de Grooming é utilizada especificamente para refinhar o Backlog do Produto.

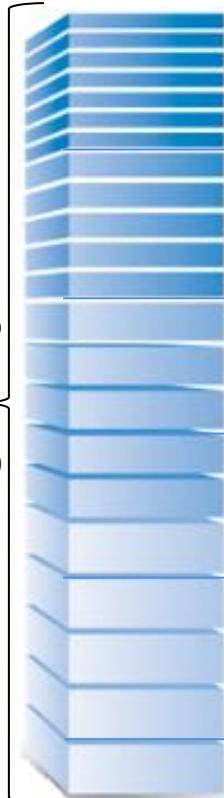
Backlog do Produto



Dono do Produto

Itens priorizados
Baklog do Produto
(Histórias de Usuários)

Product Backlog
Item (PBI)



▪ RELEASE #1 (ENTREGA #1) -> BACKLOG SPRINT #1

- Itens com **prioridade alta** e tem muito valor para o cliente
- Descrição dos **itens mais detalhada possível**

▪ RELEASE #2 (ENTREGA #2) -> BACKLOG SPRINT #2

- Itens com **prioridade média** com valor para o cliente
- Descrição dos **itens com algum nível de detalhamento**

▪ RELEASE #3 (ENTREGA #3) -> BACKLOG SPRINT #3

- Itens com **prioridade baixa** e não tem muito valor para o cliente no momento
- Descrição dos **itens com pouco detalhamento**

▪ ÉPICOS (São histórias de usuários muito grandes)

- Não tem prioridade para o momento
- Não existe descrição detalhada dos itens

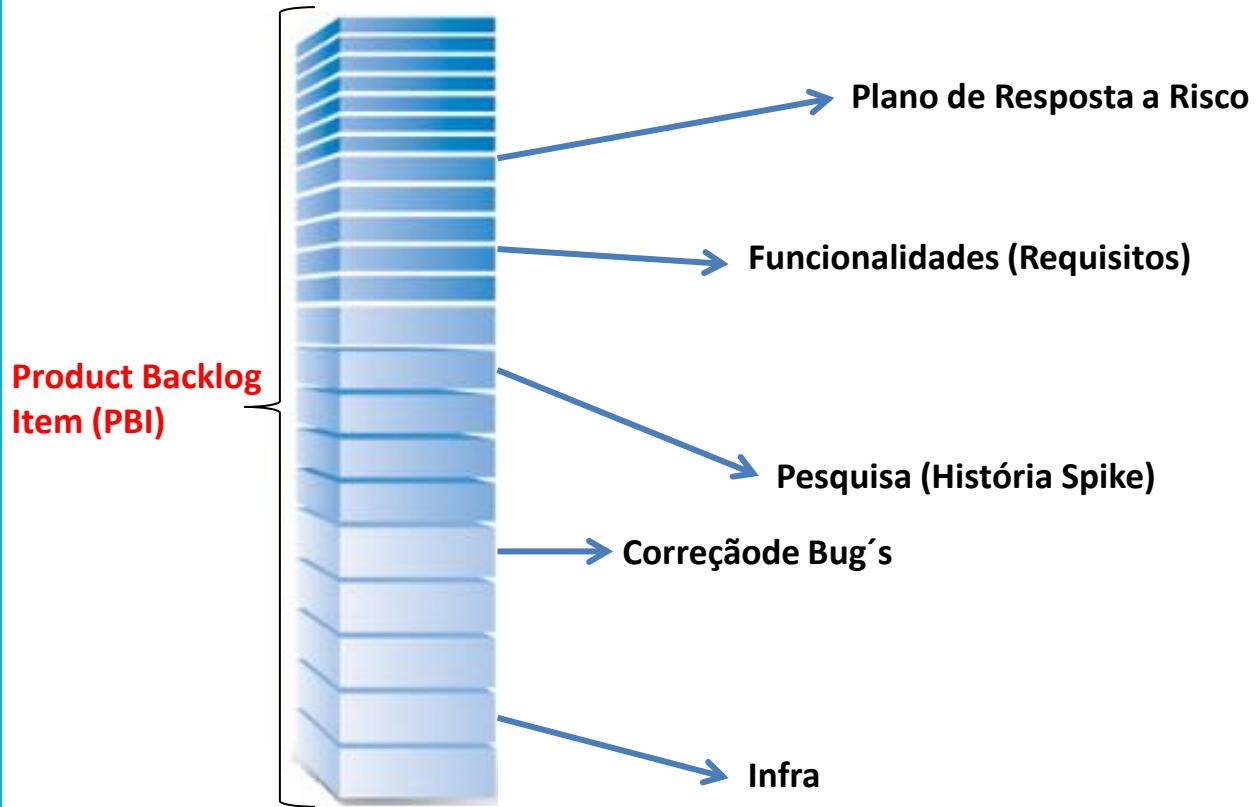
▪ TEMAS (Coleção de histórias de usuários que pertencem a um mesmo contexto)

- Não tem prioridade para o momento
- Não existe descrição detalhada dos itens

- Itens funcionais, não funcionais, ideias, bugs, melhorias...

- e tudo mais o que for relacionado ao produto e que possuir algum valor

Backlog do Produto ... O que tem?



Backlog do Produto - Estrutura



Descrição do Item	Prioridade	Valor	Estimativa
-------------------	------------	-------	------------

- **Descrição do Item:**
 - ✓ O que precisa ser feito, sem entrar em **detalhes técnicos**.
 - ✓ Linguagem de **alto nível e negócios**.
- **Prioridade:**
 - ✓ **Ordem de desenvolvimento** dos itens.
 - ✓ Quanto maior a prioridade, maior o detalhamento do item.
 - ✓ O Dono do Produto **maximiza o ROI** através da prioridade.
 - ✓ Dica: numerar as prioridades com intervalos grandes, 10,20,30,100,200,300.
- **Valor:**
 - ✓ Qual o **valor do item para o negócio** do cliente?
 - ✓ **O valor é o fator mais importante para a priorização de um item.**
- **Estimativa:**
 - ✓ Geralmente utilizamos **pontos de complexidade** na estimativa.
 - ✓ O Time de Desenvolvimento é responsável por estimar cada item.
- **Essa é uma estrutura básica de um Backlog do Produto.**
- **A estrutura pode ser customizada de acordo com a necessidade do projeto.**
- **Pode conter colunas de Data de Registro do Item, Agrupamento de itens por assunto, etc.**

Backlog do Produto - Estrutura



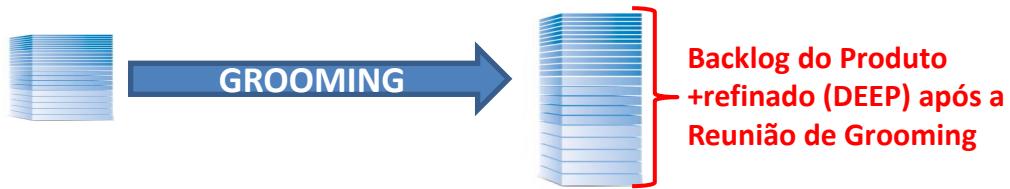
Descrição do Item	Prioridade	Valor p/ Negócio	Estimativa
Como um vendedor, quero procurar por livros filtrando por nome para verificar a disponibilidade no estoque.	500	1- Alta	5
Como quero para	400	2- Média	8
Como quero para	300	1- Alta	13

O Scrum não define nenhuma técnica de como escrever os itens no Backlog do Produto.
(Histórias de usuários, Casos de uso e Descrições textuais)

Backlog do Produto - Grooming



- Reunião com o objetivo de **refinar os itens do Backlog do Produto**.
- Participam: Time Scrum + Stakeholders (Todos os necessários para a sessão).
- Definição de **Item PREPARADO (READY)** para entrar na Sprint é definido pelo Time Scrum. (Item= descrição, estimado, protótipo, etc)
- O **Time de Desenvolvimento** deve disponibilizar **10% do tempo da Sprint** para realizar as **Reuniões de Grooming** com todo **Time Scrum** sempre que houver necessidade. O **nível de detalhamento** do item é definido pelo Time Scrum.
- **Dono do Produto** é o responsável pelo refinamento dos itens do Backlog do Produto, mas pode solicitar **ajuda ao Time de Desenvolvimento**.
- Ao final da Reunião de Grooming é gerado um Backlog do Produto **DEEP**.



Backlog do Produto - DEEP



Detalhado



As histórias na parte superior do Backlog precisam ter o detalhamento suficiente para serem desenvolvidas pelo Time de Desenvolvimento. As histórias no meio do Backlog devem possuir apenas algum nível de detalhamento. As histórias do meio para baixo podem ser os Épicos e Temas. GROOMING

Estimado



Todas as histórias do Backlog do Produto devem ser estimadas pelo Time de Desenvolvimento. O ideal é que seja usada alguma unidade de estimativa de medidas como por exemplo “Esforço” ou “Pontos de Histórias”. ESTIMAR P/ 3 PRÓXIMAS SPRINTS

Emergente



Novas histórias vão emergindo a todo o momento no Backlog do Produto a medida que o produto vai sendo desenvolvido e melhor entendido pelos stakeholders. Estas “novas necessidades”, em modelos tradicionais de gestão de projetos, seriam tratados como mudanças de escopo. DINÂMICO E EVOLUÍDO

Priorizado



Uma importante característica é a constante repriorização do Backlog do Produto. Geralmente as histórias de usuários devem ser priorizadas de acordo com o valor dela para o negócio. PRIORIZADO E REPRIORIZADO

- Quanto +Grooming, +DEEP é o Backlog do Produto.
- Quanto +DEEP, melhor é a qualidade do Backlog do Produto.

