



# FIAP

## ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

FULL STACK, APPS & ARTIFICIAL INTELLIGENCE

SE\_&\_BM: SOFTWARE ENGINEERING AND BUSINESS MODEL  
Prof. Freitas – 2025

9 – Metodologia Ágil

Material: Professor Rafael Ronqui

**Gestão**

**Ágil - SCRUM**

## Metodologia ágil...O que é metodologia ágil?

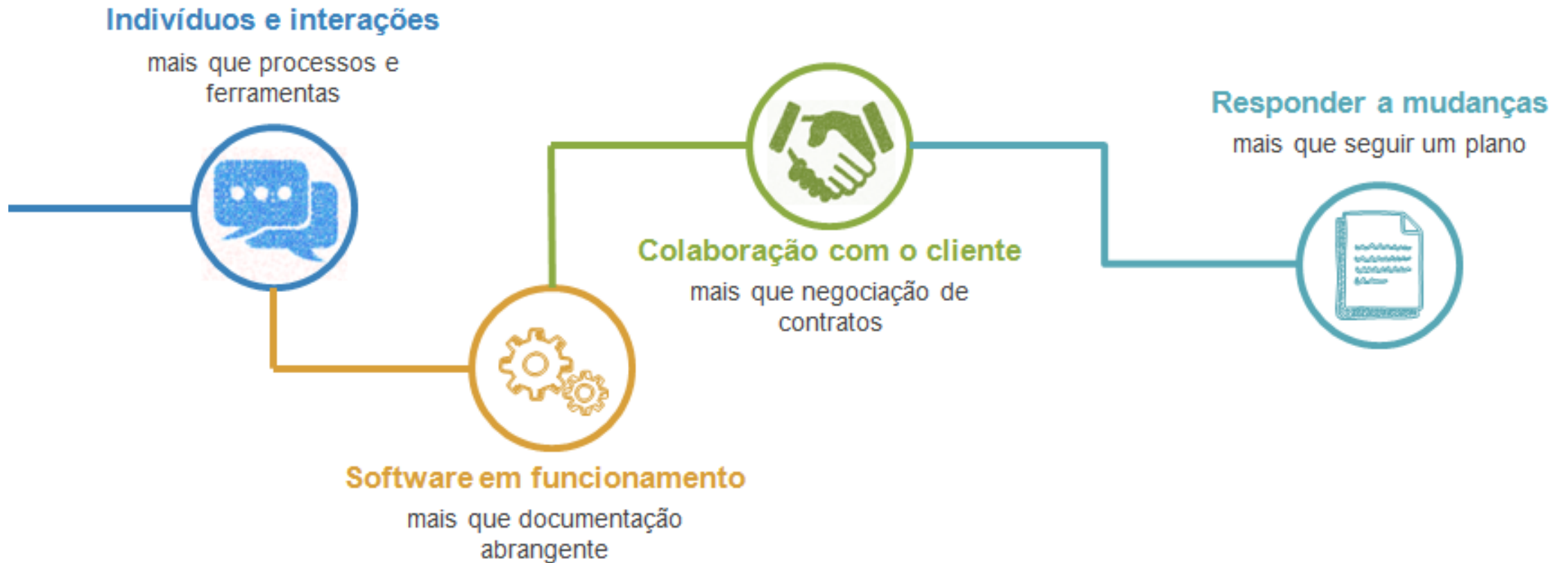
Alguns métodos e ferramentas surgiram como uma alternativa para atender demandas de clientes e projetos de forma:

- Dinâmica
- Flexível
- Aumento de produtividade
- Planejamento com todos da equipe e não somente os gestores.

## QUATRO áreas de domínio da agilidade



## QUATRO valores do ágil



### Doze princípios do ágil

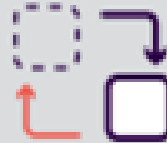
01

SATISFAÇÃO  
CONSUMIDOR



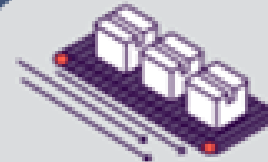
02

ACEITE BEM AS  
MUDANÇAS



03

ENTREGAS  
FREQUENTES



04

TRABALHE EM  
CONJUNTO



05

CONFIE E  
APOIE



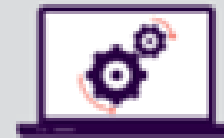
06

CONVERSAS  
FACE A FACE



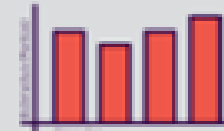
07

SOFTWARES  
FUNCIONANDO



08

DESENV.  
SUSTENTÁVEL



09

ATENÇÃO  
CONTÍNUA



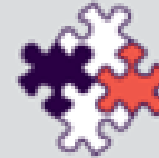
10

MANTENHA A  
SIMPLICIDADE



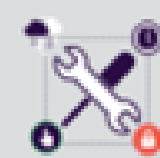
11

TIMES AUTO-  
ORGANIZADOS



12

REFLETIR E  
AJUSTAR



## Solução ágil não é frágil!!!!

### VUCA

**VOLATILITY**

(Volatilidade)



**UNCERTAINTY**

(Incerteza)



**COMPLEXITY**

(Complexidade)



**AMBIGUITY**

(Ambiguidade)



**SOLUÇÃO ÁGIL**

**VISION**

(Visão)



**UNDERSTANDING**

(Entendimento)



**CLARITY**

(Clareza)



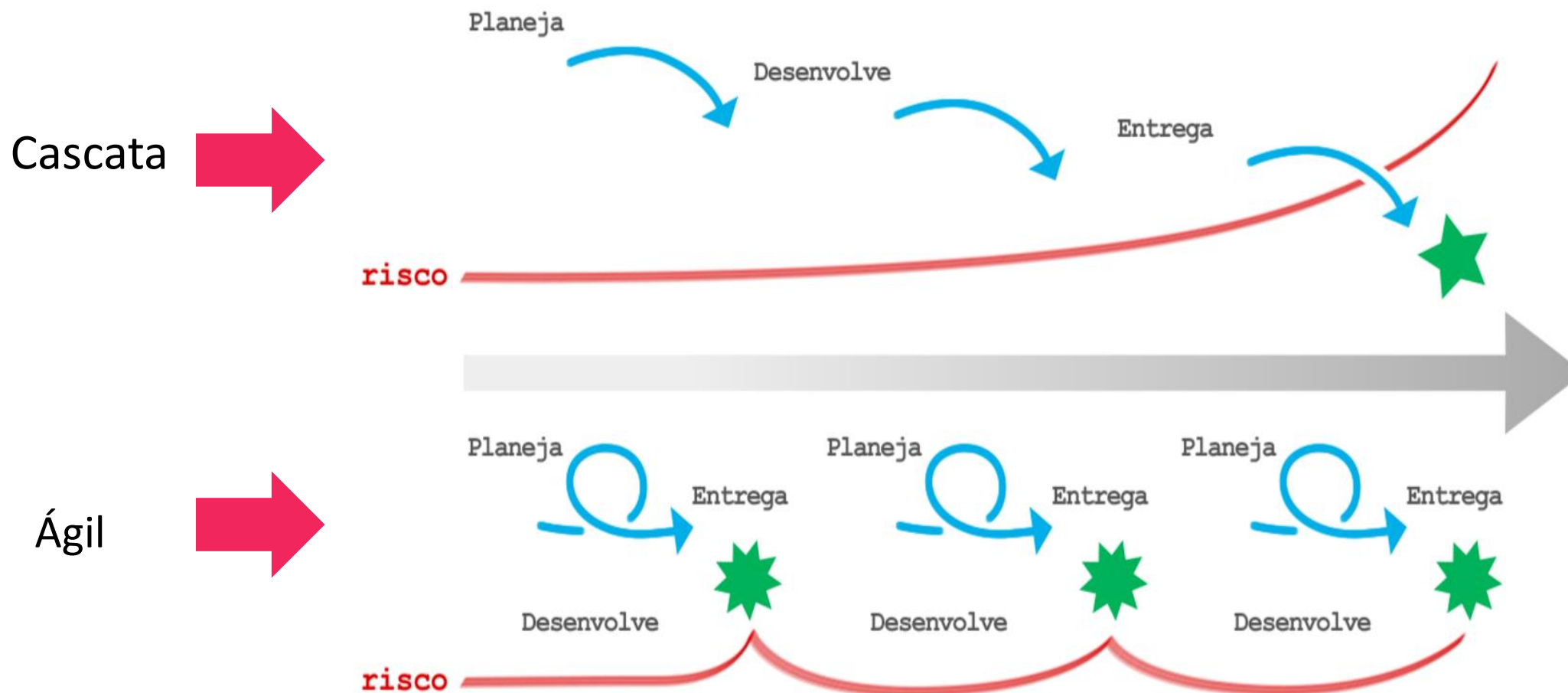
**AGILITY**

(Agilidade)



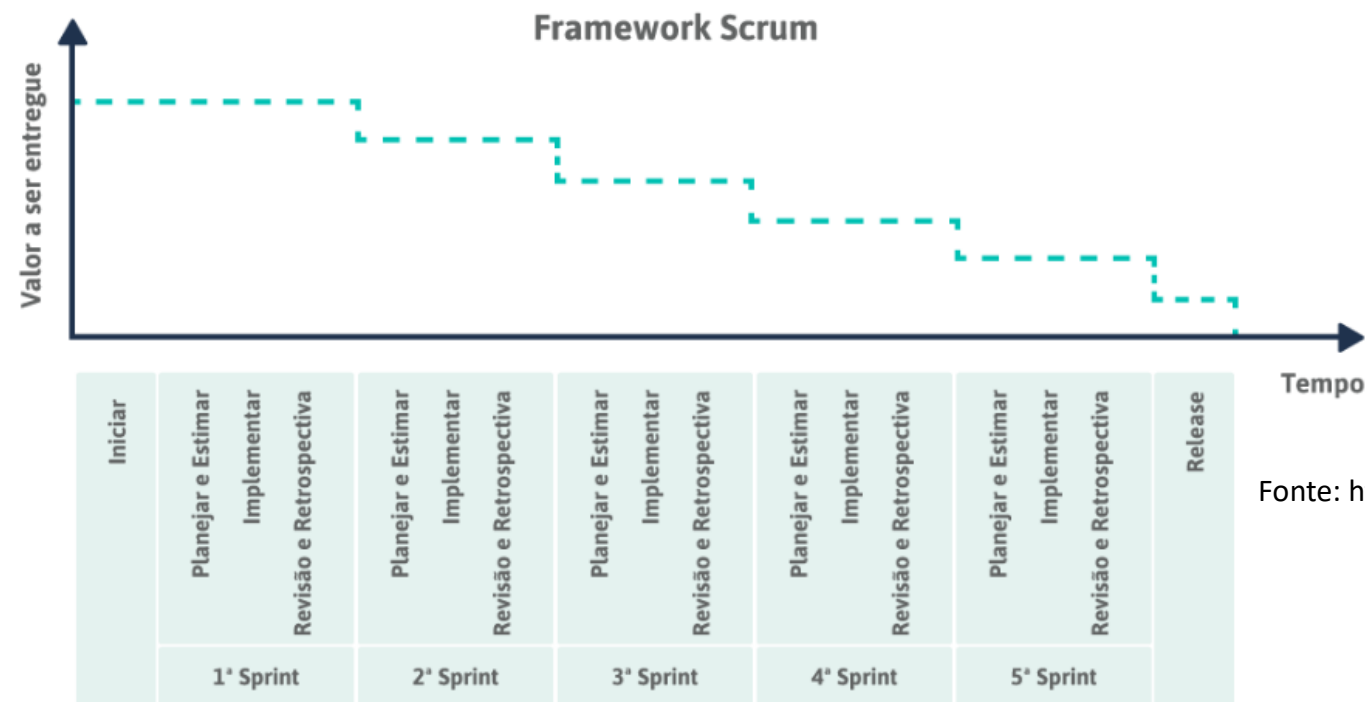
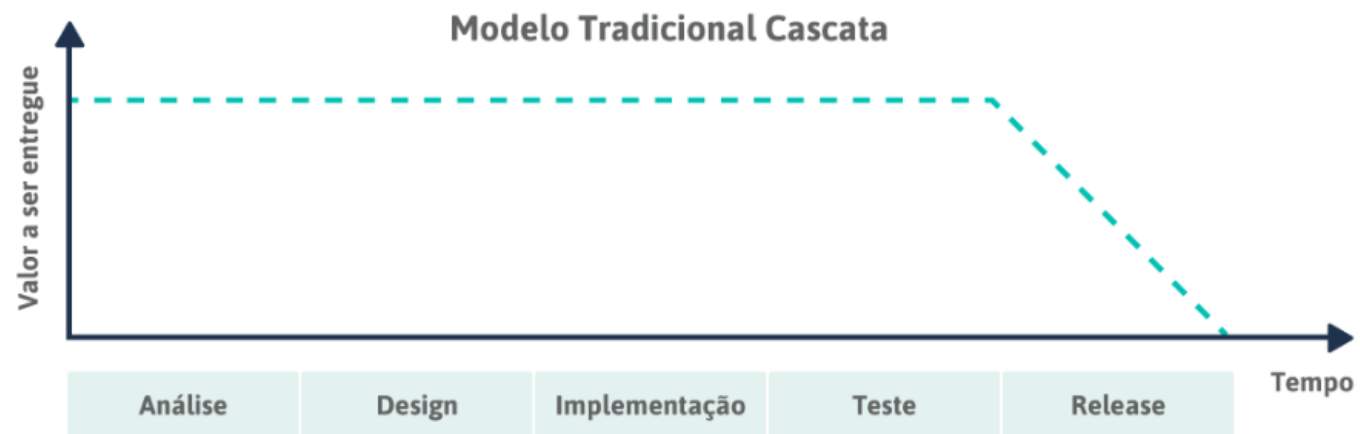


