

User Story	To Do			Doing	Done
<p data-bbox="28 292 280 456">Apresentar seminário</p>	<p data-bbox="318 142 540 271">O que é?</p>	<p data-bbox="560 142 772 271">Como Surgiu?</p>	<p data-bbox="792 142 975 271">Estrutura</p>		
	<p data-bbox="318 299 540 428">Papéis</p>	<p data-bbox="560 299 772 428">Cerimônias</p>	<p data-bbox="792 299 975 428">Artefatos</p>		
	<p data-bbox="318 464 540 592">Sprint</p>	<p data-bbox="560 464 772 592">O ciclo</p>	<p data-bbox="792 464 975 592">Ferramentas</p>		
	<p data-bbox="318 628 540 756">Considerações</p>	<p data-bbox="560 628 772 756">Referências</p>			
<p data-bbox="28 1256 280 1420">Escrever um artigo</p>	<p data-bbox="318 1263 492 1392">Definir tema</p>	<p data-bbox="511 1263 734 1392">Definir arquitetura</p>	<p data-bbox="753 1263 975 1392">Apresentar</p>		

User Story	To Do	Doing	Done
<p data-bbox="28 292 280 456">Apresentar seminário</p>	<p data-bbox="550 142 763 278">Como Surgiu?</p> <p data-bbox="782 142 975 278">Estrutura</p> <p data-bbox="318 299 531 435">Papéis</p> <p data-bbox="550 299 763 435">Cerimônias</p> <p data-bbox="782 299 975 435">Artefatos</p> <p data-bbox="318 456 531 592">Sprint</p> <p data-bbox="550 456 763 592">O ciclo</p> <p data-bbox="782 456 975 592">Ferramentas</p> <p data-bbox="318 614 531 749">Considerações</p> <p data-bbox="550 614 763 749">Referências</p>	<p data-bbox="1120 185 1342 321">O que é?</p>	
<p data-bbox="28 1256 280 1420">Escrever um artigo</p>	<p data-bbox="318 1263 492 1399">Definir tema</p> <p data-bbox="511 1263 734 1399">Definir arquitetura</p> <p data-bbox="753 1263 975 1399">Apresentar</p>		



O que é?

- O Scrum é um processo de desenvolvimento iterativo e incremental para gerenciamento de projetos e desenvolvimento ágil de software. *[wiki]*
- Scrum é um *framework* estrutural que está sendo usada para gerenciar o desenvolvimento de produtos complexos desde o início de 1990. *[guide]*
- Seu objetivo é entregar o máximo de valor de negócio no menor tempo.

Como surgiu?

- A metodologia Scrum, desenvolvida por Ken Schwaber e Jeff Sutherland nasceu da necessidade de encontrar uma metodologia que abordasse o problema do desenvolvimento de software de uma forma não tradicional;
- Tal como num jogo de Rugby, a equipe age como um todo para atingir os seus objetivos.





Estrutura

Papéis

- Scrum Master
- Product Owner
- Team

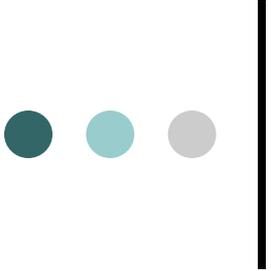
Cerimônias

- Sprint Planning Meeting
- Daily Scrum Meeting
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

Artefatos

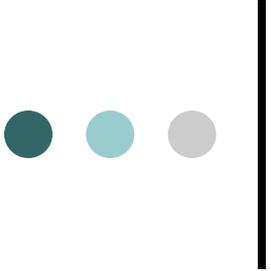
- Sprint Planning Meeting
- Daily Scrum Meeting
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

User Story	To Do	Doing	Done
<p data-bbox="28 292 280 456">Apresentar seminário</p>	<p data-bbox="550 299 763 435">Cerimônias</p> <p data-bbox="782 299 975 435">Artefatos</p> <p data-bbox="318 464 531 599">Sprint</p> <p data-bbox="550 464 763 599">O ciclo</p> <p data-bbox="782 464 975 599">Ferramentas</p> <p data-bbox="318 621 531 756">Considerações</p> <p data-bbox="550 621 763 756">Referências</p>	<p data-bbox="1101 164 1323 299">Papéis</p>	<p data-bbox="1477 142 1690 278">O que é?</p> <p data-bbox="1709 142 1922 278">Como Surgiu?</p> <p data-bbox="1477 292 1690 428">Estrutura</p>
<p data-bbox="28 1256 280 1420">Escrever um artigo</p>	<p data-bbox="318 1263 492 1399">Definir tema</p> <p data-bbox="511 1263 743 1399">Definir arquitetura</p> <p data-bbox="753 1263 975 1399">Apresentar</p>		



