



# WACAD018 – Processo de Desenvolvimento Ágil - Aula 02

---

Júlia Luiza

[jlslc@icomp.ufam.edu.br](mailto:jlslc@icomp.ufam.edu.br)

# Cronograma: Aula 02

---

- **Scrum Parte 2:**
  - Papéis: PO, SM, Time de desenvolvimento;
  - Artefatos: Backlog de Produto, Backlog de Sprint, Incremento;
  - Eventos ou cerimônias: Refinamento, Planejamento, Sprint, Daily, Revisão, Retrospectiva;
  - Técnicas de estimativa: Story Points, Planning Poker;
  - Exemplos de fluxos de Refinement e Planning.
- **Prática 02: Refinamento e Planejamento, com:**
  - Board Jira, Story Points e Planning Poker.

# Aula 01: Resumo

---

- Desenvolvimento Ágil
  - Surgimento em resposta a métodos tradicionais.
  - Enfoca flexibilidade e colaboração.
- Manifesto Ágil tem como valores: Interações, software funcional, colaboração, adaptação.
- Métodos Ágeis tem como vantagens: flexibilidade, resposta rápida, foco no cliente, colaboração.
- SCRUM é uma metodologia ágil, com 6 princípios chave:
  - Decisões com Base Empírica, Autogerenciamento, Colaboração, Prioriza a Entrega de Valor, Time-Boxing, Processo Iterativo.