## Desenvolvimento de software em cascata X ágil





### Desenvolvimento de software em cascata X ágil



Fonte: <https://artia.com/scrum/>

## Vantagem do ágil para os clientes



**Agilidade**



**Múltiplas entregas**



**Participação no projeto**



**Customização do produto**

## Frameworks ágeis



### KANBAN

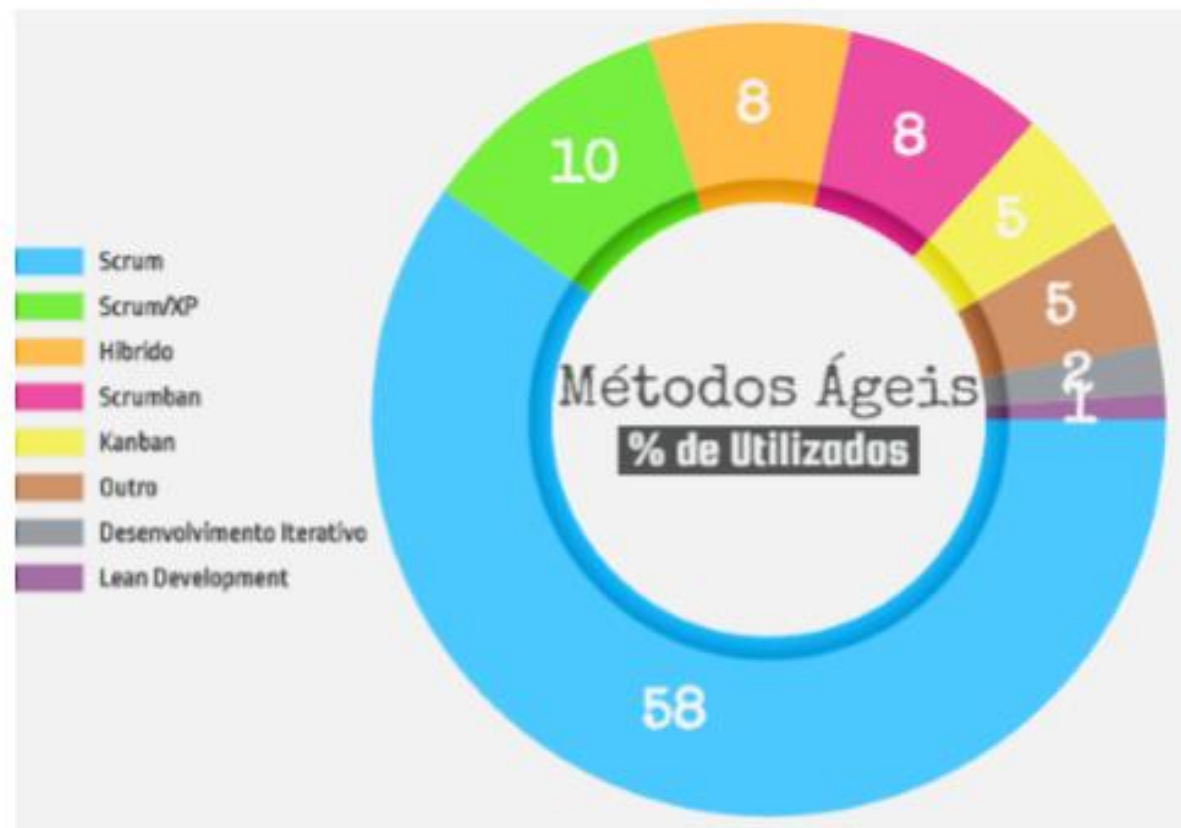
- Organização de fluxo;
  - Agilidade no processo;
  - Transparência, visibilidade
- Gestão dinâmica de projetos;
  - Trabalho em equipe;
  - Entregas iterativas;
  - Visibilidade de riscos

### Demais Frameworks Ágeis:

- XP;
- LEAN;
- FDD;
- Híbridos

### Frameworks ágeis – Qual utilizar?

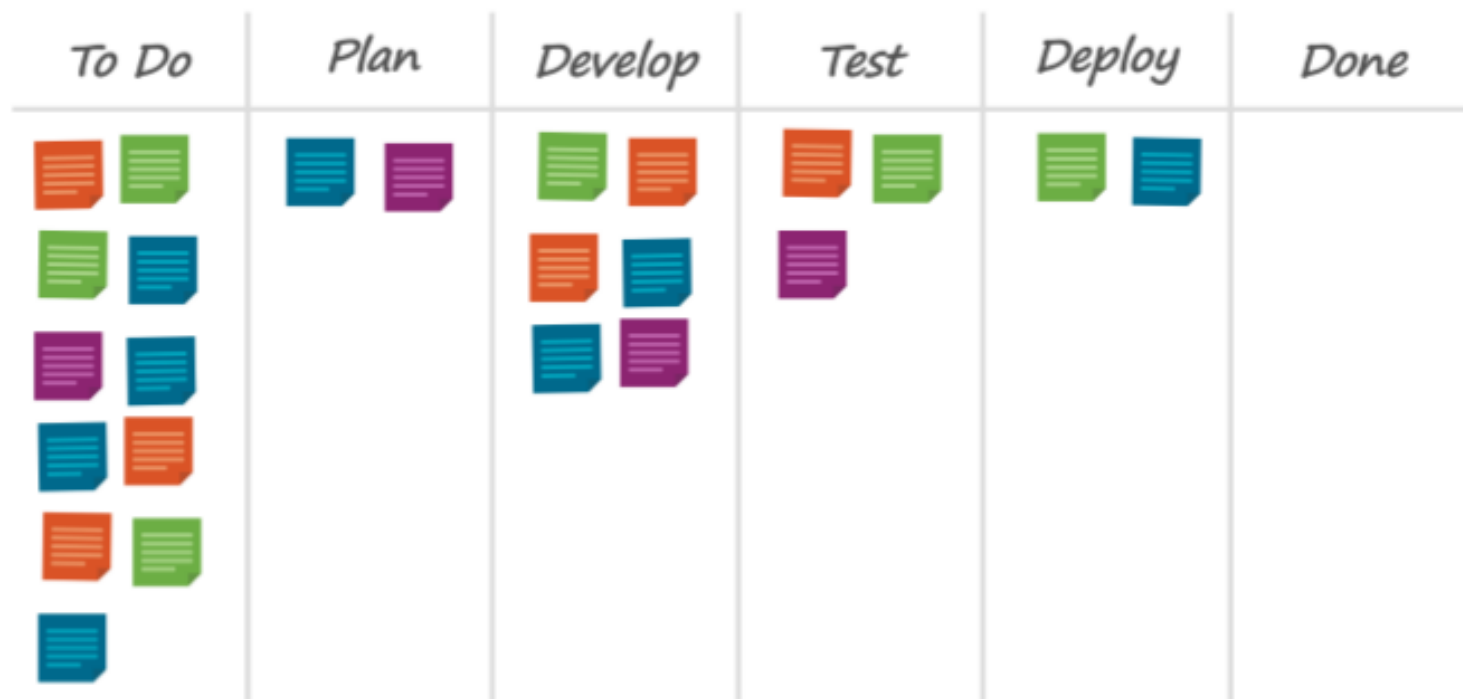
1. SCRUM	58%
2. SCRUM/XP	10%
3. SCRUMBAN	8%
4. KANBAN	5%
5. LEAN DEVELOPMENT	1%
6. HÍBRIDOS	8%
7. OUTROS	10%