Backlog do Produto - Priorização

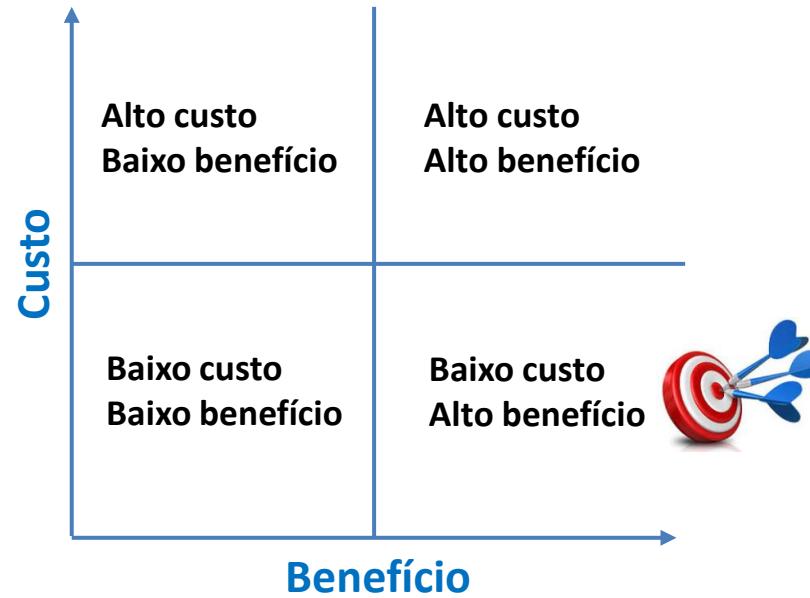


VALOR DE NEGÓCIO = **BENEFÍCIO PARA O CLIENTE**

CUSTO PARA DESENVOLVIMENTO DOS ITENS

- **BENEFÍCIO** é avaliado pelo **Dono do Produto**, que é o retorno que o item desenvolvido irá trazer para o negócio do cliente.
- **CUSTO** do desenvolvimento para cada item, que é o esforço utilizado pelo **Time de Desenvolvimento**. Quanto custará para o cliente ter este novo item?
- **RISCO** é avaliado no momento de priorização dos itens do Backlog do Produto.

Valor do Negócio

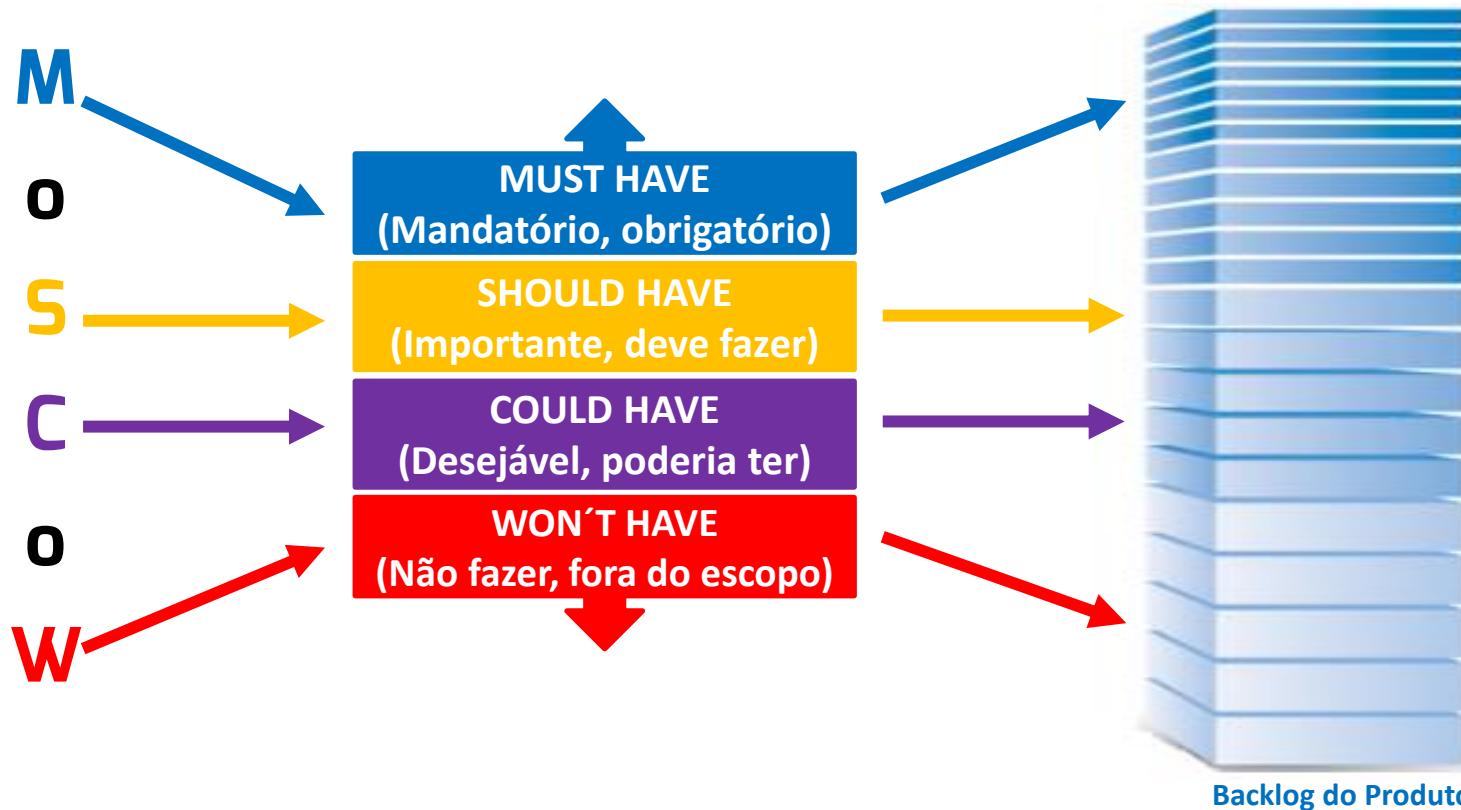


Priorização do Backlog do Produto



- Priorização dos itens está sempre relacionada ao **valor de negócio do cliente**.
- O foco é sempre o **Retorno do Investimento (ROI)** para o negócio.
- Os itens do Backlog podem ser priorizados por **valor, dependência, necessidades do negócio, riscos, etc.**
- Existem diversas **técnicas para calcular o valor de negócio** dos itens.
- Opinião especializada, MoSCoW, Análise de Pareto (20% itens que retornam 80% de valor para o produto), Kano (entrevistas com usuários), financeiros: **ROI (Retorno de Investimento)**, VPL (Valor Presente Líquido), TIR (Taxa Interna de Retorno), etc.
- **Dono do Produto** é quem escolhe qual técnica irá utilizar para a priorização dos itens.
- Devem existir **itens priorizados e estimados para pelo menos 3 (três) Sprints**.

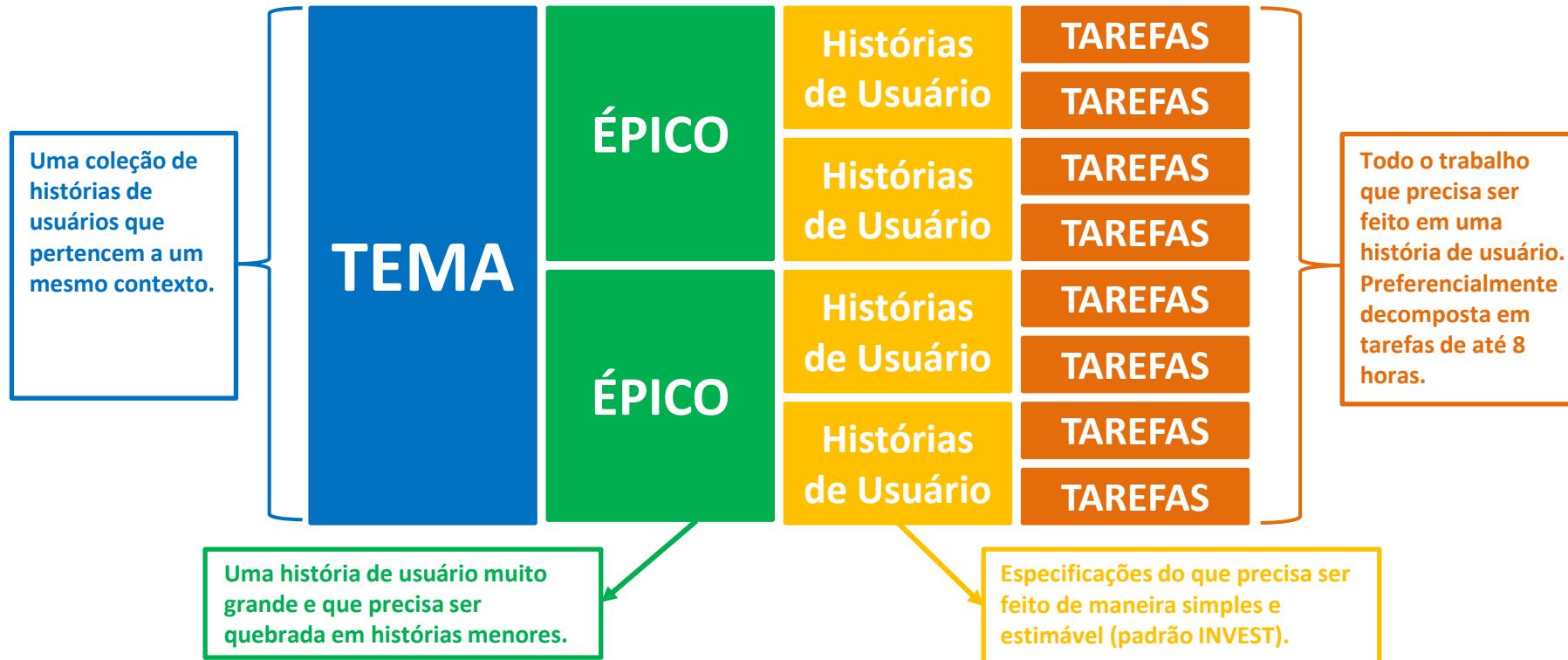
Técnica de priorização MoSCoW



Histórias de Usuários (User History)

- História de usuário é uma descrição resumida de alguma **funcionalidade do sistema** sob o **ponto de vista do usuário**.
- História de usuário deve ser escrita na **linguagem de negócio, alto nível**.
- História de usuário é **criada pelo Dono do Produto** e serve para conduzir a criação de **teste de aceitação**.
- Os **Testes de Aceitação** são criados para certificar de que a história foi implementada corretamente.

