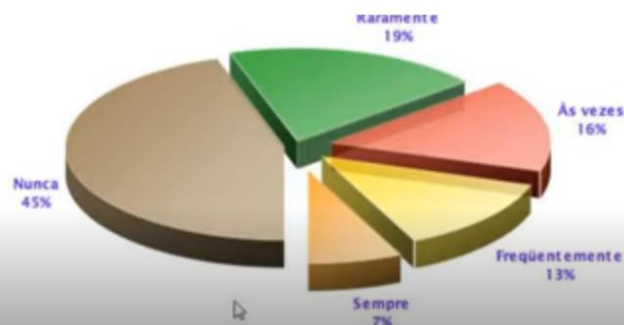
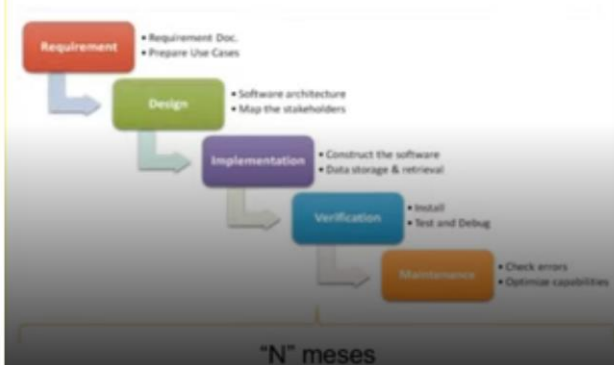


# SCRUM



(...) o Princípio de Pareto também se aplica ao desenvolvimento de software, onde 20% das funcionalidades costumam gerar 80% ou mais do benefício esperado.

**Tradicional (Waterfall):** Só permite que o projeto avance quando uma fase está inteiramente completa.



**Ágil:** Software construído por partes (incremental) e cada parte executa-se em um ciclo (iterativo)



## Tradicional

Escopo definido na fase Inicial do Projeto (**Preditivo**).

Projeto é controlado por fases e marcos.

Cliente só vê o software funcionando na fase final do Projeto.

Resistência a Mudanças.

## Ágil

Escopo definido ao longo do Projeto (**Adaptativo**).

Projeto é controlado por funcionalidades entregues.

Cliente pode ver parte do software funcionando na parte inicial do Projeto.

Mudanças constantes de acordo com feedbacks contínuos.

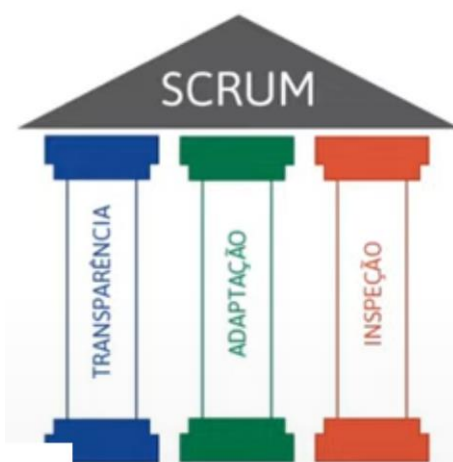
Em projetos tradicionais (Waterfall), você corre o risco de descobrir que estava errado depois de meses. Com o SCRUM, você descobre que estava errado em no máximo 30 dias.

### O que é ser Ágil?

- Rapidez (mudança) e desembaraço;
- Fazer coisas complexas de forma simples;
- Equipe comprometida com os objetivos;
- **Maior valor para o cliente.**

Ter capacidade de responder rapidamente a mudanças.

- SCRUM é um dos frameworks de gerenciamento de projetos ágeis;
- Projetos usando equipes pequenas e multidisciplinares produzem os melhores resultados.



- Conversar mais e escrever menos;
- Demonstrar o software constantemente aos usuários e obter feedbacks constantes;
- Requisitos mudam 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)

## Características do time SCRUM:

- Equipes capazes de se auto-organizarem;
- As tarefas são do time e todos são responsáveis;
- Forte comprometimento com os resultados.



Por que as Startups utilizam framework ágil?



## Minimum Viable Product

V1.0



V2.0



V3.0



PRODUCT OWNER  
(PO)

SCRUM MASTER  
(SM)

TIME DE DESENVOLVIMENTO  
(DEV)







PRODUCT OWNER

- Representante da área de Negócios;
- PO não é um Comitê;
- Define as funcionalidades do software (Product Backlog);
- Prioriza 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

- Garantir o uso correto do SCRUM;
- Scrum Master não é Gerente de Projetos;
- Age como facilitador;
- Auxilia o Product Owner no planejamento e estimativas do backlog;
- Auxilia a equipe a remover impedimentos;
- Treina o time em autogerenciamento e interdisciplinaridade.