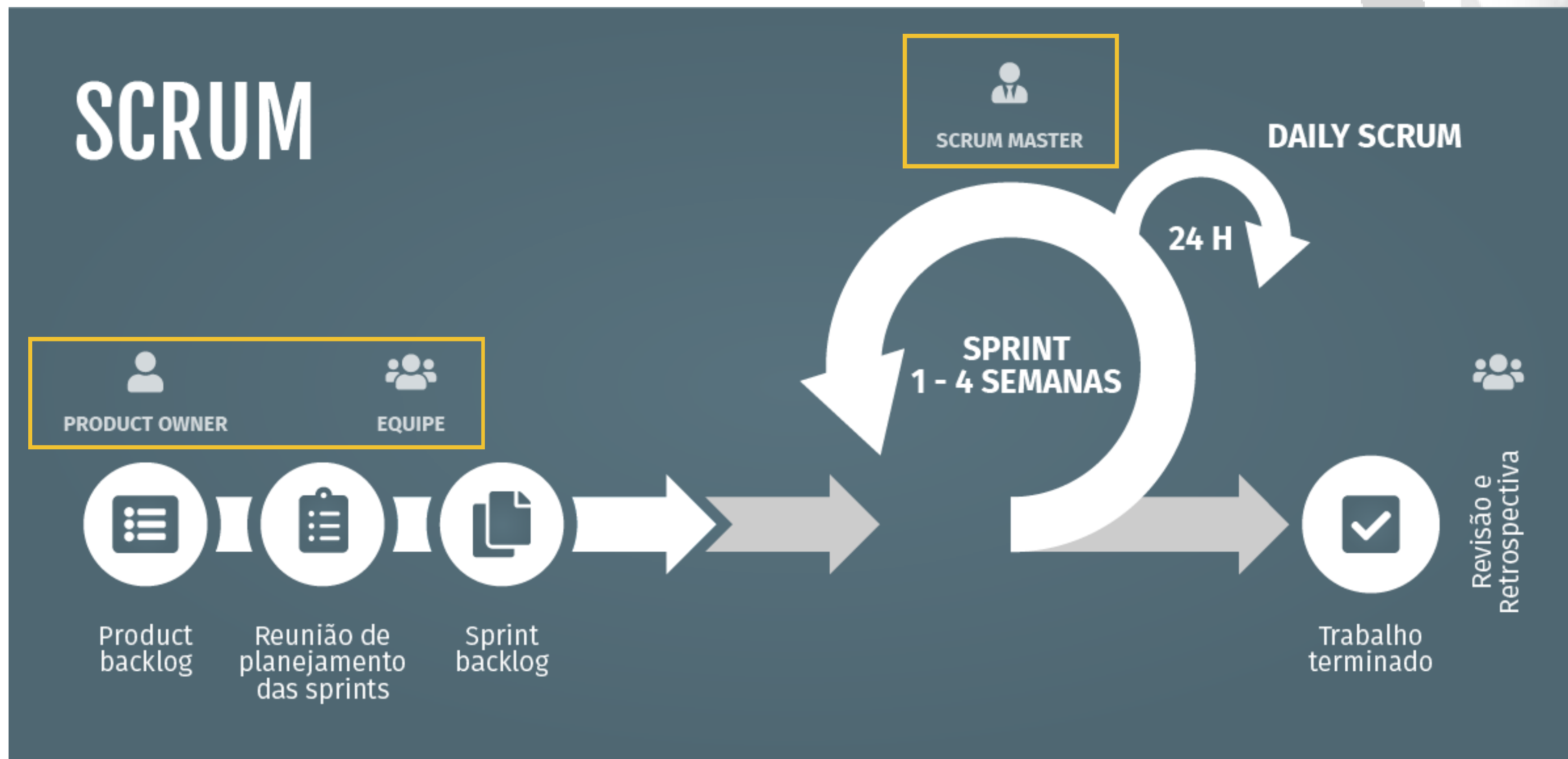




# Métodos Ágeis: SCRUM

Parte 2

# Papéis no Scrum



Papéis

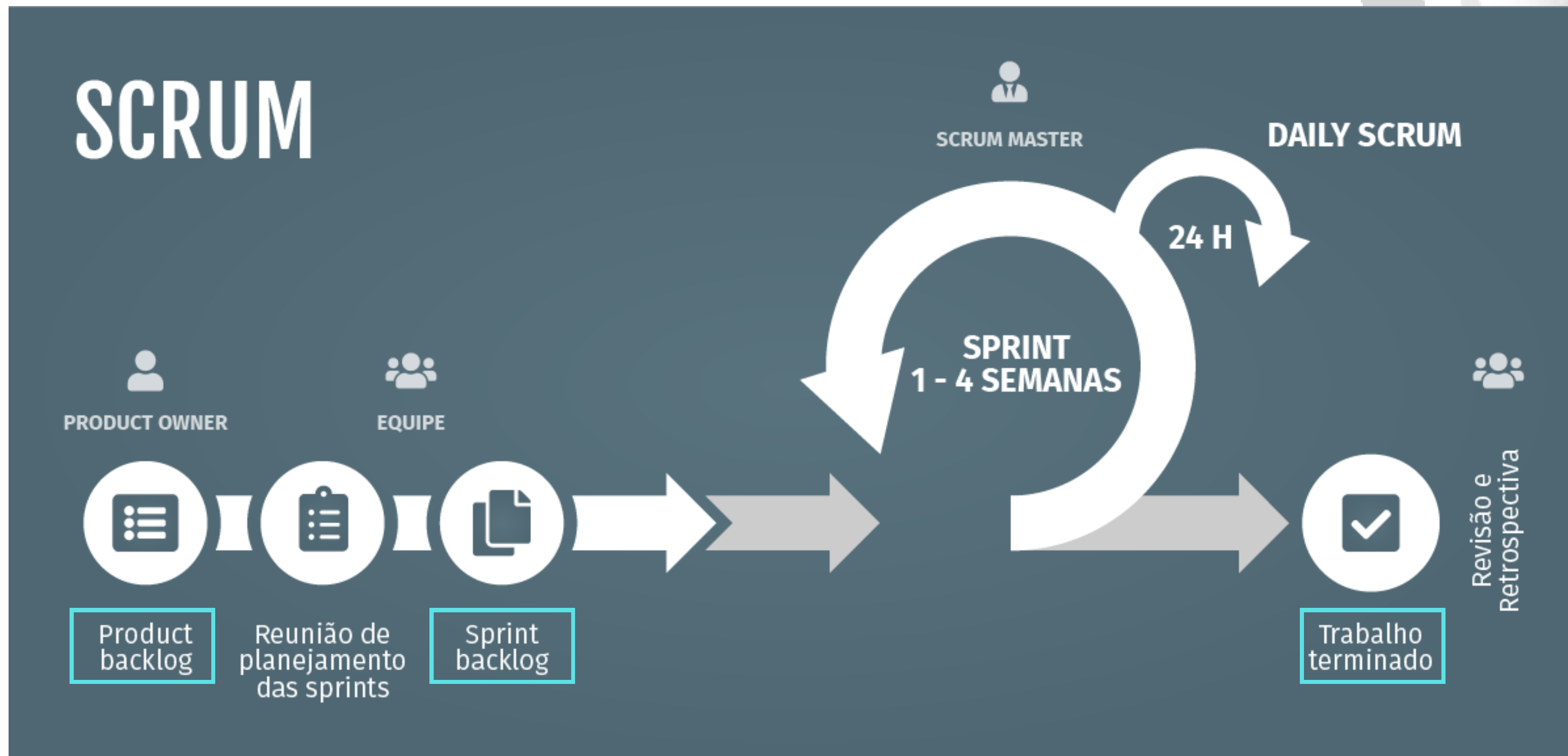
# Papéis no Scrum

---

No Scrum, há três papéis principais:

- **Product Owner (PO):**
  - Responsável por representar os interesses do cliente ou stakeholders, definindo as funcionalidades do produto e priorizando o trabalho do Time de Desenvolvimento.
  - Apesar de estar mais presente em times que praticam Scrum, não é um papel exclusivo dessa metodologia, podendo ser adaptado para outros cenários de desenvolvimento ágil.
- **Scrum Master (SM):**
  - Responsável por garantir que a equipe siga os princípios e práticas do Scrum, removendo obstáculos que possam atrapalhar o progresso e facilitando um ambiente produtivo para o time.
- **Time de Desenvolvimento:**
  - Uma equipe auto-organizada que trabalha para entregar as funcionalidades do produto, formada pelos desenvolvedores.
- Importante observar que não há uma hierarquia entre os papéis no Scrum. Pelo contrário, a ideia é que todos trabalhem em conjunto e de forma colaborativa, para alcançar um objetivo em comum.

# Artefatos do Scrum

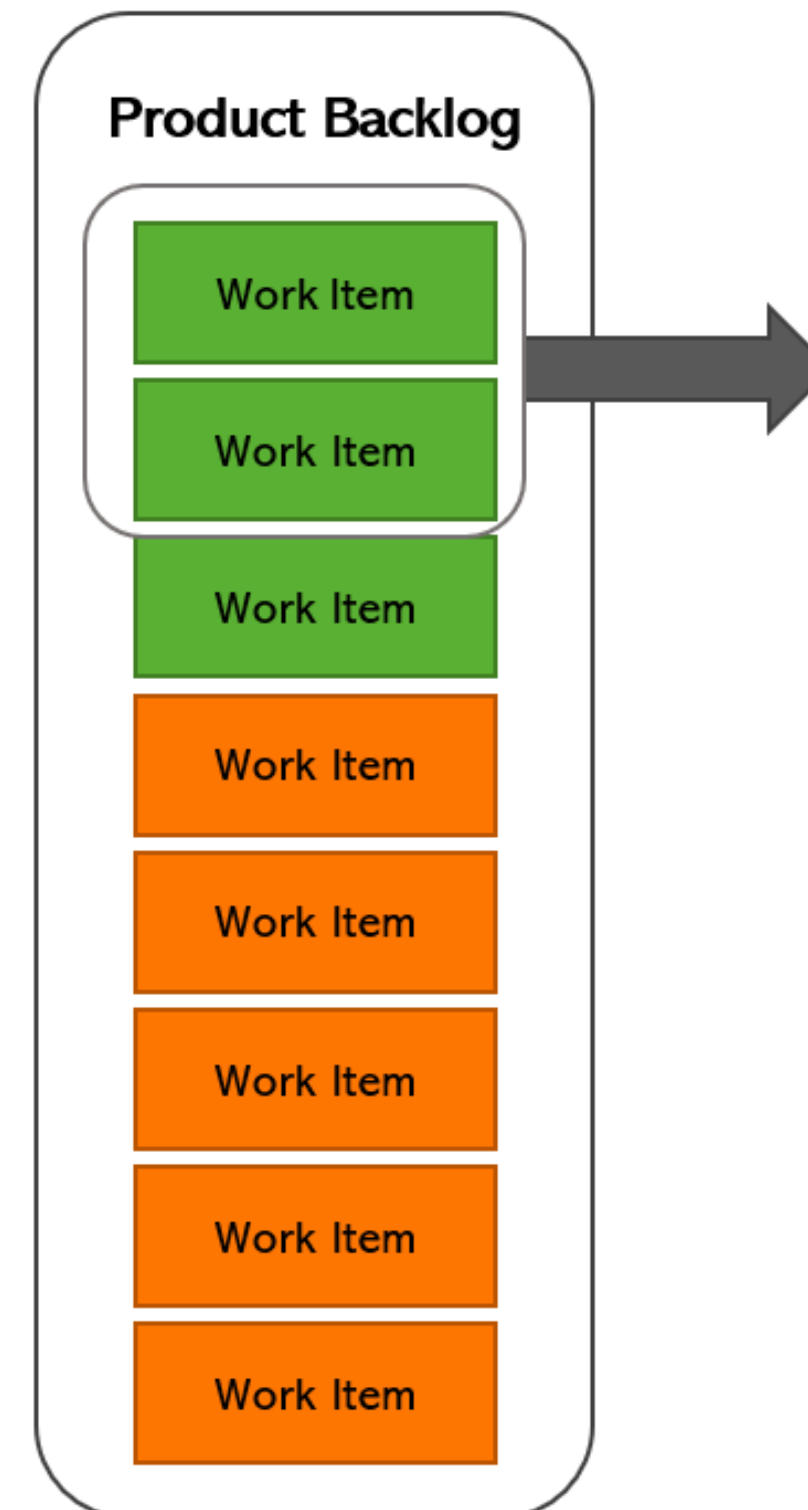


Artefatos

# Artefatos do Scrum

## Backlog de Produto:

- Lista dinâmica de funcionalidades, melhorias e requisitos necessários para o produto.
- Priorizada e gerenciada pelo **Product Owner**, ou por outra persona que desempenha o papel de PO no time.
- Evolui constantemente com base no feedback do cliente e nas mudanças do mercado.
- Contém itens como user stories, tarefas ou requisitos.

