

FIAP GRADUAÇÃO

ENGENHARIA DE SW

AGILE METHODOLOGY WITH SQUAD FRAMEWORK

SCRUM – Release Plan, Execução e Controle

PROF. CAIO FIGUEIREDO

Conteúdo

-  **Release Plan**
-  **SCRUM - Artefatos**
-  **Planejamento de Releases**
-  **User Experience - UX**
-  **Diretrizes da UX**
-  **User Experience - CANVAS**

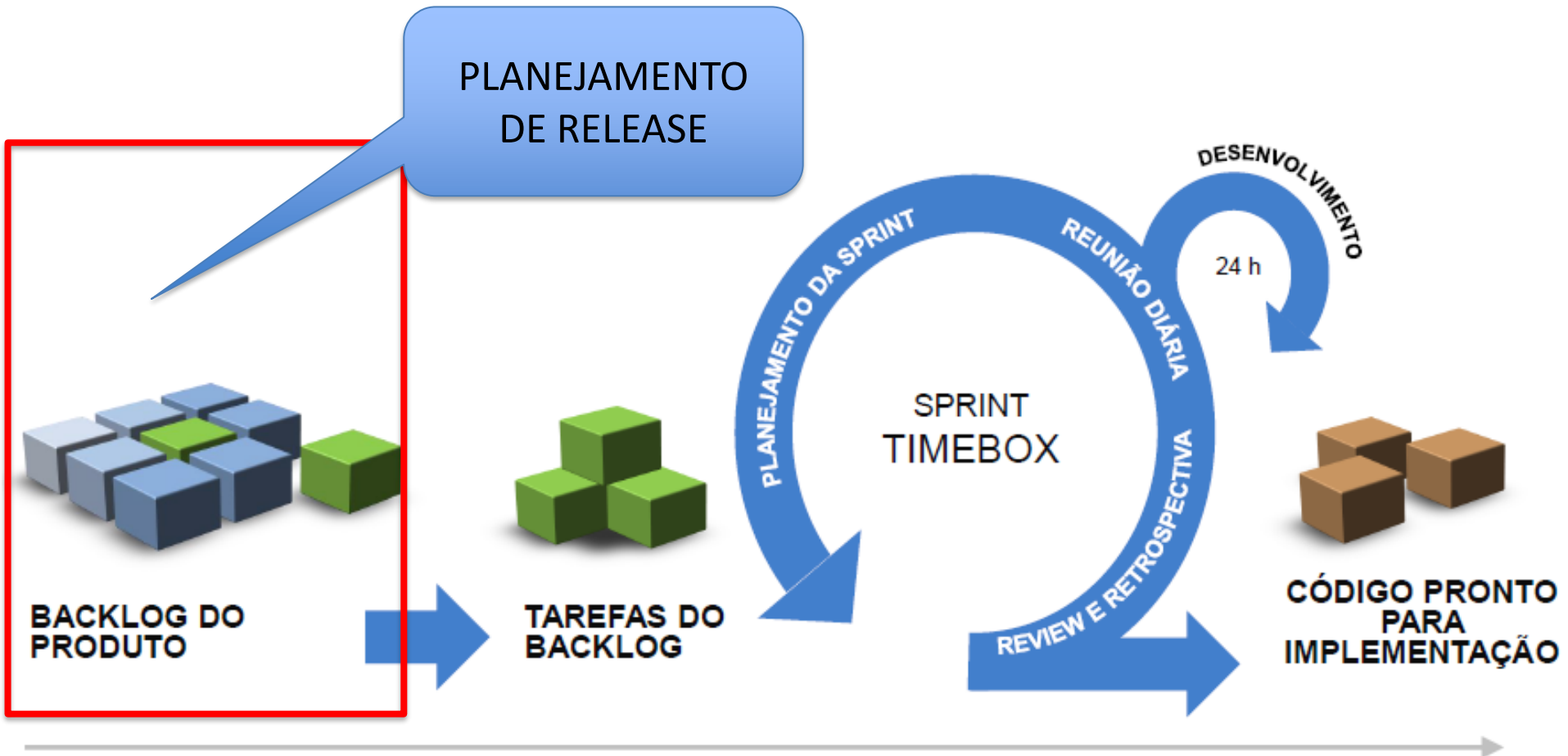
RELEASE PLAN



SCRUM

FIAP

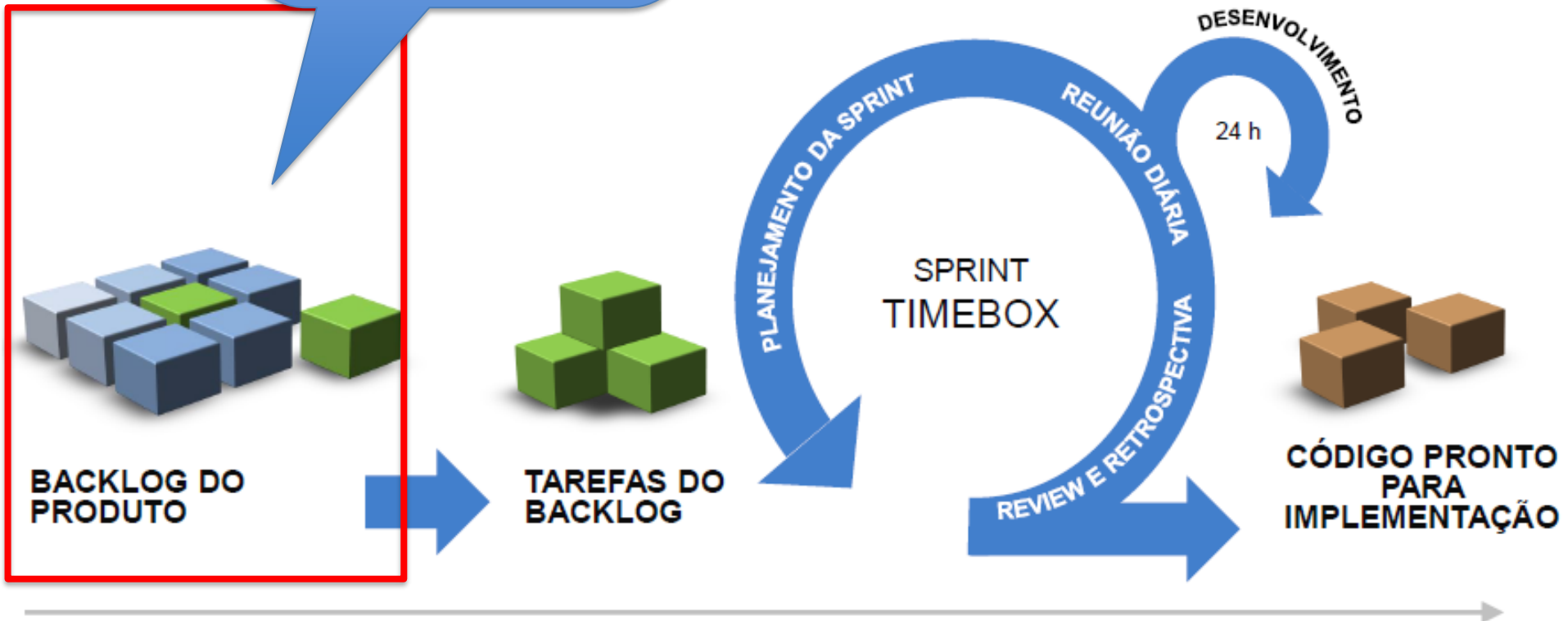
Primeira Time Box do SCRUM:



SCRUM

Primeira Tarefa:

Com o backlog do produto já elaborado precisamos distribuir os itens a fazer, criando um plano de entregas (Release Plan)!



SCRUM - Artefatos

Materiais necessários para o Release Plan

PRODUCT BACKLOG

Order	ID	Item	Type	Status	
1	121	As an Administrator, I want to link accounts to profiles, so that customers can access new accounts.	Requirement	Not Started	
2	113	Update requirements traceability matrix	Overhead	Not Started	
3	403	As a Customer, I want to transfer money between my active accounts, so that I can adjust each account's balance.	Improvement	Not Started	
4	97	Refactor Login Class	Maintenance	Not Started	8
5	68	As a Site Visitor, I want to find locations, so that I can use bank services.	Requirement	Not Started	8

