**Instruções:** Siga as etapas a seguir para simular a metodologia Scrum com orientação do instrutor.

1. **Defina** uma lista de desejos com os itens que você gostaria de encontrar no catálogo do melhor resort.

Praia

Piscina

Café da manhã, almoço e jantar incluso

Sala de jogos

Entretenimento

Quadra

Bar

Festas

Passeios em geral

Playground

Translados em geral

Guia turístico

Restaurante

Berçário

Spa

Enfermaria

1. Separe algumas fichas e **escreva** histórias de usuários para o catálogo (por exemplo, como pai, desejo um ambiente adequado para as crianças, onde eu possa me sentir à vontade para trazer meus filhos; como proprietário, desejo anunciar uma oferta especial para atrair mais turistas; etc.).

Pais/família: segurança para as crianças brincarem como por exemplo uma piscina rasa, berçário, supervisores, passeios em família

Pessoa solteira: local para encontros como bar, tranquilidade, diversão, spa para relaxar

Casais: jardins para passeios, jantar romântico, suíte presidencial, passeios para casais, hidromassagem

Idosos: um local adaptado, passeios em grupo, local de jogos, spa para relaxar

1. O Product Owner eleito da equipe deve **priorizar** cada história, distribuindo os cartões em ordem de importância.

1 - Famílias

2 – Casais

3 – Pessoas solteiras

4 – Idosos

1. **Prepare-se** para uma iteração de **12 minutos** (**três dias de 4 minutos**) e selecione quais histórias poderiam ser executadas na primeira iteração. Para cada história selecionada, a equipe **define** critérios de aceitação (definição de “concluído”) para esclarecer requisitos e extrair tarefas (por exemplo, encontrar a foto de uma praia, escrever o nome do resort no catálogo, criar um layout, etc.). Cada tarefa é **adicionada** em um quadro de status de iteração na coluna “Programada” e a iteração é iniciada.

|  |  |
| --- | --- |
| **PROGRAMADA – Dia 1** | **CONCLUÍDO** |
| Atividades internas - criação |  |
|  |  |
| Recepção |  |
| Lobby |  |
| Alojamentos |  |
| Piscina e bar |  |
| Restaurante |  |
| Spa |  |
| Sala de jogos |  |
|  |  |
| **Dia 2 -** Atividades internas - criação | **Dia 2** |
|  |  |
| Quadra | Recepção |
| Berçário | Lobby |
| Playground | Alojamentos |
| Enfermaria | Piscina e bar |
| Área de locação p/ item de praia | Restaurante |
| Planejamento das atividades externas | Spa |
| Contratação dos funcionários | Sala de jogos |
|  |  |
| **Dia 3 -** Marketing | **Dia 3** |
|  |  |
| Criação de flayer / sites | Quadra |
| Reservas | Berçário |
| Divulgação em parceiros | Playground |
| Promoções | Enfermaria |
| Inauguração | Área de locação p/ item de praia |
| Revisão geral | Planejamento das atividades externas |
|  | Contratação dos funcionários |
|  |  |
|  | Criação de flayer / sites |
|  | Reservas |
|  | Divulgação em parceiros |
|  | Promoções |
|  | Inauguração |
|  | Revisão geral |

1. Cada dia de iteração deve ser iniciado com uma rápida reunião Scrum, com **movimentação** das tarefas para a coluna “Concluída” e **ajuda** para transferi-las para a coluna “Ativa”. Todas as tarefas bloqueadas são movidas para a coluna “Bloqueada”.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Concluída** | **Ativo** | **Bloqueado** |
|  |  |  |
| Recepção | Restaurante | Enfermaria |
| Lobby | Spa | Quadra |
| Alojamentos | Piscina e bar | Planejamento das atividades externas |
| Sala de jogos | Berçário | Área de locação p/ item de praia |
| Playground | Inauguração |  |
| Contratação dos funcionários | Divulgação em parceiros |  |
| Criação de flayer / sites | Promoções |  |
| Reservas | Revisão geral |  |
|  |  |  |

1. Após a reunião Scrum, cada membro deve começar a **produzir** em conformidade com os critérios de aceitação até o fim dos três dias e conclusão da iteração.

Allan – Recepção, Lobby, Alojamentos e Sala de jogos

Bel – Playground, Contratação dos funcionários, Criação de flayer/ sites e Reservas

Carol – Restaurante, Spa, Piscina e bar e Berçário,

Mauricio – Inauguração, Divulgação em parceiros, Promoções e Revisão geral

Nohan – Enfermaria, Quadra, Planejamento das atividades externas e Área de locação p/ item de praia

1. O encerramento deve abranger a demonstração de progresso e retrospectiva, na qual cada equipe **lista** os êxitos obtidos e o que pode ser melhorado na próxima iteração.

Tivemos **êxito** em organizar as tarefas e separar o que cada integrante faria, no caso das tarefas bloqueadas a pessoa responsável irá se organizar para realiza-las posteriormente e caso não consiga ela fica responsável por fazer a redistribuição das tarefas.

Em questão de melhorias poderíamos ter usado outra ferramenta para o desenvolvimento da tarefa.

1. **Repita** as iterações dentro do tempo necessário.