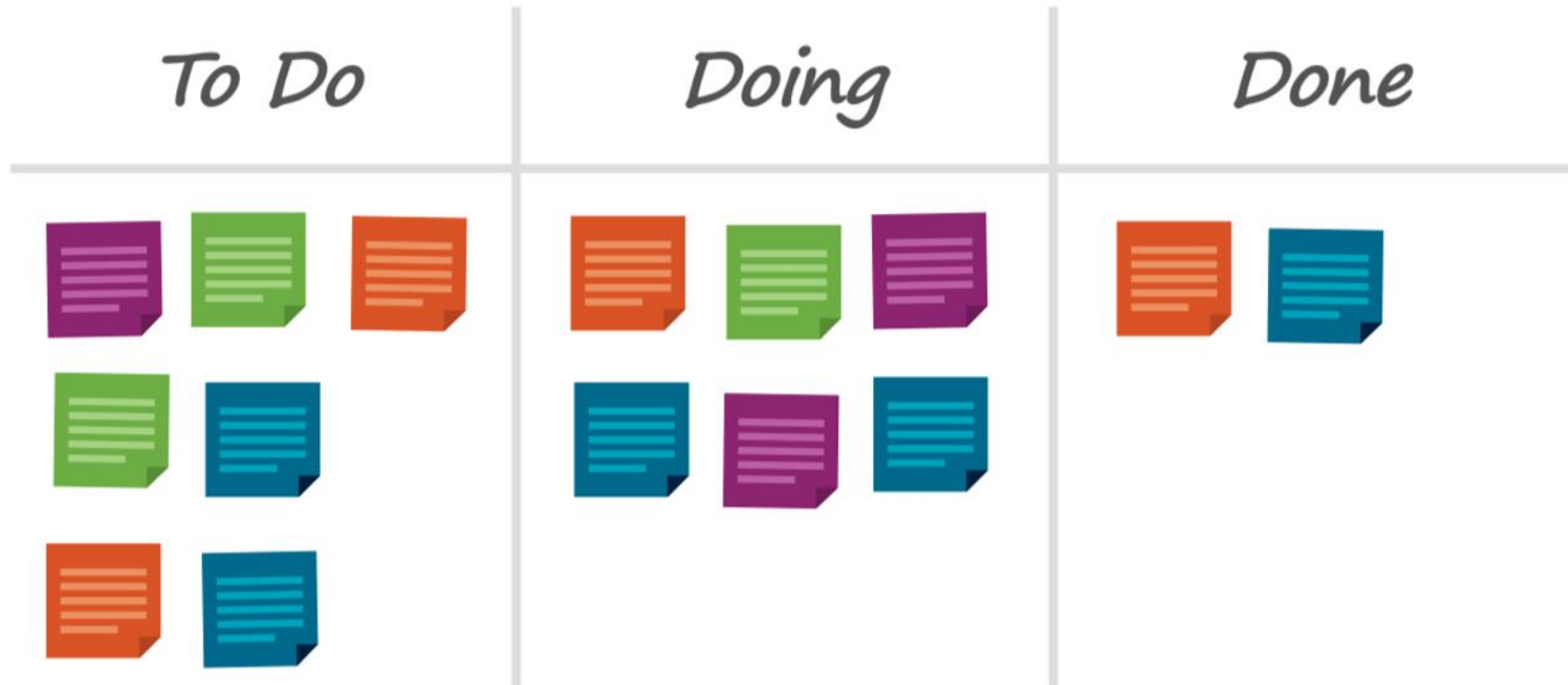
Fonte: <http://www.metodoagil.com>

## Frameworks combinados

Os Frameworks Ágeis são adaptáveis e muitas vezes são combinados entre eles: O Kanban foca mais no acompanhamento visual dos processos e o Scrum no gerenciamento do projeto, por isso a junção desses dois é muito utilizada.

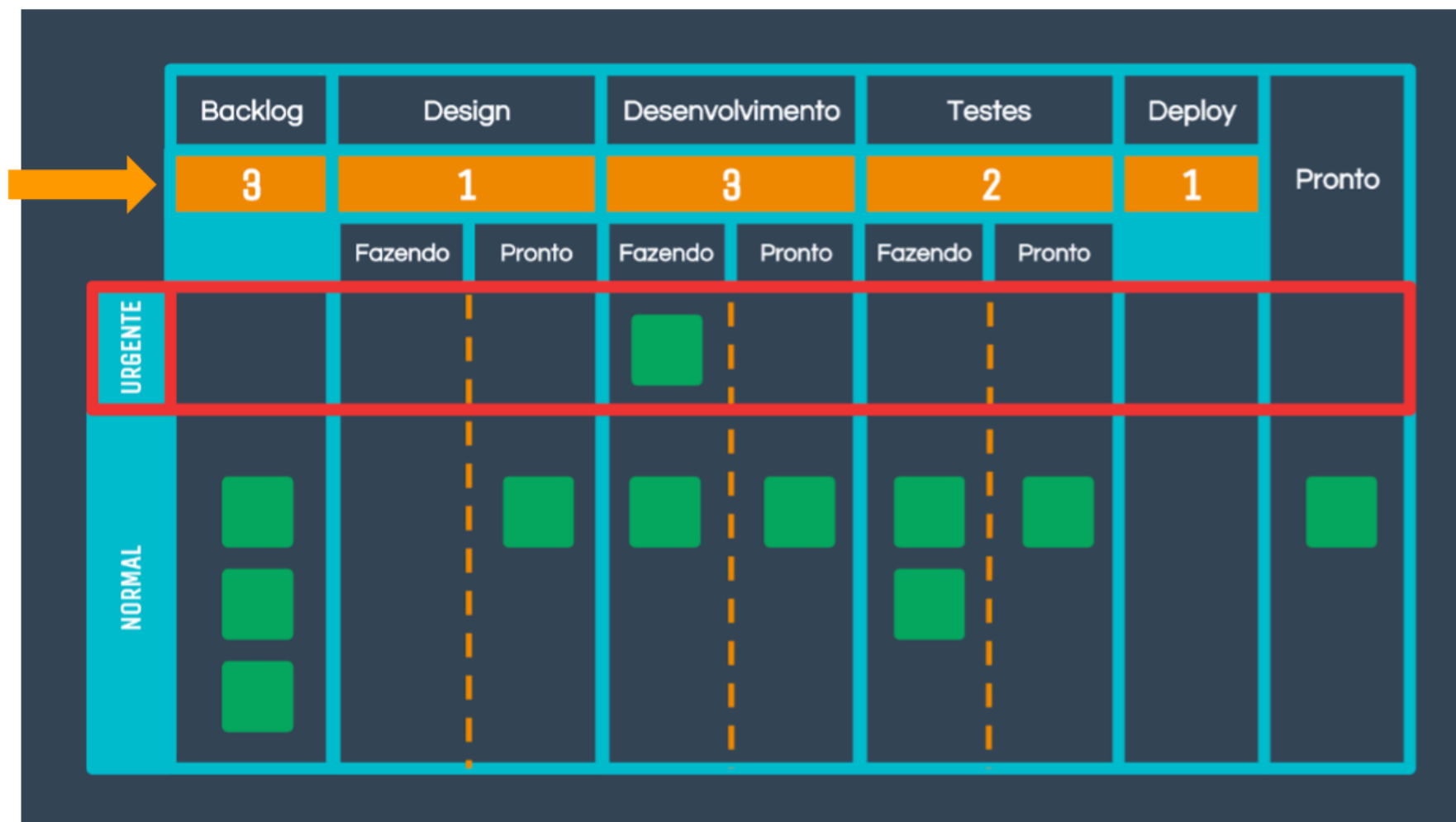


## Kanban board



- Fluxo da esquerda pra direita;
- Itens priorizados no topo

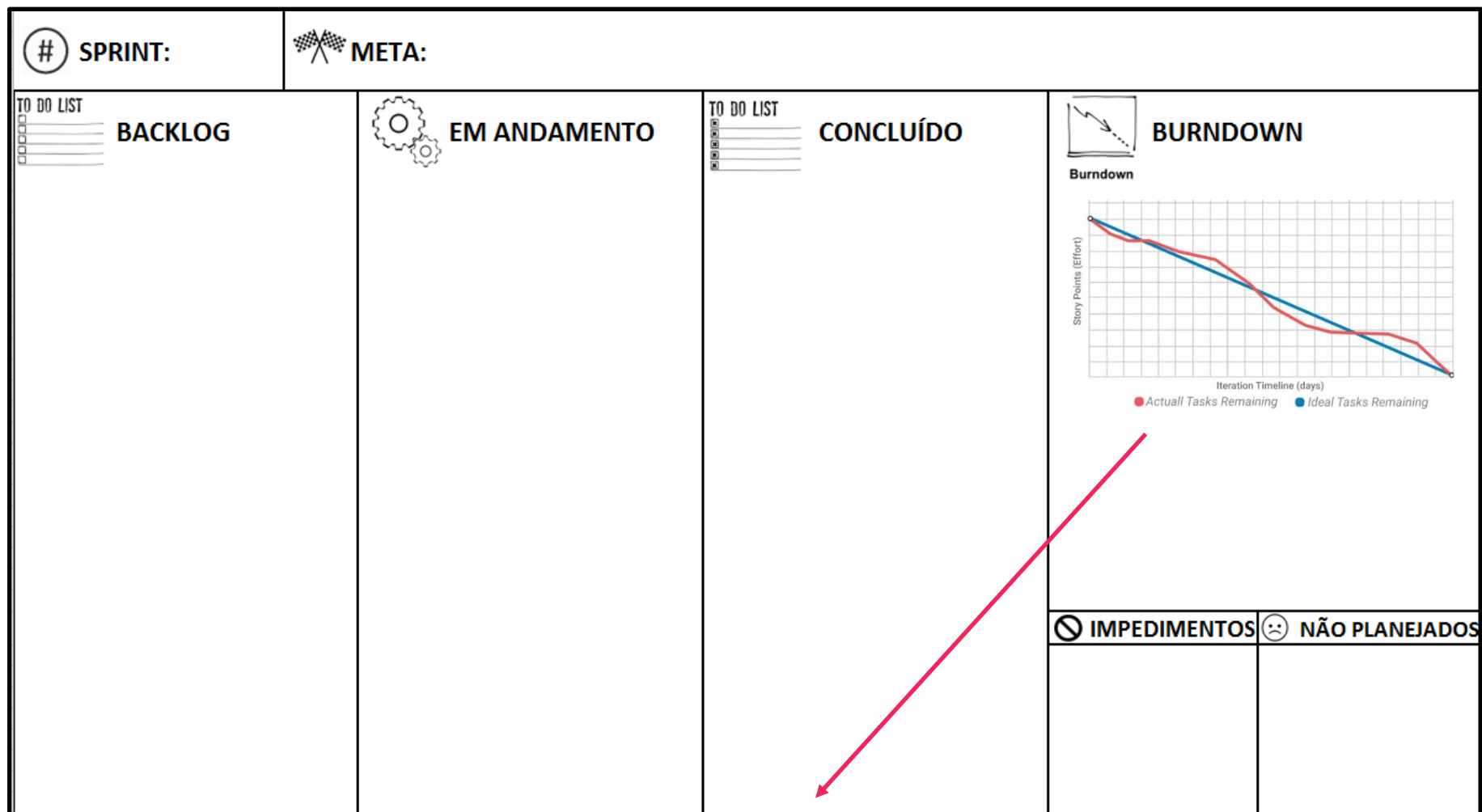
## Kanban board



Controle de fluxo  
Identificação de gargalo  
Limite de demandas  
Evitar sobrecarga



### Kanban board



É um gráfico de indicador de desempenho para saber se as entregas estão como o planejado. A aplicação do burndown no quadro Kanban pode ser benéfica para equipes que desejam ter uma visão mais clara do progresso em relação a um objetivo ou prazo específico.

## Kanban board - Ferramentas



## Pilares do Scrum



## Pilares do Scrum

### Transparência

Todo trabalho deve ser claramente definido e conhecido por todas as partes envolvidas no projeto.



TRANSPARÊNCIA

### Inspeção

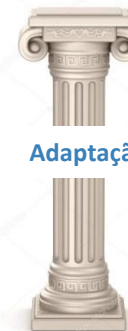
Todo trabalho deve ser inspecionado com a frequência necessária para garantir a qualidade na primeira tentativa.