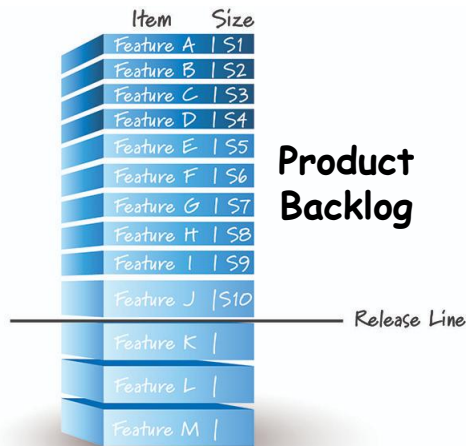
Para fechar o Release Plan temos que completar as informações do Product Backlog (itens de entrega para que se tenha o produto final esperado)

User Story

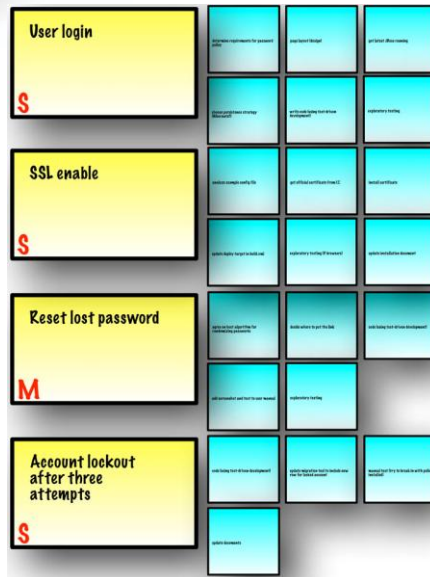


ARTEFATOS DO SCRUM

FIAP



Sprint Backlog



KANBAN



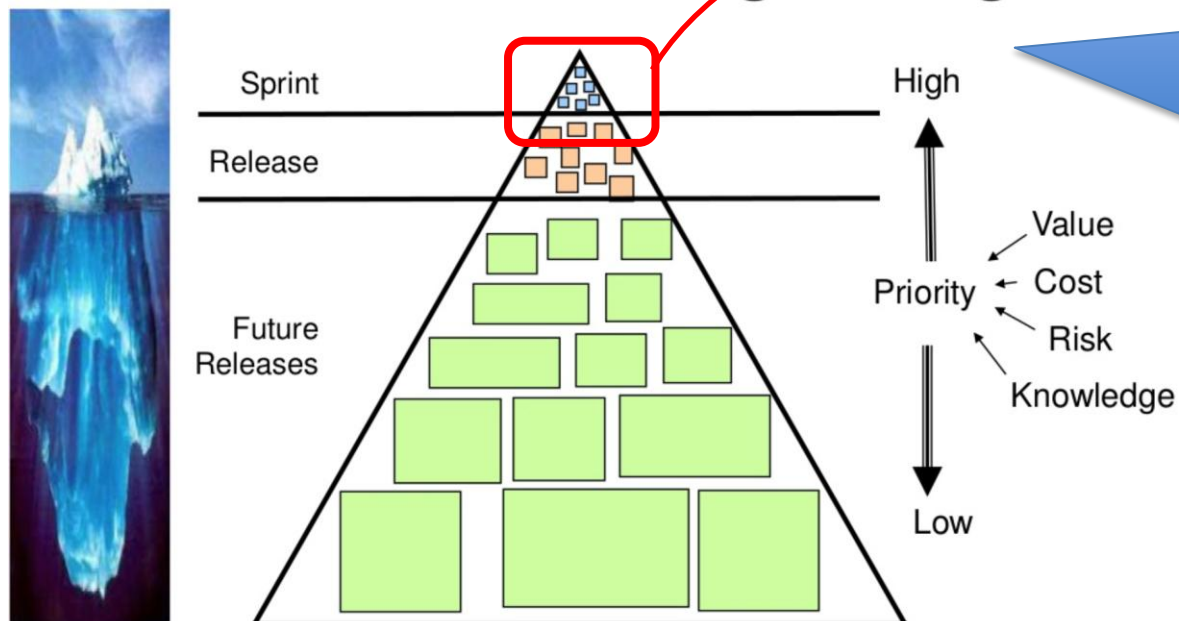
User Story

ID	<TITLE>
As	<user>
I want	<what>
because	<value>
Feature\Epic name\	
MoSCoW	Bus. Value
Risk	Effort