TIME DE DESENVOLVIMENTO

- Possui habilidades suficientes para desenvolver, testar, criar e desenhar, ou seja, tudo que for necessário para entregar o software funcionando.

# Time Box

## Tempo máximo para fazer uma cerimônia Ou Sprint

Sprint = corrida, arrancada

É o principal evento do SCRUM.

Duração de 1 Sprint:

- 30 dias corridos (ou menos)

### Composição de uma Sprint:

- Planejamento da Sprint
- Reuniões Diárias (Daily Meeting)
- Revisão da Sprint (Review)
- Retrospectiva da Sprint



Exemplo: Daily Meeting  
Time-Box: 15 minutos

- Planejamento da Sprint

Quem participa?



PRODUCT OWNER  
(PO)

TIME DE DESENVOLVIMENTO  
(DEV)

SCRUM MASTER  
(SM)



- O quê fazer?

4 Horas. P.O Prioriza o backlog, explica para o time DEV o que ele quer da Sprint

- Como fazer?

4 Horas. O time DEV "quebra" as atividades, entendem tecnicamente o que deve ser feito. Estimam suas atividades.

Time Box: 8h (Sprint 30 dias)



O planning poker é um dos métodos que podem ser utilizados nessa fase. Serve para o time opinar suas estimativas para cada tarefa do projeto. Depois de estimadas as tarefas, o time verifica se tudo o que o P.O queria vai ser possível entregar na sprint.

## Reuniões Diárias (Daily Meeting)

Quem participa? ➡

PRODUCT OWNER  
(PO)

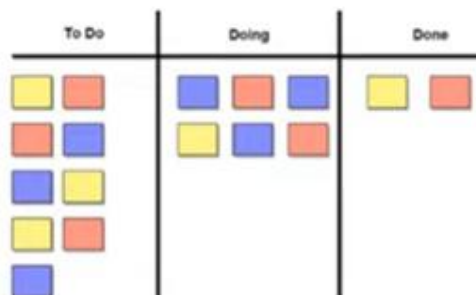
TIME DE DESENVOLVIMENTO  
(DEV)

SCRUM MASTER  
(SM)

\*Não obrigatórios



Daily Meeting  
Time-Box: 15 minutos



Reunião feita em pé, em um horário fixo e no mesmo local. O time DEV responde a três perguntas: O que fizeram no dia anterior, o que deve ser feito no atual e se existe algum impedimento.

## Revisão da Sprint (Review)

Quem participa? ➡

PRODUCT OWNER  
(PO)

TIME DE DESENVOLVIMENTO  
(DEV)

SCRUM MASTER  
(SM)

## Time DEV apresenta para o PO o trabalho feito

Time Box: 4h (Sprint 30 dias)

Realizado no último dia da sprint. O P.O pode trazer stakeholders e/ou usuários.  
Se o P.O aceitar o trabalho, o software já entra em produção.  
Não há mais tempo para alterá-lo.





\*Não obrigatórios

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.

