

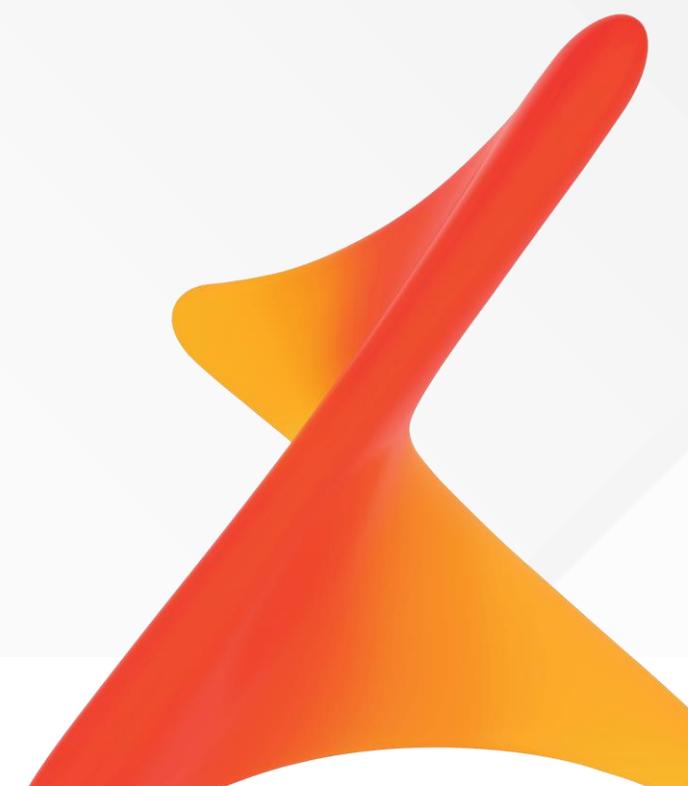


Metodologia Ágil

Dez/2018 - v.02

sumário

- A Metodologia Ágil, o Scrum e o Manifesto Ágil.
 - Scrum – o que é?
 - Scrum – quando começou?
 - Os 03 Pilares.
 - Os 03 Papéis.
 - Product Owner (P.O.).
 - Scrum Master.
 - Dev Team.
 - Product Backlog.
 - Sprint.
 - Sprint Planning.
 - Daily Scrum.
 - Sprint Review e Sprint Retrospective.
 - Jira.
 - Projetos impactados.
 - Erros e Acertos – Casos reais.
 - Características: Ágil e Tradicional.
 - Conclusão.
-





A Metodologia Ágil e o Scrum

“Ágil” se refere a um conjunto de “métodos e práticas baseadas nos valores e princípios expressos no **Manifesto Ágil** (Agile Manifest)”, o que inclui coisas como colaboração, auto-organização e equipes interdisciplinares.

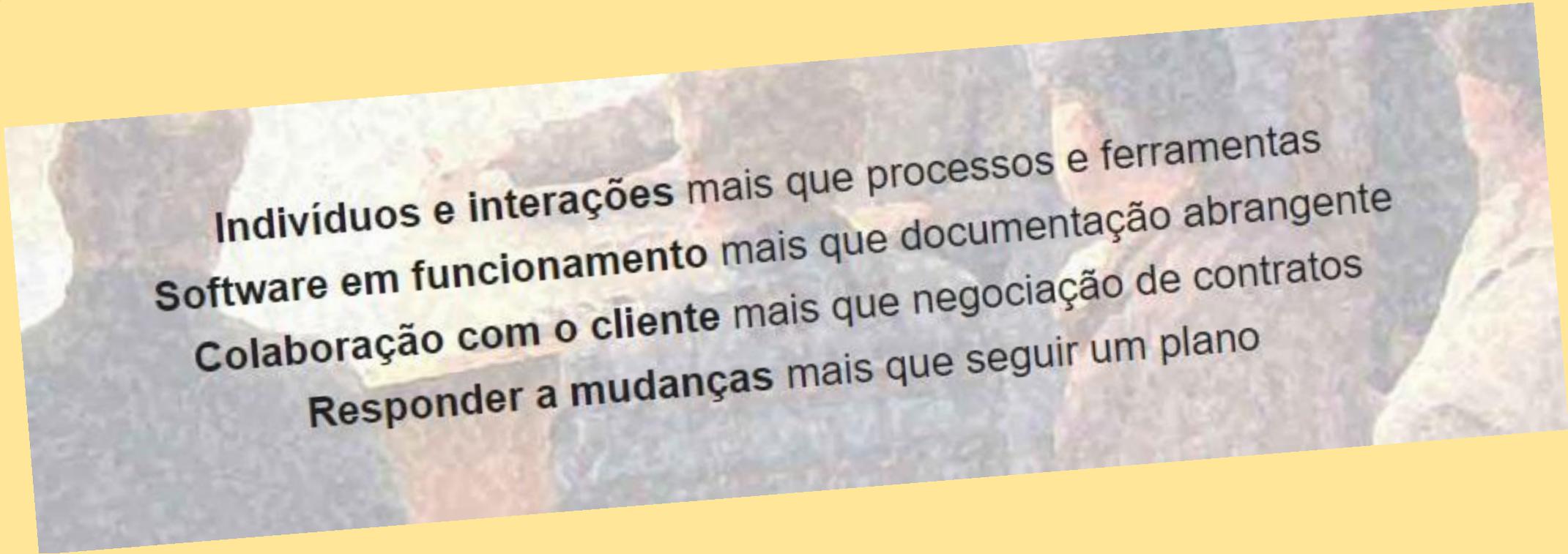
Scrum é uma estrutura metodológica que é usada para implementar o desenvolvimento Ágil.



