Análise e projeto de sistemas II

Exercícios

Nome: Rafael Mendes Miranda

RGM:

1. Dar suporte ao time Scrum, ajudando o PO a priorizar, o Scrum Master a remover impedimentos e os Desenvolvedores a ter mais autonomia para se auto gerenciar.

2. Quando a meta do Sprint não faz mais sentido para o cliente. O Product Owner

3. **Sprint Planning**: Estabelecer o trabalho a ser executado na Sprint. O plano resultante é criado pelo trabalho colaborativo de todo o time

**Daily Meeting**: Inspecionar o progresso em direção ao Sprint Goal (Objetivo da Sprint) e adaptar o Sprint Backlog conforme necessário, ajustando o próximo trabalho planejado, é um evento de até 15 minutos para os desenvolvedores

**Sprint Review**: Inspecionar o resultado da Sprint e determinar futuras adaptações. O time apresenta os resultados do seu trabalho para as principais partes interessadas, sendo discutido o progresso em direção ao Produto.

**Sprint Retrospective**: Planejar maneiras de aumentar a qualidade e a eficácia.

4. **Scrum Master**: É um facilitador da equipe de desenvolvimento que remove obstáculos que possam interferir no desenvolvimento do produto.   
**Justificativa**: O Scrum Master atua como um coach e mentor para a equipe de desenvolvimento, ajudando a remover quaisquer impedimentos que possam estar atrapalhando o progresso da equipe.

**Product Owner**: É a pessoa responsável pelo Backlog do produto. Ele também define e prioriza as funcionalidades  
**Justificativa**: Ele mantém o Backlog do produto atualizado, garantindo que as funcionalidades mais importantes sejam priorizadas e prontas para serem desenvolvidas pela equipe

**Scrum Team**: Equipe auto gerenciada e multifuncional responsável pelo desenvolvimento dos Itens do Backlog)  
**Justificativa**: A equipe de desenvolvimento, composta por indivíduos multifuncionais e auto gerenciáveis, é responsável por transformar os itens do Backlog do produto em incrementos de software funcionais e de alta qualidade

5.

* Indivíduos e interações mais do que processos e ferramentas:

**Vantagem**: Os integrantes do grupo têm mais interações, conversam entre si, pois apresenta a interação humana.

**Vantagem**: Conseguem entender melhor o processo e ferramentas que utilizaram, pois conseguem entrar em acordo com todos utilizando as ferramentas

**Desvantagem**: O grupo pode se distrair facilmente.

**Desvantagem**: O grupo pode atrasar na entrega.

**Justificativa**:

* Software funcional mais do que documentação detalhista:

**Vantagem**: Agilidade na entrega do produto.

**Vantagem**: Flexibilidade para mudanças.

**Desvantagem**: Não teria muita clareza na documentação do projeto.

**Desvantagem**: Poderá ocorrer riscos de erro e inconsistência.

**Justificativa**:

* Colaboração do cliente mais do que negociações de contratos:

**Vantagem**: Maior alinhamento sobre as vontades do cliente.

**Vantagem**: Possuir maior capacidade de respostas e flexibilidade.

**Desvantagem**: Mudança constante do projeto.

**Desvantagem**: Gerar conflitos e desentendimentos.

**Justificativa**:

* Respostas às mudanças mais do que seguir um plano:

**Vantagem**: Sempre haverá uma melhoria no projeto.

**Vantagem**: Adaptação a vários ambientes.

**Desvantagem**: Falta de direção clara

**Desvantagem**: Ficar com uma incerteza diante do projeto

**Justificativa**:

6. A definição de Pronto, também chamado de DoD, estabelece os critérios para que uma tarefa seja considerada “finalizada” dentro de um modelo de trabalho Scrum.

7. **Transparência**:   
Sprint Review: Na Sprint Review, a equipe demonstra o trabalho concluído, permitindo que os stakeholders vejam o produto em ação e forneçam feedback imediato, promovendo a transparência.

**Inspeção**:   
Sprint Review: Na Sprint Review, a equipe e os stakeholders inspecionam o resultado da Sprint, identificando o que foi alcançado e o que pode ser melhorado.

**Adaptação**:  
Priorização Dinâmica: O Product Owner está constantemente adaptando as prioridades do Backlog do Produto para refletir as mudanças nas necessidades do cliente e no mercado.

8. Um dos exemplos de Scrum é a clareza dos papeis que são feitos, outro exemplo são as Cerimonias do Scrum que são: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review e Sprint Retrospective, A minha compreensão sobre o assunto Scrum são essas, principalmente as Cerimonias do Scrum.

9. O responsável por gerenciar como os desenvolvedores irão realizar o trabalho durante uma Sprint é o Scrum Master, porque é o Scrum Master que tem o controle do projeto, capaz de gerencia-lo.

10.