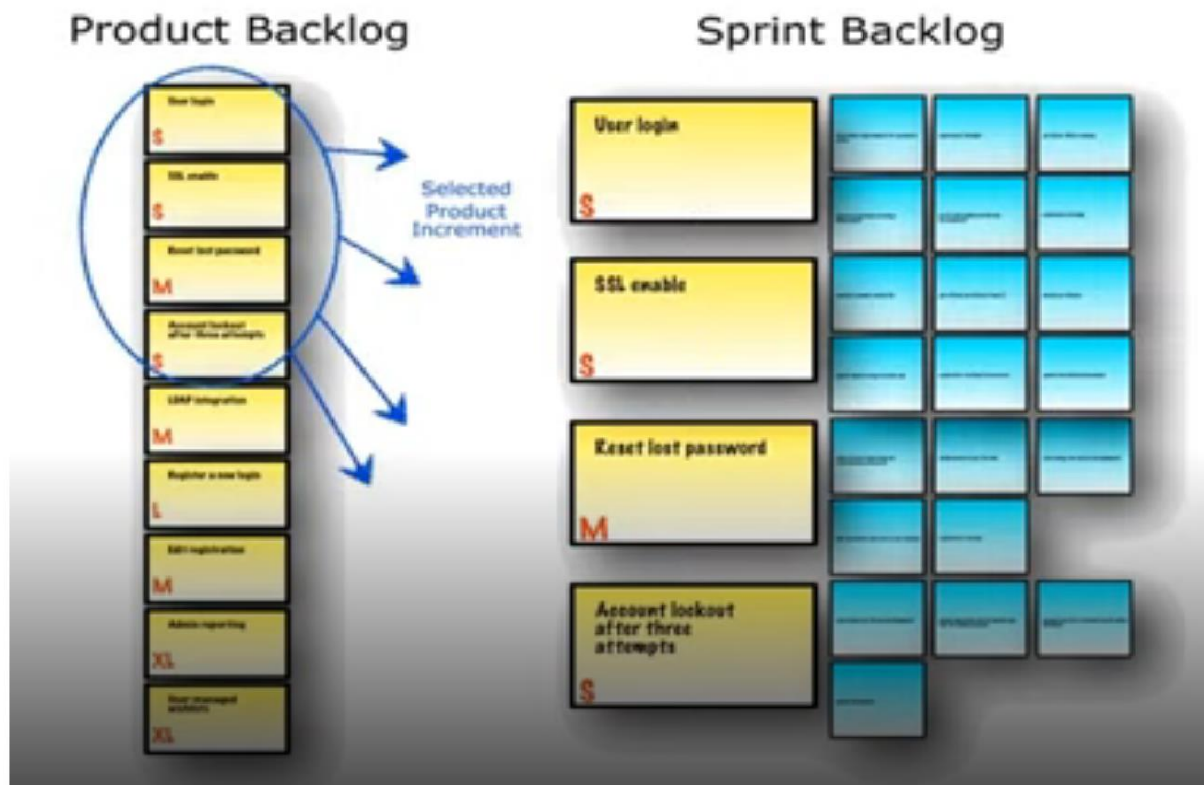
Visualiza o valor que será agregado à empresa e ao cliente. Define a ordem em que as atividades serão desenvolvidas. Responsável por validar se os itens entregues nas sprints estão agregando o valor esperado. Caso não esteja, deve planejar os ajustes necessários para as próximas sprints, a fim de manter o objetivo inicial proposto.

Na pior das hipóteses, o P.O também é o responsável por cancelar uma sprint, quando as atividades planejadas não puderem ser entregues ou entender que o valor esperado não vai ser mais atingido.

Neste caso cabe ao P.O replanejar a sprint, mantendo os dias da conclusão dela, com alguma entrega de valor possível. Se nenhuma entrega executável for possível, o P.O pode priorizar um estudo a fim de agilizar o desenvolvimento da próxima sprint. Este estudo é conhecido com spike. Dentro do sprint, o P.O tem participação obrigatória nas cerimônias de planning e review.

O P.O não deve aguardar até a review para validar as entregas. É importante que acompanhe o desenvolvimento.

# Refining e planning



## 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 de **software** é criado ou modificado, o fabricante e seus desenvolvedores decidem sobre como distribuir ou o novo produto ou a modificação às pessoas que o utilizam.

Existem 2 tipos de Release Planning:

- Release Planning de Múltiplas Squads
- Release Planning de Projeto



# Definindo Escopo e Prioridade

1

MVP

O QUÊ QUEREMOS?



FAZER UM MVP!!!



COM QUAL ESCOPO?