Planejamento das Releases

Materiais necessários para o Release Plan:

The Product Backlog Iceberg

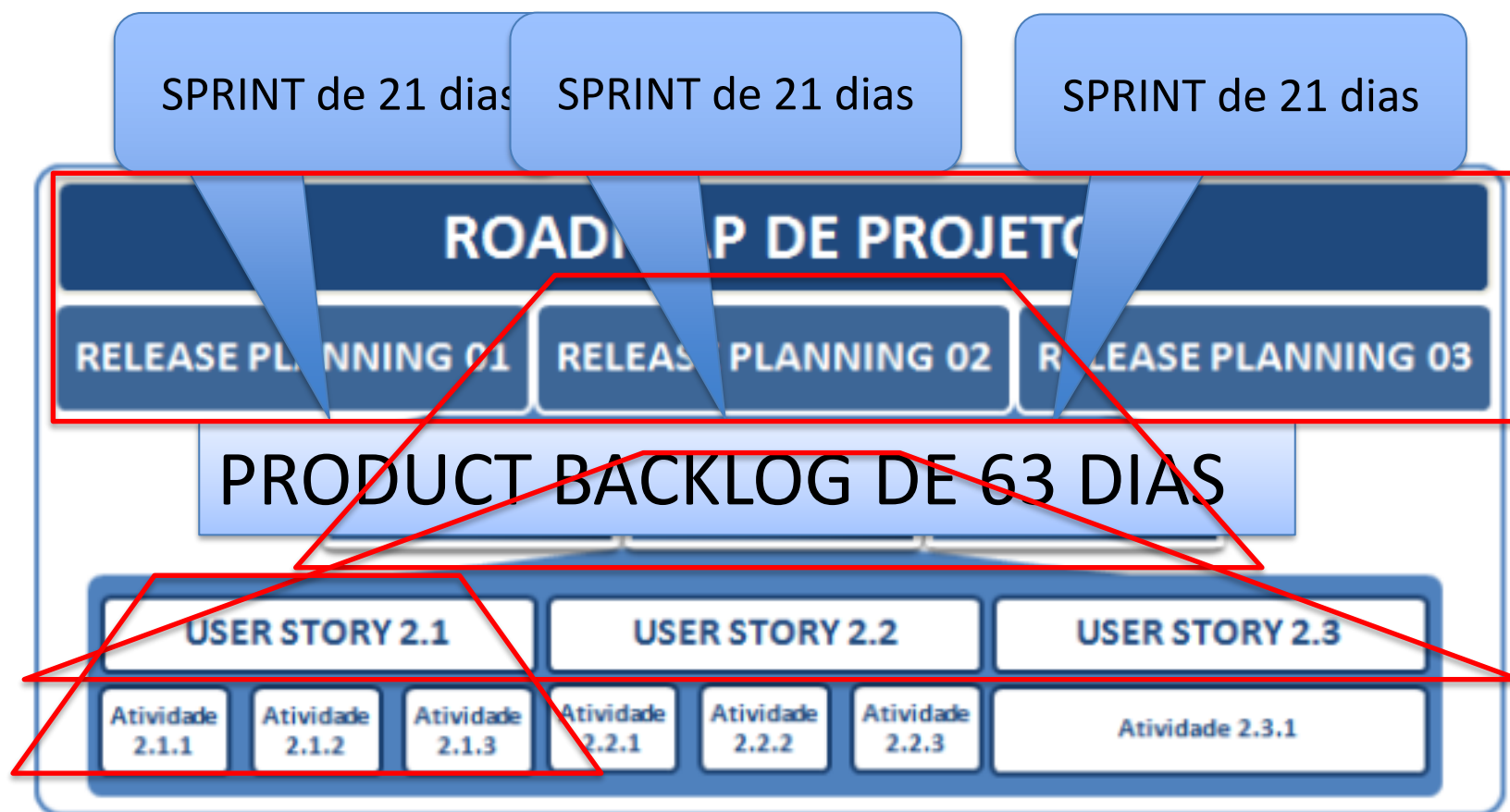


Para fechar o **Release Plan** temos que completar as informações do Product Backlog (itens de entrega para que se tenha o produto final esperado)

