INTRODUÇÃO AO SCRUM

- PSM 1 PELO SCRUM ORG.

- PMP PELO PMI

Conceitos básicos

Desafios do desenvolvimento de software

Cada empresa tem objetivo para atender , com a auxilio de software melhora o dese,penho ou auxilia.

Processos

Concepção, analise, desenvolvimento, implantação

Apenas 20% é utilizado como todo, temos muito desperdícios , Principio de pareto é valido.

Como é realizado o projetos

**Tradicional ou waterfall** : só é executado quando um processo é terminado.

Esquema como cascata.

Tempo realizado em muito tempo.

Escopo é definido na fase inicial.

Projeto é controlado por fases

Cliente só vê funcionando na final do projeto.

Resistência a mudança

**Ágil** =Construído por partes , prazo máximo em um mês.

Construído de forma interativo.

Escopo é definido ao longo do projeto

Entrega por funcionalidade

Cliente vê parte do projeto.

Mudança constante.

O projeto tradicional corre o risco de descobrir que estava errado depois.

Com scrum descobre no Maximo 30 dias.

Ágil é contrario de rápido.

**Agil** é rapidez e desembaraço

Fazem coisas complexas de forma simples, colocar de forma simples. ( divisão ou fatiada)

Equipe comprometida com os objetivos.

Maior valor para o cliente. (foco é o cliente).

Ter capacidade de responder imediatamente as mudança.

SCRUM é um frameworks de gerenciamento ágil.

Projetos usando com equipes pequenas e multidisciplinares.

Pilares do scrum

Transparecia, adaptação e inserção;

Conversar mais e escrever menos. Muito mais a comunicação da equipe.

Demonstrar ao usuário e obter feedbacks constantes.

Cliente abraçado com o tempo.

Adaptar o software para atender o cliente.

DEV meeting = saber que cada um está realizando.

Scrum Razões para adotar.

Desenvolvido e entregue em partes menores ( 2 a 4 semanas).

Feedback constante.

Melhor gerenciamento de risco. (redução de incertezas) .

Transparência e comprometimento.

Maior valor para o negócios.

Melhoria contínua.

Característica:

Equipes capazes de se auto organizar.

Maioria das startp utilizam scrum por que eles precisam do MVP ( mínimo produto viável).

Ex 1 B.

Ex 1 C . adaptação, transparência e inspeção.

Papeis e responsabilidade de cada um do tipo

**Product owner (PO)** = é uma pessoa da área de negócio. Ele define as funcionalidades

Que é product backlog).

Ele que manda no dev.

**SCRUM máster (SM**) = garante o uso correto do scrum. Fazendo que a equipe fique auto-gerenciavel.

Age como facilidade.

Auxilia o PO.

Garante que utilize a melhor forma.

**Time de desenvolvimento (time dev)**

Possui habilidade de desenvolver, criar, testar e entregar o software.

Máximo 4 pessoas.

Equipes com habilidades para todos os desenvolvimento.

Ex 3. D

Ex4 . A.

Ex5. B

Cerimônia do Scrum.

O que é time Box = e todo tempo máximo de fazer um cerimônia ou sprint ( serve para doutrinar o tempo máximo para fazer a cerimônia).

Significado sprint = corrida arrancada.

Principal evento da scrum.

Duração 30 dias corridos – é o próprio time que define.

Sprint.

Planejamento da sprint.

Quem participa?

PO , o time e scrum máster . leva 8 horas, Nas primeiras 4 horas o que fazer?

O PO ele explica o que fazer para fazer na sprint.

Explique o que fazer e como fazer.

E na outras 4 horas normalmente o time de desenvolvimento. Como fazer aquele que o PO deseja.

Pode utilizar o planning poker .O time estima tudo queria. O time devolve para PO o que consegue em 30 dias.

Reunião diária (darly meeting).

O que fez? O que está fazendo? Ou que vai fazer?

**Normalmente é realizado de pé**. Time-box = 15 minutos.

**Revisão da sprint**. O time DEV apreseta o PO o trabalho feito. Dura mais ou menos 4 horas.

Retrospectiva da sprint.

Reunião da equipe para lições aprendidas. **Transparência** = Apresentar as dificuldade que teve.

**Projeto tradicional e gestão projeto ágil.**

Agil responde mais rápido para o cliente.

