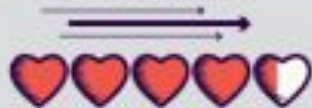


# Os **12** Princípios Ágeis

**1**

Satisfaça o consumidor



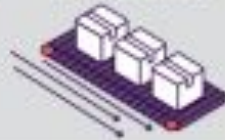
**2**

Aceite bem mudanças



**3**

Entregas frequentes



**4**

Trabalhe em conjunto



**5**

Confie e apoie



**6**

Conversas face a face



**7**

Softwares funcionando



**8**

Desenvolvimento sustentável



**9**

Atenção contínua



**10**

Mantenha a simplicidade



**11**

Times auto-organizados



**12**

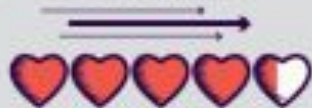
Refletir e ajustar



# Os **12** Princípios Ágeis

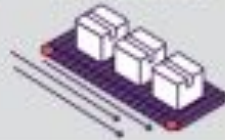
**1**

Satisfaça o  
consumidor



**3**

Entregas  
frequentes



**7**

Softwares  
funcionando



**10**

Mantenha a  
simplicidade



# Os **12** Princípios Ágeis

**4**

Trabalhe  
em conjunto



**5**

Confie e  
apoie



**6**

Conversas  
face a face



**11**

Times  
auto-organizados



# Os **12** Princípios Ágeis

**2**

Aceite bem  
mudanças



**9**

Atenção  
contínua



**8**

Desenvolvimento  
sustentável



**12**

Refletir e  
ajustar





# Scrum

---

**DigitalHouse** >  
Coding School



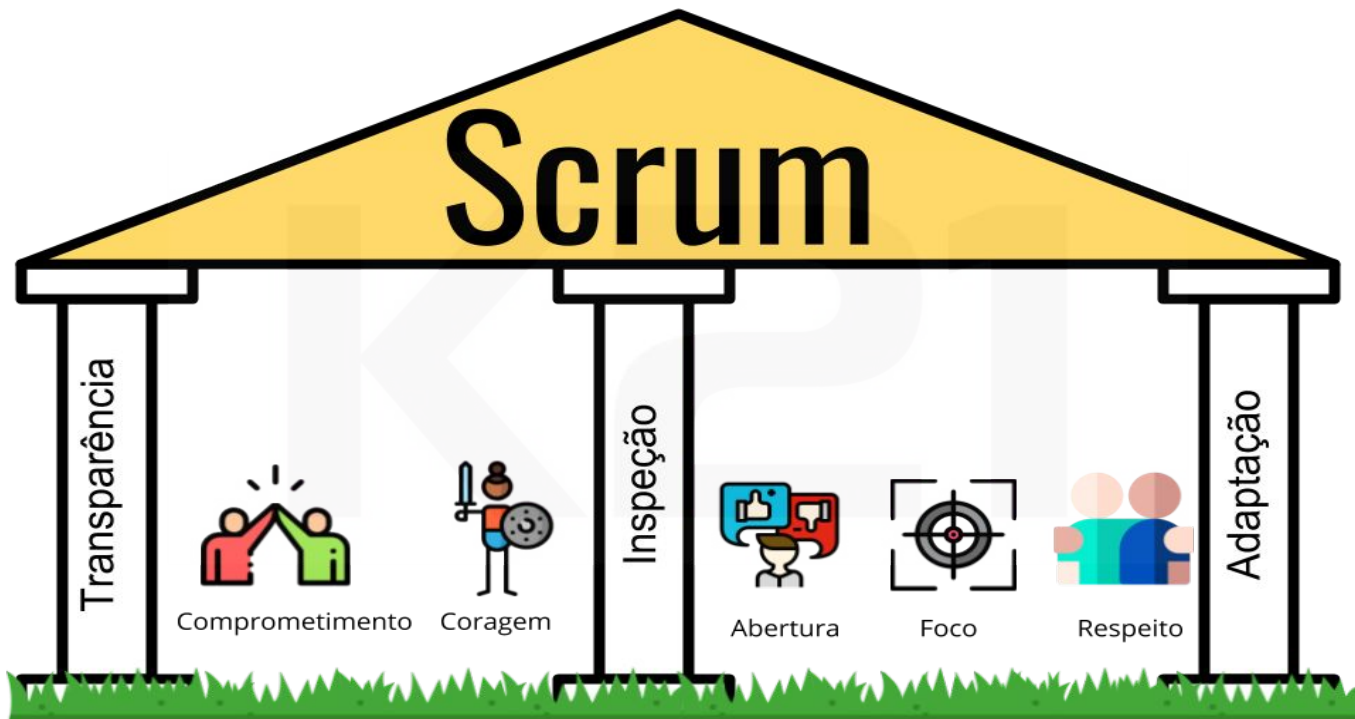


# O que é Scrum?

- Scrum é um framework ágil para gerir projetos complexos
- Idealizado originalmente para projetos de desenvolvimento de software
- Facilmente aplicável para qualquer âmbito de trabalho complexo e inovador

