**Torne Isso Ágil**

|  |
| --- |
| **Valor Ágil #1: Indivíduos e interações acima de processos e ferramentas.**  A gerente de projeto está atualizando atendimentos no Jira para um sprint futuro no qual a equipe de desenvolvimento construirá uma página inicial para um website de e-commerce. Depois que os atendimentos são criados e distribuídos no Jira, a gerente de projeto presume que a equipe verá as atualizações, lerá os atendimentos e será capaz de fazer seu trabalho.  R-  Eleger um intermediario que garantiria que todos veriam essas atualizações |
| **Valor Ágil #2: Software em funcionamento acima de documentação completa.**  Está quase o fim do sprint e a equipe está se preparando para cortar um lançamento para realizar uma demonstração durante a retrospectiva do sprint. Um dos desenvolvedores/as da equipe tem três atendimentos restando, todos eles pequenas correções de funcionalidade. No entanto, ao invés de encerrar esses atendimentos, o desenvolvedor decide que é importante anotar os requisitos técnicos para o lançamento antes.  R-  Ele deveria primeiramente finalizar e ai sim fazer tais anotações, se manter focado em uma coisa para depois fazer outra |
| **Valor Ágil #3: Colaboração com o cliente acima da negociação de contrato.**  Uma grande empresa de tecnologia acabou de fechar um negócio para criar um novo website para um grande cliente. No contrato inicial, o cliente forneceu muitos dos detalhes sobre como queria que o website fosse, além das principais características que ele considerava serem necessárias. Dois meses depois, quando o site foi concluído, a equipe realizou demonstrações do website para o cliente e o cliente ficou muito desapontado.  R- Faltou o acompanhamento do cliente durante o processo o que impediria isso de acontecer pois ele estaria a par do que estava sendo feito como no caso acima ele teria demonstrado o que o projeto estava se desviando do que ele queria, podendo ter voltado ao eixo antes e assim sendo um sucesso. |
| **Valor Ágil #4: Responder a mudanças acima de seguir um plano.**  Uma equipe de desenvolvimento tem a meta de criar uma interação digital de alta fidelidade que possa ser usada para exibir infográficos móveis no website de um cliente. Infelizmente, uma dos principais desenvolvedoras do projeto pegou uma gripe e perderá o restante do sprint. A equipe decide adiar os atendimentos da desenvolvedora para o próximo sprint, quando ela deve estar de volta ao trabalho. A equipe termina o sprint atual, mas um aspecto essencial do infográfico de alta fidelidade está incompleto devido à ausência da desenvolvedora.  R-Faltou comunicação entre a equipe para que para que na falta de um outros podessem prosseguir com o planejado sabendo por qual caminho prosseguir. |