SCRUM

O software vem para facilitar que uma empresa alcance seu objetivo de negócios:

Dentro dos objetivos de negócios existem os processos de desenvolvimento, que tradicionalmente é composto por:

Concepção:

Análise & Design

Desenvolvimento

Testes

Implantação

Durante o desenvolvimento tradicional de um software apenas 20% de sua funcionalidade é efetivamente utilizada gerando por tanto um desperdício.

A gestão de projetos ágil é construído em partes (incremental) tendo como tempo máximo de um mês e cada parte executada em um ciclo (interativo)

| **Tradiconal** | **Ágil** |
| --- | --- |
| Escopo definido na fase inicial do Projeto (**Preditivo**) | Escopo definido ao longo do Projeto (**Adaptativo**) |
| Projeto é controlado por fases e marcos | Projeto é controlado por funcionalidades entregues |
| Cliente só vê o projeto funcionando na fase final do Projeto | Cliente pode ver parte do software funcionando na parte inicial do Projeto |
| Resistência a mudança | Mudanças constantes de acordo com os feedbacks contínuos |

Em projetos tradicionais ( Waterfall), você corre o risco de descobrir que estava errado depois de meses. Com o SCRUM, você descobre que estava errado em no máximo 30 dias

Ser ÁGIL em desenvolvimento de software é ser capaz de realizar mudanças e desembaraços com rapidez, fazer coisas complexas de forma simples podendo dividir tarefas complexas para facilitar e agilizar o desenvolvimento, possuir uma equipe comprometida com o os objetivos, e **maior valor para o cliente.**

**Pilares do Scrum: Transparência; Adaptação e Inspeção:**

Conversar mais e escrever menos;

Demostrar o software constantemente aos usuários e obter feedbacks constantes;

Requisitos ao longo do tempo;

Aprender progressivamente com o uso do software

Razões para adotar o SCRUM:

Desenvolvido e entregue em partes menores ( 2 a 4 semanas), com constante feedback dos usuários;

Melhor gerenciamento de riscos; ( Redução de incertezas)

Comprometimento, motivação e transparência da equipe. ( Daily meeting)

**|Maior valor para o negócio, ( Priorização do backlog)**

Usuários envolvidos durante todo o ciclo;

Aplicação das Lições Aprendidas. (melhoria contínua)

**\*\* Papéis e responsabilidades em um time SCRUM**

Produtor Owner (PO): Dono do Produto: Representante da área de negócios, PO não é um comitê e sim uma única pessoa, define as funcionalidades do software(product backlog), prioria as funcionalidades de acordo com o valor do negócio, garante que o time de desenvolvimento entenda os itens do Backlog no nível necessário.

SCRUM Master (SM): garante o uso correto do SCRUM, SCRUM MASTER não é o gerente de projetos, age como facilitador, auxilia o Product Owner no planejamento e estimativas do backlog, auxilia a equipe a remover impedimentos, treina a equipe em autogerenciamento e interdisciplinaridade

Time de desenvolvimento (DEV) ( de 3 a 9 pessoas no time): possuí habilidades suficientes para desenvolver, testar criar, e desenhar, ou seja, tudo o que for necessário para entregar o software funcionando.

CERIMÔNIAS DO SCRUM

Time Box: tempo máximo para fazer uma cerimônia ou sprint, Sprint é o principal evento do SCRUM, A duração de uma sprint é de cerca de 30 dias (ou menos)

A sprint é composta por:

Planejamento da sprint, elaborado no primeiro dia da sprint, é composto pelo PO, time de dev e SM, tem a duação aproximada de 8 horas sendo que 4 são para a definição do que fazer, PO explica para o time o que é necessário para ser entregue nessa sprint e o time procura sanar suas dúvidas sobre o negócio e as funções desejadas. Nas segunda metade do planejamento o time dev define como será feito o desenvolvimento quebrando as atividades e definindo as funções e os requisitos técniocos nescessários