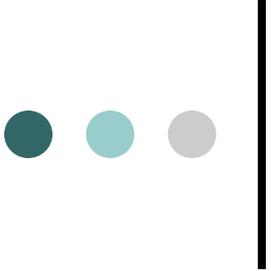
Scrum Master - SM

- Responsável por garantir que o Scrum seja entendido e aplicado;
- Remover os impedimentos;
- Resolver barreiras entre o time e o PO;
- Motivar e incentivar a equipe de desenvolvimento, facilitando a criatividade e a capacitação;
- Melhorar a produtividade da equipe;



Product Owner - PO

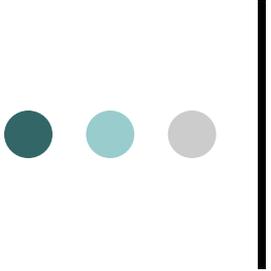
- Representa o cliente no projeto;
- Prioriza funcionalidades de acordo com o valor de mercado;
- Seu foco é na parte comercial do produto;
- Planeja as entregas e prioriza o Product Backlog a cada Sprint;



Team

- Equipes auto-organizáveis, escolhem a melhor forma para completarem seu trabalho;
- Entregam produtos de forma iterativa e incremental;
- Possuem todas as habilidades necessárias, para o desenvolvimento do Produto;
- Responsável coletivamente pelo sucesso do projeto;
- O tamanho ideal da Equipe de Desenvolvimento é pequeno o suficiente para se manter ágil e grande o suficiente para completar uma parcela significativa do trabalho;
- Normalmente de 7 - 9 pessoas;

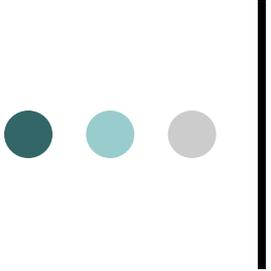




Sprint

- Sprint é uma iteração(ciclo) de desenvolvimento;
- Segue o ciclo PDCA – Plan (Planejar), Do (Fazer), Check (Verificar), Act (Agir);
- Cada Sprint deve ter uma meta;
- Tem duração de 2-4 semanas;

User Story	To Do	Doing	Done
<p data-bbox="28 292 280 456">Apresentar seminário</p>	<p data-bbox="318 621 531 756">Considerações</p> <p data-bbox="550 621 763 756">Referências</p> <p data-bbox="550 464 763 599">O ciclo</p> <p data-bbox="782 464 975 599">Ferramentas</p> <p data-bbox="782 299 975 435">Artefatos</p>	<p data-bbox="1130 199 1342 335">Cerimônias</p>	<p data-bbox="1477 142 1690 278">O que é?</p> <p data-bbox="1709 142 1922 278">Como Surgiu?</p> <p data-bbox="1477 292 1690 428">Estrutura</p> <p data-bbox="1709 292 1922 428">Papéis</p> <p data-bbox="1477 456 1690 592">Sprint</p>
<p data-bbox="28 1256 280 1413">Escrever um artigo</p>	<p data-bbox="318 1256 492 1399">Definir tema</p> <p data-bbox="511 1256 734 1399">Definir arquitetura</p> <p data-bbox="753 1256 975 1399">Apresentar</p>		

