Gestão de projetos

Tradicional ( waterfall) : corre o risco de descobrir que estava errado depois de meses com o SCRUM você descobre que estava errado em no Maximo 30 dias

Ágil (SCRUM)

Rapidez e desembaraço  
Fazer coisas complexas de forma simples  
Equipe comprometida com os objetivos  
Maior valor para o cliente.

Ter capacidade de responder rapidamente a mudanças

SCRUM

É um frameworks de gerenciamento de projetos ágeis  
projetos usando equipes pequenas e multidisciplinares produzem 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 constantes feedback dos usuários  
Melhor gerenciamento de riscos ( redução de incertezas)  
Comprometimentos, motivação e transparência da equipe (daily meeting);  
Maior valor para o negocio ( priorização do backlog)  
Usuário envolvidos durante todo o ciclo  
Aplicação das lições Aprendidas. ( Melhoria Contínua)

Caracteristicas do time SCRUM

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

MVP( minimum Viable Product) Muito usados por startups

Papeis e responsabilidades

Product owner (PO)

* Representante da área de Negócios
* PO não é um Comitê
* Define as funcionalidades do software (Product Backlog)
* Prioriza as funcionalidades de acordo com o valor do negocio
* Garante que o time de desenvolvimento entenda os itens do backlog no nível necessário.

SCRUM MASTER (SM)

* Garantir o uso correto do SCRUM
* SCRUM Master não é Gerente do projetos
* Age como facilitador
* Auxilia o product Owner no planejamento e estimativas do backlog
* Auxilia a equipe a remover impedimentos
* Treina o time em autogerenciamento e interdisciplinaridade

Time DE DESENVOLVIMENTO (DEV)

* Possui habilidades suficientes para desenvolver, testar, criar e desenhar, ou seja, tudo que for necessário para entregar o software funcionando

Cerimônias do SCRUM

Time Box: tempo máximo para fazer uma cerimônia ou Sprint (Corrida, arrancada)

Sprint é o evento principal do SCRUM (30 dias corridos ou menos) definido pelo time , PO ou SM

Composição de uma Sprint

Planejamento da Sprint (em torno de 8h)

Participa o PO, SM e TIME DEV

* O quê fazer?(4h explicado pelo PO)
* Como fazer?(4 h o tive DEV)

PLANNING POKER

Reuniões Diárias (Daily Meeting) em pé com 15 min de duração

Participa TIME DEV, PO e SM.

* O que fez no dia anterior?
* O que esta programado no dia?
* Se tem algum impedimento

Quadro Cambam de tarefas  
To Do (a fazer)  
Doing (fazendo  
Done (realizada)

Retrospectiva da Sprint (4 h)

Time DEV apresenta para o PO o trabalho feito  
Depois da Retrospectiva da Sprint tem uma Reunião da equipe para Lições Aprendidas (Transparência) (3h)

Na Prática qual da Diferença

NUBANK

Fundamentos de um projeto ágil

PO ( Product Owner) Papeis e Responsabilidades

Analisando Escopo e Definindo prioridades

Papel do PO na gestão de projetos ágeis

Representa o profissional que tem a visão do que serão desenvolvidas, as necessidades a serem atendidas, o publico que vai utilizar os serviços e os objetivos a serem alcançados

O PO faz a Refinnig antes da Planning

Release Planning

É Lançamento de software de nova versão oficial de produtos. Cada vez que um produto de software é criado ou modificado, o fabricante e seus desenvolvedores decidem sobre como distribuir o novo produto.

Existem dois tipos

Release Planning de Multiplas Squads: O PO deve ficar atendo ao prazos

Release Planning de Projeto:

Definição de escopo e prioridades

GIT

Command line interface

Códigos básicos e suas diferencias por terminal

|  |  |
| --- | --- |
| Windows | Linux |
| DIR ( listar pastas) | LS (listar de pastas) |
| CD ( entrada de pasta) | Cd |
| cd.. ( para retroceder a pasta) | cd.. |
| Cls ( limpeza do terminal ) | clear |
| Mkdir (criar pasta) | mkdir |
| Del ( deletar arquivo) |  |
| Rmdir ( deletar diretório) | Rm - rf |

Topicos fundamentais para entender o funcionamento do git

SHA1 = é uma forma curta de representar uma arquivo ( um encripador)

BLOBS = guarda o conteúdo do arquivo, tem tamanho e \0

TREE = armazém as as blobs

COMMIT =

Primeiros comandos com GIT

Criando repositório