Histórias de Usuários (User History)



Histórias de Usuários (Exemplo)

Como um <ator>
eu quero/preciso/gostaria de <ação>
para que <objetivo>.

Cartão história de usuário.

Nome: Consulta de Livro.

Como um **vendedor**,

eu quero procurar por livros

filtrando por nome

para que seja possível verificar
o se existe o livro em estoque
para venda.

Ator: é o proprietário da história,
quem irá utilizar a funcionalidade
ou requisito. (perfil do usuário)

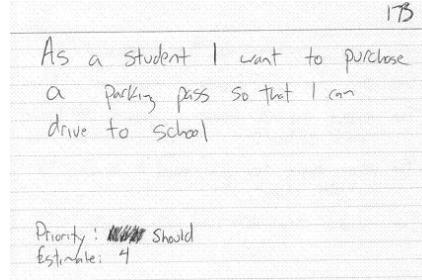
Ação: é o que o ator quer fazer
dentro do sistema, esperando
que o objetivo seja alcançado.

Objetivo: é o que o ator espera
que aconteça, após a ação ser
executada. Pode ser vista também
como uma justificativa.

Histórias de Usuários (os 3 C's)

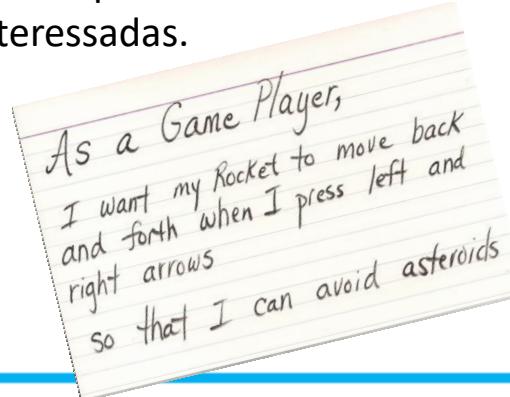
CARTÃO (CARD)

- Como um <ator> eu quero/preciso/gostaria <ação> para que <objetivo>.



CONVERSA (CONVERSATION)

- Análise JIT(Just in Time) por meio de conversas com as partes interessadas.



CONFIRMAÇÃO (CONFIRMATION)

- Complemente a história por meio de testes de aceitação no verso do cartão.

Testes de aceitação da História de usuário

- Objetivo é confirmar se o **sistema** está funcionando como as **especificações** do Cliente.
- O **teste de aceitação** é escrito no **verso** do **cartão** da história de usuário.
- As **histórias de usuários** são as **bases** para os **testes de aceitação**.
- Para cada história deve ter **um teste de aceitação** definido pelo **Dono do Produto/Cliente**.

FRENTE Cartão história de usuário.

Cancelar compra de um livro.
Como um **cliente**,
eu quero poder cancelar a
compra de um livro
para que eu não receba o livro
em casa.

TESTE DE ACEITAÇÃO

VERSO Cartão história de usuário.

- 1) Verificar que um cancelamento pode ser realizado até 1 hora após a compra.
- 2) Verificar que clientes **com cartão VIP** não pagam taxas administrativas no cancelamento da compra.
- 3) Verificar que clientes **sem cartão VIP** pagam taxa administrativa de 10% no cancelamento da compra.

Escrevendo Histórias de Usuários...



Uma boa História de Usuário deve ser...

Independent

As histórias de usuários são mais facilmente trabalhadas quando são independentes, ou seja, quando podemos implementá-las em qualquer ordem.

Negotiable

As histórias de usuários não são contratos para implementar requisitos. Definida a essência, os detalhes são negociados com o Dono do Produto.

Valuable

A premissa básica de uma história é que ela **gere valor ao produto, para o cliente**. Se a história de usuário não tiver valor, não deve ser implementada.

Estimable

O Time precisa ser capaz de estimar uma história, não precisa ser exato. Uma história deve ser estimável, ninguém consegue estimar uma história que não entende.

Small

Boas histórias são pequenas e devem ser implementadas em uma Sprint. Além disso, quanto menor é uma história, maior a chance de ter uma estimativa mais precisa.

Testable

Se o cliente não sabe como testar a história, significa que ela não está clara o suficiente ou não acrescenta valor para o cliente. **Uma boa história deve ser testável.**

Detalhando Histórias de Usuários



Histórias de Usuários (Spike)

- Spike é um **tipo especial** de história de usuário utilizada para **pesquisas, design, prototipação, etc.**
- São **Provas de Conceito (POC)** para **reduzir riscos, entender melhor os requisitos, aumentar a precisão das estimativas** das histórias de usuário, testes com novas tecnologias, etc.
- As **Spikes são estimadas** e fazem parte do **Backlog do Produto**.
- Produzem **informação útil para o projeto** e **não um incremento de software**.
- **Sprint Spike** são geralmente menores que uma Sprint normal (**1 dia/1 semana**)



Garimpando Histórias de usuário

- As forma mais utilizadas para elaborar histórias de usuário são:



Entrevistas



Questionários



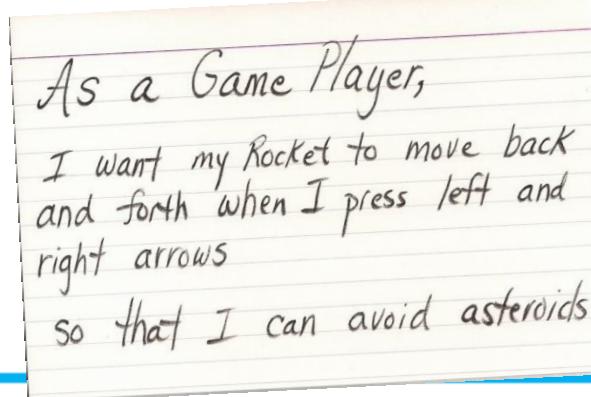
Observação



Workshops

Definition of Ready (DoR)

- É a declaração de pronto (Definition of Done) das histórias de usuários.
- São critérios de qualidade que definem se uma história é boa (está pronta)
- Deve estar alinhada com o conceito INVEST.
- O Dono do produto precisa garantir que o seu entendimento está claro e com objetivos de valor bem definidos.
- As histórias precisam estar prontas e compreendidas por todos antes da reunião de planejamento da Sprint.



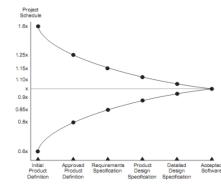
Scrum no Vale do Silício



Estimativas

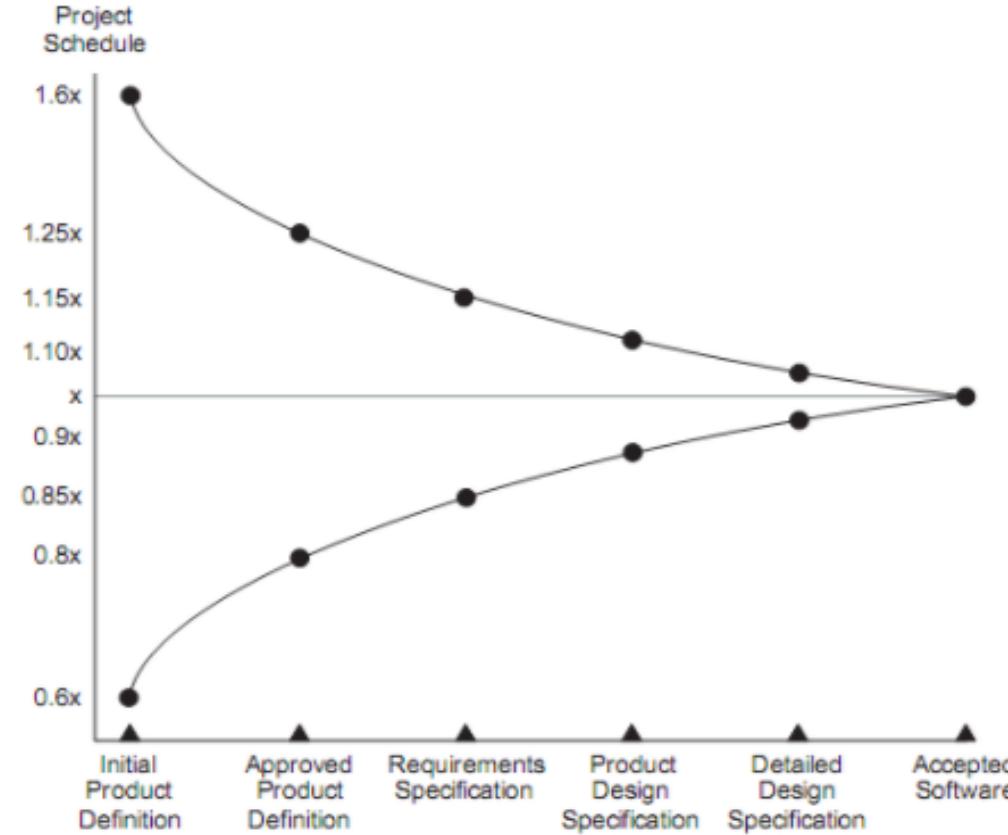
1. Cone da Incerteza
2. Estimativa por afinidade
3. Estimativa por triangulação
4. Pontos de Complexidades
5. Dias/horas ideais
6. Planning Poker

Cone de incerteza



- O Cone de Incerteza diz respeito aos aspectos de **incerteza na gestão de projetos** e como eles evoluem ao longo do processo.
- **No início do projeto as estimativas não podem ser precisamente previstas** e, então, o projeto está sujeito às incertezas.
- As **mudanças diminuem** conforme o projeto avança e a **certeza aumenta**.
- O escopo do software torna-se mais completo à medida que o projeto avança.
- **No Scrum, conforme o item é detalhado, uma nova estimativa é gerada.**

Cone da incerteza



Pontos importantes para Estimativas

1

Quais são os itens selecionados para estimar?