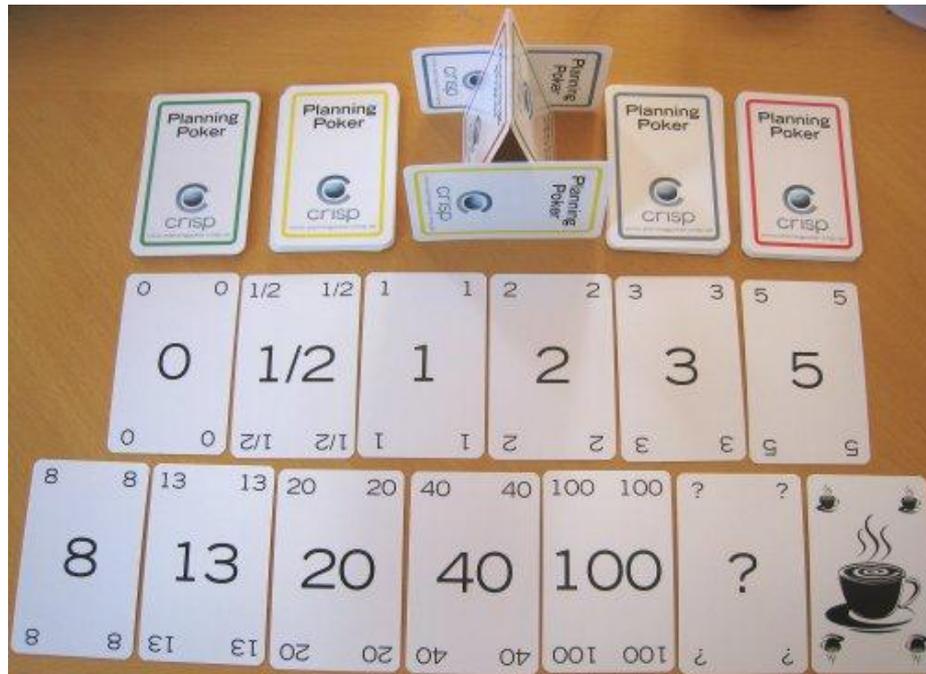


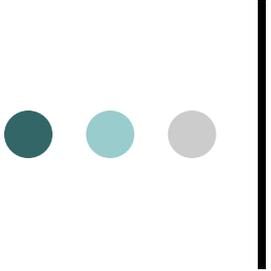
Sprint Planning Meeting

- Feita a cada início da Sprint;
- Dividida em duas partes:
 1. É definido “o quê” será implementado(Product Owner).
 2. É debatido “como” serão implementados os IBLs. (A equipe seleciona itens do Product Backlog)

Planning Poker

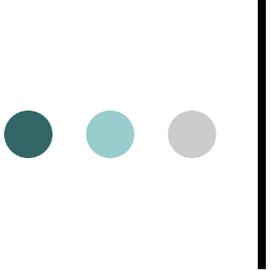
- Também chamado de poker Scrum, é uma técnica baseada no consenso para estimar o esforço ou o tamanho relativo de histórias de usuários em desenvolvimento de software. [wiki2]





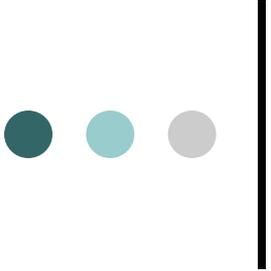
Daily Scrum Meeting

- Não deve durar mais de 15 minutos;
- Deve acontecer sempre no mesmo local e horário.
- Todo em pé;
- Cada membro deve falar brevemente:
 1. O que fez ontem?
 2. O que vai fazer hoje?
 3. Há algum impedimento no seu caminho?



Sprint Review

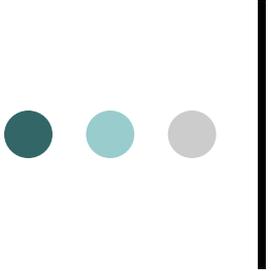
- Feita ao término da Sprint;
- A equipe apresenta os resultados obtidos durante a Sprint;
- Demonstração de novas funcionalidades ou sua arquitetura;



Sprint Retrospective

- Feita logo após a Sprint Review;
- Inspeccionar como a última Sprint foi em relação as pessoas, relações, processos e ferramentas;
- É demonstrado o que foi bem na sprint e o que deve ser melhorado na próxima;