INSPEÇÃO

### Adaptação

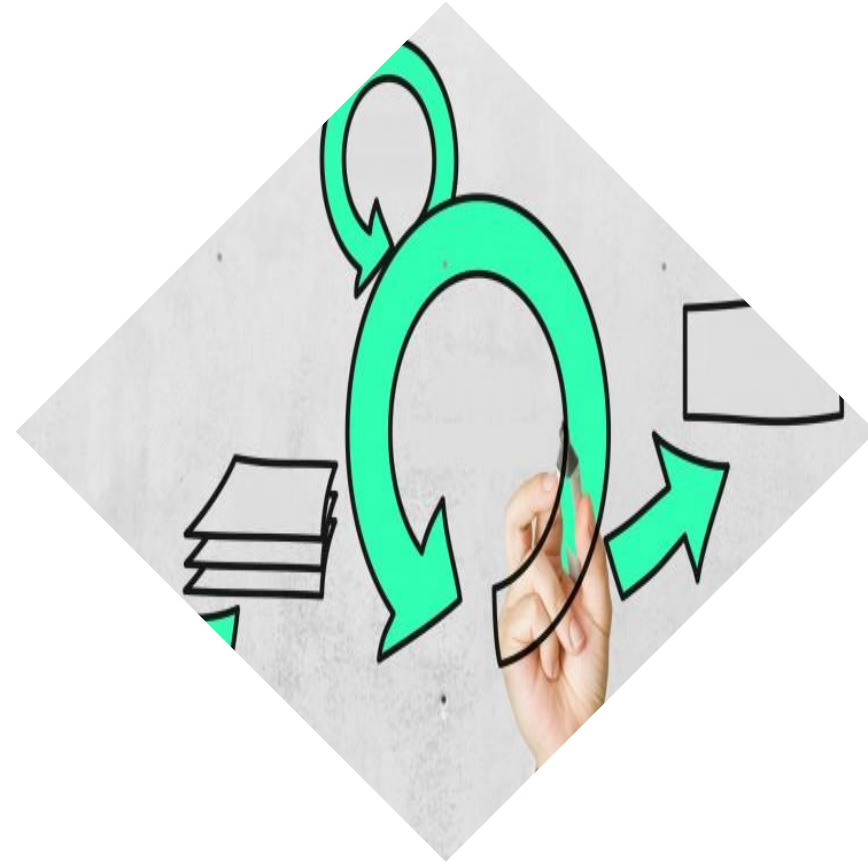
Significa a capacidade de adaptar o projeto à necessidade de negócio o mais rápido possível para minimizar danos futuro.



Adaptação

## Scrum

- Papéis e Responsabilidades
- Artefatos
- Eventos



## **Papéis e responsabilidades – Scrum master**

### **SCRUM MASTER**

É responsável por garantir que o Scrum seja entendido e aplicado, garantindo as condições necessárias para o andamento das atividades do time de desenvolvimento.

- Encontra técnicas para o gerenciamento efetivo do Backlog do Produto;
- Ensina o Time Scrum a criar itens de Backlog do Produto de forma clara e concisa;
- Facilita os eventos Scrum conforme exigidos ou necessários;
- Treina o Time de Desenvolvimento em autogerenciamento e interdisciplinaridade;
- Lidera e treina a organização na adoção do Scrum.

## **Questão de gestão issues/problemas/questões**

Uma equipe ágil com membros de diferentes países está tendo dificuldades para resolver algumas questões. Isso está fazendo com que o projeto atrase.

O que o gerente de projeto deve fazer para resolver isso?

- A) Falar com o departamento de RH sobre o que pode ser feito em relação a esse problema
- B) Implementar novos métodos e tecnologias de comunicação
- C) Reunir-se com o proprietário do produto e informá-lo sobre o problema para que ele possa ajustar seu nível de cobrança em relação ao time.
- D) Reunir-se com o time, entender quais são os pontos em discussão e decidir o que deve ser feito com base em sua experiência e senioridade.

Resposta: B



## **Papéis e responsabilidades – Product owner**

### **Product Owner**

O dono do produto é responsável pela visão de negócio, fazer a comunicação com as partes interessadas e garantir que a equipe trabalhe no que é mais valioso e de maior prioridade, através do gerenciamento do Backlog do Produto que inclui:

- Expressar claramente os itens do Backlog do Produto;
- Ordenar os itens do Backlog do Produto para alcançar melhor as metas e missões;
- Garantir o valor do trabalho realizado pelo Time de Desenvolvimento;
- Garantir que o Backlog do Produto seja visível, transparente e claro para todos;
- Garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do Backlog do Produto no nível necessário.

## **Papéis e responsabilidades – Product owner**

### **Questão de certificação PSM-I**

Um Product Owner quer conselhos do Scrum Master sobre como estimar o trabalho no Scrum. Qual destas é a diretriz que um Scrum Master deve dar?

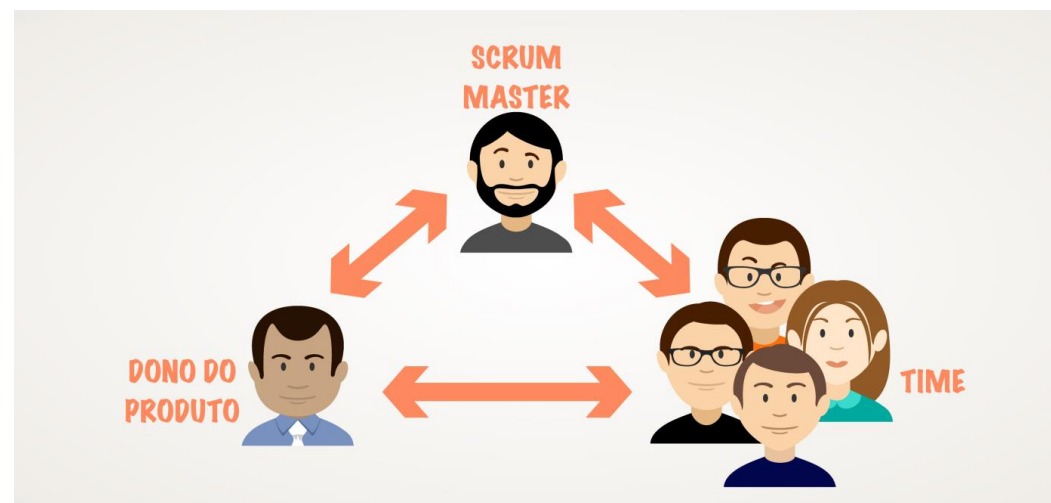
- A) As estimativas são feitas pelo Product Owner, mas devem ser verificadas com a equipe de desenvolvimento
- B) Scrum proíbe fazer estimativas
- C) As estimativas são feitas pela equipe de desenvolvimento
- D) As equipes devem ser em unidades relativas
- E) Os itens do Backlog do produto devem ser estimados em pontos de história

Resposta: C

Por mais que o Scrum Master tenha estudo da metodologia ágil e apoia o Product Owner, deve direcionar esse tipo de tarefa para a equipe de desenvolvimento, que é responsável por essa tarefa.

### Tamanho do time Scrum

O tamanho máximo recomendado são nove na equipe de desenvolvimento, um Product Owner e um Scrum Master.



## **Papéis e responsabilidades – Time de desenvolvimento**

### **O time de desenvolvimento**

Consiste de profissionais que realizam o trabalho de entregar uma versão usável que potencialmente incrementa o produto “Pronto” ao final de cada Sprint.

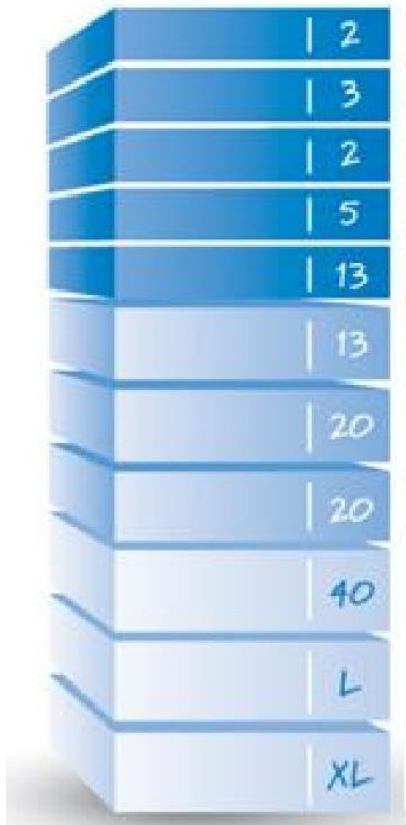
- Eles são auto-organizados, isto é, ninguém diz ao Time de Desenvolvimento como transformar o Backlog do Produto em incrementos de funcionalidades potencialmente utilizáveis;
- O Scrum não reconhece títulos para os integrantes do Time de Desenvolvimento que não seja o Desenvolvedor;
- Times de Desenvolvimento não contém sub-times dedicados a domínios específicos de conhecimento, tais como teste ou análise de negócios.

## Artefatos do Scrum

Os artefatos do Scrum são documentos ou itens que fornecem transparência e oportunidades de inspeção e adaptação em um projeto Scrum. Eles são criados e mantidos ao longo do ciclo de vida do projeto para garantir que a equipe e as partes interessadas tenham uma compreensão comum do trabalho a ser realizado, do progresso alcançado e dos resultados esperados.



## Artefatos do Scrum – Product backlog



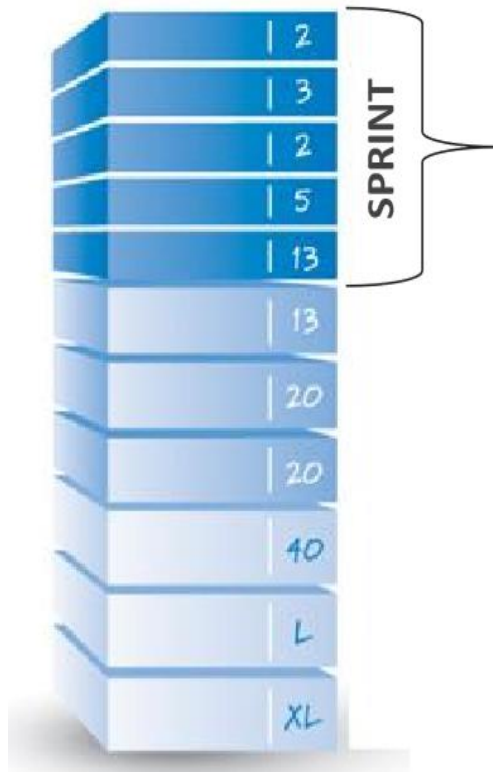
### Product backlog

É uma lista ordenada de tudo que deve ser necessário no produto, e é uma origem única dos requisitos para qualquer mudança a ser feita no produto.

- O Product Owner é responsável pelo Backlog do Produto, incluindo seu conteúdo, disponibilidade e ordenação;
- Lista todas as características, funções, requisitos, melhorias e correções que formam as mudanças que devem ser feitas no produto nas futuras versões;
- Os itens mais relevantes são priorizados e detalhados em demandas que ficam no topo da pilha.
- **Product backlog também é conhecido como conjunto de estórias.**

## Artefatos do Scrum – Spring backlog

### SPRINT BACKLOG



É um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint, juntamente com o plano para entregar o incremento do produto e atingir o objetivo da Sprint.