2

Qual a estimativa de complexidade (tamanho) para cada item?

3

Qual a Velocidade do Time de Desenvolvimento?

4

Com base na Velocidade, qual o esforço (duração) para Sprint?

5

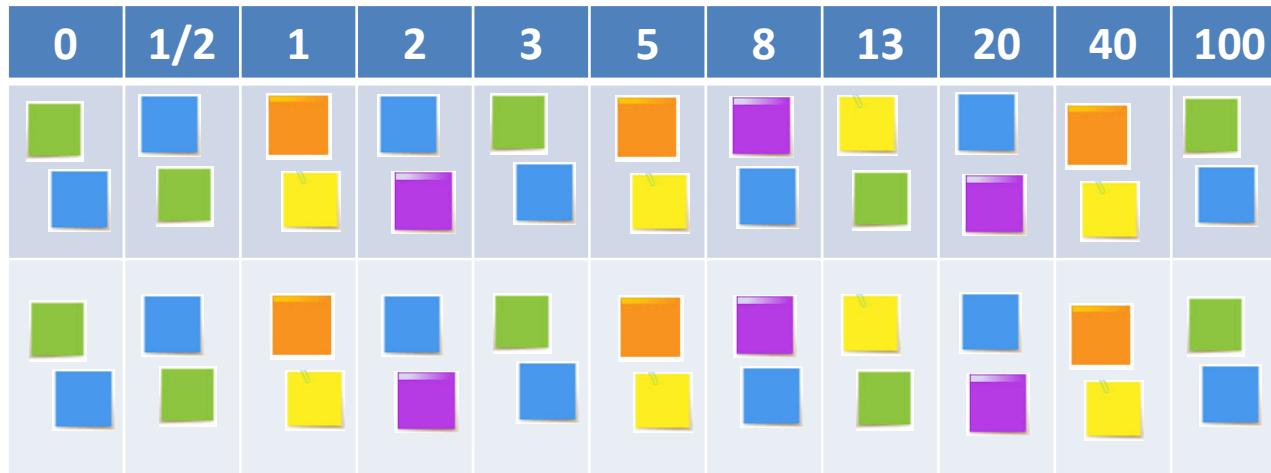
Resultado é o Planejamento das Releases! (Cronograma)

↑ Estimativa de Complexidade / Pontos de História

- No Scrum a complexidade é medida por PONTOS e não por HORAS.
- Assim conseguimos entender se um item é mais complexo que outro.
- A estimativa em HORAS pode não ser muito precisa, pois não estamos levando em conta a complexidade de outros itens, estamos olhando apenas para o item em questão e informando um número em horas.
- Pontos de História ou Pontos de Complexidade expressam o tamanho de uma História de usuário.
- Na estimativa de Pontos de Complexidade é atribuído um valor para cada item que são comparados com o valor de outros itens com maior ou menor complexidade, o que importa são os valores relativos ao outros itens estimados.
- Principal objetivo é medir a quantidade de software que está sendo produzido, para desta forma medir a produtividade entre outros indicadores de qualidade.

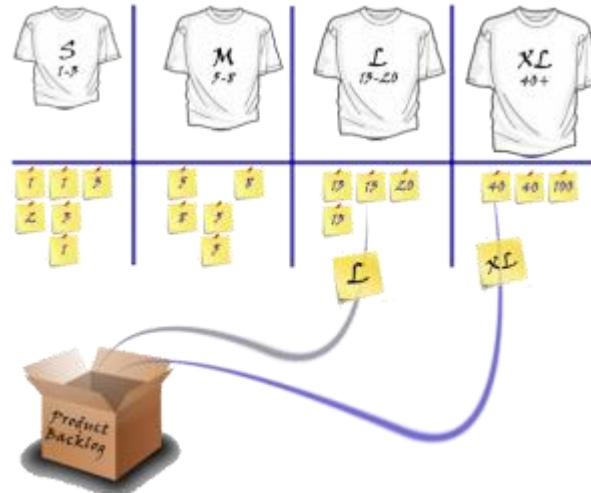
Estimativa por Afinindade (Triangulação)

- Agrupa as Histórias de usuário por nível de complexidade em um quadro na parede. Pode ser agrupado mais de uma História de uma vez se forem similares.



Estimativa T-SHIRT Sizing

- Utiliza as medidas de tamanho de uma camisa PP; P; M; G; GG; XG.
- Geralmente usada para estimar Épicos ou Histórias de usuários muito grande.
- Após esse primeiro refinamento, podem ser decompostas as histórias de usuário para cada tamanho e utilizar outras técnicas para refinar a estimativa.



Definir Metas/Objetos das Sprints

SPRINT #1	SPRINT #2	SPRINT #3
Item 1	Item 5	Item 9
Item 2	Item 6	Item 10
Item 3	Item 7	Item 11
Item 4	Item 8	Item 12...

Estimativa em Dias (ou horas) ideais

- Estimativa feita com base em dias ou horas ideias, partindo do princípio que um profissional não produz de fato 8 horas por dia em um dia de 8 horas.



Jogando Planning Poker!



- Técnica utilizada para **estimar uma História** de usuário.
- Estima a **complexidade (tamanho)** de uma história de usuário.
- Utiliza um baralho com cartas baseadas na **sequência de Fibonacci**.
- Cada carta do baralho representa um valor de complexidade.
- O Time Scrum **pode customizar o baralho** de acordo com suas necessidades.
- Normalmente o baralho é composto por 10 cartas.
- A carta “**Ponto de interrogação**” indica que o membro **não tem ideia da complexidade**.
- O Planning Poker acontece nas reuniões de **Gromming do Backlog do Produto** ou na **Reunião de Planejamento da Sprint**.
- O Time seleciona a História de usuário com complexidade 2 que servirá como base de comparação para definir a complexidade de outra História de usuário.

Planning Poker Online!



planningpoker.com

planningpoker.com

Pricing FAQ Blog About Contact Log In Register

Sprints made **simple**.
Estimates made **easy**.

Planning Poker is the secure, fun way for agile teams to guide sprint planning and build accurate consensus estimates. Play free on desktop or mobile.

Start a Game

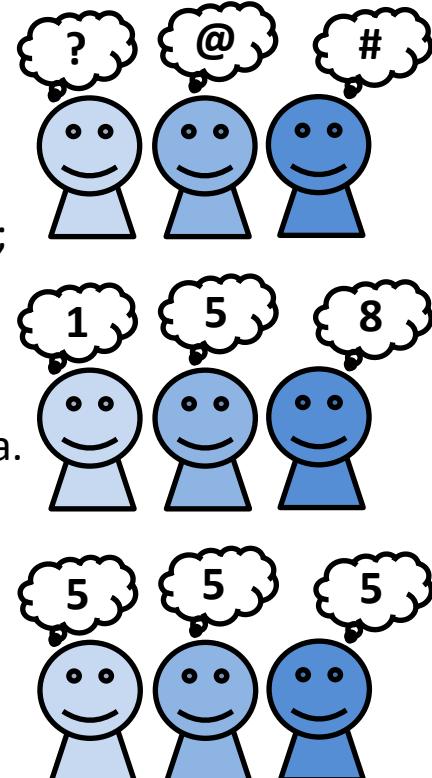
or upgrade your account ▾

★ Premium Planning Poker accounts offer advanced features designed to make your team more productive.

Explore Features

Dinâmica do Planning Poker!

1. O Time seleciona a história + simples e + complexa, atribuindo 1 e 100;
2. Dono do Produto conta a história e pergunta qual a estimativa;
3. O Time de Desenvolvimento escolhe uma complexidade;
4. O maior e o menor valor escolhido devem explicar o motivo da escolha;
5. O Time discute o resultado das estimativas;
6. Com base nas discussões o Time faz uma nova estimativa;
7. Se não houver mais divergências, começam a estimar uma nova história.



Sequência de Fibonacci								
0	1/2	1	2	3	5	8		
13	20	40	100	?	?	?	?	?