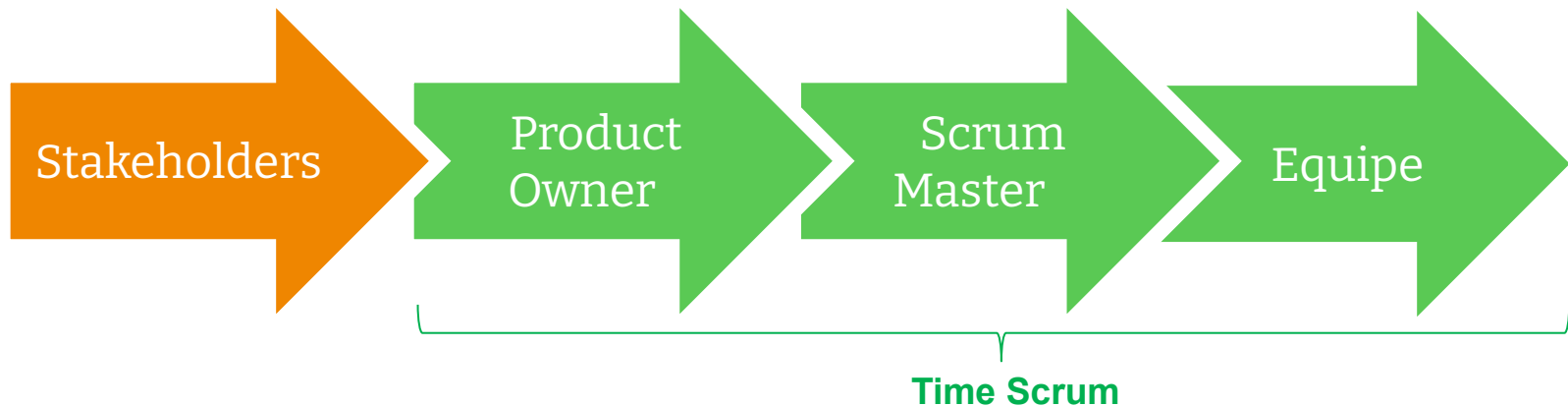


# Pilares da Agilidade





# Papéis no Scrum







# Time Scrum

- Development Team
- Scrum Master
- Product Owner





# Product Owner

Dono do Produto (P.O.)

- Representação do cliente dentro da empresa
- Levanta os requisitos e as regras do produto
- Organiza as necessidades do cliente priorizando sempre o melhor ROI
- Deve garantir que todos entendam os itens do Backlog do produto
- Toma as decisões sobre as entregas





# Scrum Master

Esta pessoa deve dominar o Scrum, seus processos, cerimônias e artefatos.

O Scrum Master deve ser o líder servidor do time Scrum, aquele que remove os impedimentos, que estrutura os processos e apoia a equipe ágil.

O Scrum Master é o guardião dos processos do Scrum.





# Time de Desenvolvimento

- Composto por todos os que desenvolvem o produto
- De 3 a 9 membros
- Multi-funcional
- Auto-organizado
- Proativo





# Cerimônias e Time Box



**Duração máxima pré-definida  
para todos os eventos Scrum.**

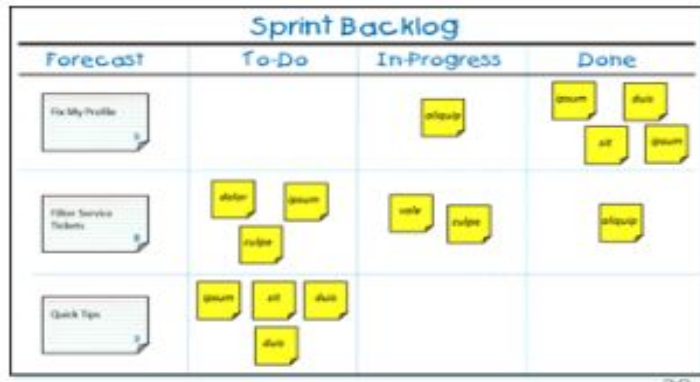


# Sprint



- ✓ Bloco de itens priorizados do Product Backlog
- ✓ Entendimento das atividades para geração do Incremento
- ✓ Plano de trabalho para garantir a entrega
- ✓ Responsabilidade do Development Team
- ✓ Visa a entrega conforme Definição de "Done"
- ✓ Pode sofrer Alteração ao longo da Sprint
- ✓ Mudanças são identificadas na Daily Scrum