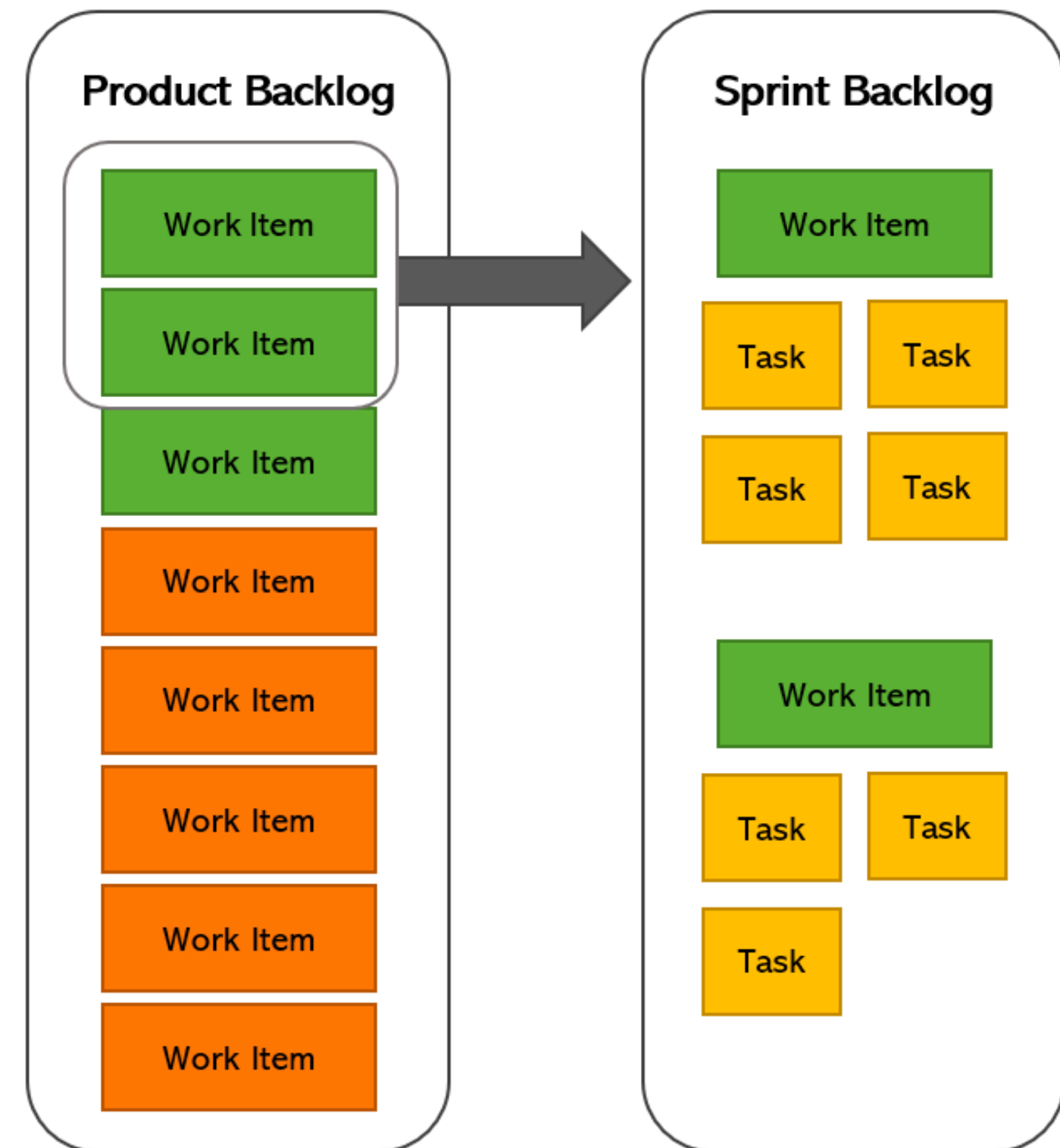




# Artefatos do Scrum

## Backlog de Sprint

- "Conjunto de tarefas de backlog do produto que foram promovidas a serem desenvolvidas durante o próximo incremento do produto (Sprint)."
- Pense em um exemplo de tarefa como “construir uma página de carrinho de compras”, que requer muitas subtarefas de design e desenvolvimento
  - O **Backlog do produto** é onde fica a tarefa principal;
  - Enquanto as tarefas de suporte como “criar um modelo de design visual de carrinho de compras” ou “programar as sessões do carrinho de compras” aparecem no **Backlog de sprint**.



Backlog







Version ▾

Type ▾

Quick filters ▾

1 selected

Sprint Backlog

Selected for development (4 issues)					4	0	0
<input checked="" type="checkbox"/>	NUTTY-11	Persona development: The ...	TRAIL MIX	SELECTED FOR DEVELOPMENT ▾			
<input type="checkbox"/>	NUTTY-8	Web shop stocktake	TRAIL MIX	SELECTED FOR DEVELOPMENT ▾			
<input type="checkbox"/>	NUTTY-10	Are peanuts actually nuts?	TRAIL MIX	SELECTED FOR DEVELOPMENT ▾			
<input type="checkbox"/>	NUTTY-1	Almond flour seems grainy	TRAIL MIX	SELECTED FOR DEVELOPMENT ▾			

NUTTY-11

User Story












Persona development: The Hiker






Description

As a hiker, I'd like to have range of high protein, high calorie, not too heavy snacks for tramping around the country, so I might not pass out from exhaustion.

Product Backlog

Backlog (11 issues)					11	0	0
<input type="checkbox"/>	NUTTY-13	Explore high protein nuts	Subtask of NUTTY-11	BACKLOG ▾			
<input type="checkbox"/>	NUTTY-14	Explore high calorie nuts	Subtask of NUTTY-11	BACKLOG ▾			
<input type="checkbox"/>	NUTTY-15	Average weight of a hikers pack	Subtask of NUTTY-11	BACKLOG ▾			
<input checked="" type="checkbox"/>	NUTTY-6	Crack walnuts	TRAIL MIX	BACKLOG ▾			
<input type="checkbox"/>	NUTTY-2	Test allergy properties (pine nuts)		BACKLOG ▾			
<input type="checkbox"/>	NUTTY-7	Everything butter seems to be everything	TRAIL MIX	BACKLOG ▾			
<input type="checkbox"/>	NUTTY-3	Almond order – dry roasted		BACKLOG ▾			
<input type="checkbox"/>	NUTTY-4	Make protein balls		BACKLOG ▾			
<input checked="" type="checkbox"/>	NUTTY-5	Hazelnut spread takeover		BACKLOG ▾			
<input type="checkbox"/>	NUTTY-9	Almond intake (FODMAP)		BACKLOG ▾			
<input type="checkbox"/>	NUTTY-12	Nuts in scroggin' takeover		BACKLOG ▾			


Tasks

Subtasks					0% Done
<input type="checkbox"/>	NUTTY-13	Explore high protein n...		BACKLOG ▾	
<input type="checkbox"/>	NUTTY-14	Explore high calorie nu...		BACKLOG ▾	
<input type="checkbox"/>	NUTTY-15	Average weight of a hi...		BACKLOG ▾	

Activity

Show: Comments ▾

Newest first ↕



Pro tip: press M to comment

Selected for Development ▾

Actions ▾

Details

Assignee  
 Jessie Spiteri

Reporter  
 Jessie Spiteri


Development  
[Create branch](#)  
[Create commit](#)

Releases  
[Add deployment](#)

Labels  
None

Fix versions  
[Trail Mix](#)