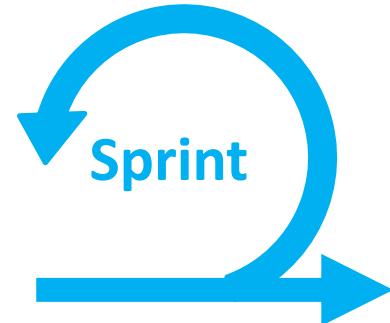


Estimando o Backlog

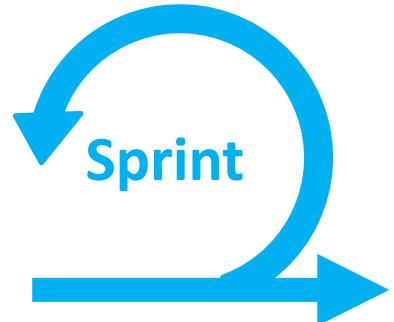


Sprint

- O Projeto Scrum inicia com a execução de uma Sprint.
- **A Sprint é o principal evento do Scrum.**
- Principal objetivo da Sprint é entregar um **Incremento de Produto**.
- Sprint significa arrancada, corrida de velocidade.
- Sprint é um ciclo de Desenvolvimento, **iteração**.
- **Timebox de 1 à 4 semanas**, nem menos nem mais.
- As tarefas criadas para entregar os itens da Backlog da Sprint podem ser alteradas.
- Não são permitidas mudanças que possam impactar o objetivo da Sprint.
- Na Sprint é executado todo o trabalho que foi adicionado na Backlog da Sprint.
- Se a Sprint terminar antes do previsto, podemos incluir itens do Backlog do Produto na Backlog da Sprint.
- É importante que o Time tenha a qualquer momento a **Visão da Sprint**, ou seja, o que tem pra fazer, o que está sendo feito e o que já foi feito (**Kanban**)



Sprint e seus Eventos

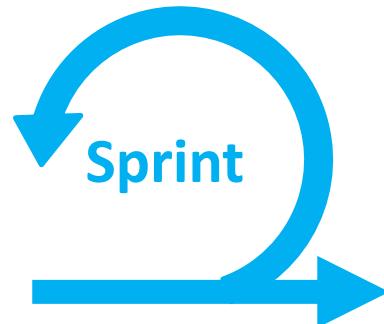


- Dentro da Sprint acontecem todos os outros eventos.
- A Sprint tem início com a *Reunião de Planejamento da Sprint* e finaliza com a *Reunião de Retrospectiva da Sprint*.

SPRINT

↓ Reunião de Planejamento da Sprint
Reunião Diária da Sprint
Reunião de Revisão da Sprint
Reunião de Retrospectiva da Sprint

Sprint e as Mudanças



▪ O QUE *NÃO PODE* MUDAR NA SPRINT?

- ✓ O objetivo da Sprint.
- ✓ Os itens do Backlog da Sprint.
- ✓ A qualidade planejada para o Produto.
- ✓ Os membros do Time de Desenvolvimento.
- ✓ Não são permitidas mudanças que possam impactar o Objetivo da Sprint.

▪ O QUE *PODE* MUDAR NA SPRINT?

- ✓ Tarefas criadas para entregar os itens da Backlog da Sprint podem ser alteradas.
- ✓ Se o Objetivo da Sprint não fizer mais sentido, a mesma pode ser cancelada.
- ✓ Somente o Dono do Produto pode cancelar a Sprint.
- ✓ Caso a Sprint seja cancelada, faça uma nova Reunião de Planejamento da Sprint.

Backlog da Sprint



- **Backlog da Sprint** são os itens do Backlog do Produto + as Tarefas definidas e estimadas pelo Time de Desenvolvimento para gerar um incremento de software.

Backlog do Produto

Item #1

Item #2

Item #3

Item N

Backlog da Sprint

Item #1

Item #2

Item N

Tarefas estimadas → Sprint

Item #1, Tarefa 1, Tarefa 2, Tarefa N...

Item #2, Tarefa 1, Tarefa 2, Tarefa N...

Item N, Tarefa 1, Tarefa 2, Tarefa N...

Backlog da Sprint



- O Time de Desenvolvimento é responsável pela Backlog da Sprint, podendo incluir ou excluir tarefas ao longo da Sprint de acordo com suas necessidades.
- Os membros do Time selecionam as tarefas que irão realizar no Backlog da Sprint.
- Geralmente o Time de Desenvolvimento utiliza **Quadros Kanban** para acompanhar as todas as **atividades da Sprint**, além do Gráfico Burndown.

Exemplo Quadro Kanban

BACKLOG PRODUTO Escopo do Projeto	TO DO Backlog da Sprint	DOING Desenvolvimento do Incremento do Produto	TEST Time de Desenvolvimento	CHECK Homologação Aprovação Dono do Pruduto	DONE Produto "Pronto"	RELEASES Entregas realizadas Produção	PROBLEMAS Melhorias PDCA
Sprint Zero	Reunião de Planejamento da Sprint	Execução da Srpint		Reunião de Revisão da Sprint		Reunião de Retrospectiva da Sprint	

Exemplo de Quadro Kanban

A FAZER	FAZENDO	FEITO	CHECADO	NÃO PLANEJADO
<ul style="list-style-type: none">Novo LMS MensagensNovo LMS ForumTestar o Chat e verificar os erros apontados2247 - IPGN2672 - NC - SC2670 - IPGN p/ 13-03	<ul style="list-style-type: none">Tarefa de InglesScorm 2004 Junior17/03 SBQS2676 - NC - Uni Urgente / Luiz2557 - IPGN Helio2644 - IPGN Helio2155 - IPGN Luiz2075 - NC - SC Luiz2677 - NC - SC Alta2035 - NC - RO Helio2627 - IPGN Junior	<ul style="list-style-type: none">2679 - IPGN Alta2678 - IPGN Alta bem alta1451 - IPGN Urgente	<ul style="list-style-type: none">2660 - IPGN2654 - NC - SC2659 - IPGN2647 - NC - SC2656 - IPGN2646 - NC - SC2655 - IPGN2129 - NC - SC2591 - IPGN2584 - NC - Uni2581 - IPGN2502 - NC - Uni2648 - JF - SC	<ul style="list-style-type: none">2665 - IPGN Não efetuado2652 - NC / SE Luiz

PROBLEMAS

Exemplo Backlog da Sprint



Itens do Backlog da Sprint	Valor	Pontos	Prioridade	Tarefas	Estimativa (horas)	Horas Restantes	Responsável Executor

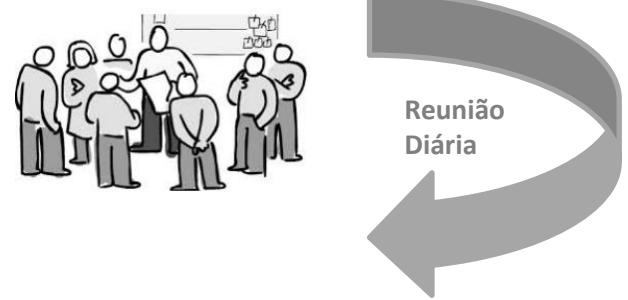
Reunião Diária

- Reunião de **sincronização das atividades** na Sprint.
- Não é uma Reunião de Status Report.
- Tem duração de **15 minutos** e a equipe realiza a reunião em pé.
- Deve acontecer de preferência sempre no **mesmo local**.
- O **Scrum Master** é o responsável por fazer a reunião acontecer.
- O Time de Desenvolvimento não se reporta para o Scrum Master.
- O status de todas as atividades devem estar atualizadas antes da reunião (**Quadro Kanban e Gráfico Burndown da Sprint**).
- **Quem participa?** Somente o Time de Desenvolvimento.
- Os Stakeholders, Dono do Produto e Scrum Master não devem participar dessa reunião.

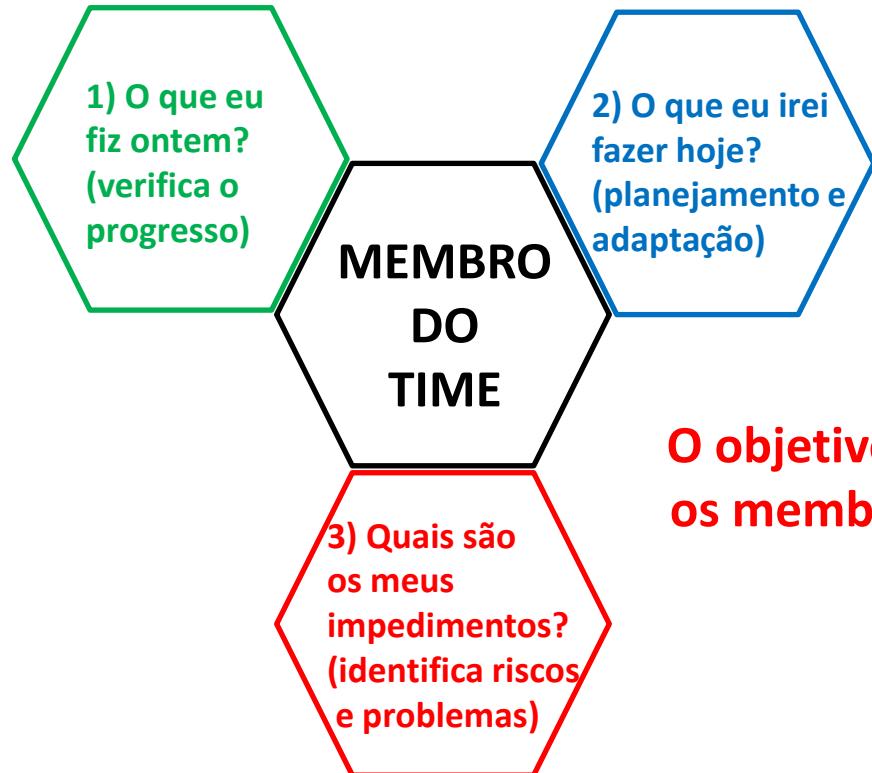
Team Room



Reunião Diária (Perguntas)



Reunião
Diária



O objetivo é sincronizar as atividades entre os membros do Time de Desenvolvimento.

Gráfico Burndown da SPRINT

- Mostra o **trabalho restante** de uma Sprint em comparação com o planejado.
- **NÃO** mostra o **trabalho concluído** em uma Sprint.
- **Atualizado diariamente**, antes da Reunião Diária, pelo Time de Desenvolvimento.