User Stories



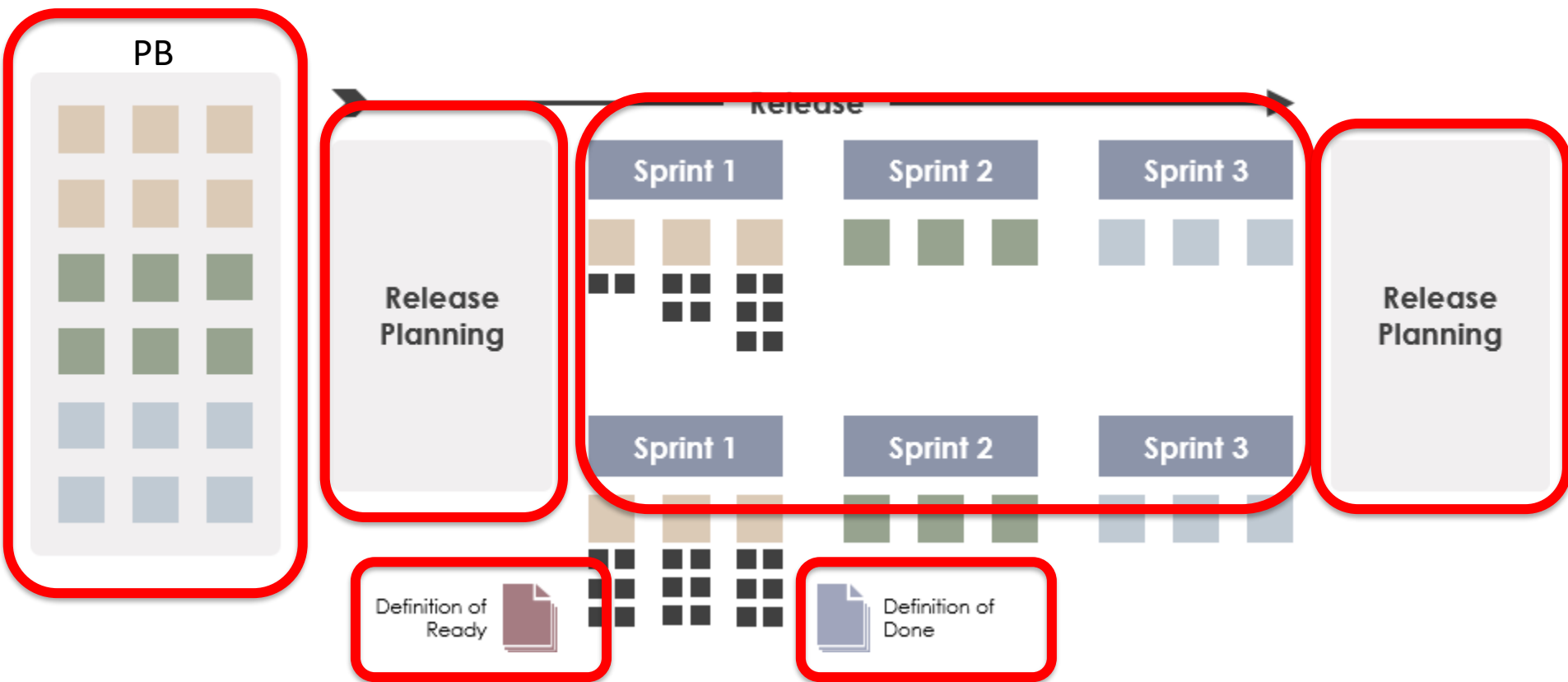
SCRUM – Planejamento de Releases



SCRUM – Planejamento de Releases



SCRUM – Planejamento de Releases



USER EXPERIENCE - UX



User Experience (UX)

- ❖ *User Experience (UX)* é a maneira como as pessoas **interagem** com um produto ou serviço, seja no ambiente online ou no mundo físico.
- ❖ Essa definição envolve as relações com os **canais da empresa**, a **navegação** no seu site ou produto digital, a **percepção** do cliente desde o início até a finalização do consumo de produtos e/ou serviços.