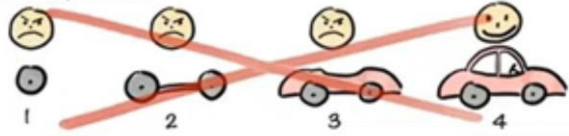


IGUAL O  
TUDO E \* CONCORRENTE  
UM POUCO EM 3 MESES

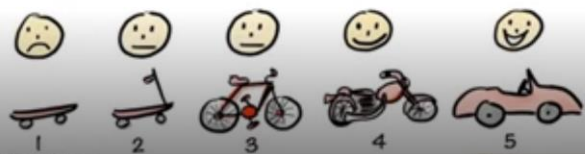


2

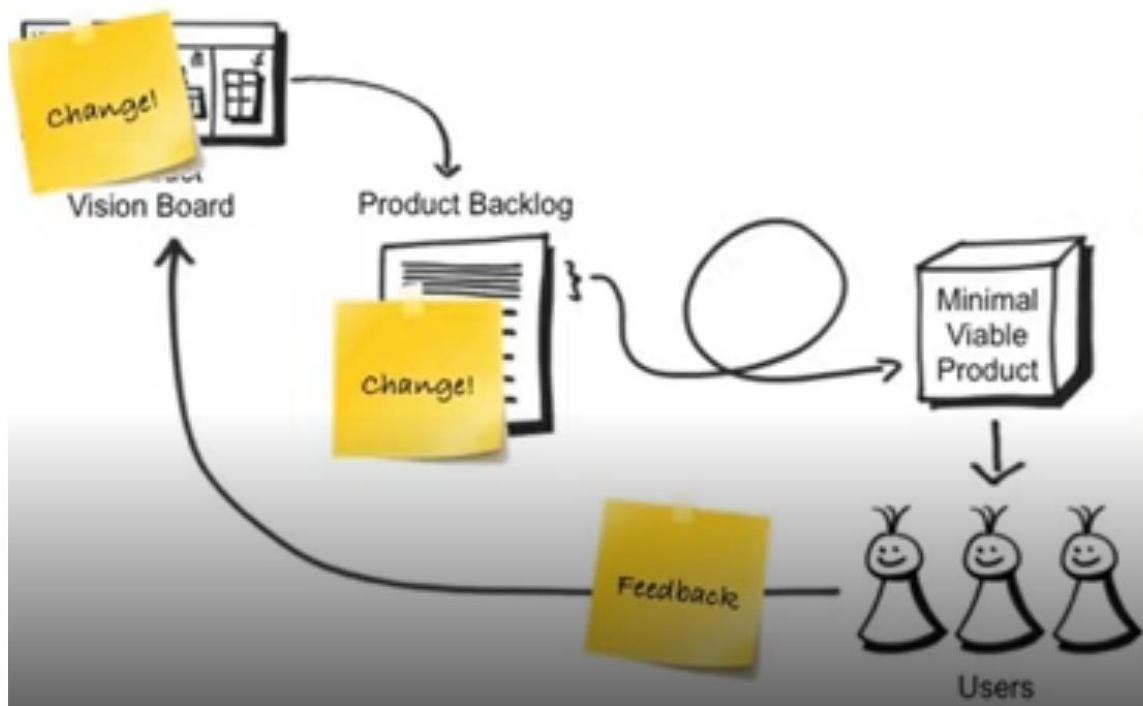
Not like this....



Like this!



by Henrik Kniberg



## Product Backlog



O Product Backlog é composto por Épicos e Estórias

Épicos = Incremento sem muito detalhamento, ajuda a te direcionar dos caminhos que deve seguir.

Estória = Detalhamento dos épicos, um épico normalmente se divide em várias estórias, onde ficam descritos o que deve acontecer e suas regras de negócio.

- **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 imagem das telas a serem desenvolvidas)
- **KPI** (Quais os objetivos/valor a estória precisa atingir)
- **Tagueamento** (Como a estória será "Tagueada" para poder mensurar os KPI)
- **CrITÉrios de Aceite** (Qual o Passo a Passo de todos os Caminhos Felizes possíveis a estória deve cumprir para que ela seja considerada aceita)

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.

É uma mudança estrutural nas organizações dando um papel essencial para a tecnologia



# O que é um Critério de Aceite?

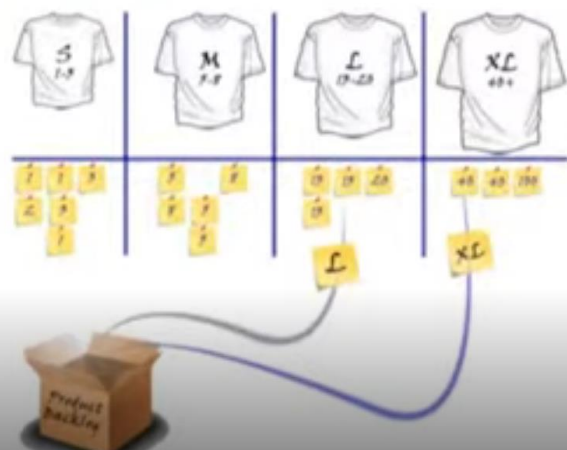
É uma lista de critérios que precisam ser alcançados para que a User Story atenda os requisitos do usuário e seja aceita pelo Product Owner.

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

## Estimativa e Planejamento



Planning Poker



Planning Tshirt size

## Cliente / Stakeholder

O *stakeholder* 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 *stakeholder* pode ser afetado positivamente ou negativamente, dependendo das suas políticas e forma de atuação.

Alguns exemplos de stakeholder 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.



# Daily e Retrospectiva