User Story	To Do	Doing	Done
<p data-bbox="28 292 280 456">Apresentar seminário</p>	<p data-bbox="318 621 531 756">Considerações</p> <p data-bbox="550 621 763 756">Referências</p> <p data-bbox="550 456 763 599">O ciclo</p> <p data-bbox="782 456 975 599">Ferramentas</p>	<p data-bbox="1130 199 1333 335">Artefatos</p>	<p data-bbox="1477 142 1690 278">O que é?</p> <p data-bbox="1709 142 1922 278">Como Surgiu?</p> <p data-bbox="1477 292 1690 428">Estrutura</p> <p data-bbox="1709 292 1922 428">Papéis</p> <p data-bbox="1477 449 1690 592">Sprint</p> <p data-bbox="1709 449 1922 592">Cerimônias</p>
<p data-bbox="28 1256 280 1406">Escrever um artigo</p>	<p data-bbox="318 1256 492 1392">Definir tema</p> <p data-bbox="511 1256 734 1392">Definir arquitetura</p> <p data-bbox="753 1256 975 1392">Apresentar</p>		



Product Backlog

- o Ele contém a lista de todas as histórias de usuário;
- o Priorizado pelo Product Owner;
- o Repriorizado no início de cada Sprint;

Estórias do usuário - User Story



Backlog do Produto

Eu como dono de loja de departamentos, gostaria de ter uma listagem categorizada de todos os produtos da minha loja para poder visualizar necessidades da loja.

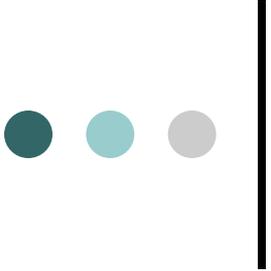
Eu como dono de loja de departamentos, gostaria de saber quantos e quais produtos foram vendidos em determinado mês, separados por categoria.

Como	eu gostaria	para
dono de loja de departamentos	de ter uma listagem categorizada de todos os produtos da minha loja	poder visualizar necessidades da loja
dono de loja de departamentos	de saber quantos e quais produtos foram vendidos em determinado mês, separados por categoria	

Estórias do usuário - User Story

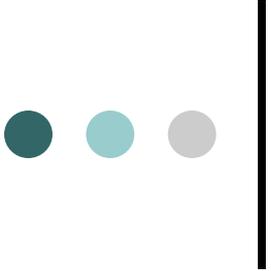
# ID	Title	User Story	Acceptance Criteria
1	Assinar serviço	Como um cliente da ATL, Eu quero enviar um SMS para um número específico, confirmar a assinatura e ser assinado no serviço de notícias, Para que eu possa receber notícias diariamente no meu celular.	Dado que o usuário é um cliente da ATL. Quando ele enviar "ASSINAR" para "000" Então ele deve receber, do mesmo número, a mensagem: "Você solicitou a assinatura desse serviço. Responda SIM para confirmar." Dado que o usuário solicitou a assinatura E recebeu a mensagem para confirmar a solicitação. Quando ele responder essa mensagem com "SIM" Então ele deve ser assinado E receber a mensagem "Parabéns! Você assinou o serviço!"

# ID	Title	Theme	User Story	Acceptance Criteria
1	Assinar serviço		Como um cliente da ATL, Eu quero enviar um SMS para um número específico, confirmar a assinatura e ser assinado no serviço de notícias, Para que eu possa receber notícias diariamente no meu celular.	Dado que o usuário é um cliente da ATL. Quando ele enviar "ASSINAR" para "000" Então ele deve receber, do mesmo número, a mensagem: "Você solicitou a assinatura desse serviço. Responda SIM para confirmar." Dado que o usuário solicitou a assinatura E recebeu a mensagem para confirmar a solicitação. Quando ele responder essa mensagem com "SIM" Então ele deve ser assinado E receber a mensagem "Parabéns! Você assinou o serviço!"
2	Solicitar assinatura	Assinar serviço	Como um cliente da ATL, Eu quero solicitar a assinatura do serviço de notícias enviando um SMS, mas não ser assinado imediatamente, Para que eu ainda tenha tempo de mudar de idéia caso eu não concorde com o valor e os termos do serviço.	Dado que o usuário é um cliente da ATL. Quando ele enviar "ASSINAR" para "000" Então ele deve receber, do mesmo número, a mensagem: "Você solicitou a assinatura desse serviço. Responda SIM para confirmar."
3	Tratar comandos inválidos ao solicitar assinatura	Assinar serviço	Como um cliente ATL, Eu quero receber um SMS me informando que o comando que enviei é inválido. Para que eu saiba o porquê d'eu não ter conseguido solicitar a assinatura e assim tentar novamente.	Dado que o usuário é um cliente ATL. Quando ele enviar um comando diferente de "ASSINAR" para "000" Então ele deve receber, do mesmo número, a mensagem "Você enviou um comando inválido. Envie ASSINAR"



Sprint Backlog

- É um conjunto de itens selecionados do Product Backlog em uma Sprint.
- Cada indivíduo escolhe o trabalho que fará;



Burndown

- São gráficos utilizados para acompanhar o andamento do produto ou da Sprint;
- A Sprint Burndown indica a velocidade da equipe e o progresso da conclusão de tarefas na Sprint atual.
- O Project Burndown indica a evolução do projeto ao longo de finalizações de Sprints.