Priority  
 Highest

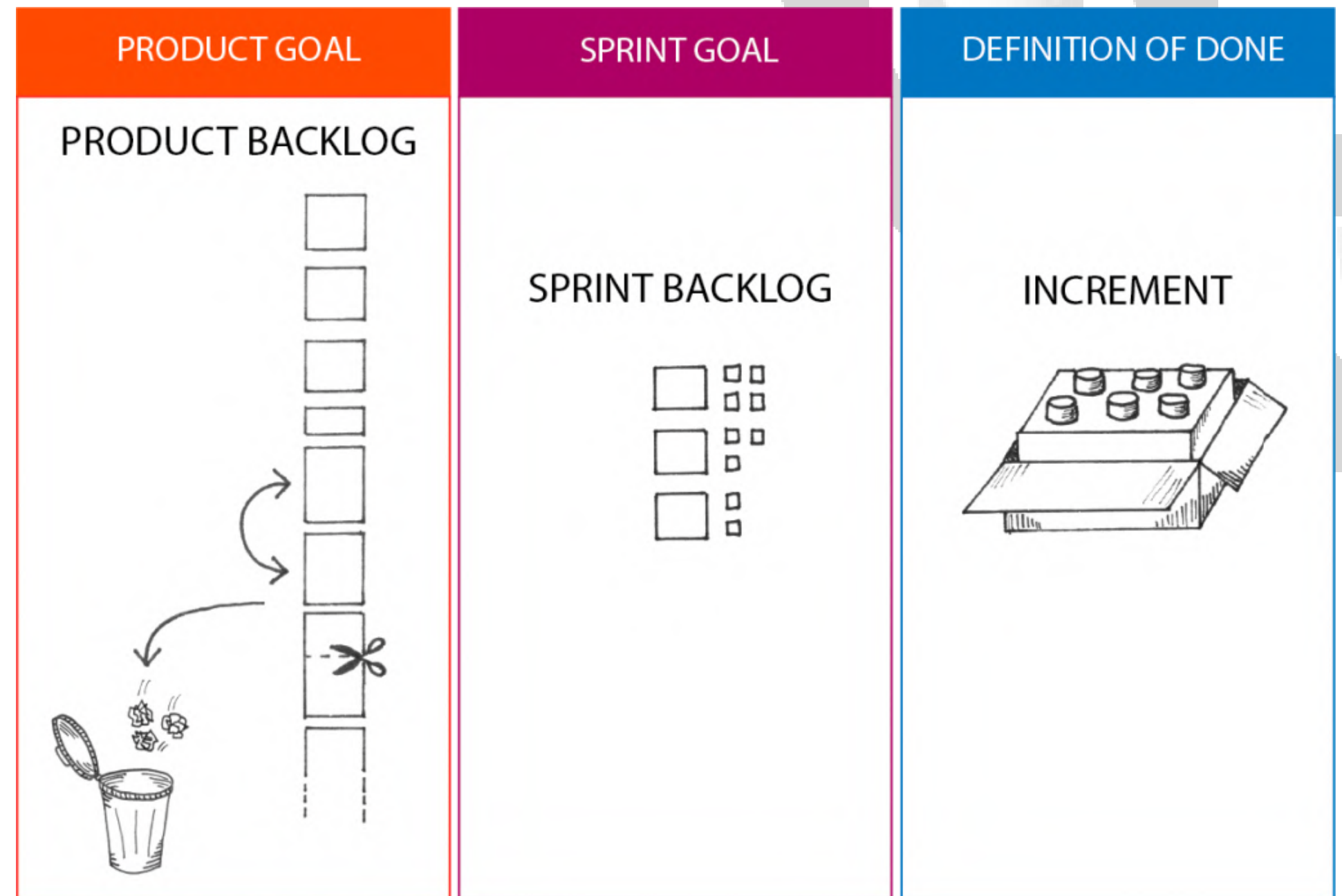
Automation  
 Rule executions



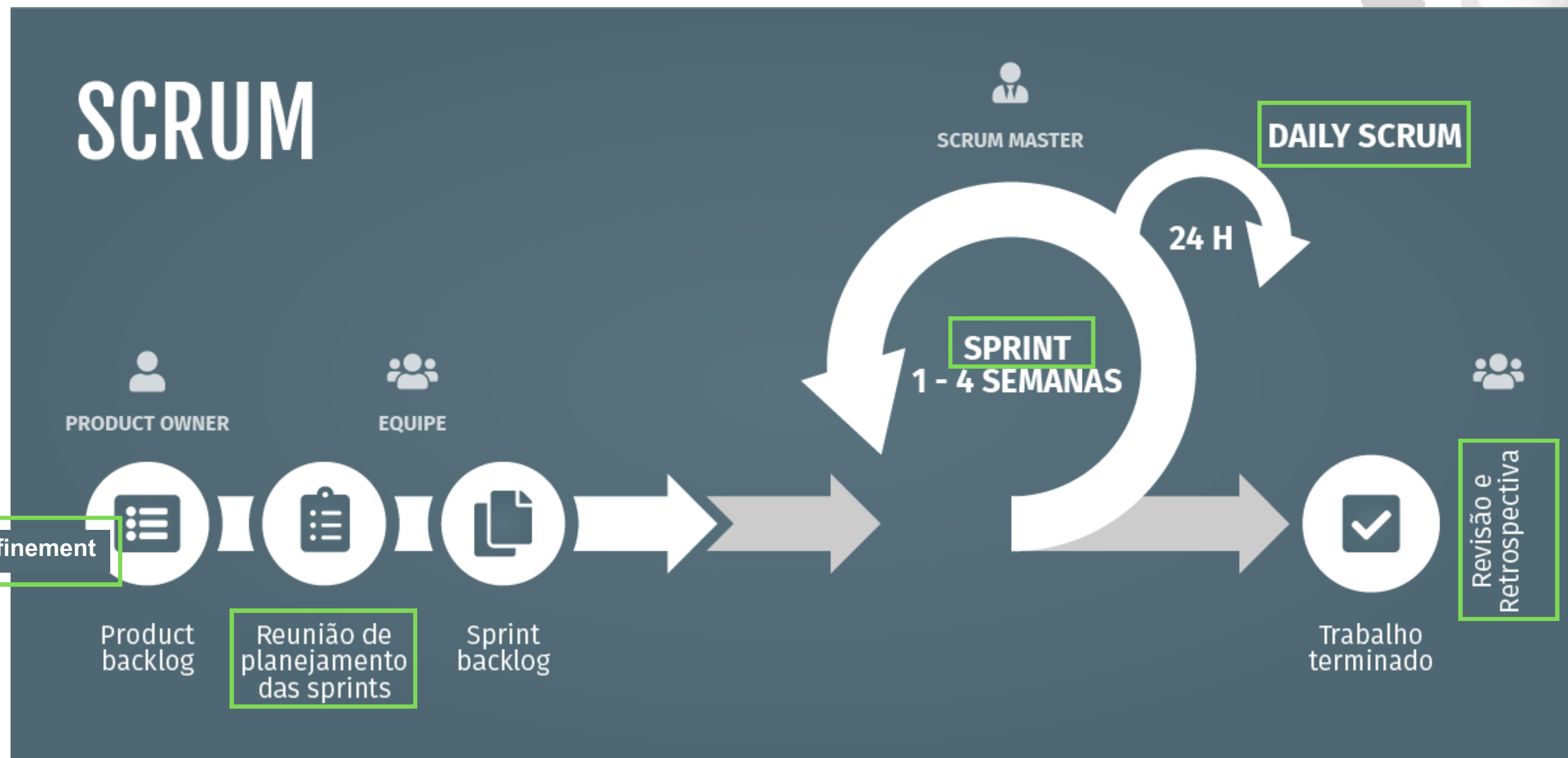
# Artefatos do Scrum

## Incremento

- É o **resultado tangível do trabalho do time de desenvolvimento ao final de cada Sprint**, sempre em um estado "pronto" para ser liberado.
  - É possível que haja incrementos pontos para serem liberados antes do final da sprint;
  - Dependendo da cultura de CI/CD estabelecida, os incrementos podem ser entregues ao cliente de forma contínua, sem necessariamente esperar pelo término da Sprint.



# Eventos no Scrum



Eventos

# Eventos no Scrum: Refinement

---

## Refinamento do Backlog do Produto

- É o ato de adicionar **detalhes**, **estimativas** e **ordem** aos itens do Backlog do Produto;
  - Na prática, é um evento que serve para facilitar o trabalho da equipe no momento do Planejamento, e também para melhorar e nivelar o entendimento das tarefas entre os membros do time;
  - Quanto mais detalhes já houverem sido discutidos sobre os itens do backlog, mais fácil será planejar quais itens irão fazer parte da próxima Sprint.
- Este **é um processo contínuo** no qual o PO e a Equipe de Desenvolvimento colaboram nos detalhes dos itens do Backlog do Produto;
- O Time Scrum decide **como e quando o refinamento será feito**.
  - Usualmente, o refinamento ocorre antes da cerimônia de Planning, ou durante o planning em si;
  - Mas além disso, por ser um processo contínuo, pode ocorrer eventualmente durante outros momentos do ciclo da Sprint, se houver necessidade.

