

Projetos ágeis com SCRUM

H1 Curso | H2 Módulo | H3 Aula | H4 Tópicos | H5 Sub-tópicos | H6 Etc. |

Introdução a SCRUM

Introdução a Gestão de Projetos e ao SCRUM:

Processo de Desenvolvimento:

- Concepção
- Análise & Design
- Desenvolvimento
- Testes
- Implantação

Desafios do Desenvolvimento de Software:

- Em média, 80% do software não é utilizado com frequência.
- Isso gera desperdícios no desenvolvimento

Gestão de Projetos:

Tradicional (Waterfall):

- Só permite que o projeto avance quando uma fase está inteiramente completa.
- Traz empecilhos e um tempo muito prolongado no desenvolvimento.
- Escopo definido na fase inicial do projeto.
- Controlado por fases e marcos.
- Só vê o software funcionando no final do projeto.
- Resistente a mudanças.

Ágil:

- O software é construído em partes (incremental) e cada parte executa-se em um ciclo (iterativo).
- Escopo definido ao longo do projeto e vai evoluindo.
- Controlado por funcionalidades entregues.
- Cliente vê o software funcionando desde o início.
- Mudanças constantes de acordo com feedbacks contínuos.

O que é ser ágil?

- Ágil é diferente de rápido.
 - Rapidez desembaraço e adaptação;
 - Fazer coisas complexas de forma simples;
 - Equipe comprometida com os objetivos;
 - Maior valor para o cliente.
 - Ter capacidade de responder rapidamente à mudanças.
-

SCRUM:

- Um dos frameworks de gerenciamento de projetos ágeis.
- Projetos usando equipes pequenas e multidisciplinares produzem os melhores resultados.

Pilares:

- **Transparência**
 - Conversar mais e escrever menos;
 - Demonstrar o software constantemente aos usuários e obter feedbacks constantes.
- **Adaptação**
 - Requisitos mudam ao longo do tempo
- **Inspeção**
 - Aprender progressivamente com o uso do software.

Razões para adotar o SCRUM:

- Desenvolvido e entregue em partes menores (2 a 4 semanas), com constante feedback dos usuários;
- Melhor gerenciamento de riscos (Redução de incertezas);
- Comprometimento, motivação e transparência da equipe (Daily Meeting);
- Maior valor para o negócio (Priorização do Backlog);
- Usuários envolvidos durante todo o ciclo;
- Aplicação das Lições Aprendidas (melhoria contínua);

Características do time SCRUM:

- Equipes capazes de se auto-organizarem;
- As tarefas são do time e todos são responsáveis;
- Forte comprometimento com os resultados.

Por que as Startups utilizam framework ágil.

- Pois elas utilizam MVP - Minimum Viable Product
- Em várias versões.
- iFood, Nubank.

Papéis e responsabilidades de cada um do time:

- **PO - Product Owner**
 - Representa a área de Negócios;
 - É uma pessoa não um Comitê;
 - Define as funcionalidades do software (Product Backlog);
 - Prioriza as funcionalidades de acordo com o valor do negócio;
 - Garante que o time DEV entenda os itens do backlog no nível necessário.
- **SM - Scrum Master**
 - Garante o uso correto do SCRUM;
 - Scrum Master não é Gerente de Projetos;
 - Age como um facilitador
 - Auxilia o PO no planejamento e estimativas do Backlog
 - Auxilia a equipe a remover impedimentos;
 - Treina o time em autogerenciamento e interdisciplinaridade.
- **DEV - Time de Desenvolvimento (3 a 9 pessoas)**

- Possui habilidades suficientes para:
 - Desenvolver;
 - Testar;
 - Criar;
 - Desenhar
 - Tudo que for necessário para entregar o software funcionando;
 - Multidisciplinar.
-

Cerimônias do Scrum:

Time Box:

- Tempo máximo para fazer uma cerimônia ou Sprint.
- Padronização de tempo para não se extrapolar nem ser muito breve.

Sprint:

- Corrida, arrancada.
- Principal evento do SCRUM.
- Duração: 30 dias corridos.

Composição de uma Sprint:

- Planejamento da Sprint
- Reuniões Diárias (Daily Meeting)
- Revisão da Sprint (Review)
- Retrospectiva da Sprint.
- Time box do planejamento da Sprint (8hs):
 - 4hs - O que fazer?
 - 4hs - Como fazer?

Planning Poker:

- Usando cartas literalmente, o time DEV vai jogando na mesa suas estimativas sobre o tempo e os recursos que vão ser entregues na Sprint. Depois, entram num consenso e informam ao PO.

Daily Meeting:

- Time box: 15min.
- É conversado sobre o que foi feito no dia anterior, o que está planejado para o dia atual e o que será feito nos dias seguintes.
- Precisa ser de pé, também conhecida como stand-up meeting.

Revisão da Sprint:

- Ultimo dia da Sprint.
- Time box: 4 horas.
- Time DEV apresenta ao PO o trabalho feito.

Retrospectiva da Sprint:

- Último dia da Sprint.
 - Reunião entre o time DEV.
 - Apontar os erros do time, tanto no desenvolvimento, quanto nas reuniões.
 - Time box: 3 horas (10% de uma Sprint de 30 dias)
-

Fundamentos de um projeto ágil

Papéis e responsabilidades - Product Owner:

Quem é o PO?

- Representa o profissional que tem a visão do que será desenvolvido.
- Tem a visão das necessidades a serem atendidas, o público que vai utilizar os serviços e os objetivos a serem alcançados.

Scrum Master:

- Responsável por disseminar a cultura ágil no time.
 - Deixar o time cada vez mais autossustentável.
 - Nem o PO nem o SM são chefes da equipe. Todos os papéis são pares para evitar conflitos de interesse.
-

Release Planning:

- Liberação ou lançamento de software (em inglês: release) é o lançamento de nova versão oficial de um produto de software.
 - A cada modificação, são definidos os planos de distribuição aos usuários.
 - Não é obrigatório ter uma release a cada Sprint.
-

Analisando escopo e definindo prioridades:

Product Backlog:

- Composto por Épicos e Estórias
 - **Épicos**
 - Incremento sem muito detalhamento
 - Ajuda a te direcionar dos caminhos a se seguir
 - **Estória**
 - Detalhamento dos épicos
 - Um épico normalmente se divide em várias estórias
 - Ficam descritos o que deve acontecer e suas regras de negócio.
-

Certificado \P/

<https://certificates.digitalinnovation.one/9B6FCA65>