- ✓ Ponto mais Forte dentro do Scrum
- ✓ Ciclo Iterativo do Desenvolvimento
- ✓ Cada Sprint entrega um Increment completo
- ✓ Composição das Sprints resultam no Produto Final
- ✓ Time-box de 1 a 4 semanas
- ✓ Todas as Sprints do projeto tem a mesma duração
- ✓ Atende as definições de "Done"





# Planning - Reunião de Planejamento

O Sprint Planning Meeting é uma reunião na qual estão presentes o Product Owner, o Scrum Master e todo o Scrum Team, bem como qualquer pessoa interessada que esteja representando a gerência ou o cliente.



Durante o Sprint Planning Meeting, o Product Owner descreve as funcionalidades de maior prioridade para a equipe. A equipe faz perguntas durante a reunião de modo que seja capaz de quebrar as funcionalidades em tarefas técnicas, após a reunião. Essas tarefas irão dar origem ao Sprint Backlog.



# Daily - Reunião Diária

- Reunião diária do Development Team
- Scrum Master deve garantir que o evento aconteça
- Time-box com duração máxima de 15 min
- Avaliação do Progresso dos Objetivos da Sprint

Cada integrante responde a 3 perguntas:

- O que foi realizado desde a última reunião?
- O que será feito hoje?
- Existe algum impedimento?





# Review ou Demo

- Realizada após a Sprint
  - Participação do Scrum Team e Partes Interessadas
  - Time-box máxima de 4h
  - Discutir, Colaborar e Comentar o resultado da Sprint
  - Apresentados os itens 100% "Done"
- Development Team apresenta o que ocorreu na Sprint
  - Product Owner avalia o que foi entregue





# Retrospectiva

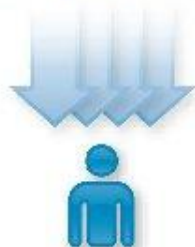
- Realizada após a Sprint Review
- Participação do Development Team e Scrum Master
- Time-box máxima de 3h
- Relacionamento dos envolvidos e Atividades
- Verificação de Sucessos e Lições Aprendidas
- Traçar planos de Melhorias
- Scrum Master demonstra a contribuição do uso do Scrum



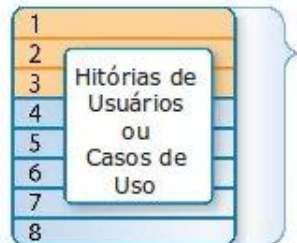
# Scrum

**O Scrum coloca ênfase no feedback constante, na autoadministração da equipe e em um produto confiável e testado que é desenvolvido com ciclos curtos**

Entradas dos Executivos,  
Time, Clientes, Usuários e  
outros Envolvidos



**Dono do Produto\***  
(*Product Owner*)



**Backlog do Produto\*\***  
Lista priorizada dos requisitos



**Time\***

Time seleciona as de maior prioridade que podem se comprometer a entregar no final do Sprint

**Reunião de Planejamento do Sprint\*\*\***



**Scrum Master\***



**Gráfico Burndown\*\***



**Scrum\*\*\***  
Reunião diária

Cada 24 horas



Tarefas

**Backlog do Sprint\*\***

Data de Entrega e Backlog do Sprint não sofrem alterações após o início do Sprint