# Eventos no Scrum: Refinement

Quanto a **estimativa** dos itens do Backlog, há várias formas de fazê-lo, como por exemplo:

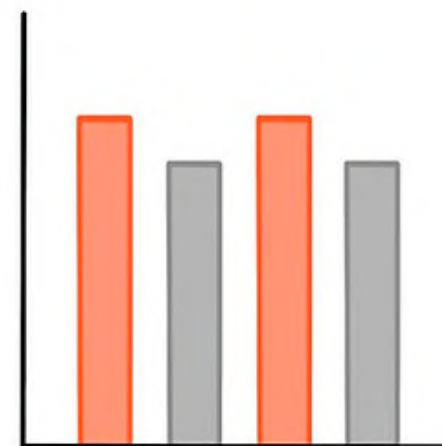
- Story Points ou Pontos de História;
- Estimativas em Tempo;
- Técnica do Planning Poker;
- Analogia ou Comparação;
- Estimativas de Risco;
- E outros

## 3 WAYS TO ESTIMATE

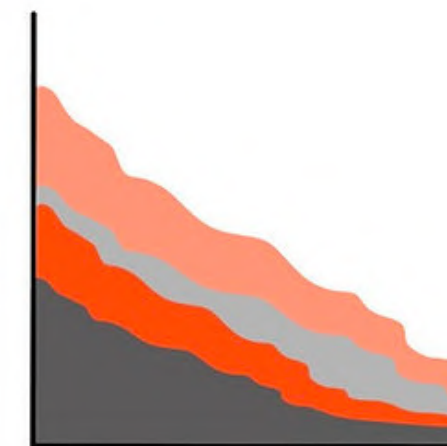
EXACT ESTIMATION  
(E.G. HOURS, DAYS)



RELATIVE ESTIMATION  
(E.G. POINTS)



FLOW METRICS



# Eventos no Scrum: Refinement

---

Para nossa Prática 02, iremos utilizar uma combinação de **Story Points** com a técnica de **Planning Poker**:

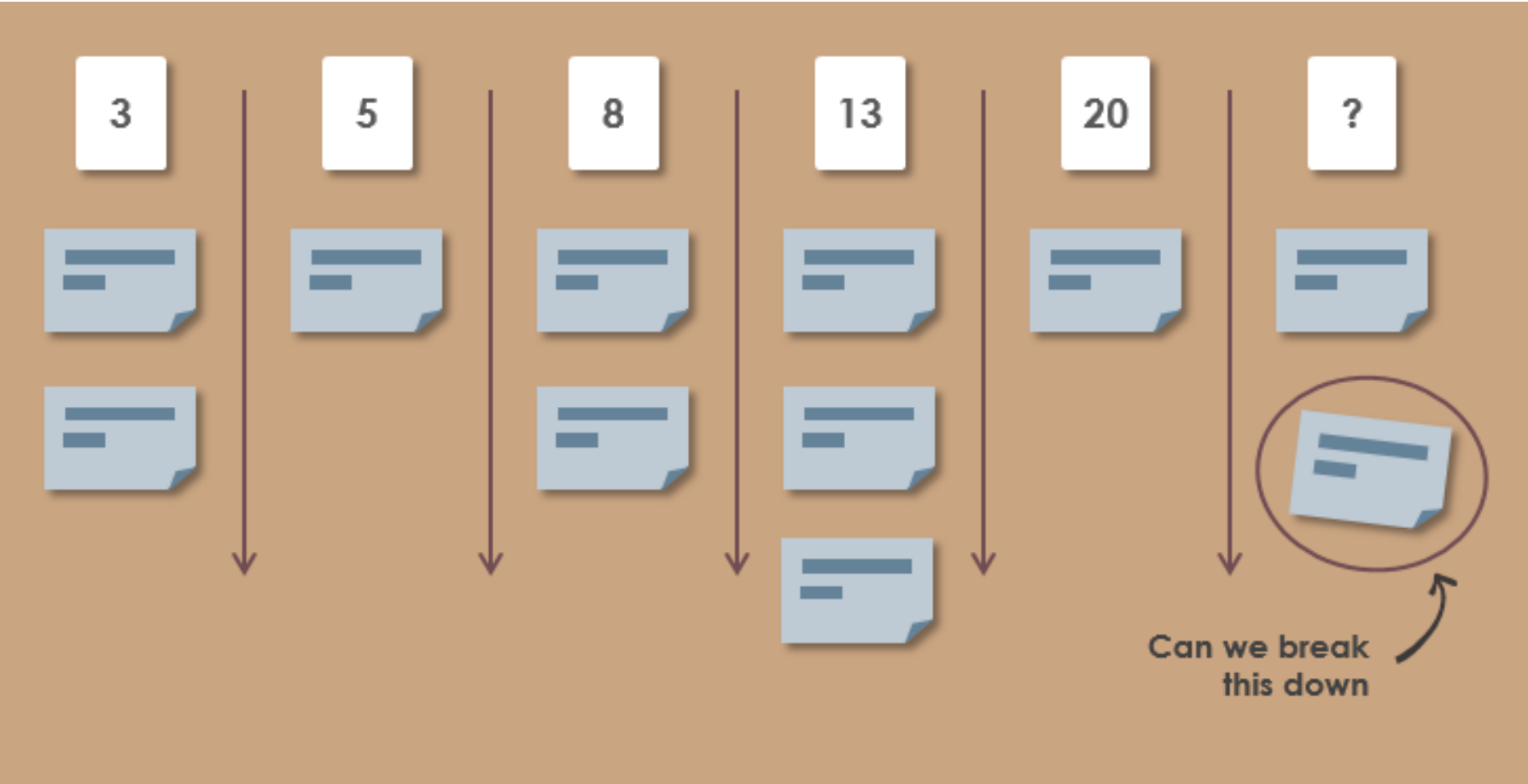
- **Story Points:**

- São uma **unidade de medida** utilizada para estimar o esforço necessário para completar uma história;
- Permitem uma abordagem mais abstrata e relativa na estimativa de trabalho, focando no **esforço relativo** e não no tempo absoluto.
- Levam em consideração principalmente três aspectos: Risco, Repetição e Complexidade;
- Exemplos de sequências que podem ser utilizadas:
  - Sequência de Fibonacci: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, etc;
  - T-shirt size: XS, S, M, L, XL e XXL.



# Eventos no Scrum: Refinement

- Story Points:



Story point	Amount of effort required	Amount of time required	Task complexity	Task risk or uncertainty
1	Minimum effort	A few minutes	Little complexity	None
2	Minimum effort	A few hours	Little complexity	None
3	Mild effort	A day	Low complexity	Low
5	Moderate effort	A few days	Medium complexity	Moderate
8	Severe effort	A week	Medium complexity	Moderate
13	Maximum effort	A month	High complexity	High