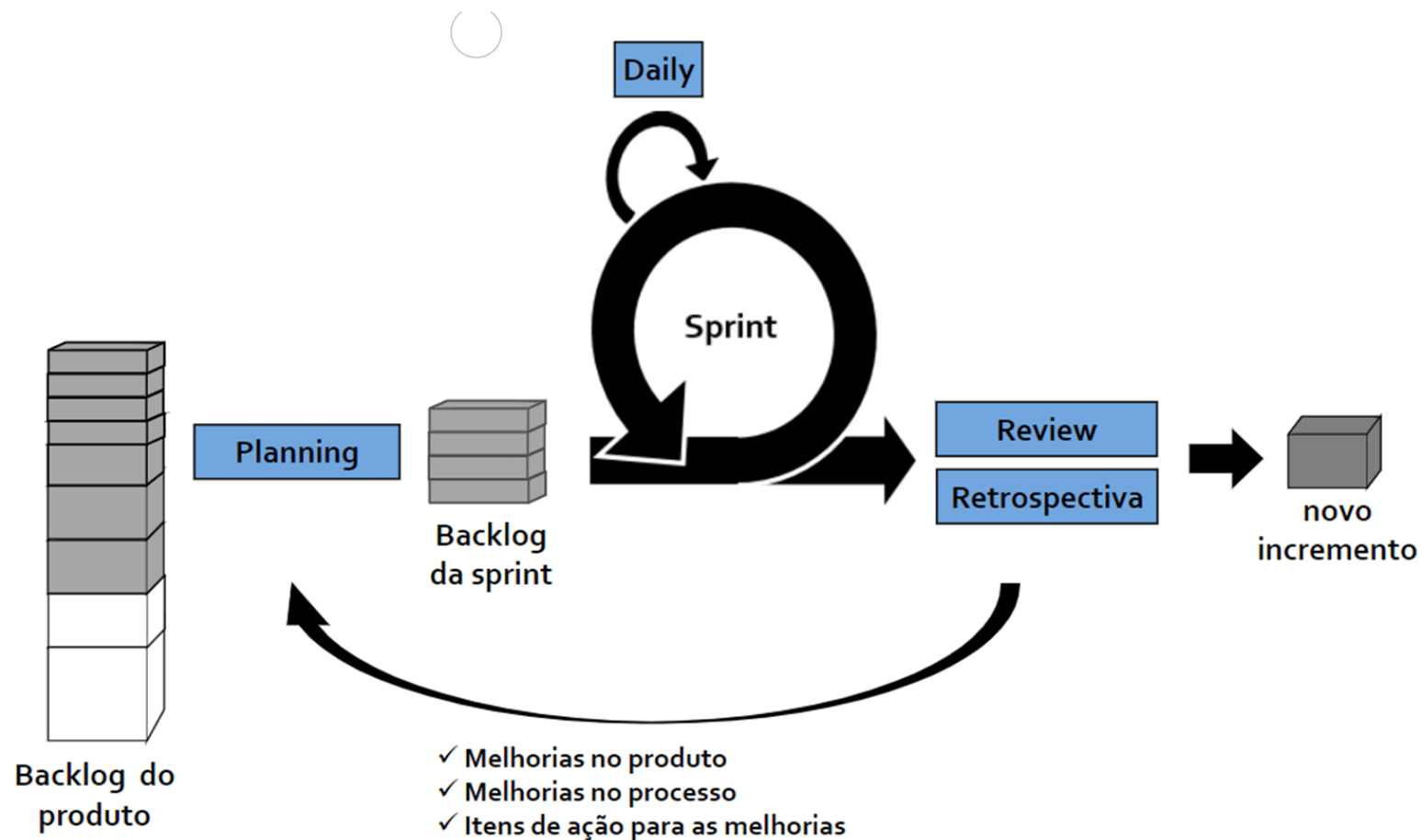
O Backlog da Sprint é a previsão do Time de Desenvolvimento sobre qual funcionalidade estará no próximo incremento e sobre o trabalho necessário para entregar essa funcionalidade em um incremento “Pronto”.

- Os itens priorizados são planejados e integrados à uma Sprint (ciclo dentro do qual um conjunto de atividades devem ser executadas);
- Ao final de cada Sprint, temos um incremento do produto, ou projeto, assim entregando valor ao cliente.



## Artefatos do Scrum: Incremento

- **Incremento:** O Incremento é o resultado tangível do trabalho realizado pela equipe de desenvolvimento durante uma Sprint. É a soma de todas as funcionalidades e melhorias concluídas e prontas para serem entregues ao cliente ou usuário final. O objetivo de cada Sprint é produzir um Incremento potencialmente entregável, ou seja, um produto funcional e testável que adiciona valor ao produto geral.



## Eventos do Scrum - Sprint

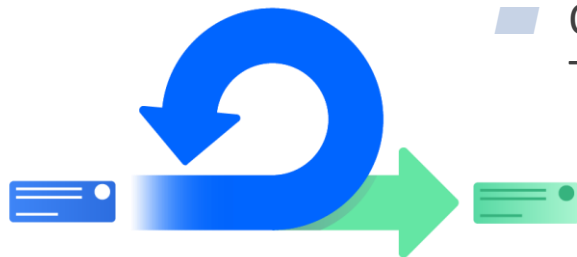


### 1 - SPRINT

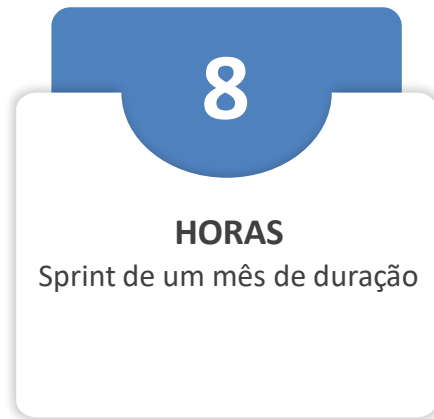
É a divisão do projeto em etapas, possuindo um tempo de duração definido de uma semana, duas semanas ou NO MÁXIMO um mês, durante o qual uma versão incremental potencialmente utilizável do produto é criado.

Durante a Sprint:

- Não são feitas mudanças que possam por em perigo o objetivo da Sprint;
- As metas de qualidade não diminuem;
- O escopo pode ser clarificado e renegociado entre o Product Owner e o Time de Desenvolvimento.



## Eventos do Scrum – Sprint Planning



### 2 - SPRINT PLANNING

É a reunião do Scrum, onde acontece o planejamento de uma Sprint. Estão presentes o Product Owner, o Scrum Master e o Time de desenvolvimento.

O Planejamento do Sprint responde às seguintes perguntas:

- O que pode ser entregue no incremento resultante do próximo Sprint?
- Como o trabalho necessário para entregar o incremento será realizado?



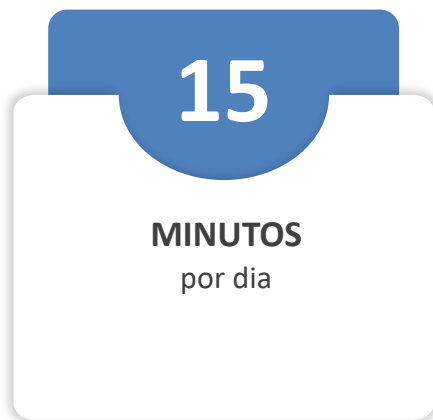
#### Obs.:

- Spring de 4 semanas: 8 horas de planning;
- Spring de 3 semanas: 6 horas de planning;
- Spring de 2 semanas: 4 horas de planning;
- Spring de 1 semana: 2 horas de planning;

## Eventos do Scrum – Sprint Planning na prática

Histórias	Propriedade	Tamanho	Soma	
Eu, responsável pela equipe de cadastro, preciso que inclua o campo complemento na tela de cadastro do cliente	3	2	20	Release 3
Eu, responsável pela equipe de cadastro, preciso de um relatório da quantidade de clientes ativos	3	8		
Eu, responsável pela parte fiscal, preciso que inclua um campo com o CEP do cliente na nota fiscal	3	3		
Eu, responsável pela equipe de cadastro, preciso da tela de cadastro de fornecedores com os cinco campos principais	3	7		

## Eventos do Scrum – Daily Meeting

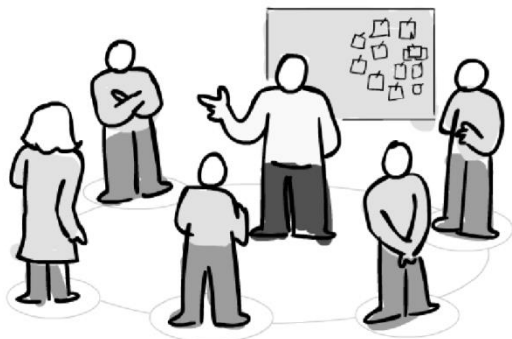


### 3 - DAILY MEETING

É a reunião de alinhamento diário para que o Time possa sincronizar as atividades. A reunião deve ter no máximo 15 minutos e deve ser feita em pé.

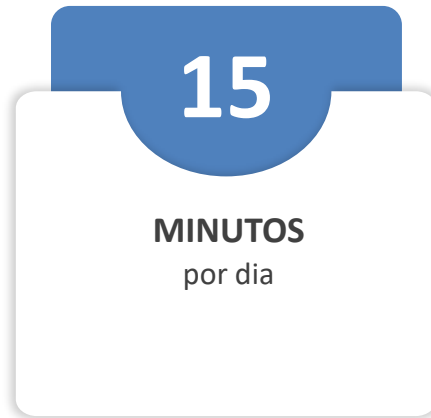
Durante a reunião os membros do Time de Desenvolvimento esclarecem:

- O que eu fiz ontem?
- O que eu farei hoje?
- Existe algum obstáculo?



Esta é uma reunião chave para inspeção e adaptação.

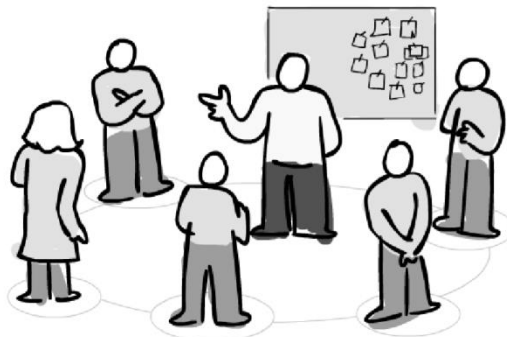
## Eventos do Scrum – Daily na prática



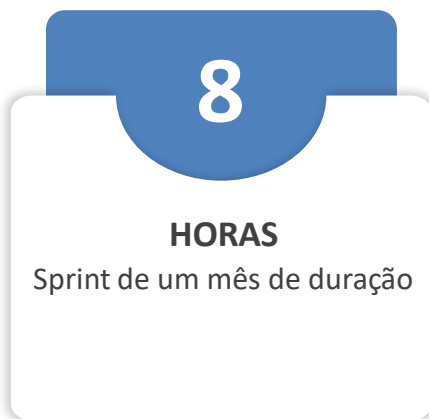
### 3 - DAILY MEETING – Na prática

Convido os alunos abaixo, para fazer uma prática, utilizando a daily:

X  
Y  
Z  
W



## Eventos do Scrum – Spring Review



### 4 - SPRINT REVIEW

Ao final de cada sprint, o time de desenvolvimento realiza uma reunião de revisão, com todos os membros ligados ao projeto, para compartilhar o que foi desenvolvido, o que não foi desenvolvido e dificuldades encontradas no período.

O resultado da Reunião de Revisão da Sprint é um Backlog do Produto revisado que define o provável Backlog do Produto para a próxima Sprint.





## Eventos do Scrum – Sprint Retrospective

3

### HORAS

Sprint de um mês de duração

### 5 - SPRINT RETROSPECTIVE

A Retrospectiva da Sprint é uma oportunidade para o Time Scrum fazer uma avaliação de tudo o que aconteceu, como lições aprendidas, o que não deu certo, dificuldades, o que pode ser melhorado.

A retrospectiva tem como principal objetivo analisar e coletar feedbacks para potencializar o projeto.