O Manifesto Ágil

- Declaração de valores e princípios essenciais ao desenvolvimento de software.
- Criado em Fevereiro de 2001.
- Reunião de 17 profissionais praticantes de métodos ágeis como XP, DSDM, **SCRUM**, FDD, etc.
- Pontos comuns de sucesso entre os métodos formaram o Manifesto Ágil.

Valores do Manifesto Ágil



Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas
Software em funcionamento mais que documentação abrangente
Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos
Responder a mudanças mais que seguir um plano

Scrum – o que é?

Framework simples para gerenciar projetos complexos.

O Scrum não é um processo padronizado onde metodicamente você segue uma série de etapas sequenciais e que vão garantir que você produza, no prazo e no orçamento, um produto de alta qualidade e que encanta os seus clientes.

Em vez disso, o Scrum é um framework para organizar e gerenciar trabalhos complexos, tal como projetos de desenvolvimento de software.



Scrum - quando começou?

Ágil nasceu das técnicas utilizadas por inovadoras empresas japonesas nos **anos 70 e 80** (empresas como Toyota, Fuji e Honda).

No meio dos **anos 90**, um homem chamado Jeff Sutherland ficou decepcionado com empresas que o atormentavam com projetos que tinham um cronograma apertado e um orçamento exagerado.

Ele decidiu encontrar uma maneira melhor de fazer isso.

Suas pesquisas o levaram até essas empresas japonesas e seus métodos Ágeis. Baseando seu trabalho nisso, Sutherland criou a **metodologia Scrum**.

Depois de uma série de sucessos usando seu novo método, o Scrum começou a se espalhar rapidamente por todo mundo do desenvolvimento de produtos.

Os 03 Pilares

Transparência
dos processos,
dos requisitos
de entrega e de
status.

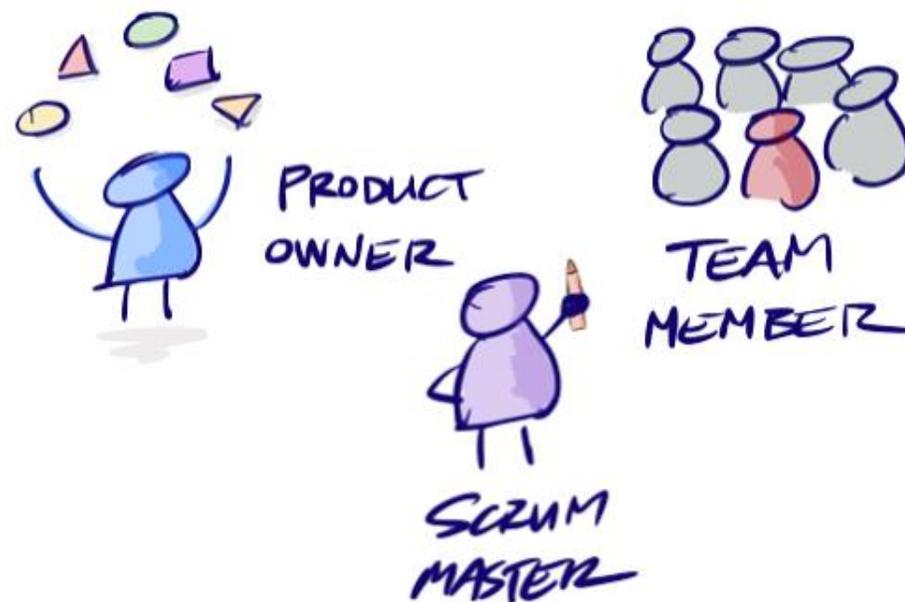
Inspeção
de tudo que
está sendo
feito.