**Revisão do Sprint\*\*\***



**Trabalho Pronto\*\***

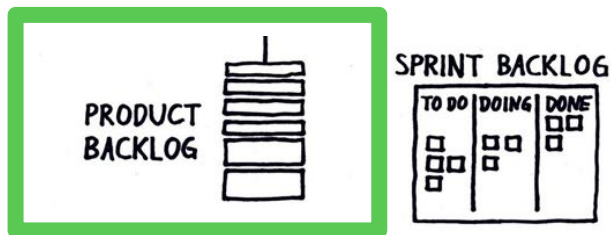


**Retrospectiva do Sprint\*\*\***



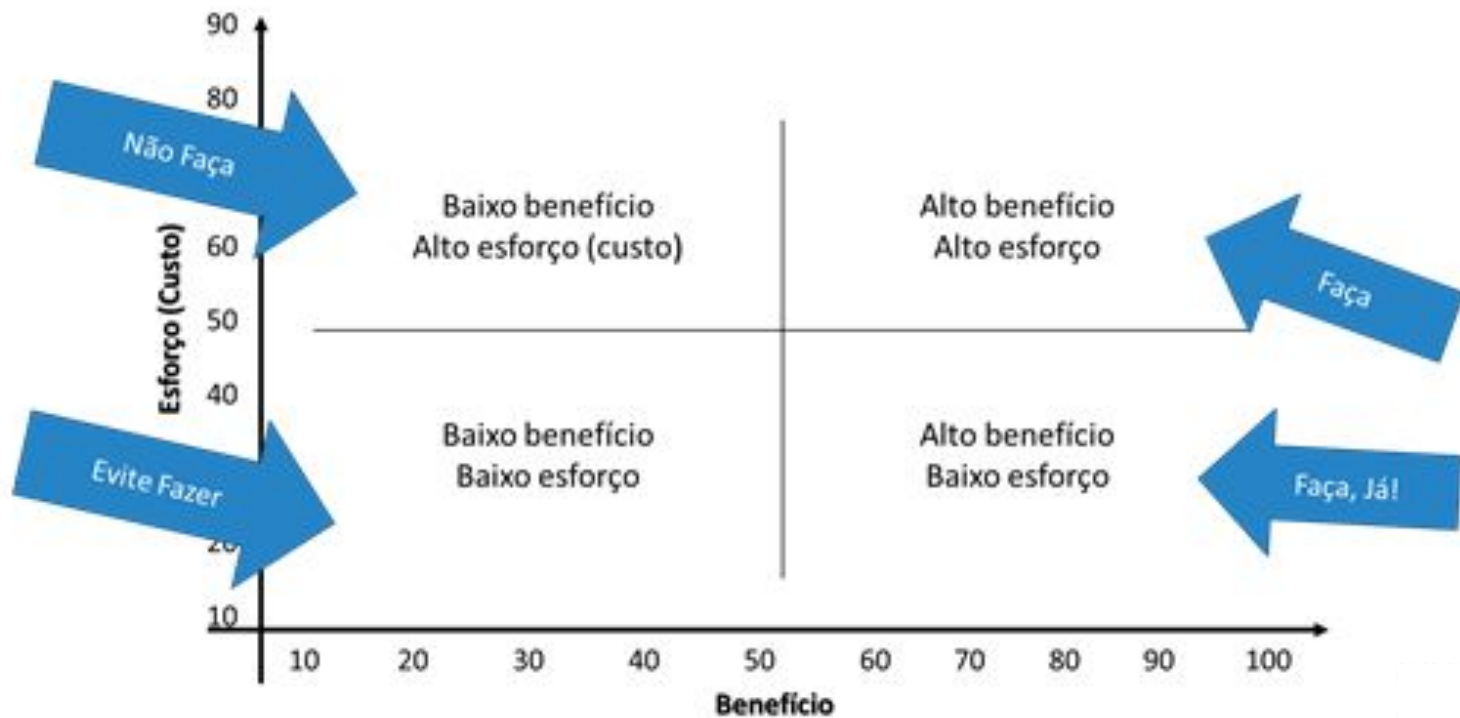
# Product Backlog

O Product Backlog é como um documento de alto nível para o projeto todo. É o **conjunto de todos os requisitos do projeto**, o qual contém descrições genéricas de funcionalidades desejáveis, priorizadas segundo o seu retorno sobre o investimento . Representa o que será construído em sua totalidade. É aberto e só pode ser modificado pelo Product Owner. Contém estimativas realizadas de forma geral, tanto do valor para o negócio quanto do esforço de desenvolvimento requerido.