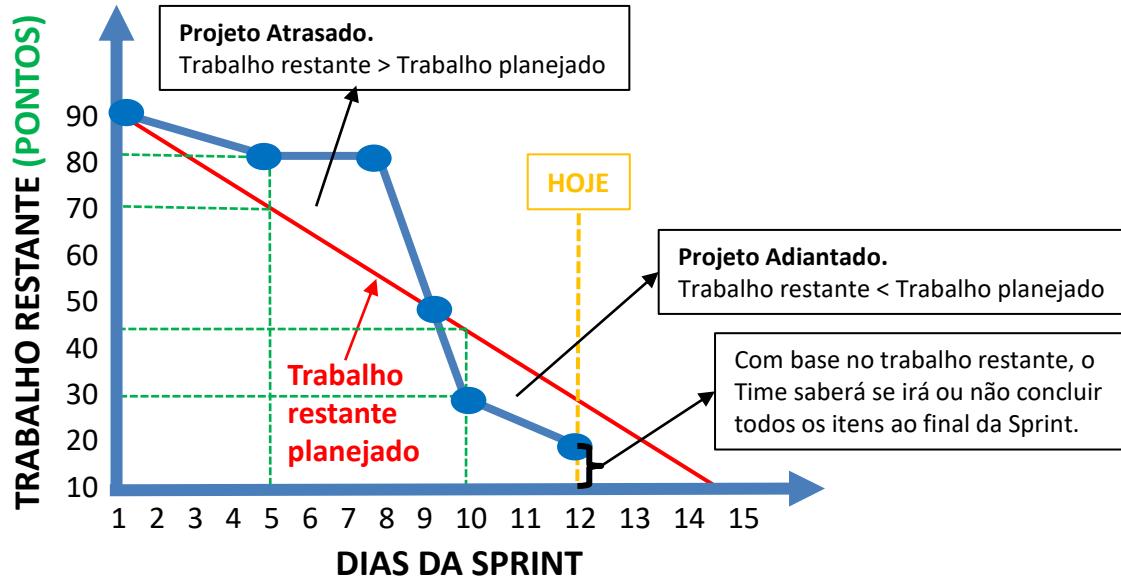


Gráfico Burndown da RELEASE

- Tem o mesmo objetivo do Gráfico Burndown da Sprint.
- Mostra o **trabalho restante** do **Backlog do Produto** ao longo das Sprints.

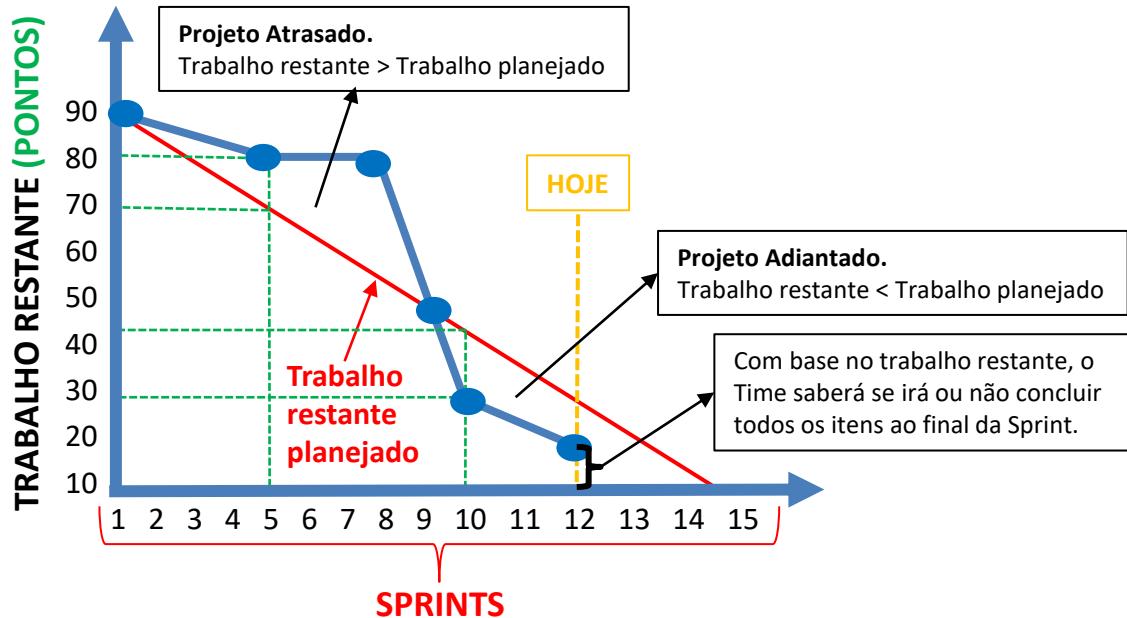


Gráfico BurnUP

- Mostra a quantidade de **PONTOS** finalizados, se houve mudança no **ESCOPO** e se o Time vai atingir a **META** do projeto.
- Visão de todo o **PROJETO**.

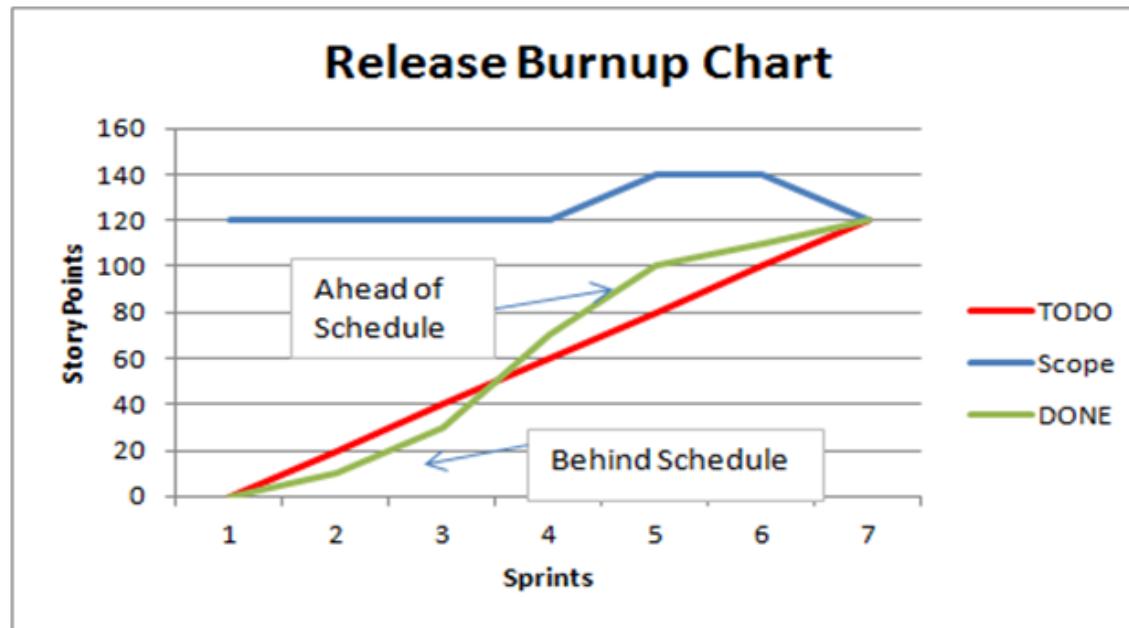
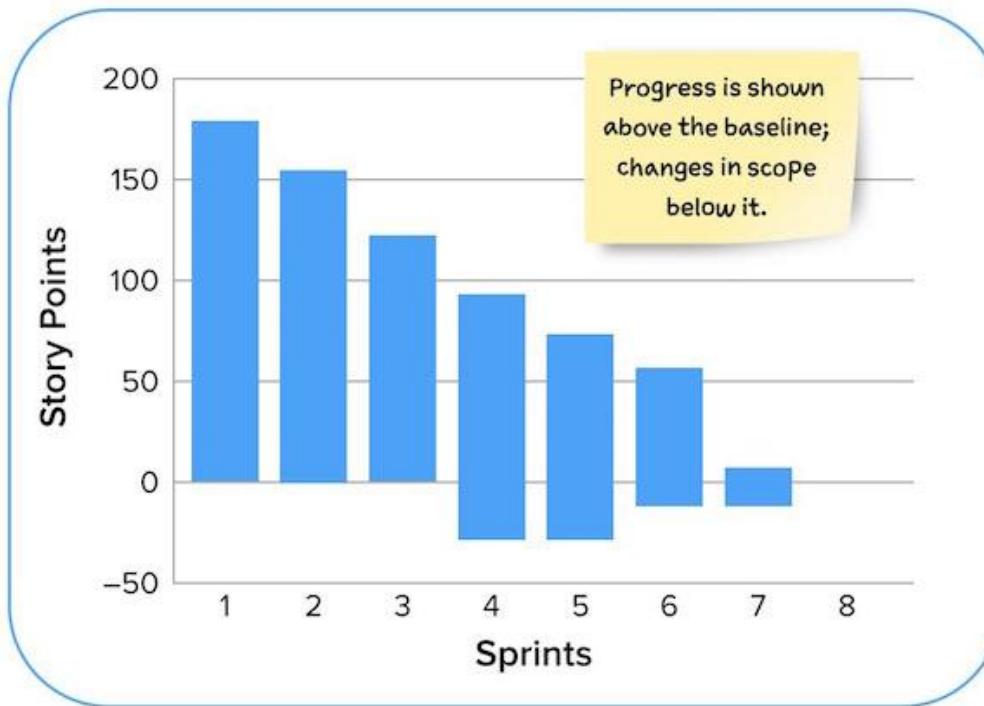


Gráfico de Barras Burndown





14 / 15



109% ▾



Este arquivo está em conformidade com o padrão PDF/A e foi aberto no modo somente leitura para impedir modificações.