Burndown

Sprint Backlog for j_sprint (team: b-team) (displaying some of 2 items)

Start: 16.04.2009 End: 28.04.2009 Status: 

Sprint Burndown Chart

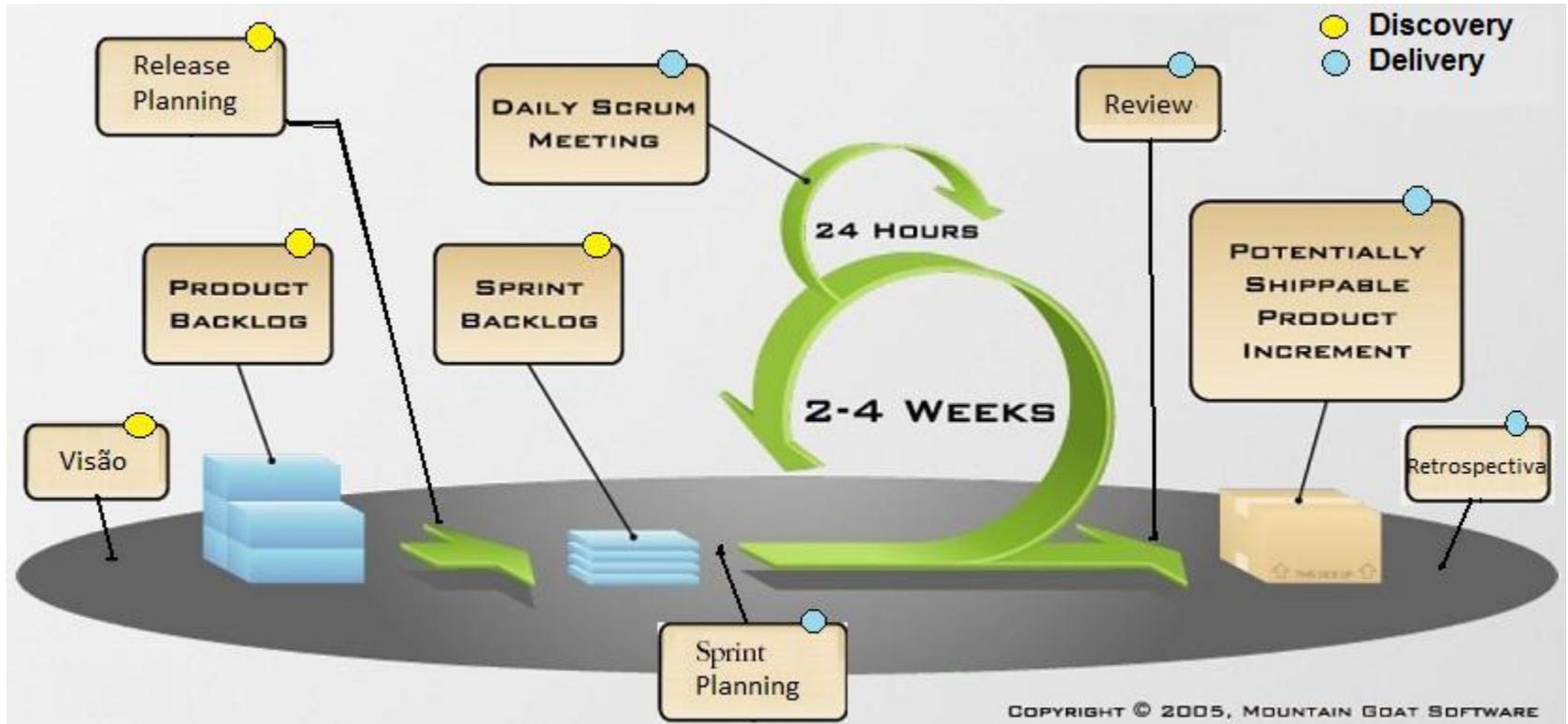


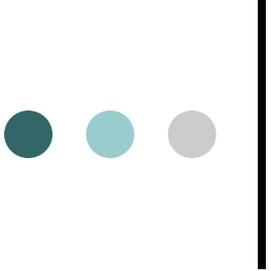
Task Board



User Story	To Do	Doing	Done
<p data-bbox="28 292 280 456">Apresentar seminário</p>	<p data-bbox="318 621 531 756">Considerações</p> <p data-bbox="550 621 763 756">Referências</p> <p data-bbox="782 456 975 599">Ferramentas</p>	<p data-bbox="1130 207 1342 342">O ciclo</p>	<p data-bbox="1477 142 1690 278">O que é?</p> <p data-bbox="1709 142 1922 278">Como Surgiu?</p> <p data-bbox="1477 292 1690 428">Estrutura</p> <p data-bbox="1709 292 1922 428">Papéis</p> <p data-bbox="1477 449 1690 592">Sprint</p> <p data-bbox="1709 449 1922 592">Cerimônias</p> <p data-bbox="1477 614 1690 756">Artefatos</p>
<p data-bbox="28 1256 280 1413">Escrever um artigo</p>	<p data-bbox="318 1256 492 1399">Definir tema</p> <p data-bbox="511 1256 734 1399">Definir arquitetura</p> <p data-bbox="753 1256 975 1399">Apresentar</p>		

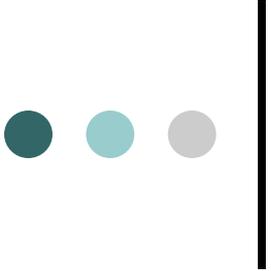
O ciclo





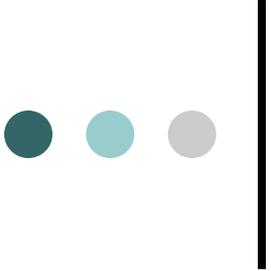
Considerações Finais

- Os papéis são bem definidos, todos têm conhecimento sobre as suas responsabilidades;
- É um processo ágil e flexível, tornando melhor a reação as mudanças que ocorrem durante o projeto;
- É focado no controle e gerenciamento, buscando minimizar os riscos e maximizar a qualidade;