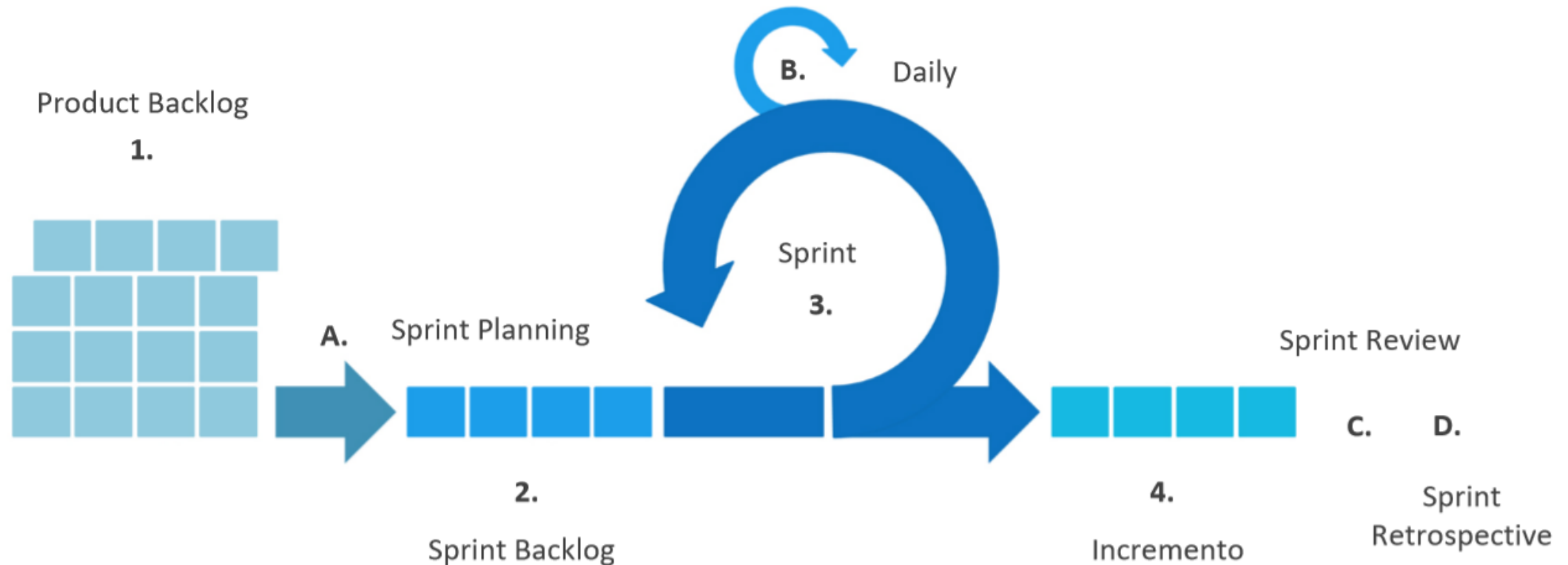
- Sugestões de melhoria do processo
- Discutir pontos negativos e melhorias
- Sinalizar pontos que devem ser mantidos

Este é o momento do membro de corrigir algum problema interno da equipe e novamente motivar os membros. Perguntas para se fazer durante essa reunião:

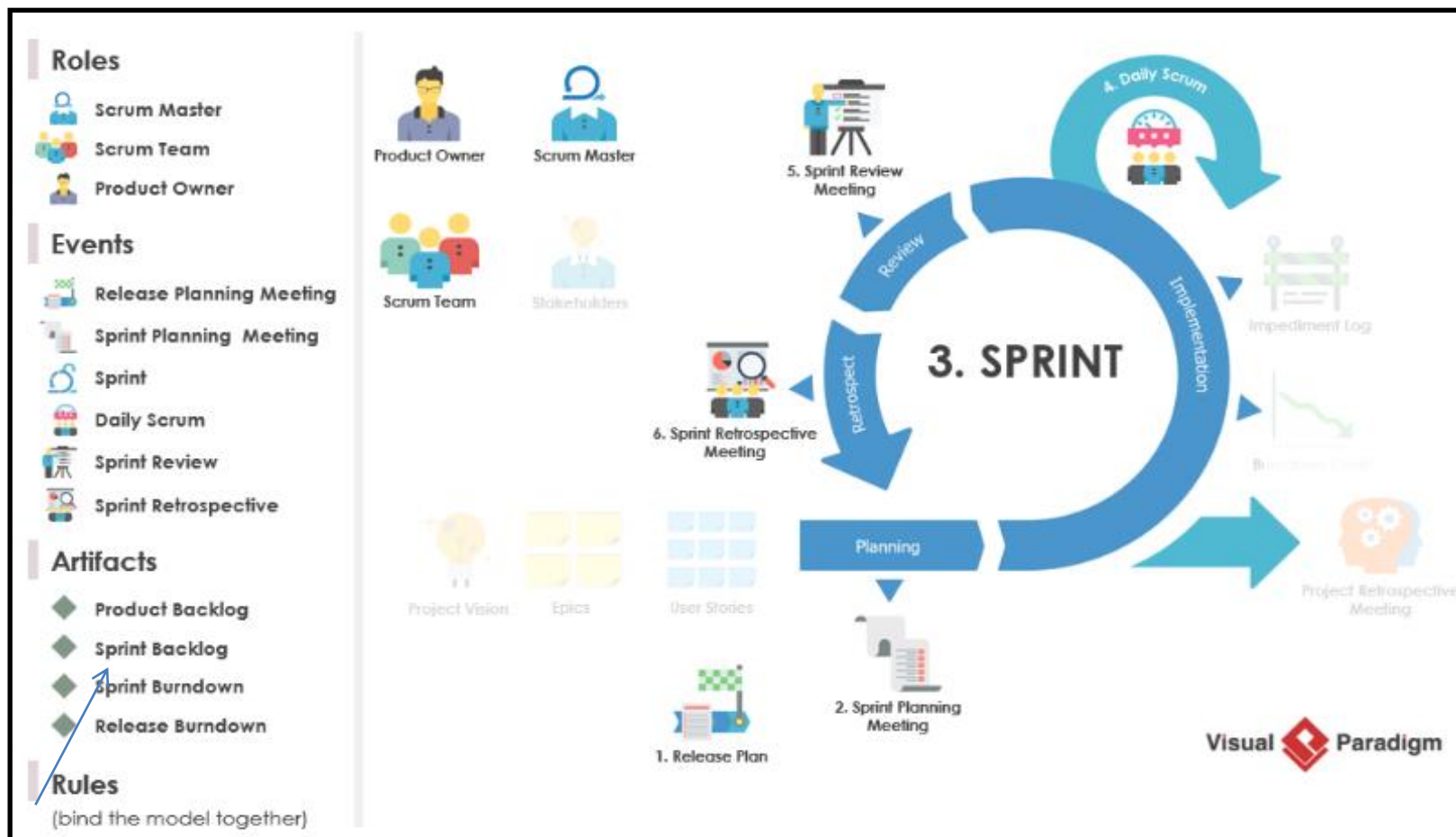
- O que foi bom durante a sprint?
- O que foi ruim durante a sprint?
- O que nós devemos melhorar para a próxima sprint?



## Processo Scrum

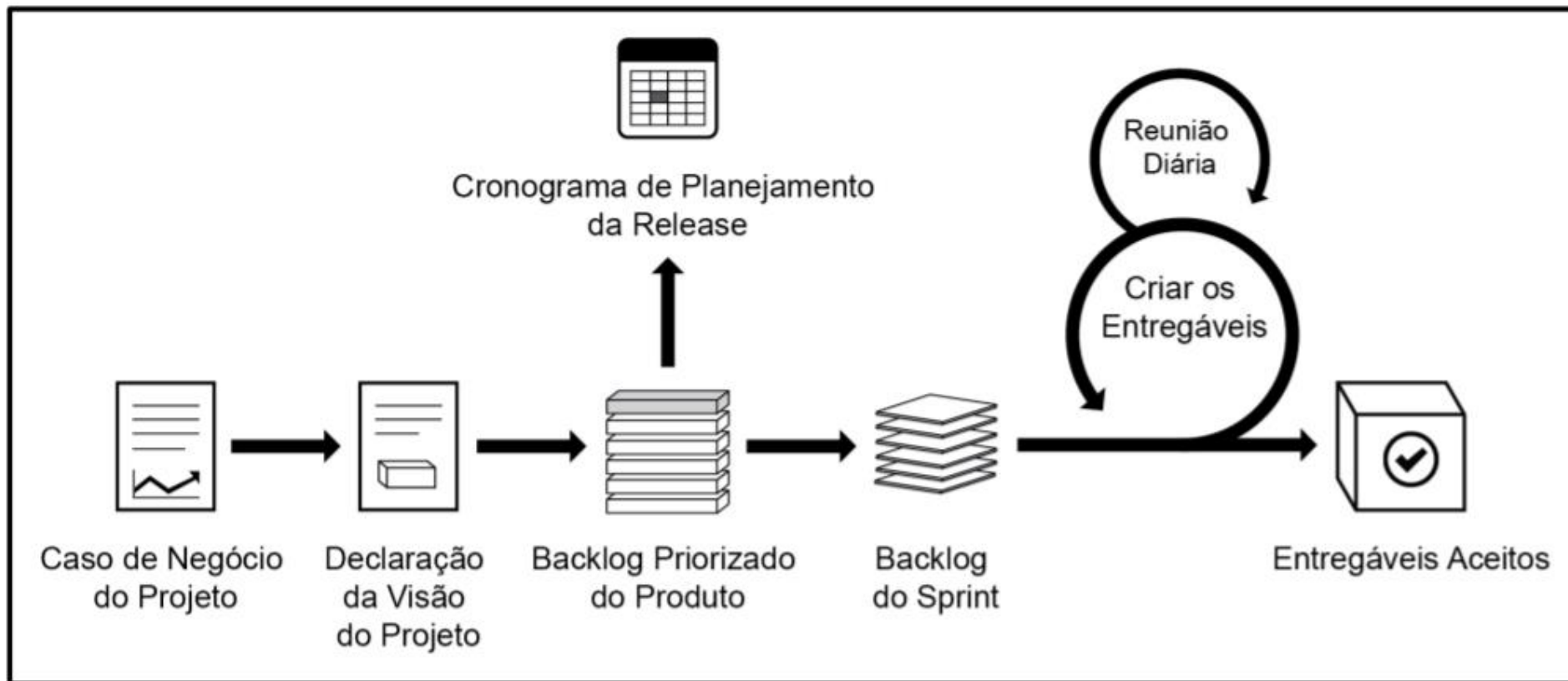


### A4 do Scrum



**Gráfico de Burndown** - Demonstra a performance da equipe, comparando o planejado com o que foi entregue. As ações são geradas, se necessário. O Burndown está sendo utilizado no PMBOK 6ª edição.