# Técnicas de Priorização





# O que é um Kanban?

- Kanban é um subsistema do JIT (Just In Time)
- Baseia-se na **utilização de cartões para indicar a necessidade de começar a produzir** um novo lote de alguma peça ou produto
- Sua principal função é **ser uma ordem de trabalho**
- Objetivo: **se limitar a organizar só as quantidades solicitadas e evitar o excesso de estoque**



# O que é um Kanban?







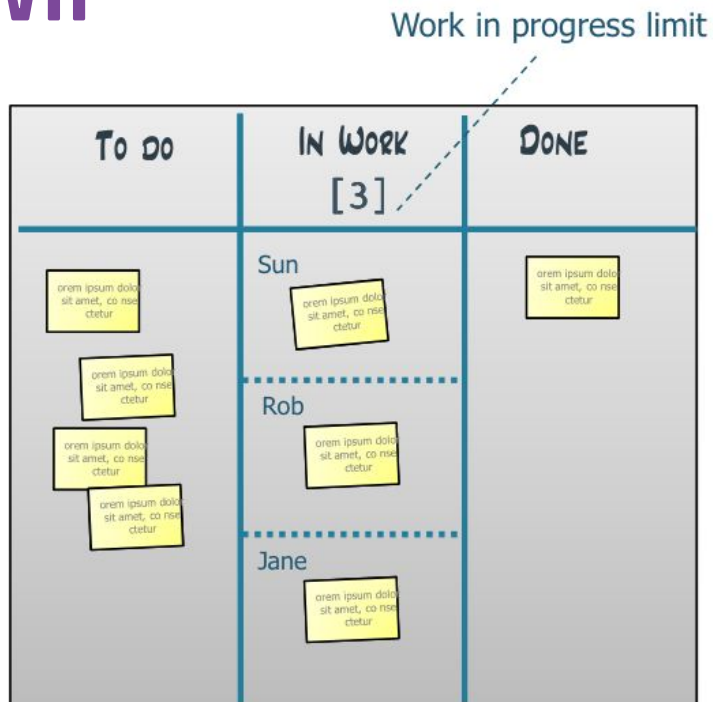
# Boas Práticas para escrever o backlog



\*Formato de uma história de usuário usando um cartão (ou post-it)



# Kanban - A importância de limitar o WIP





# Benefícios do Kanban

**Visualizar o Processo**

Quadro Kanban



**Conhecer o  
processo**

**Limitar trabalho em andamento**

Baixar o “Work in Progress”



**Finalizar  
tarefas**

**Equipes auto organizadas**

Colaboração, compromisso, confiança



**Conhecimento  
das pessoas**

**Medição e Melhoria**

Adaptação do processo



**Melhoria  
Contínua**

Outras referências:

<https://www.atlassian.com/agile/kanban>



# Ferramentas de Product Backlog





# Scrum Documentos - Backlog

The screenshot displays a Trello 'Project board' interface. The board is organized into five main columns: 'Backlog', 'This week (w/c 22nd May)', 'Ready for review', 'Completed this week', and 'Archive'. Each column contains a list of tasks or cards, many of which are marked with a date in a green box (e.g., May 25, May 23, May 22, May 24, May 26, May 18, May 17). The 'Backlog' column includes a 'GOAL (w/c May 29): All screens completed and delivered.' and a 'CONFERENCE - 5th JUNE'. The 'This week' column lists tasks like 'Send client instructions on how to download the Invision presentation' and 'Update PNGs in the final (Google) delivery folder.'. The 'Ready for review' column has tasks such as 'Complete all hifi secondary screens.' and 'Fake Text to Real Text'. The 'Completed this week' column lists tasks like 'Put together powerpoint of process summary' and 'Changes from 24th May checkin'. The 'Archive' column contains tasks like 'Add interview data to personas' and 'Discuss possible animations'. The interface also shows a search bar at the top, a 'Show Menu' button, and a 'Private' status indicator.



**Precisamos começar menos  
e terminar mais**



# Para seguir aprendendo

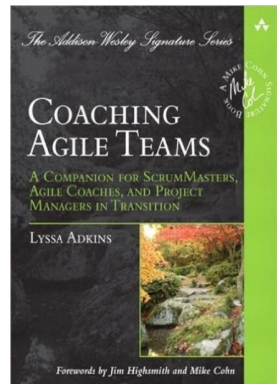
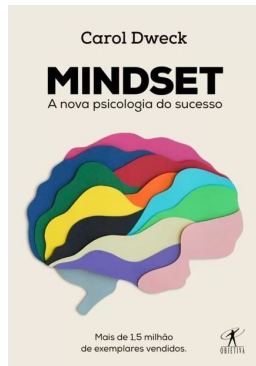
## Vídeo Scrum



## Scrum Guide



## Artigo Scrum





# Para seguir aprendendo



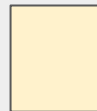
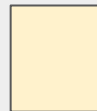




É



NÃO É



FAZ



NÃO FAZ

