**ARTIGO TECH #1** – Gestão Ágil de Projetos

**Metodologia usada para fabricar o software**

**AUTOR:** Junior Martins

Este artigo compila conceitos, metodologias, frameworks e técnicas num roteiro para fabricar software. Escrevo com o intuito de utilizá-lo para treinar, pesquisar, estudar, aprender, melhorar e compartilhar informações sobre como construirei meu primeiro software de portfólio profissional. E, no sentido de melhoria contínua, mesclará saberes advindos do Lean, Ágile e Waterfall, entre outros.

Este artigo comporá uma sequência de textos escritos para integrar meu “Livro de Bordo”. Um manuscrito pessoal sobre como construir aplicações. E, desta forma, documentar meus passos nessa jornada de crescimento profissional e, com isso, permitir revisões, retrospectivas, registro de aprendizado e incremento de melhorias. E os artigos estarão versionados no GitHub para iteração.

Começo com a exposição dos passos que serão seguidos para a construção da aplicação e, subsequentemente, elucido cada pequena pernada. Os passos são:

* Passo 1 (O que será construído?):
  + Criar a Visão do Projeto (ou Termo de Abertura de Projeto);
* Passo 2:
  + Discovery de Épicos (técnicas de Brainstorming e ou Brainwriting);
* Passo 3:
  + Discovery de Histórias de Usuário e Tarefas (rascunhar);
* Passo 4:
  + Filtrar Épicos, Histórias e Tarefas desnecessárias (o essencialista);
* Passo 5:
  + Product Backlog – montar e priorizar;
* Passo 6:
  + Planning;
* Passo 7:
  + Cronograma de Release;
* Passo 8:
  + Scrum Board – definir colunas e restrições;
* Passo 9:
  + Hierarquia de Maslow – definir políticas;
* Passo 10:
  + Sprint Planning – planejar e definer timebox da primeira Sprint;
* Passo 11 – Sprint – iterada até a conclusão do projeto:
  + Cerimônias:
    - Daily Scrum;
    - Sprint Review;
    - Retrospectiva da Sprint;
  + Artefatos:
    - Sprint Backlog;
    - Definição de Aceite e de Pronto;
    - Incremento;
* Passo 12:
  + Review – final do projeto;
* Passo 13:
  + Retrospectiva – final do projeto;

Passo 1 – A Visão do Projeto servirá para definir o objetivo do produto. É uma declaração capaz de explicar quem é o cliente, como o produto beneficiará esse cliente, quais funcionalidades serão essenciais e qual o diferencial competitivo frente ao mercado. E existem várias técnicas para sua elaboração e, dentre as quais, serão usadas três: Mapa da Empatia e Business Model Canvas. Também é possível e aconselhável utilizar a técnica de criar uma Persona.

Passo 2 – O Discovery de Épicos deve ser realizado com o time (Product Owner, Scrum Master e Desenvolvedores), mas, neste caso, de construção individual, será feito individualmente. Há técnicas de Brainstorming e de Brainwriting para uso coletivo e individual. A técnica de Brainstorming Clássico, a original, foi criada por Alex Faickney Osborn, em 1953, tendo como base os princípios de ausência de crítica e de ausência de julgamento precoce. Dela se originaram as demais técnicas.

Entre as técnicas de Brainstorming, como, Reverse Brainstorming, Brainstorming Individual, Tempestade de Ideias com Visualização, Tempestade de Ideias com o Corpo e Tempestade de Ideias com Condições, foi selecionada a técnica do Brainstorming Individual, a qual trata de esforço individual em busca de solução.

Passo 3 -