## Fluxo do Scrum para um sprint segundo o Guia SBOK



Fonte: Guia SBOK – Fluxo do Scrum para um Sprint

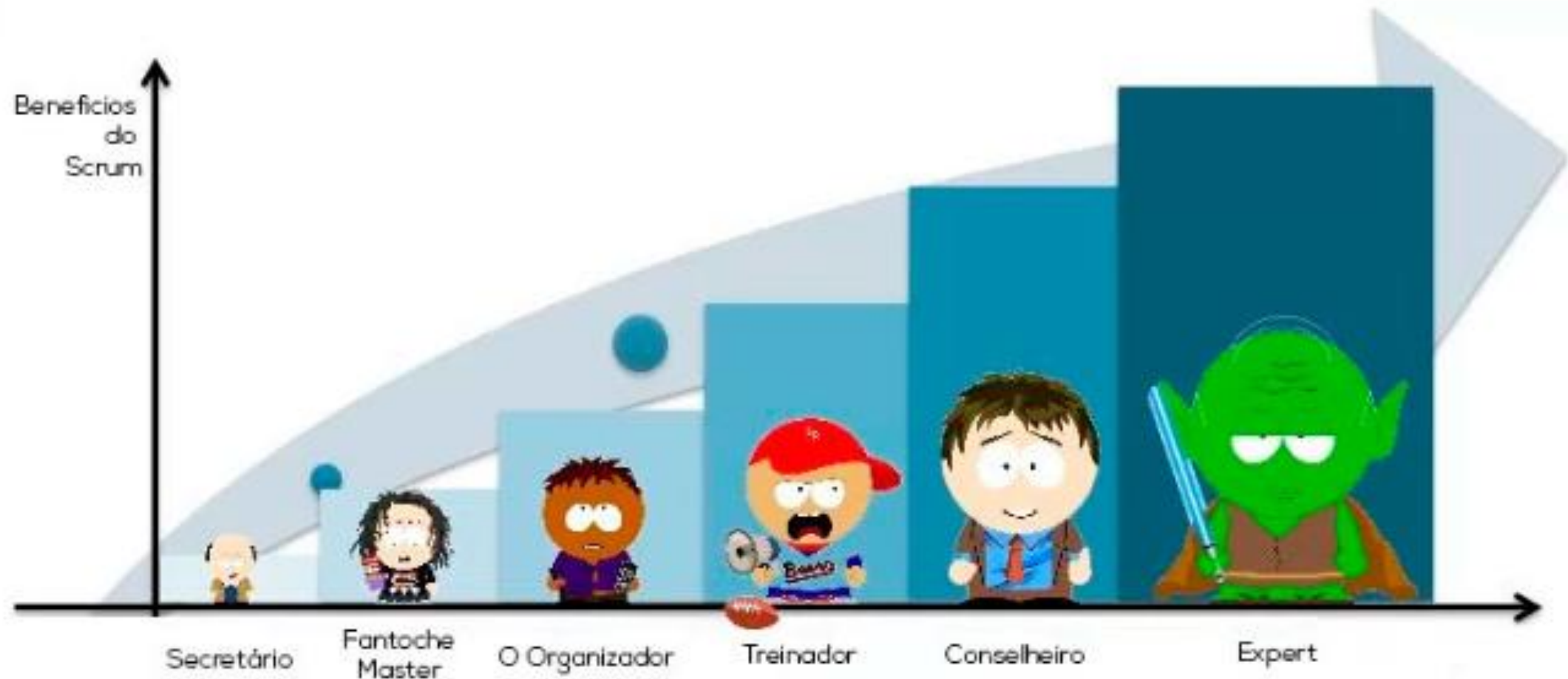
Essa imagem representa um fluxo geral do Scrum.

## Carreira – SCRUM Master

É o papel dentro do framework Scrum que no momento tem mais vagas no mercado de trabalho.

O *Scrum Master* é o papel que está em *segundo lugar no ranking de líderes de transformações*, ficando atrás apenas da alta gestão das empresas, segundo a pesquisa do “[State of Scrum de 2017-2018](#)”, nessa pesquisa, milhares de empresas foram entrevistadas, o retorno foi que 94% das empresas estão utilizando metodologia ágil, sendo que na maioria, mesmo sendo outro tipo de metodologia ágil, informam a referência do Scrum.

## Carreira – SCRUM Master



## Carreira – Product Owner (PO)

O Product Owner **era** uma das funções abaixo:

- Analista de negócios;
- Analista de sistemas;
- Analista de requisitos.

Quando por exemplo o colaborador tem uma das funções acima e faz um curso e certificação do Framework Scrum, se transforma em um Product Owner.

Diferente de um Scrum Master o Product Owner precisa ter maturidade de nível de visão de negócios, pois é ele que representa o que é esperado do sistema e mostra o que é esperado em cada estória.

O product Owner pode evoluir, chegando a gerente de produto.

Esses dois cargos podem existir no lado do negócio ou dentro da própria TI, dependendo da e como está o organograma da empresa.

## Scrum na FIAP

# Utilização do Scrum no Challenge

- Visibilidade do backlog das tarefas, com os status e datas de início e término;
- Não esperar para quando acabar o challenge que irá conseguir ver o produto final, mas sim ter um produto já funcionando e incrementando a cada Sprint;
- Maior satisfação com o andamento do challenge, pois a cada Sprint visualiza o produto crescendo e funcionando;
- Maior transparência e trabalho em equipe com o grupo;
- *UTILIZAÇÃO DO FRAMEWORK SCRUM NA PRÁTICA, CONSEGUINDO AGREGAR MAIS EXPERIÊNCIA NO CURRÍCULO E ESTANDO MAIS PREPARADO PARA O MERCADO DE TRABALHO.*



## Scrum na FIAP

# Quem é quem no Scrum no challenge

**Você:** Parte do time de desenvolvimento.

**Time de desenvolvimento:** O seu grupo do challenge + você.

**SCRUM Master:** Seu Scrum Master, porém é produtivo que realizem a daily, dessa maneira terão que solicitar para um professor de cada dia, liberar no máximo 8 minutos da aula, sendo assim, convidem seu professor do dia, para ser o Scrum Master.

**ProductOwner:** O orientador da empresa/grupo de pessoas que geraram a demanda do desenvolvimento do challenge

## Scrum na FIAP

### Cargo ágil master

É um papel que não atua não somente como um Scrum Master mas também com as demais tecnologias do mundo ágil.

## Scrum na FIAP

### Como começar a utilizar Scrum no challenge?

- 1º - Definir o tema;
- 2º - Definir o papel de cada integrante do time;
- 3º - Definir o backlog (Sprint backlog);
- 4º - Criar os sprints em alinhamento com o Scrum master e validar com os professores que tem maior conhecimento no assunto (Sprint planning).
- 5º - Alinhar com os professores para que ocorram as dailys do Scrum;
- 6º - Se perceber que irá atrasar uma Sprint, marque uma Daily no final de semana.
- 7º - Ao final de cada Sprint, reunir o grupo e o Scrum Master para realizar uma Sprint Review.
- 8º - Apenas o seu grupo do challenge deve se reunir para fazer uma Sprint retrospective.

**Ágil Kanban**

**X**

**Ágil Scrum**

## Ágil Kanban X Ágil Scrum

### Como começar a utilizar Scrum no challenge?

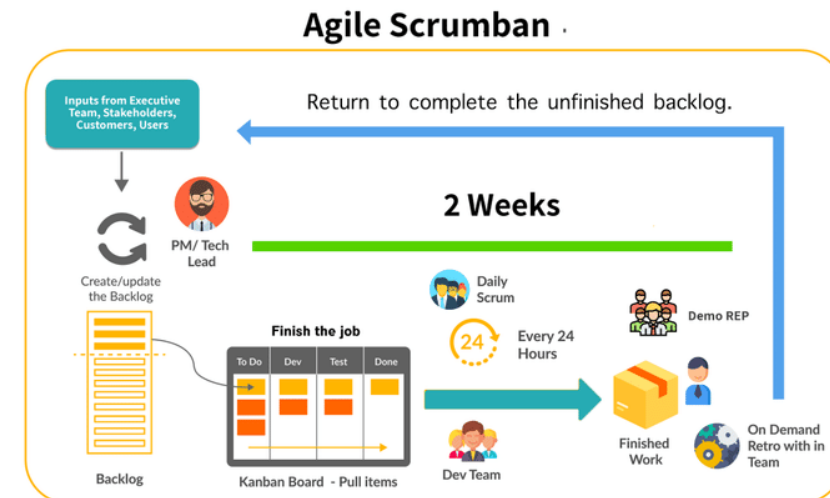
O Scrum é para escopos mais fechados com backlog definido e sem uma operação.

Se tiver essa operação junto com o projeto é recomendado utilizar a metodologia ágil Kanban

Esse escopo se encaixa mais no Kanban que trabalha com esteira de trabalho e não tem um time boxe para as reuniões.

#### Termo ScrumBan:

Junta o melhor dos dois, por exemplo as reuniões de planejamento.



**Gestão com**  
**Cultura DevOps**

## DevOps

Antes de entender, vamos analisar como está o mercado para esse tema



## DevOps – O que é?

### O que é a cultura DevOps

A cultura DevOps foi criada através da necessidade de entregar soluções prontas para se utilizar para o negócio cada vez mais rápida e isso está vinculado a necessidade do framework Ágil como por exemplo Scrum.

Em poucas palavras o DevOps é fazer com que as equipes trabalhem juntas para uma entrega rápida, sendo pela definição da palavra DevOps o time são os desenvolvedores e a equipe de Operação.



## DevOps – Time - Dev

Dev

**Pessoas:** Analistas de sistemas, requisitos, programadores, testadores, arquitetos e engenheiros

**Responsáveis pelo por administrar os servidores,** operar os sistemas, serviços e infra

Disponibilidade para realização de Rollback e respeitar os SLA de por exemplo o serviço tem que ficar 99,9% do mês no ar.

## **DevOps – Três pilares do DevOps**

### Dev

- 1 - Integração constante entre a equipe de desenvolvimento e operação
- 2 – Apoio ao framework ágil de novas entregas para os produtos
- 3 – Feedback contínua entre as equipes durante todo o ciclo de vida do projeto

