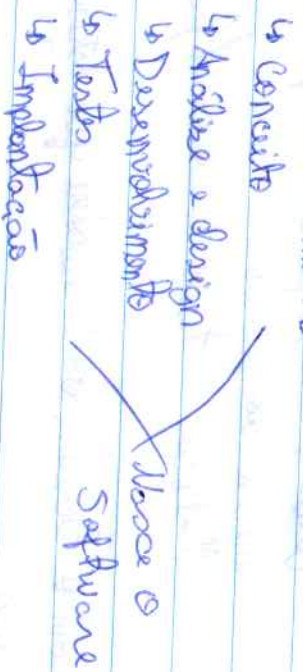


## Contexto de Projetos ágeis em SCRUM - Triângulo Sane

### Introdução ao SCRUM

Diagrama de desenvolvimento de software

- Objetivo de negócio → software facilita a empresa atingir o obj.
- Requisitos → Processo de desenvolvimento



- O princípio de Pareto → Apenas 20% de software é utilizada 80%.

Ciclo de projeto:

Tradicional (Waterfall): O projeto só avança quando uma fase está completa

- Requirement → Design → Implementation → Verification → Maintenance
- Requer mais tempo

Ágil: Software construído por partes (incremental) e cada parte funciona em um ciclo (iterativo)



Tradicional: - escape definido no fim inicial do projeto (Produtivo)

- Projeto controlado por prazo e recursos



03/04/22

- Cliente só vê o software funcionando na fase final
- Resistência a mudanças

Ágil : - Escopo definido ao longo do projeto (adaptativo)  
- Projeto é estruturado por funcionalidades entregues  
- Cliente pode ver parte do software funcionando na parte inicial do projeto  
- Mudanças constantes de acordo com feedbacks contínuos

• Com o Scrum, você descobre que estava errado em máximo 30 dias.

- Ágil é diferente de rápido
  - ↳ Rapidez na mudança e desmontagem
  - ↳ Fazer coisas complexas de forma simples
  - ↳ Equipe comprometida com os objetivos
  - ↳ Maior valor para o cliente (o foco é o cliente)

- Scrum é um dos frameworks de gerenciamento de projetos ágeis
- Equipes pequenas e multidisciplinares p/ produzir maior resultado

- Pilares: Transparência, adaptação e inspeção

- ↳ Conversar mais
- ↳ Demonstrar o software constantemente p/ obter feedbacks constantes
- ↳ Requisitos mudam ao longo do tempo
- ↳ Aprender progressivamente com o uso do software

Razões p/ adotar o SCRUM:

- ↳ Desenvolvido em partes menores
- ↳ gerenciamento de riscos
- ↳ Comprometimento, motivação e transparência da equipe



- É ser centrado no cliente, e nos objetos (Isso é transformação digital)

Conceitos e atividades essenciais para o sucesso de um projeto ágil  
- Diego Pereira

Conceitos

Estória VS Tarefa → Um conjunto de atividades  
↳ É um conjunto de tarefas



Exercício

1) Qual característica melhor descreve uma estória?

R - Uma tarefa descrita em nível de negócio.

2) O que é uma tarefa?

R - Um conjunto de atividades que o time de desenvolvimento deve desempenhar para entregar a estória.

Critérios de aceite, Estimativa e planejamento das tarefas.

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

↳ Objetivos: definir limites p/ as user stories. Ajudar o P.O. detalhar em alto nível o que é necessário para entregar valor ao cliente

• P.O → Qual o objetivo da demanda?



## Estimativa e Planejamento

Planning Poker → Jogo de cartas c/ a sequência de fibonacci

Planning Tshirt size - S, M, L, XL (complexidade x esforço x tempo)

### Planejamento

↳ Duas etapas: O P.O. pega os <sup>itens</sup> Product Backlog mais refinados e apresenta ao time, como também os estórias

- Segunda parte: O P.O. se abstém, e o time dev pega os históricos mais importantes. As histórias podem ser quebradas se forem muito longas

Sprint Backlog → O P.O. prioriza qual tarefa é mais importa.

### Exercício final

1) O que é um critério de aceite?

R - É uma lista de critérios para que a estória atenda aos requisitos do cliente.

2) O que é Planning Poker?

R - Uma atividade de mensuração do esforço e complexidade dos tarefas ou estórias

### Relacionamentos c/ clientes / Stakeholders

O stakeholder é uma pessoa ou grupo que legitima as ações de uma organização e que tem papel direto ou indireto na gestão e resultados dessa mesma organização (Positivo ou negativo).

↳ Ex: Funcionários, gestores, clientes, fornecedores, concorrentes, ONG, clientes, Estado, credores, sindicatos e diversos