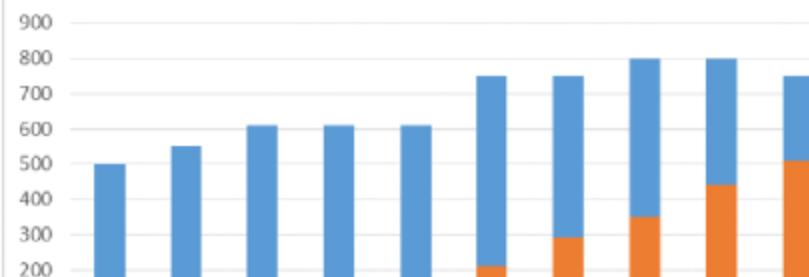


Módulo 6: Gerenciamento de Produtos e Releases

Diagrama de fluxo cumulativo

- O Diagrama de Fluxo Cumulativo é uma excelente forma de demonstrar as mudanças no Backlog do Produto com o progresso do projeto.

Diagrama de Fluxo Cumulativo



Kanban | Scrumban | Quadro do Scrum

- Gerencia tarefas de modo visual (Kan=visual | ban=quadro).
- Mostra em **tempo real** a **Visão da Sprint** para todos os interessados do projeto.
- Olhando para o Kanban podemos responder basicamente 3 perguntas.

O QUE AINDA NÃO FOI INICIADO?

O QUE ESTÁ EM ANDAMENTO?

O QUE JÁ FOI CONCLUÍDO?

Os 5 (cinco) princípios do Kanban

Kanban

VISIBILIDADE → Visualizar o fluxo do trabalho em andamento é importante para otimizar, organizar e rastrear o trabalho.

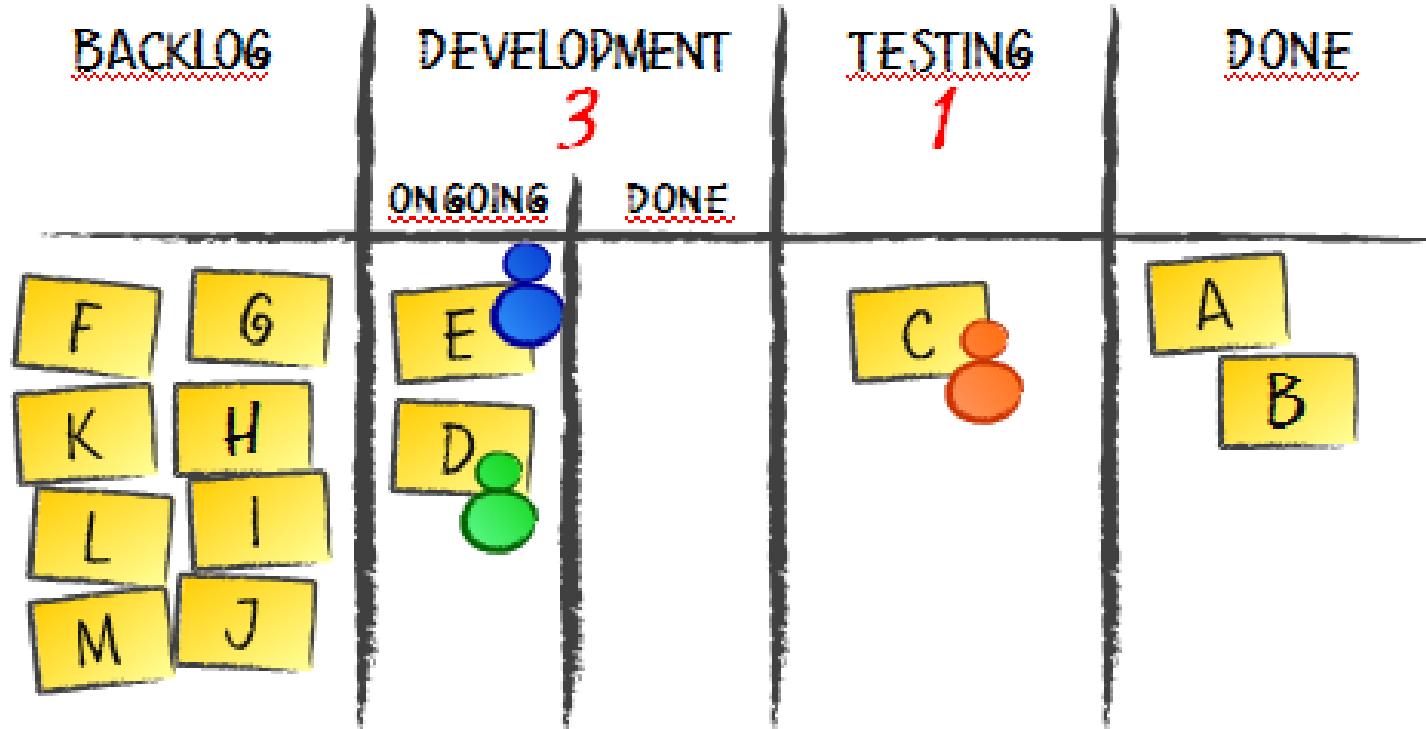
LIMITAR O TRABALHO EM PROGRESSO (WIP – WORKING IN PROGRESS) → As filas de itens de trabalho são limitadas. Itens em progresso precisam ser terminados antes que novos itens entrem para execução.

GERENCIAR O FLUXO → Quando gerenciamos o fluxo do trabalho, podemos identificar problemas rapidamente e tomar ações corretivas (mudanças).

TORNAR A POLÍTICA DOS PROCESSOS EXPLICITA → Todos devem saber como as políticas e processos funcionam, assim podem criar melhorias.

COLABORAÇÃO → Ajuda no aprimoramento dos processos, melhoria contínua.

LIMITAR O TRABALHO EM PROGRESSO (WIP)



Kanban | Scrumban | Quadro do Scrum



Screenshot of a Trello board titled "Treinamento Scrum" showing a Scrum backlog structure:

- BACKLOG DO PRODUTO**: Contains items: ITEM 6, ITEM 7, ITEM 8, ITEM 9, ITEM 10, and a button "Adicionar um cartão...".
- BACKLOG DA SPRINT**: Contains items: ITEM 3, ITEM 4, ITEM 5, and a button "Adicionar um cartão...".
- SPRINT (Execução)**: Contains items: ITEM 1 = ATIVIDADE 1 and ITEM 2 = ATIVIDADE 2, along with buttons "Adicionar um cartão..." and "Adicionar um cartão...".
- CONCLUÍDO (Produto)**: Contains item: PRODUTO SPRINT 1, and a button "Adicionar um cartão...".

A large yellow arrow points from left to right across the board, labeled "MOVIMENTO DOS ITENS/TAREFAS".

- Tenho 10 itens na Backlog do Produto.
- Seleccionei 5 itens para Backlog da Sprint.
- Estou executando 2 itens na Sprint referentes a Backlog da Sprint.
- Tenho que executar ainda 3 itens da Backlog da Sprint para terminar a Sprint #1.
- Resultado da Sprint #1 é o “Produto Sprint 1”.

Reunião de Revisão da Sprint

- Objetivo é **apresentar o Incremento do Produto**, resultado da Sprint para o **Dono do Produto**.
- O maior foco é o **Produto** e não o Processo.
- Timebox de 2/4 horas para Sprints de 2/4 semanas.
- Time de Desenvolvimento apresenta o **software funcionando**.
- Dono do Produto fornece feedback e **aceita ou não o produto “Pronto”**.
- **Dono do Produto deve ver o produto ao longo da Sprint**.
- Itens que não estão 100% prontos voltam para o Backlog do Produto.
- **Atualização do Backlog do Produto** pelo Dono do Produto.
- Monitoramento do **progresso do Projeto**.
- Gráfico Burndown **da Release**.
- **Quem participa?** Todo do Time Scrum + Stakeholders Convidados.



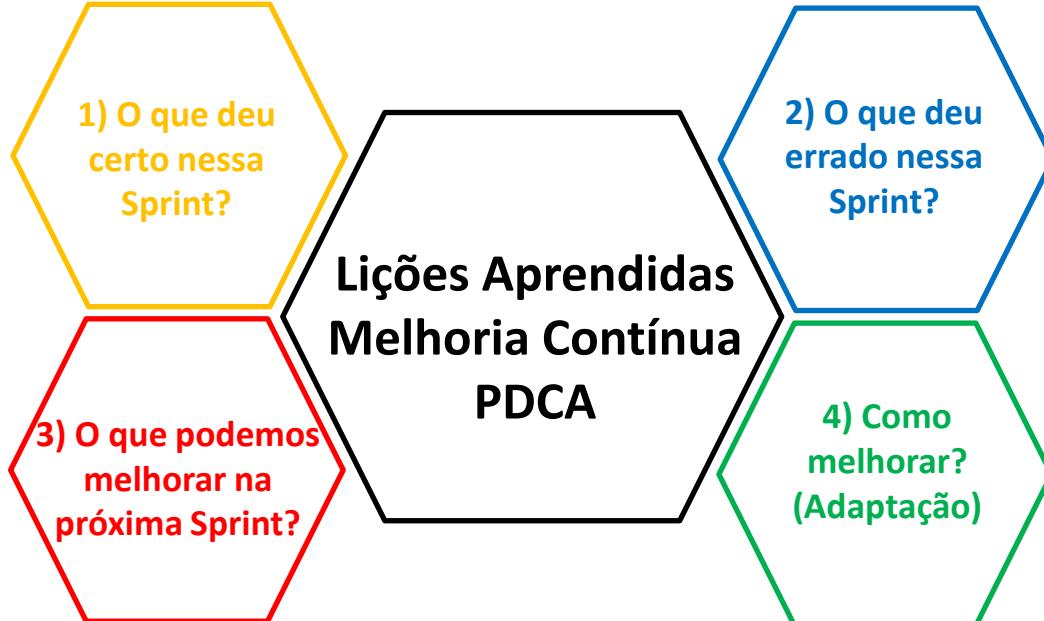
Reunião de Retrospectiva da Sprint



- Reunião de **Lições Aprendidas** e **Melhoria contínua**, ciclo **PDCA**.
- Nessa reunião são feitas Inspeções e Adaptações no **Processo**.
- O maior foco é o **Processo** e não o **Produto**.
- Timebox de 1,5/3 horas para Sprints de 2/4 semanas.
- Scrum Master deve encorajar o Time a expor as coisas boas e ruins que aconteceram durante a Sprint.
- Nessa Reunião é que o Time de Desenvolvimento deve atualizar a “Definição de Pronto” se necessário, para melhorar a qualidade do produto.
- Ao final da Reunião deve ser criado e implantado de um **Plano de Melhorias** para a próxima Sprint, pois esse é um dos principais objetivos dessa Reunião.
- Quem participa? Todo o Time Scrum.

