**Instruções:** Siga as etapas a seguir para simular a metodologia Scrum com orientação do instrutor.

1. **Defina** uma lista de desejos com os itens que você gostaria de encontrar no catálogo do melhor resort.
   1. Toboágua ;
   2. Piscina aquecida;
   3. Área grande;
   4. Quadra;
   5. Muitas árvores;
   6. Boas acomodações;
   7. Praia próxima;
   8. Bom atendimento;
   9. Boa refeição;
   10. Eventos
2. Separe algumas fichas e **escreva** histórias de usuários para o catálogo (por exemplo, como pai, desejo um ambiente adequado para as crianças, onde eu possa me sentir à vontade para trazer meus filhos; como proprietário, desejo anunciar uma oferta especial para atrair mais turistas; etc.).

|  |  |
| --- | --- |
| Cargo | estória |
| Mãe | Desejo um ambiente seguro para minha família. |

|  |  |
| --- | --- |
| Cargo | estória |
| Criança | Gostaria de um ambiente repleto de atividades. |

|  |  |
| --- | --- |
| Cargo | estória |
| Jovem | Quero ir a um local onde possa me divertir até altas horas. |

|  |  |
| --- | --- |
| Cargo | estória |
| Adulto | Desejo um local onde possa compartilhar bons momentos e seguir com alguns dos eventos da minha atual rotina (como: frequentar academia) |

1. O Product Owner eleito da equipe deve **priorizar** cada história, distribuindo os cartões em ordem de importância.

Primeiro

|  |  |
| --- | --- |
| Cargo | estória |
| Mãe | Desejo um ambiente seguro para minha família. |

|  |  |
| --- | --- |
| Cargo | estória |
| Adulto | Desejo um local onde possa compartilhar bons momentos e seguir com alguns dos eventos da minha atual rotina (como: frequentar academia) |

|  |  |
| --- | --- |
| Cargo | estória |
| Criança | Gostaria de um ambiente repleto de atividades. |

Último

|  |  |
| --- | --- |
| Cargo | estória |
| Jovem | Quero ir a um local onde possa me divertir até altas horas. |

1. **Prepare-se** para uma iteração de **12 minutos** (**três dias de 4 minutos**) e selecione quais histórias poderiam ser executadas na primeira iteração. Para cada história selecionada, a equipe **define** critérios de aceitação (definição de “concluído”) para esclarecer requisitos e extrair tarefas (por exemplo, encontrar a foto de uma praia, escrever o nome do resort no catálogo, criar um layout, etc.). Cada tarefa é **adicionada** em um quadro de status de iteração na coluna “Programada” e a iteração é iniciada.

|  |  |
| --- | --- |
| Cargo | estória |
| Mãe | Desejo um ambiente seguro para minha família. |

Critérios de aceitação para concluir história: contratar mais seguranças e salva-vidas, verificar possíveis zonas de perigo e tentar minimizar a possibilidade de acidentes e aumentar a fiscalização e os integrantes do CIPA.

|  |  |
| --- | --- |
| Cargo | estória |
| Adulto | Desejo um local onde possa compartilhar bons momentos e seguir com alguns dos eventos da minha atual rotina (como: frequentar academia) |

Critérios de aceitação para concluir história: incluir academia, ciclovia através do resort e bibliotecas.

|  |  |
| --- | --- |
| Cargo | estória |
| Criança | Gostaria de um ambiente repleto de atividades. |

Critérios de aceitação para concluir história: incluir parques infantis, salas de jogos, piscinas para crianças, brinquedos e gincanas.

|  |  |
| --- | --- |
| Cargo | estória |
| Jovem | Quero ir a um local onde possa me divertir até altas horas. |

Critérios de aceitação para concluir história: festas a partir das 22h, bares, salões de festas, planejar tipos de festas diferentes.

1. Cada dia de interação deve ser iniciado com uma rápida reunião Scrum, com **movimentação** das tarefas para a coluna “Concluída” e **ajuda** para transferi-las para a coluna “Ativa”. Todas as tarefas bloqueadas são movidas para a coluna “Bloqueada”.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| To-do | Doing | Done |
| estória-adulto | estória-mãe |  |
| estória-criança |  |  |
| estória-jovem |  |  |

Enquanto uma estória não for terminada, outras não podem ser iniciadas

1. Após a reunião Scrum, cada membro deve começar a **produzir** em conformidade com os critérios de aceitação até o fim dos três dias e conclusão da iteração.

Após a reunião cada um dos funcionários procurar antes da próxima reunião, se possível, cumprir um dos critérios para a conclusão da estória selecionada (listado na pergunta 4), no caso a estória-mãe.

1. O encerramento deve abranger a demonstração de progresso e retrospectiva, na qual cada equipe **lista** os êxitos obtidos e o que pode ser melhorado na próxima iteração.

A equipe obteve êxito em verificar as zonas de risco através do resort, porém os demais processos listados envolveriam muita burocracia e consumiriam muito tempo, tempo esse que poderia ser usado para cumprir as demais tarefas. Sendo assim às ordens de prioridades foram alteradas e o Scrum Master juntamente a equipe optaram por atribuir a os demais itens da estória da mãe a apenas a um membro, enquanto o resto do time focou em solucionar as outras paulatinamente.

1. **Repita** as iterações dentro do tempo necessário.

O projeto durou cerca de 3 meses, pois algumas estórias demandaram muito tempo para serem concluídas e recursos para serem concluídas, porém a entrega foi um sucesso e o resort teve seu layout renovado antes da temporada de férias.