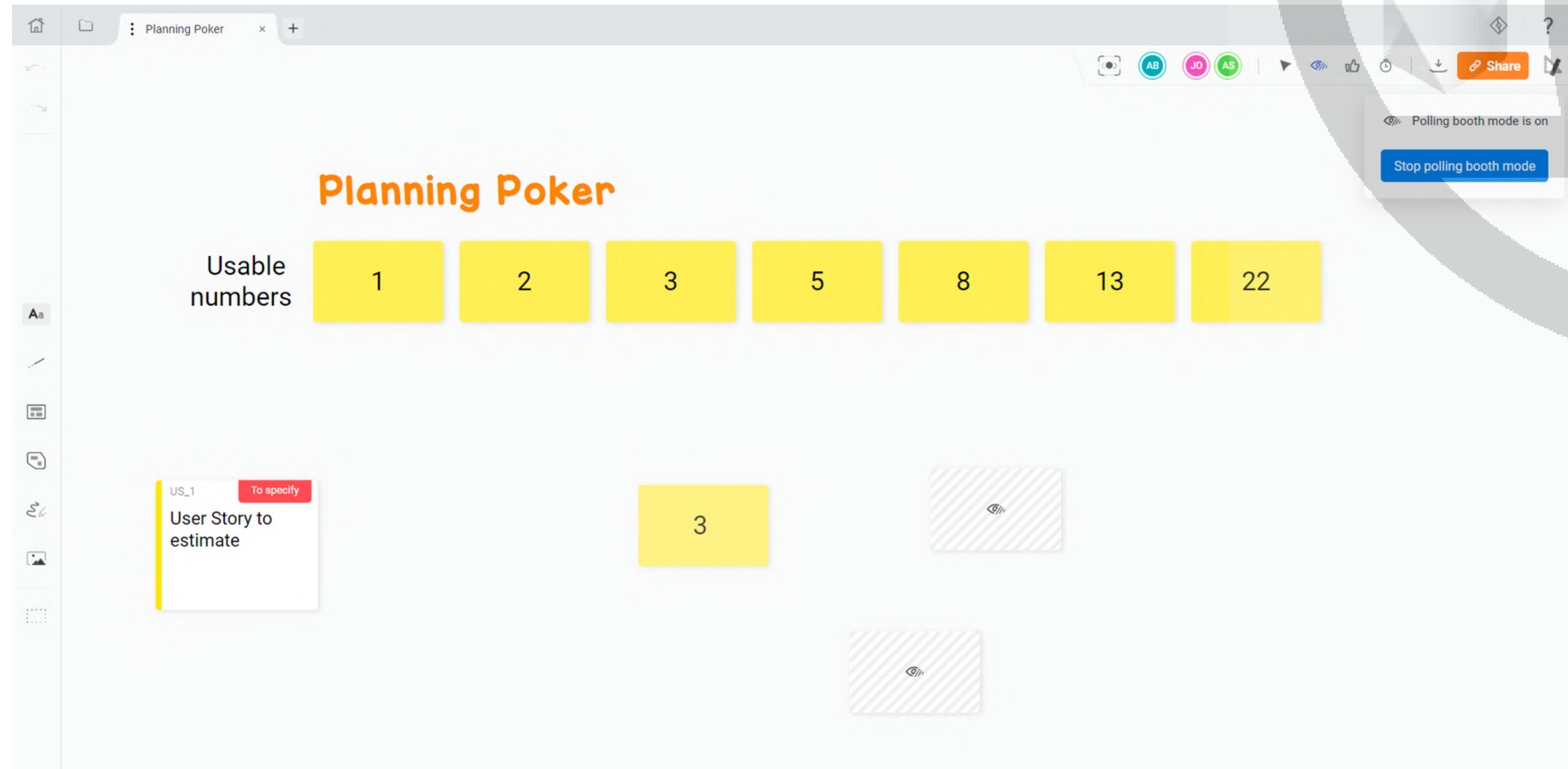
# Eventos no Scrum: Refinement

---

- **Planning Poker:**

- É uma técnica utilizada em equipes ágeis para atribuir valores de story points às histórias ou tarefas;
  - Envolve todos os membros da equipe, que, **de forma anônima, atribuem um valor de story points a uma história ou tarefa;**
    - Por vezes, as equipes optam por realizar apenas entre o time de desenvolvimento;
  - Após as estimativas individuais, **as justificativas são discutidas e as estimativas são refinadas até que um consenso seja alcançado.**
- Possui 'Poker' no nome por também utilizar cartas, originalmente. Hoje em dia, com o advento do trabalho remoto, é comum que esse processo seja feito por meio de *sites*, como por exemplo:
    - <https://planningpokeronline.com/>;
    - <https://hatjitsu.toolforge.org>;
  - Se necessário, deve-se realizar a quebra de uma user story em tarefas menores primeiro, e depois realizar o planning poker, tendo como objetivo estimar as tarefas, ao invés da user story como um todo.

# Eventos no Scrum: Refinement



# Eventos no Scrum: Planning

---

Planejamento da Sprint (**Planning**), que tem como objetivos:

- **Definir o Objetivo da Sprint:**
  - É o que o time pretende alcançar até o final da Sprint. Esse objetivo é baseado no Product Backlog e nas prioridades do Product Owner.
- **Selecionar Itens do Backlog:**
  - O Product Owner apresenta os itens prioritários do Product Backlog e discute com o Time de Desenvolvimento sobre o que pode ser realizado durante a Sprint.
- **Elaborar o Sprint Backlog:**
  - O Time de Desenvolvimento seleciona as User Stories (ou outras unidades de trabalho) que serão incluídas na Sprint;
  - Caso o time não tenha feito anteriormente um **refinamento** dos itens do Backlog de Produto, quebrando-as em tarefas menores, se necessário, e estimando o esforço necessário para realizá-las, esse é o momento para fazê-lo.

# Eventos no Scrum: Planning

- Como **resultado** da Planning, devemos ter:
  - O objetivo e o backlog da Sprint;
  - E o comprometimento do time com o resultado.



# Eventos no Scrum: Sprint

---

- **É um período de tempo fixo**, *tipicamente* de 2 a 4 semanas, **no qual o time de desenvolvimento trabalha para entregar um incremento** de produto *potencialmente* entregável;
  - O tempo de uma Sprint depende da capacidade do time e da quantidade de tarefas que geralmente fazem parte de um incremento;
  - É esperado que os times reorganizem-se conforme o tempo e a experiência com sprints que já passaram, o que inclui redefinir o tempo da Sprint.



# Eventos no Scrum: Daily

---

- Uma **reunião diária de curta duração** para **sincronizar** as atividades e **fazer ajustes** para alcançar as metas da Sprint;
- *Usualmente*, o formato de uma daily inclui:
  - a. Deixar o Board da sprint atual visível para todos;
  - b. Passar por cada atividade do Board, onde:
    - i. O responsável pela atividade irá reportar o progresso da mesma;
    - ii. E informar se houverem dificuldades ou novas informações e mudanças na estimativa do tempo planejado para a task;
  - c. **ou** cada membro da equipe individualmente reporta o status de cada uma das suas atividades, de uma vez só;
  - d. Além disso, o PO também pode reportar novidades que impactem o escopo atual ou futuro do time, visando manter os princípios de transparência e colaboração do scrum.





# Eventos no Scrum: Daily

---

- Dependendo do tamanho do time, a **duração de uma daily pode variar**;
- Mas é importante entender que a **daily serve para que todos estejam a par do progresso e dificuldade de todos**;
- Caso seja necessário entrar em **discussões mais detalhadas** sobre algum tópico abordado, **é aconselhável que aconteça em outro momento**, para não atrapalhar o fluxo da daily;
  - Por conta disso, há times que incluem um evento a mais durante a sprint, que chama-se "pós-daily", que tem o intuito de endereçar discussões que ficaram pendentes na daily;



# Eventos no Scrum: Sprint Review

---

- Realizado no final de cada sprint, tem como objetivo **revisar o trabalho concluído durante o sprint e obter feedback das partes interessadas**.
  - A equipe mostra o que foi completado durante o sprint;
  - Então, stakeholders e partes interessadas dão feedback sobre o produto apresentado. Avaliam o trabalho concluído e como ele se alinha com as expectativas.
  - Se necessário, com base no feedback recebido, ocorre uma revisão do backlog do produto e ajustes nas próximas prioridades.
- A intenção é que seja uma apresentação informal.
  - "É uma **sessão de trabalho colaborativo**, em vez de uma apresentação unilateral."