## DevOps – Time - Ops

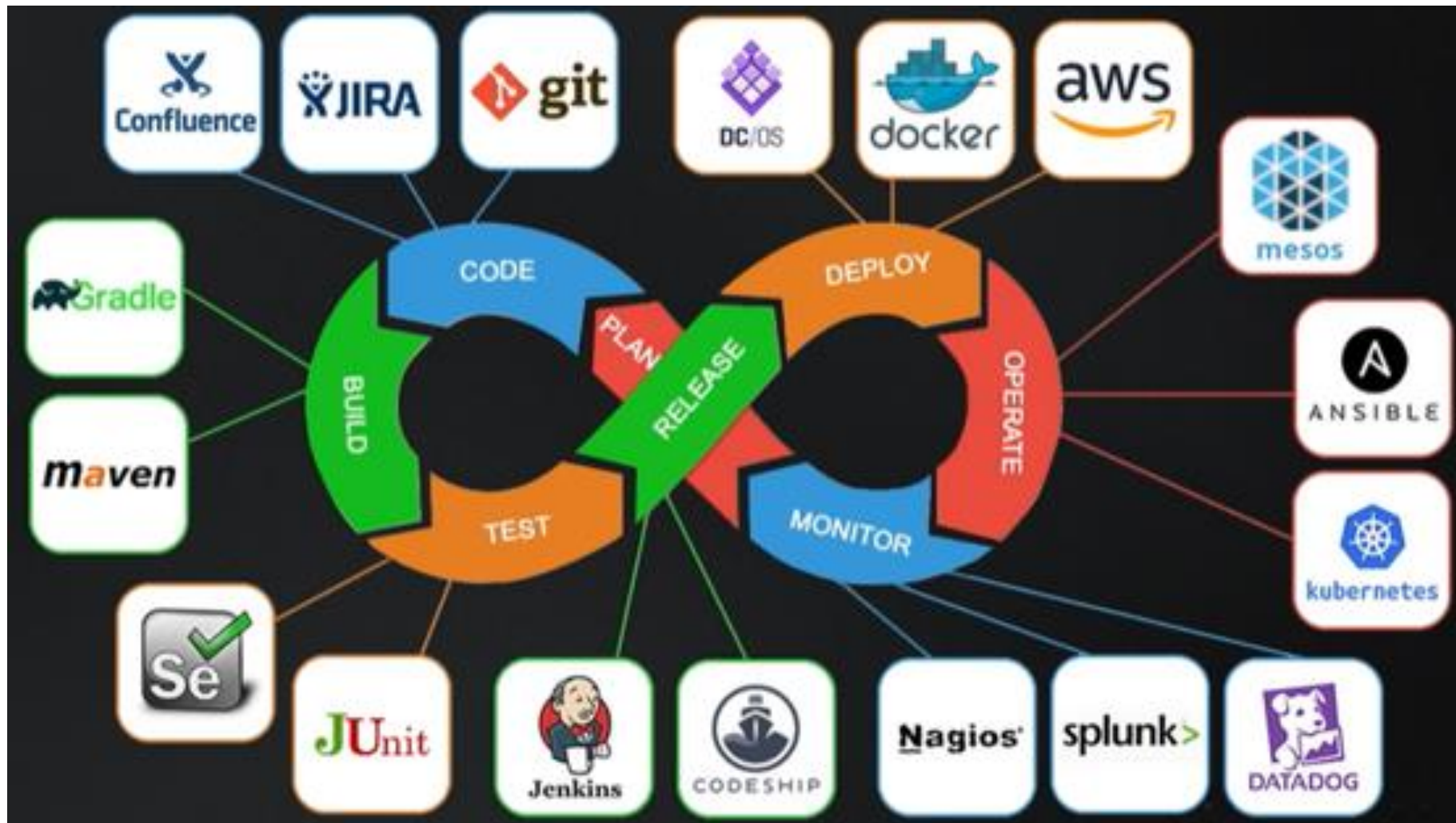
### Ops

**Pessoas:** sysadmins, syops, analistas de infra e engenheiros (por exemplo de redes)

**Responsáveis pelo desenvolvimento da aplicação**, desde o levantamento dos requisitos até a parte do código entregue pronta, testada e no escopo.

Depende da equipe de operação (Ops) para que seja entregue em produção e funcionando, além da dependência da equipe de Ops em ambientes como desenvolvimento e qualidade, somado a necessidade das configurações.

## DevOps



**Criando**

**estórias**

## Diferença entre estória e história

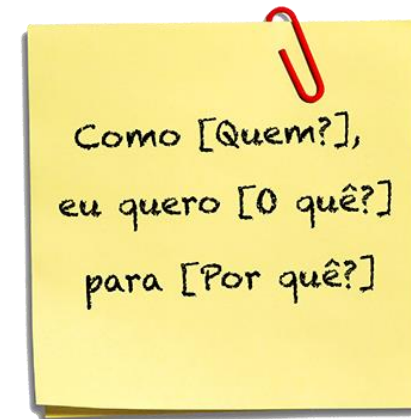
No contexto do ágil estória é a descrição das necessidades dos clientes, sendo descritas de uma maneira que seja única e não gere dependência de outra estória para ser feita.

História é algo que é descrito com a necessidade de descrever algum acontecimento, como por exemplo a história do descobrimento do Brasil, ou seja, algo que ocorreu.

## Gerando as estórias

A criação do método de documentação de estórias vem da tentativa de resolver o problema e ou necessidade do cliente:

- Quero
- Posso
- Preciso



Ação para responder a necessidade do cliente:

- **Ação:** O que pode ser feito, o que quero que seja feito?
- **Justificativa:** O motivo para se fazer isso

## Toda estória deve responder ao INVEST

- **Independentes:** Uma estória é independente da outra, conseguindo gerar mais facilmente as sprints e os MVPs.
- **Negociáveis:** Como a metodologia do ágil, ser mais flexível a negociação com relação aos entregáveis, sendo possível negociar começar uma estória sem terminar outra.
- **Valorosa:** Demonstrar o quanto ela contribuí para o objetivo final do projeto
- **Estimável:** A estória tem que ser clara ao ponto de poder ser mensura em esforço para a entrega
- **Small:** Small em português é pequena. O Small é para demonstrar que uma estória tem que ser pequena ao nível de ser possível a entrega em uma Sprint.
- **Testável:** A estória além de ser Small para poder estar em uma Sprint é necessário que seja testada para permitir um feedback.





### Exemplo de projeto – Product backlog

Épico	Sprint	ID	Eu, como	desejo	para que eu possa	Pontos	Prioridade
Login	1	US01	Proprietário do Cartão	Fazer login no aplicativo	Ter acesso às suas funcionalidades	3	Muito Alta
Gerenciar fatura	2	US02	Proprietário do Cartão	Poder gerar um boleto de minha fatura	Pagar uma fatura do mês anterior, ou adiantá-la	8	Muito Alta
	5	US03	Proprietário do Cartão	Alterar o vencimento da fatura	Adequar o vencimento da minha fatura às minhas necessidades	3	Média
	2	US04	Proprietário do Cartão	Acessar a fatura da minha conta	Ter acesso aos meus gastos atuais	2	Alta
Gerenciar conta	1	US05	Proprietário do Cartão	Editar meu e-mail cadastrado	Manter meu endereço de e-mail atualizado no sistema	3	Baixa
	1	US06	Proprietário do Cartão	Editar meu telefone cadastrado	Manter meu número de telefone atualizado no sistema	3	Baixa
	1	US07	Proprietário do Cartão	Alterar minha senha do aplicativo	Garantir a segurança da minha conta	5	Muito Alta
Pedir ajuda	3	US08	Proprietário do Cartão	Conversar com um atendente do Nubank	Sanar dúvidas pelo chat	8	Alta
	4	US09	Proprietário do Cartão	Acessar dúvidas frequentes	Ter acesso rápido às dúvidas mais comuns	1	Média
Gerenciar Compra	3	US10	Proprietário do Cartão	Acessar o histórico de compra	Ter controle dos meus gastos	2	Alta
	4	US11	Proprietário do Cartão	Acessar uma determinada compra	Ter uma visão detalhada da compra	3	Média
	2	US12	Proprietário do Cartão	Reportar uma compra	Reclamar de uma cobrança irregular	3	Muito Alta
	5	US13	Proprietário do Cartão	Alterar categoria de uma compra	Classificar minhas compras	2	Baixa
	5	US14	Proprietário do Cartão	Adicionar uma tag a uma compra	Ter facilidade para encontrar os meus tipos de compra	2	Baixa
	5	US15	Proprietário do Cartão	Excluir uma tag de uma compra	Atualizar as informações sobre meus tipos de compras	2	Baixa
Gerenciar Cartão	2	US16	Proprietário do Cartão	Bloquear temporariamente o cartão	Impedir que o cartão seja usado em caso de perda ou roubo	5	Alta
	3	US17	Proprietário do Cartão	Ajustar limite máximo do cartão	Aumentar o meu limite disponível	5	Alta
	4	US18	Proprietário do Cartão	Alterar o limite do cartão	Aumentar ou diminuir meu limite de gastos com o cartão	3	Média
	4	US19	Proprietário do Cartão	Visualizar a senha do meu cartão	Relembrar minha senha, caso a tenha esquecido	2	Média
Total:						65	

Fonte: <https://requisitos-2017-2-nubank.github.io/Nubank/siki/agil.html>

## Exemplo de projeto – Product backlog

### Release 1

**Duração:** Duas *Sprints*

**Início:** *Sprint um*

**Termino:** *Sprint dois*

### *Sprint 1*

Sprint	ID	História de Usuário	Pontos
1	US01	Eu, como proprietário do cartão, desejo fazer login no aplicativo para que possa ter acesso às suas funcionalidades.	3
	US05	Eu, como proprietário do cartão, desejo editar meu e-mail cadastrado, para manter meu endereço de e-mail atualizado no sistema.	3
	US06	Eu, como proprietário do cartão, desejo editar meu telefone cadastrado para que possa manter meu número de telefone atualizado no sistema.	3
	US07	Eu, como proprietário do cartão, desejo alterar minha senha do aplicativo, para garantir a segurança da minha conta.	5
Total:			14

**Duração:** Duas semanas

**Scrum Master:** Integrante da equipe de desenvolvimento.

## Exemplo de projeto: Product backlog

### Release 1

Duração: Duas Sprints

Início: Sprint um

Termino: Sprint dois

### Sprint 1

Sprint	ID	História de Usuário	Pontos
1	US01	Eu, como proprietário do cartão, desejo fazer login no aplicativo para que possa ter acesso às suas funcionalidades.	3
	US05	Eu, como proprietário do cartão, desejo editar meu e-mail cadastrado, para manter meu endereço de e-mail atualizado no sistema.	3
	US06	Eu, como proprietário do cartão, desejo editar meu telefone cadastrado para que possa manter meu número de telefone atualizado no sistema.	3
	US07	Eu, como proprietário do cartão, desejo alterar minha senha do aplicativo, para garantir a segurança da minha conta.	5
Total:			14

Duração: Duas semanas

Scrum Master: Integrante da equipe de desenvolvimento.

### US01 - Fazer login no aplicativo

- A funcionalidade deve exibir os campos de CPF e senha;
- A funcionalidade deve exibir uma mensagem de erro, caso o usuário insira dados incorretos;
- A funcionalidade deve indicar o campo a ser corrigido pelo usuário;
- A funcionalidade deve entrar na tela inicial;
- A funcionalidade deve atender às tecnologias de segurança do smartphone(touch ID).

### US05 - Editar meu e-mail cadastrado

- A funcionalidade deve exibir o email atual;
- A funcionalidade deve exibir o teclado e permitir a edição do email atual;
- A funcionalidade deve atualizar o email na base de dados;
- A funcionalidade deve exibir um botão para confirmação;
- A funcionalidade deve retornar uma mensagem de erro caso haja alguma discrepância com o padrão esperado.

### US06 - Editar meu telefone cadastrado

- A funcionalidade deve exibir o telefone atual;
- A funcionalidade deve exibir o teclado e permitir a edição do telefone atual;
- A funcionalidade deve exibir um botão de confirmação;
- A funcionalidade deve atualizar o telefone na base de dados;
- A funcionalidade deve retornar uma mensagem de erro caso haja alguma discrepância com o padrão esperado.

### US07 - Alterar minha senha do aplicativo

- A funcionalidade deve exibir um botão de edição de senha;
- A funcionalidade deve exibir um campo para inserção da nova senha;
- A funcionalidade deve verificar a força da segurança da nova senha;
- A funcionalidade deve retornar uma mensagem de erro caso haja algum na nova senha digitada;
- A funcionalidade deve atualizar a senha atual.

## **Entendendo os pontos da estória e estimativas**

- Durante as estimativas surgem questões e essas ajudam a equipe a entender melhor o que será feito em cada estória.
- Equipes tradicionais de gestão de projetos estimam tarefas em dias, semanas e meses.
- Equipes de gestão ágil estimam em esforço geral, por exemplo todo o esforço em construir uma página de cadastro de cliente, desde o HTML 5 até o teste para ser definido como done.
- A equipe de desenvolvimento informa o quanto por exemplo consegue entregar de pontos em uma sprint de duas semanas, então o PO prioriza quais serão feitas na próxima sprint.