Algumas das diretrizes mais importantes das abordagens sobre UX:

- ❖ Os **sentimentos** e **emoções** provocadas nos usuários, uma vez que a experiência é uma vivência muito particular;
- ❖ O que o canal, produto ou serviço representa na **jornada** do usuário e o **contexto** em que eles são inseridos;
- ❖ A evolução da **experiência** ao longo da jornada, já que, além de considerar o momento em si, também deve ser **relevante** para ficar registrada **positivamente** na memória do usuário e **agregar valor**.

Toda empresa acaba por oferecer uma *UX* aos seus clientes.

A diferença é se ela é planejada o suficiente para ser relevante e agregar valor ou não...



Checklist (básico) da UX

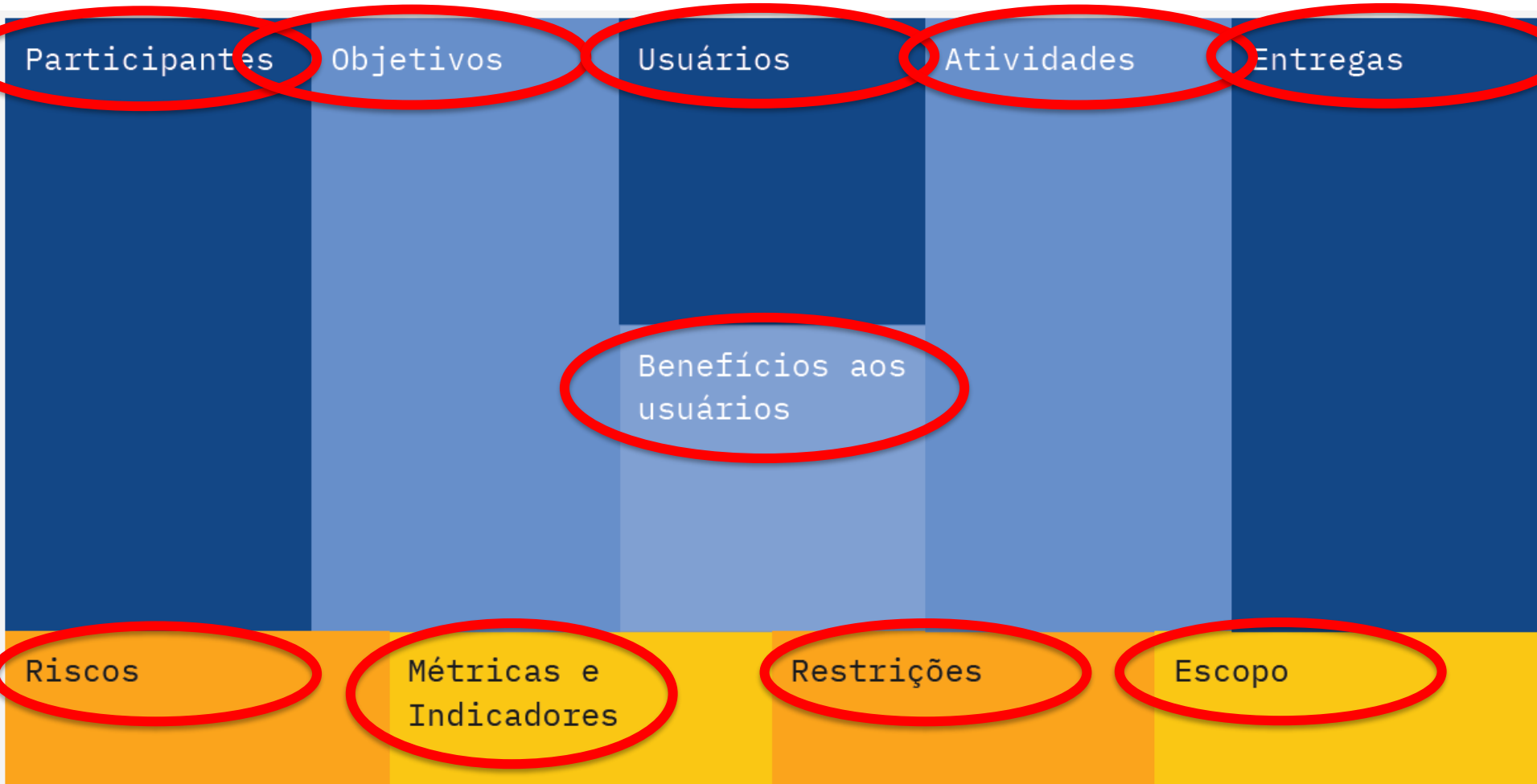
Para obter um checklist eficaz a respeito das iniciativas de UX, considere se o **produto digital** pelo menos é:

- ✓ Útil, atendendo a uma ou mais necessidades (**dores**) do usuário;
- ✓ Com boa **usabilidade**, sem ruídos ou barreiras que dificultem sua utilização/navegação;
- ✓ Acessível nas **plataformas** e linguagens mais usuais;
- ✓ Confiável, desejável, valorizando a **estética**, o **design** e tornando a experiência atraente e **memorável**.



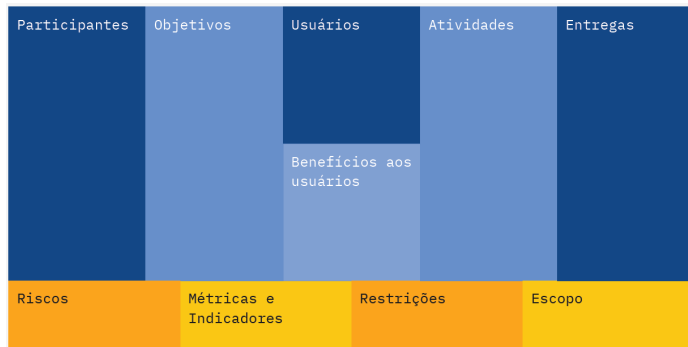
User Experience (UX) CANVAS

FIAP



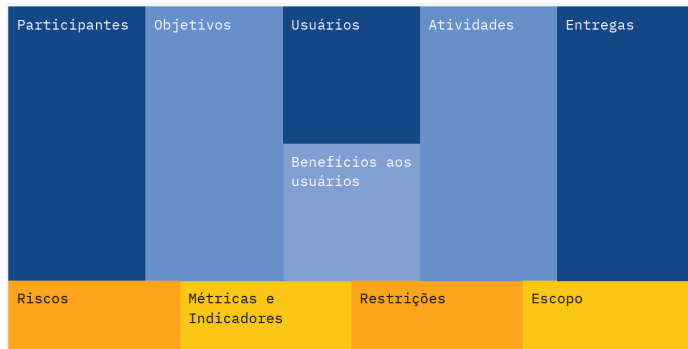
Modelo de UX CANVAS – framework utilizado para levantamento de informações sobre as relações entre os usuários e o(s) produtos(s) destinados a eles.

User Experience (UX) CANVAS



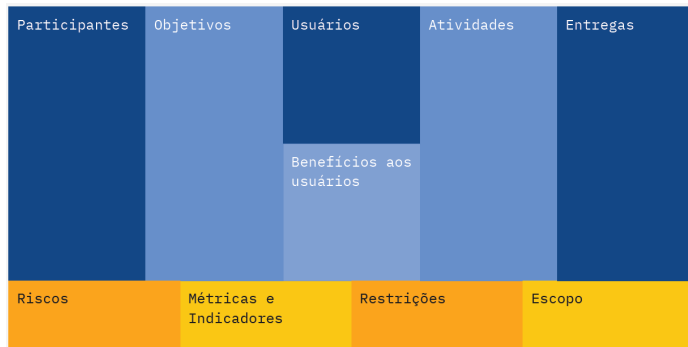
- ✓ **Participantes:** stakeholders que irão contribuir de forma integral ou pontual, dependendo do momento e dos processos de construção do projeto ou produto. Ex: PO, UX designer, Líder de Produto, Diretor de Marketing, etc.
- ✓ **Objetivos:** Metas a serem atingidas relacionadas às interações dos usuários e seus respectivos produtos/serviços de acordo com a jornada percorrida e experiência adquirida durante a utilização dos produtos e serviços. Ex: Melhorar a experiência do usuário na interação com o Internet Banking de uma instituição financeira.
- ✓ **Usuários:** Perfil dos usuários (ou grupos de usuários) que irão receber os produtos e serviços, seja para usufruir e testar ou como público alvo mesmo. Ex: Pequenas e médias empresas, clientes existentes e futuros, faixa etária e classe social, etc.