## SPRINT



### Backlog



### In progress



Fix checkbox issue on iOS

Bug



7 Jul 2021

0 / 10

Improve query performance

Enhancement



5 Jul 2021

0 / 17

Update Help Center

Chore



8 Jul 2021

0 / 9

Mobile web requirements

Mobile



2 Jul 2021

Hire a new developer

HR



5 Jul 2021


2 / 3

Reviews & retros

 Add tag

 Ana
  Andrew
  Sophie

 10 May 2021

 3 / 3

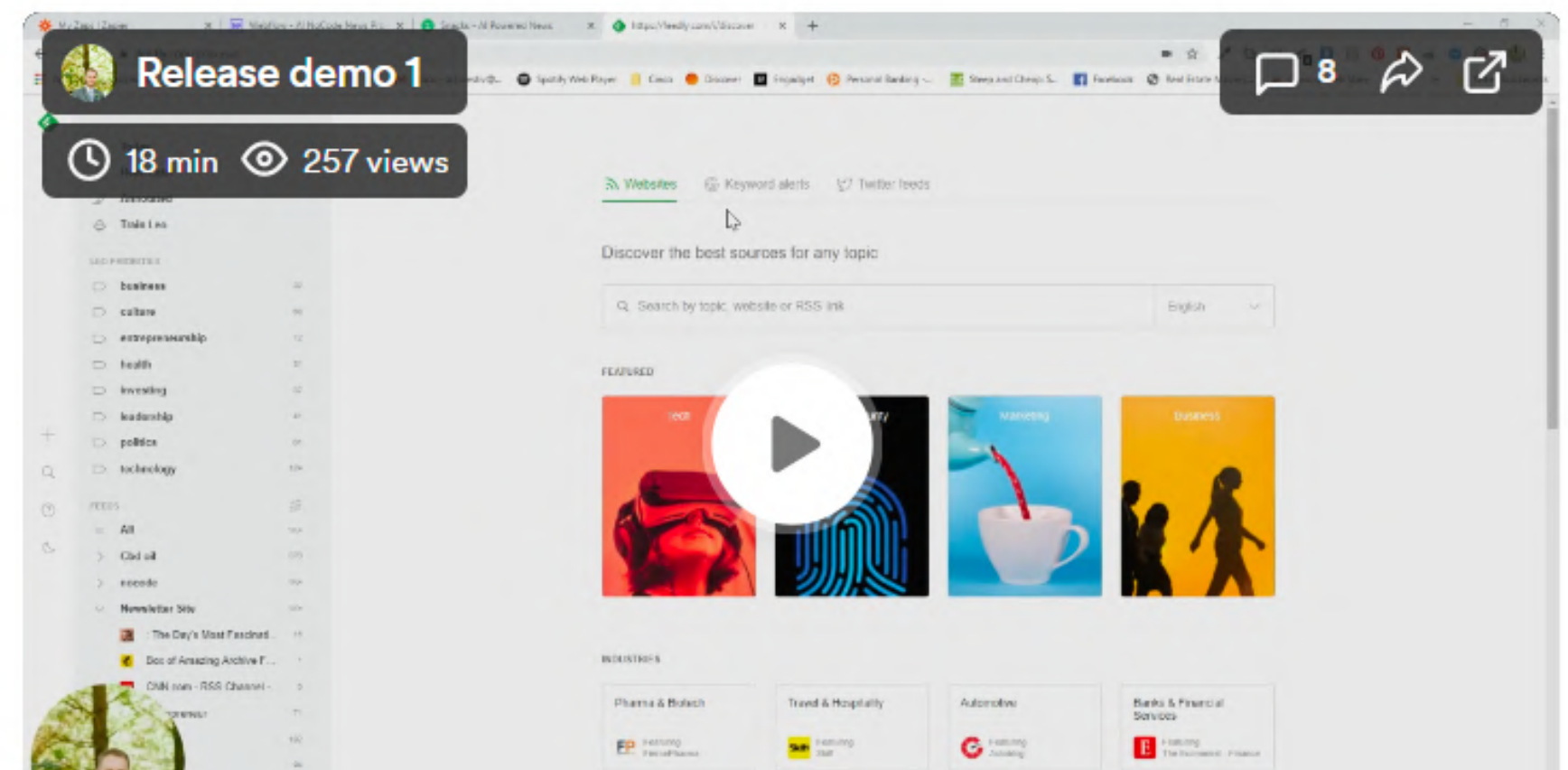


# Sprint review (Week 19)

## Review goals of the sprint

- ✓ Improve retention by 20% by implementing a feedback system.
- ✓ Make the reporting feature available to the users.
- ✓ Add new payment methods to the checkout process.

## Release demo



**Release demo 1**

18 min 257 views

Discover the best sources for any topic

Search by topic, website or RSS link

FEATURED

INDUSTRIES

Pharma & Biotech

Tourism & Hospitality

Automotive

Bank & Financial Services

# Eventos no Scrum: Sprint Retrospective

---

- Também realizada no final de cada sprint, tem como objetivo **refletir sobre o sprint que acabou de terminar para identificar melhorias**.
  - Há uma avaliação do que funcionou bem, problemas enfrentados e oportunidades de melhoria.
  - Depois, há uma discussão sobre ações específicas para melhorar o processo ou o trabalho da equipe no próximo sprint.
- Quanto ao formato, depende do time, mas é comum a utilização de um board com formato de 'O que deu certo', 'O que deu errado', 'O que podemos melhorar' ou similares;



# Eventos no Scrum: Sprint Retrospective

---

- Diferentemente da **Sprint Review**, a 'Retro' tem foco no **processo**, e acontece para que todos possam participar ativamente da **melhoria contínua** do processo de trabalho;
- E também para encorajar todos os membros da equipe a **compartilharem suas opiniões honestamente**, aumentando o nível de confiança e colaboração do time;
- **Para que a retro seja efetiva**, é importante que as ações (action points) anotadas durante a cerimônia realmente sejam observadas e colocadas em prática nas sprints seguintes.



## What went well

Customers gave us feedback

Simon

The team were in lock-step

Moved a key result!

8



Sofia

## What didn't go well

Competing priorities

David

Missed two tickets

Ran out of time to fold in feedback

## Actions we might take

Collab on sprint priorities

3

Andrea





Untitled



+ Share



START

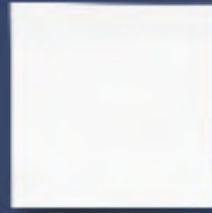
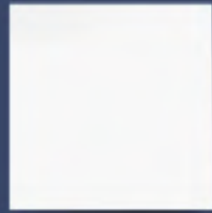
STOP

CONTINUE

WHAT SHOULD THE  
TEAM START DOING?



WHAT SHOULD THE  
TEAM STOP DOING?



WHAT SHOULD THE  
TEAM CONTINUE  
DOING?



TEAM:

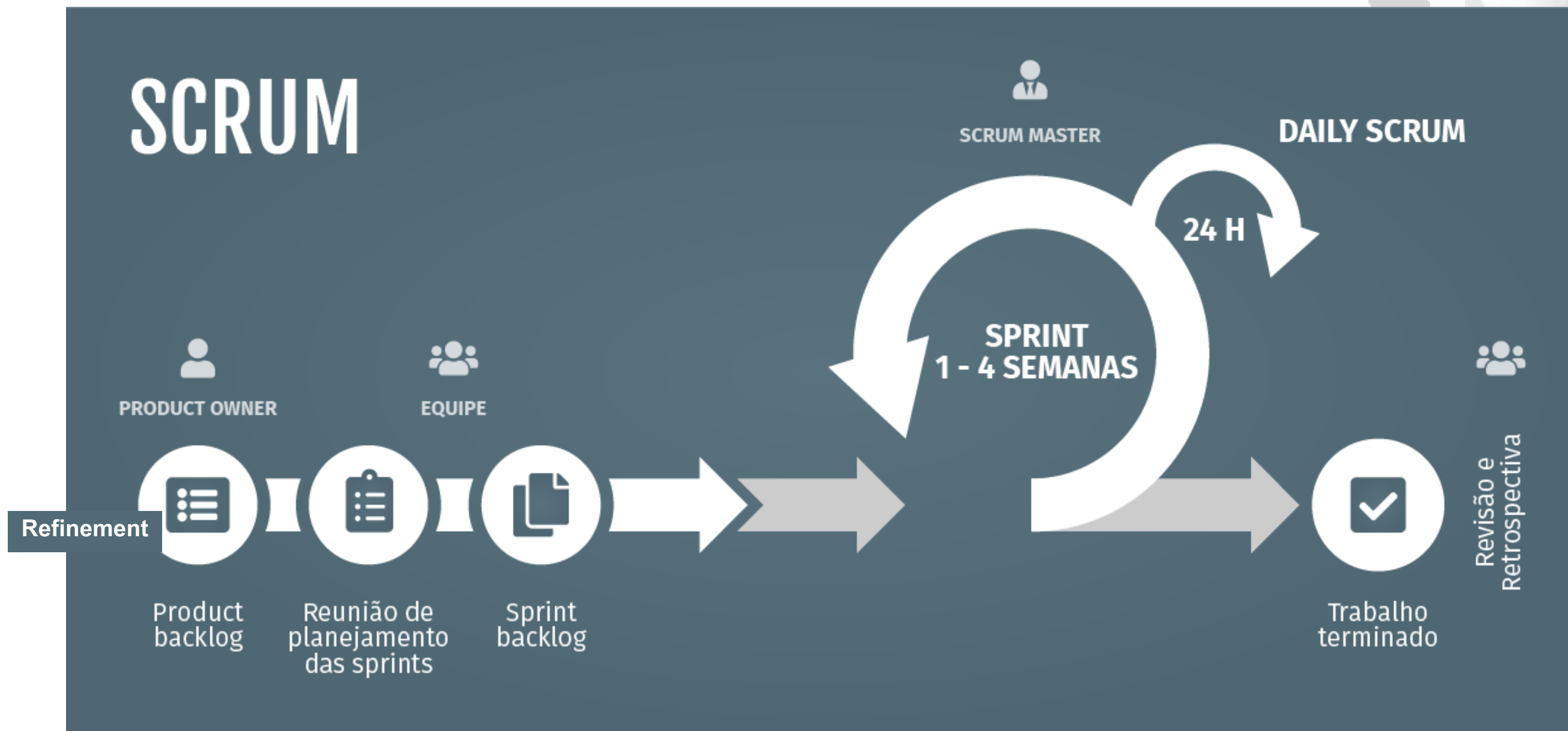
DATE: MM/DD/YY

LEARN & INSPIRE



100%

# Eventos no Scrum



# Refinement e Planning: Prática 02

## Vamos praticar?



- **Refinar e estimar** no mínimo seis (6) User Stories da Prática 01.
  - Se necessário, quebrar as histórias em tarefas menores e então estimá-las.
  - Utilizar **story points** (sequência de Fibonacci ou tamanhos representados por t-shirts) com a técnica de **planning poker**.
  - Registrar discussões e justificativas das estimativas nos cards do Jira.
- **Planejamento da Sprint 01:**
  - Selecionar User stories refinadas e estimadas do Backlog de Produto para formar o **Backlog da Sprint 01**
  - Definir um **objetivo** claro para a Sprint 01, descrevendo o **incremento e funcionalidades** inclusas.
  - Definição da **duração da sprint** pela equipe com datas de início e fim claras.

# Refinement e Planning: Prática 02 - Exemplo 1

---

## User Story 01 - Realizar login:

- "Eu, como usuário, desejo ter a capacidade de inserir meu nome de usuário e senha para acessar o sistema e visualizar minhas informações pessoais."

## Refinamento:

- Após discussão, optou-se por estimar a user story da forma que já está definida, pois não observa-se a necessidade de tarefas menores.

## Estimativa:

- Ao utilizar planning poker com fibonacci, o resultado do time na primeira rodada foi:
  - Dev 01: 5 | Dev 02: 3 | Dev 03: 3
- Após discussão e justificativas, o time rodou uma segunda vez e o resultado foi:
  - Dev 01: 3 | Dev 02: 3 | Dev 03: 3
- Por chegar numa concordância, decidiu-se que a user story deveria ser estimada com 3 story points, e tomou-se nota da discussão: os devs concordaram que, por conta da experiência prévia fullstack de todos com fluxos de login, a user story possui complexidade média para baixa.

## Planning:

- Depois, durante o planejamento, a User Story 01 foi selecionada para compor a Sprint, por conta do objetivo ser proporcionar o fluxo de criar conta e realizar login no sistema. O incremento ao final será: fluxo de cadastro e login funcionando corretamente, com validações.



# Refinement e Planning: Prática 02 - Exemplo 1

Add epic / WG-1

## Realizar login

AttachAdd a child issueLink issue...

**Description**

"Eu, como usuário, desejo ter a capacidade de inserir meu nome de usuário e senha para acessar o sistema e visualizar minhas informações pessoais."

**Activity**

Show: AllCommentsHistoryNewest first

Add a comment...

Pro tip: press **M** to comment

Júlia Luiza 3 days ago Edited

Os devs concordaram que, por conta da experiência prévia fullstack de todos com fluxos de login, a user story possui complexidade média para baixa.

Edit · Delete ·

To Do

Actions

Details

Assignee

Unassigned

Assign to me

Labels

None

Sprint

None

Story point estimate

3

Reporter

Júlia Luiza

Created last week

Updated 7 hours ago

Configure

Projects / WebAcademy - Grupo00

## Backlog

Invite

Epic

WG Sprint 1

Add dates

(1 issue)

300

Start sprint

WG-1 Realizar login

TO DO

3

+ Create issue

1 issue

Estimate: 3

# Refinement e Planning: Prática 02 - Exemplo 2

---

## User Story 02 - Compartilhar artigos por email:

- "Como usuário, eu quero uma funcionalidade de compartilhamento para enviar artigos por e-mail, para que possa compartilhar com pessoas interessadas no assunto."

## Refinamento:

- Após discussão, optou-se por quebrar a user story em tarefas menores, da seguinte forma:
  - **Tarefa 01** - Implementação do Botão de compartilhamento com formulário
  - **Tarefa 02** - Integração com Serviço de E-mail

# Refinement e Planning: Prática 02 - Exemplo 2

---

## Estimativa:

### • Tarefa 01:

- Ao utilizar planning poker com t-shirt size, o resultado do time na primeira rodada foi:
  - Dev 01: S | Dev 02: XS | Dev 03: S
- Após discussão e justificativas, o time rodou uma segunda vez e o resultado foi:
  - Dev 01: S | Dev 02: S | Dev 03: S
- Por chegar num consenso, o time estimou a tarefa 01 como S, e justificou baseado na experiência do time com front-end e o framework utilizado.

### • Tarefa 02

- Ao utilizar planning poker com t-shirt size, o resultado do time na primeira rodada foi:
  - Dev 01: L | Dev 02: M | Dev 03: L
- Após discussão e justificativas, o time concordou que deveria ser L, sem precisar rodar uma segunda vez, e tomou-se nota do porquê: os devs concordaram que, por conta de ser a primeira vez em que haverá integração com o novo serviço de envio de email, a user story possui complexidade alta e risco médio.

## Planning:

- Depois, durante o planejamento, a User Story 02 e suas tasks foram selecionadas para compor a Sprint, por conta do objetivo ser proporcionar fluxos de compartilhamento de artigo. O incremento ao final será: compartilhamento de artigos via email, wpp e mídias sociais funcionando corretamente.

# Refinement e Planning: Prática 02 - Exemplo 2

Projects / WebAcademy - Grupo00 / Add epic / WG-3

## Compartilhar artigos por email

Attach Add a child issue Link issue

**Description**

"Como usuário, eu quero uma funcionalidade de compartilhamento para enviar artigos por e-mail, para que possa compartilhar com pessoas interessadas no assunto.

Child issues

Order by 0% Done

WG-6 Implementação do Botão de compartilhamento com formulário

WG-7 Integração com Serviço de E-mail

To Do Actions

Details

Assignee Unassigned  
Assign to me

Labels None

Sprint WG Sprint 1

Story point estimate None

Reporter Júlia Luiza

WG Sprint 1 Add dates (2 issues)

3 0 0 Start sprint

WG-1 Realizar login

WG-3 Compartilhar artigos por email

+ Create issue



# Refinement e Planning: Prática 02 - Exemplo 2

WG-3 / WG-6

1

## Implementação do Botão de compartilhamento com formulário

Attach

Link issue

**Description**  
Add a description...

**Activity**  
Show: 

All

Comments

History

Newest first

Add a comment...

Pro tip: press **M** to comment

To Do

Actions

Details

Assignee  
Unassigned  
[Assign to me](#)

Labels  
None

Sprint  
WG Sprint 1

T shirt size  
S

WG-3 / WG-7

1

## Integração com Serviço de E-mail

Attach

Link issue

**Description**  
Add a description...

**Activity**  
Show: 

All

Comments

History

Newest first

Add a comment...

Pro tip: press **M** to comment

To Do

Actions

Details

Assignee  
Unassigned  
[Assign to me](#)

Labels  
None

T shirt size  
L

# Obrigada!

---

Dúvidas?

- **Slack**
- **Email:** [jlslc@icomp.ufam.edu.br](mailto:jlslc@icomp.ufam.edu.br)