Reunião de Retrospectiva da Sprint

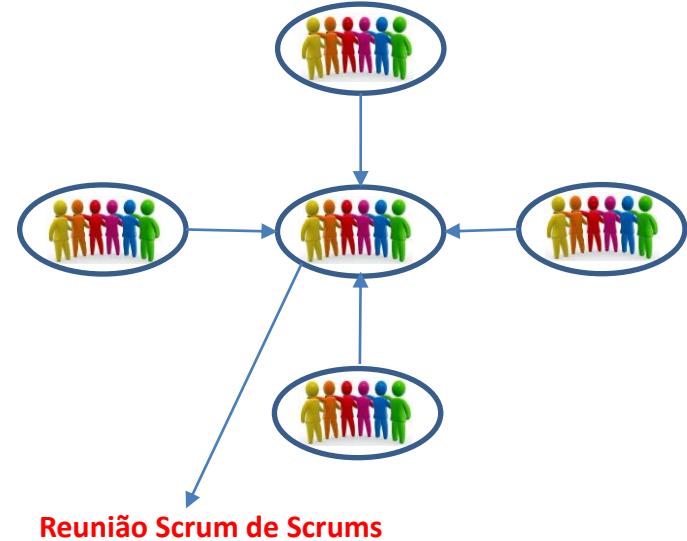
Retrospectiva
da Sprint



Perguntas que devem ser feitas na Reunião de Retrospectiva.

Reunião Scrum de Scrums

- A Reunião de Scrum de Scrums deve ser realizada em **grandes Projetos** quando existem **mais de um Time de Desenvolvimento** trabalhando em um **mesmo Backlog do Produto**.
- É recomendado que as **Sprints tenham o mesmo tamanho** para facilitar a sincronização do trabalho entre os Times de Desenvolvimento.
- Um **membro** de cada Time é **eleito** para participar da Reunião de Scrum de Scrums.



Reunião Scrum de Scrums (Perguntas)



Resumindo os Eventos do Scrum...



Sprint 0 (Zero)	Reunião Planejamento da Sprint	Sprint e Reuniões Diárias	Reunião Revisão da Sprint	Reunião Retrospectiva da Sprint
<ul style="list-style-type: none">Definir...▪ Time Scrum▪ Infraestrutura▪ Escopo	<ul style="list-style-type: none">▪ O que fazer? Seleção itens do Backlog do Produto▪ Como fazer? Definir Tarefas, Histórias de usuários	<ul style="list-style-type: none">▪ Execução dos itens do Backlog da Sprint▪ Desenvolvimento do produto	<ul style="list-style-type: none">▪ Foco no Produto▪ Demonstrar Software▪ Feedbacks	<ul style="list-style-type: none">▪ Foco no Processo▪ O que deu certo?▪ O que deu errado?▪ O que melhorar?▪ Como melhorar?
<ul style="list-style-type: none">❖ BACKLOG DO PRODUTO	<ul style="list-style-type: none">❖ BACKLOG DA SPRINT❖ TAREFAS	<ul style="list-style-type: none">❖ INCREMENTO DO PRODUTO	<ul style="list-style-type: none">❖ INCREMENTO DO PRODUTO “PRONTO”	<ul style="list-style-type: none">❖ PLANO DE MELHORIAS PARA PRÓXIMA SPRINT



Case Spotify



VIDEO

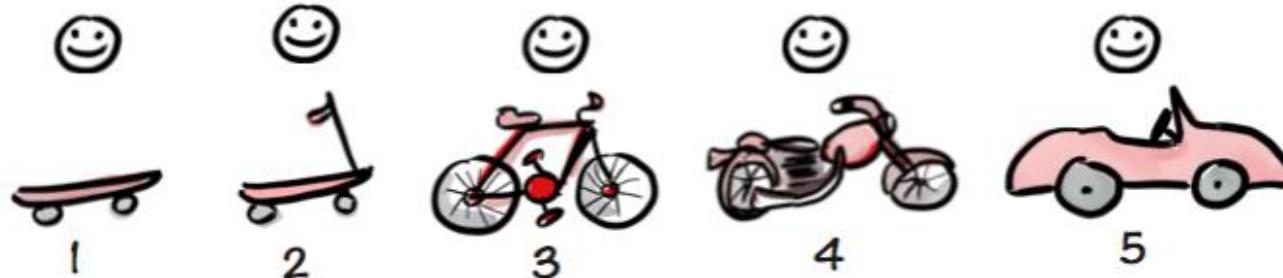
Minimum Viable Product (MVP)

- Em empreendedorismo, principalmente no contexto de startups, um produto viável mínimo (MVP, de Minimum Viable Product) é a versão mais simples de um produto que pode ser lançada com uma quantidade mínima de esforço e desenvolvimento.
(fonte: wikipedia)
- Um MVP ajuda os empreendedores a iniciarem o processo de aprender da forma mais rápida possível, pois poupa tempo e esforços.
- O objetivo é provar a visão inicial do produto.
- Aderente a cultura ágil : release early, release often.



Minimal Marketable Product (MMP)

- O MMP descreve o produto com o menor conjunto de recursos possíveis que atende as necessidades dos usuários iniciais e, portanto, pode ser comercializado e / ou vendido.
- O MMP é uma ferramenta para reduzir o tempo de colocação no mercado (Time-to-Marketing).
- Pode ser lançado mais rapidamente do que um produto final rico em recursos.



MVP X MMP

MMP



↑
MVP



DICE EA



← **FULL PRODUCT**



Carta da Força Aérea Americana



Total Cost of Ownership (TCO)

- TCO (*Total Cost of Ownership*) ou **custo total da posse**, é uma estimativa financeira projetada para consumidores e gerentes de empresas a avaliar os custos diretos e indiretos relacionados à compra de todo o investimento importante, tal como software e hardware, além do gasto inerente de tais produtos para mantê-los em funcionamento, ou seja, os gastos para que se continue proprietário daquilo que foi adquirido.



TCO no desenvolvimento de Software

O TCO deve ser considerado pelo PO para avaliar a viabilidade do produto



■ Desenvolvimento

Custos para desenvolver o software: Folha, licenças, infra, etc...



■ Sustentação

Melhoria contínua, correção de bugs, evolução do produto, etc..



■ Operação

Custos com marketing, vendas, custo fixo, etc..

TCO ou ROI ?

$$ROI = \left(\frac{\text{RECEITA} - \text{CUSTO}}{\text{CUSTO}} \right) \times 100$$



- Quanto menor for o TCO, melhor será o ROI.
- Dependendo do cenário do projeto, algumas métricas farão mais sentidos que outras.
- Não esquecer que o ROI e TCO são apenas uma visão para a tomada de decisão do Dono do Produto.
- Deixando de construir funcionalidades desnecessárias, você aumenta o ROI e diminui o TCO visto que você irá gastar menos para manter o seu produto.

Débito técnico...

- Reflete o custo implícito de retrabalho adicional causado pela escolha de uma solução fácil agora, em vez de usar uma abordagem melhor que levaria mais tempo.
- Pode ser comparado à dívida monetária. Se a dívida técnica não for reembolsada, pode acumular "Juros", tornando mais difícil implementar as mudanças mais tarde.
- Evite prejuízos (aumento do TCO)... Fique em dia com o credor da qualidade.



O projeto é viável? e aí PO ?

TCO



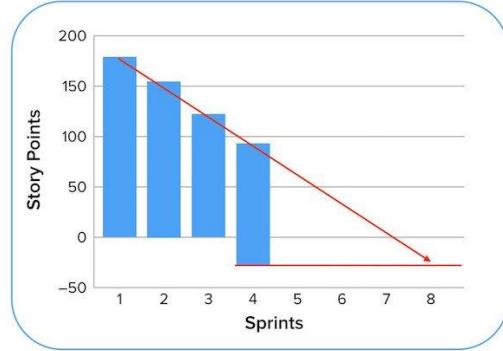
VPL

Cash Flow



ROI

Breakeven Analysis



VPL – Cash Flow – Breakeven

VPL (ou “NPV”) Basicamente, é o cálculo de quanto os futuros pagamentos somados a um custo inicial estariam valendo atualmente .



Breakeven(“Ponto de Equilíbrio”) é o valor em que as receitas se igualam aos custos de despesas da empresa.

Fluxo de Caixa é um Instrumento de gestão financeira que projeta para períodos futuros todas as entradas e as saídas de recursos financeiros da empresa, indicando como será o saldo de caixa para o período projetado



SCRUM MÃO NA MASSA



<http://www.infinitemway.com.br>



Ob
do!