User Experience (UX) CANVAS



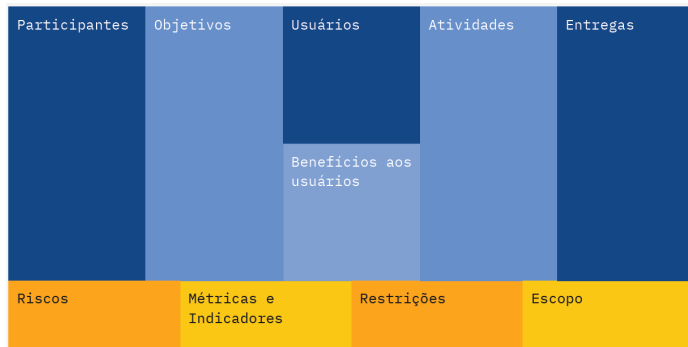
- ✓ **Atividades:** Tarefas a serem designadas relacionadas a conceitos e desenhos de solução, bem como para testes e avaliações dos usuários. Ex: Teste de um protótipo recém construído, avaliar um novo produto ou funcionalidade específica em relação à sua usabilidade, etc.
- ✓ **Entregas:** Resultados provenientes das interações dos usuários com os produtos/serviços designados as eles. Ex: *wireframes* para aprovações de conceitos ou direcionamento de correções necessárias, relatórios finais informando resultados de avaliações com sugestões de melhorias, etc.
- ✓ **Benefícios aos Usuários:** Participações em campanhas de lançamento de produtos e/ou serviços, oferta de premiações ou melhorias de produtos/serviços. Ex: Um portfólio de serviços de um parceiro de confiança ou uma marca reconhecida no mercado, acessos a serviços e produtos ainda não lançados no mercado.

User Experience (UX) CANVAS



- ✓ **Riscos:** Eventos incertos que podem (ou não) ocorrer e que trazem impactos positivos ou negativos. Ex: Coleta de dados inconsistentes de usuários (**negativo**) ou adesão de mais usuários do que o esperado em pesquisa a campo (**positivo**).
- ✓ **Métricas e indicadores:** Resultados provenientes de interações e de eventos (processos) realizados entre os stakeholders e que podem ser 'marcos' importantes a serem registrados durante a jornada do cliente: Ex: Workshop de imersão, reuniões de definição de design, resultados de testes de usuários, relatórios finais, etc.

User Experience (UX) CANVAS



- ✓ **Restrições:** Limitações ou até mesmo situações que precisam ser assumidas como verdadeiras para ou atender restrições de negócio ou para reduzir riscos. Ex: Página existente em um modelo de CMS (*Content Management System*) atual deve ser usado para layouts de página; Os designs de tela devem seguir as diretrizes da empresa.
- ✓ **Escopo:** Requisitos, premissas e condições necessárias para a elaboração, teste e obtenção de resultados a respeito da jornada de usuários e clientes. Ex: Máximo de 15 telas para representar os tipos de conteúdo e interações; Seleção de 15 a 30 participantes de determinado teste de usuário; Relatório final para divulgação pública de resultados.



- Guide to the Scrum Body of Knowledge (SBOK™ Guide), 2013.
- KAWAMOTO Júnior, Luiz Teruo - Gimenes Jr., Carlos - Pinho, Luciane Cristina Magalhães, Análise das boas práticas de gerenciamento de projetos no processo de desenvolvimento de software utilizando metodologia PMI e SCRUM em uma empresa multinacional, 2010.
- SURJAN, Jakov Trofo - Stelutti, Danilo - Fonseca, Douglas Henrique da - Oliveira, José Fabio Saraiva de. Sistema de gestão de projetos baseado na metodologia ágil scrum , 2011.
- VARGAS, Ricardo Viana. Gerenciamento de projetos: estabelecendo diferenciais competitivos. 7. ed Rio de Janeiro Brasport, 2010.

Copyright © 2025 Prof. Caio Figueiredo

Todos direitos reservados. Reprodução ou divulgação total ou parcial deste documento é expressamente proibido sem o consentimento formal, por escrito, do Professor (autor).