1. reuniões diárias (daily meeting), intregrado pelo time de desenvolvimento, o SM e o PO, Onde o time de desenvolvimento responde a três perguntas, o que foi realizado no dia anterior, o que está programado o para a data corrente e se existe algum impedimento . Reunião essa efetuada sempre no mesmo horário, local e de pé para evitar assuntos e mesmo longos discursos desnecessários. Possuí a duração de no máximo 15 min.

revisão da sprint (review), no último dia da sprint o time de dev apresenta o que foi elaborado para o PO, com um tempo de 4h.

retrospectiva da sprint. Tem um tempo estimado de 3horas, busca através da reunião da equipe

( normalmente composto pelo time de dev, mas também podem participar o PO E SM)

Refletir sobre as lições aprendidas, ser transparente para apresentar os problemas e dificuldades encontradas durante a sprint.

Gestão de Projetos Tradicional X Ágil:

Fundamentos de um projeto ágil:

Papéis e responsabilidades – Product Owner:

O Product Owner (PO) representa o profissional que tem a visão do que será desenvolvido, as necessidades a serem atendidas, o público que vai utilizar os

serviços e os objetivos a serem alcançados:

Release Planning: Liberação ou lançamento de software (em inglês: release) é o lançamento de nova versão oficial de produto de software. Cada vez que um produto é criado ou modificado, o fabricante e seus desenvolvedores decidem sobre como distribuir ou o novo produto ou a modificação ás pessoas que o utilizam.

Exitem dois tipos de release planning:

Release Planning de múltiplas squads:

Release planning de projeto:

Escrevendo uma Estória:

Nome da Estória

Descrição da estória (eu, como, quero, quando)

Regras de negócio ( separar regras de front-end de regras de back-end)

tela ( link ou imagens de telas a serem desenvolvidas)

KPI ( quais são os objetivos que a estória precisa atingir)

Tagueamento ( como a estória será “tagueada” para pode mensurar os KPI)

Critérios de aceite (qual o passo a passo de todos os caminhos felizes possíveis a estória deve cumprir que ela seja considerada aceita )

Gestão de Riscos

Positivos ; muito ignorado nos projetos, porém um dos fatores de maiores ganhos no desenvolvimento de sistemas.

Negativos: itens que podem afetar o prazo, custo ou escopo de um projeto de maneira que pode acabar inviabilizando-o.

A transformação digital é um processo no qual as empresas fazem uso da tecnologia para melhorar o desempenho, aumentar o alcance e garantir resultados melhores. È uma mudança estrutural nas organizações dando um papel essencial para a tecnologia.

Conceitos

Estórias x Tarefas

o ÉPICO É O OBJETIVO MACRO A SER ATINGIDO e para ser atingidos devem ser divididos em n objetivos menores

Uma ESTÓRIA é um conjunto de tarefas

e um ÉPICO é um conjunto de ESTÓRIAS

Critério de aceite, Estimativa e planejamento de tarefas

Critério de aceites é uma lista de critérios que precisam ser alcançados para que o USER Story atenda os requisitos do usuário e seja aceita pelo Product Owner

Os critérios de aceitação têm o objetivo de: definir limites para as user stories. Ajuda o PO a detalhar em alto nível o que é necessário para a entregar valor ao cliente.

Relacionamento com clientes/ Stalkeholders

O stalkeholders é uma pessoa ou um grupo que legitima as ações de uma organização e que tem um papel direto ou indireto na gestão e resultados dessa mesma organização. Desta forma, um stalkerholder pode ser afetado positivamente ou negativamente, dependendo das suas políticas e formas de atuação. Alguns exemplos de stalkeholder de uma empresa podem ser os seus funcionários, gestores, gerentes, proprietários, fornecedores, concorrentes, ONGs, clientes, o Estado, credores, sindicatos e diversas outras pessoas ou empresas que estejam relacionadas com uma determinada ação ou projeto.

RITOS

Daily e retrospectiva

15 min, reunir o time de dev,

Retrospectiva, apenas uma vez na sprint no final da mesma, essencial a presença do time de desenvolvimento e o SM, sendo facultativo a presença do PO, mas pode-se dividir em duas o partes dependendo da maturidade da equipe

Refinamento e Review

Maturidade da equipe