FUNDAMENTOS DE UM PROJETO AGIL.

Papeis e Responsabilidades do product owner.

Tem a visão do que será desenvolvido, define a ordem e responsável pelo valor agregado, responsável para cancelar, reorganizar e priorizar.

Scrum máster ensinar ser auto gerenciável. treinamento.

Product ower = define a funcionalidade do software. E trazer o máximo de valor agregado prossível.

Entende o objetivo do produto.

Planning e review.

Nunca julgar a dúvida.

Acompanha os processo , para ver se a sprint está ocorrendo .

Refining e planning

É saber previamente o que vai ser desenvolvido.

Planning

1 parte - desenvolvimento

2 parte. Mais técnica planeja as histórias .

Realease planning= liberado ou lançado de software. É o lançamento de nova versão do produto.

Ex 1. C. a estória

Ex. A.

Analisando o escopo e definindo e prioridade.

Inverter o a ordem.

Cada sprint adequando em cada processo.

Product backlog

É composto por épicos e estórias.

PO verifica as prioridade de cada sprint.

A estória deve descrever o máximo de detalhe possível.

Como escrever a estória

NOME DO ESTORIA

DESCRIÇÃO : ( COMO, QUERO, QUANDO.)

REGRAS DE NEGOCIO: (SEPARAR REGRAS DE FRONT END E BACKEND).

TELA ( LINK DE IMAGEM DAS TELAS A SEREM DESENVOLVIDAS).

KPI ( QUAIS OS OBJETIVOS E ESTÓRIAS PRECISA ATINGIR)

TAGUEAMENTO ( COMO A ESTORIA SERA TAGUEADA PARA MENSURAR OS KPI)

CRITERIO DE ACEITE ( QUAL PASSO DE TODOS OS CAMINHOS).

Gestão de riscos

Risco positivo= é quando existe grande time de várias desenvolvimento.

Risco negativos= item que pode afetar o prazo , custo ou escopo de um projeto de maneira que pode

Ex 1 . C.

EX 2. D.

Ex. B.

PAPEL DO PO

TRANSFOMAÇÃO DIGITAL – é o processo que melhor desempenho e aumenta o alcance e garantir resultados.

É mais pessoas do que a tecnologia é utilizar a tecnologia disponível e utilizar da melhor forma possível.

Papel do PO representa como o projeto é tratado, mudança de pensamento.

O PO não é novo Gestor de Projeto.

PO é responsável pelo alterar o planejamento. Será responsável pelo projeto.

Ser ágil é agregar valor para cliente.

Modulo de conceito.

Estorias Vs Tarefas.

Épico : é um conjuto de estorias

Estória : é um conjuto de tarefa

Tarefa:

Ex 1 C. estória é sempre um novel de negocio

EX 2 B. Conjuto de atividade que deve desempenhar para entregar a estória.

Critério de aceite.

Planning poker = é de fato de jogo de cartas. Todos os números em fibonati .

O time vota, deve realizar em conta o tempo e a complexibilidade da tarefa.

1 tarefa fácil

13 tarefa difícil

20 tarefa deve ser dividido.

Planning tshirt siza.

Xl ,X,S ,M,L

Planejamento : PO junto com time de dev, estima e define

2 parte somente os dev

Ex 1 C.

Ex. 2 D.

Relacionamento com cliente / stakeholder

Stakeholder = cliente direto ou indireto. ( chefe, governo,)

Pode ser o gerente.

PO deve lidar com os stakeholder. Transita por vários departamento e discuti ideias nos departamentos.

RITOS

Daily = no máximo 15 min . PO e SCRUM não é obrigatório a presença.

Cobrado o que fiz ontem, o que vou fazer hoje e que vou fazer amanha?

É permitido assunto que agregue valor no assunto.

Retro – o PO não é obrigatório estar. Mais o SM sim - bom e ruim na sprint. Retro é focado na daly .

Ex. 1 . C.

EX 2. A.

Refinamento : De suma importância que a estória esteja bem detalhado . Nesta cerimônia e todos o time são obrigatória.

Review : PO e SCRUM. Ver o que está sendo entrega, validar e verificar .

EX . C. Antes da planning.

EX2 . D. Verificar se a demanda agrega o valor ao negocio .

MATURIDADE DA EQUIPE.

Pilares da SCRUM .

Transparência, inspeção e adaptação.