- Os times são pequenos, a comunicação é mais eficiente;



Ferramentas

- www.scrumwise.com
- www.pangoscrum.com/pt-BR
- www.myscrumhalf.com/
- www.softwarecrum.com.br
- <http://www.scrumninja.com/scrum-software>
- <http://www.firescrum.org>



Referências

- *[guide]* Disponível em: <http://www.scrum.org/Scrum-Guides>. Acessado em 30/10/2012;
- *[wiki]* Disponível em: <pt.wikipedia.org/wiki/Scrum>. Acessado em 30/10/2012;
- *[wiki2]* Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Planning_poker. Acessado em 30/10/2012;
- <http://www.cti.ufu.br/sites/cti.ufu.br/files/scrum-e-xp-direto-das-trincheiras.pdf>
- www.scrum.org

User Story	To Do	Doing	Done
<p data-bbox="28 292 280 456">Apresentar seminário</p>			<p data-bbox="1477 142 1700 278">O que é?</p> <p data-bbox="1709 142 1922 278">Como Surgiu?</p> <p data-bbox="1477 292 1680 428">Estrutura</p> <p data-bbox="1700 292 1922 428">Papéis</p> <p data-bbox="1477 449 1700 592">Sprint</p> <p data-bbox="1709 449 1922 592">Cerimônias</p> <p data-bbox="1477 614 1690 756">Artefatos</p> <p data-bbox="1709 614 1922 756">O ciclo</p> <p data-bbox="1477 778 1690 921">Ferramentas</p> <p data-bbox="1700 778 1922 921">Considerações</p> <p data-bbox="1477 942 1700 1085">Referências</p>
<p data-bbox="28 1256 280 1420">Escrever um artigo</p>	<p data-bbox="734 1263 966 1413">Apresentar</p>	<p data-bbox="1120 1263 1352 1413">Definir arquitetura</p>	<p data-bbox="1613 1263 1796 1413">Definir tema</p>