Adaptação
tanto do
processo,
quanto do
produto às
mudanças.



Os 03 Papéis

- ❑ **Product Owner**
- ❑ **Scrum Master**
- ❑ **Dev Team**



Product Owner



- **Tem poder de liderança sobre o produto.**
- **Decide os recursos e as funcionalidades.**
- **Decide a ordem que serão desenvolvidos.**
- **Repassa a todos a visão do que deve ser alcançado.**

Scrum Master



- Entender e abraçar os valores, princípios e práticas do Scrum.
- Ajudar a equipe a executar sua abordagem do Scrum.
- Facilitador do processo.

Dev Team



- **Construir de fato o projeto.**
- **Definir “como” será a construção.**
- **Auto-organizar para encontrar a melhor forma de atingir a meta.**

Como funciona a dinâmica do Scrum?



Product Backlog

Lista de Requisitos priorizada.

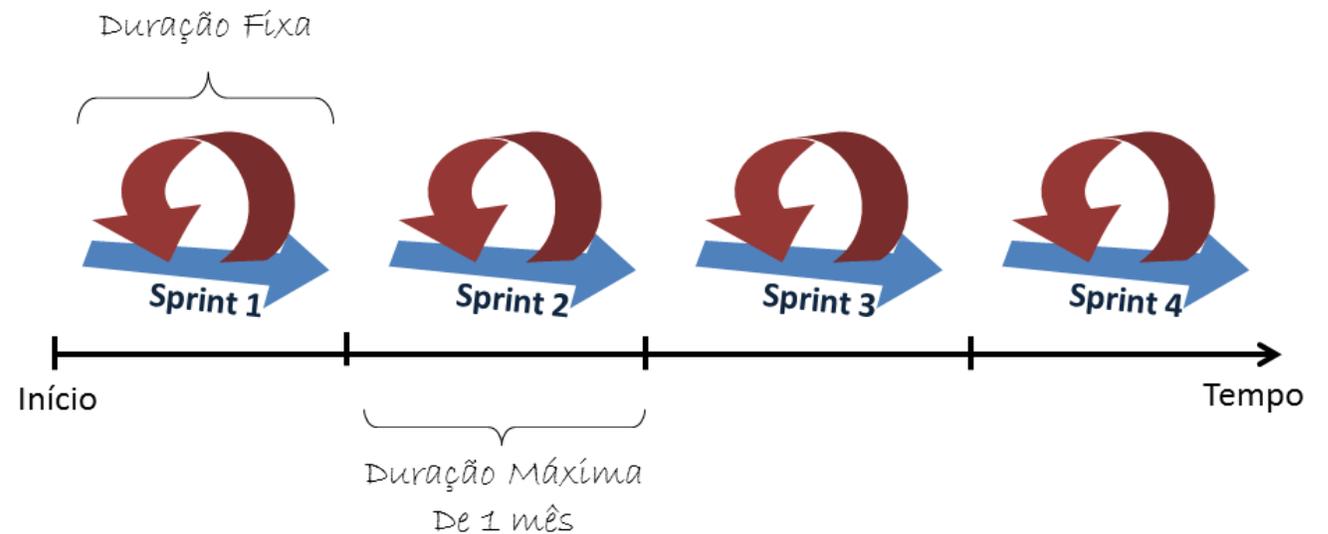


- **Product Owner** provê a visão do produto com “o que ele quer” e “onde quer chegar”.
- **Visão do produto** é desmembrada em **Requisitos**.
- **Scrum Master** auxilia **Product Owner** na **priorização dos Requisitos**, usando **Excel** ou **solução específica (Exemplo: Jira)**.

Sprint

O projeto é planejado em Sprints.

- **Períodos de tempo onde os itens do Backlog serão construídos e entregues.**
- **No Scrum, os Sprints tem duração fixa (time boxead).**
- **Duração ideal: 2 a 4 semanas.**



Sprint Planning

É uma reunião de planejamento das Sprints.



- **Antes de começar cada Sprint.**
- **Criação do Backlog da Sprint.**
- **Avaliação da capacidade e da velocidade do Dev Team para definir quantas funcionalidades podem ser construídas e ENTREGUES COMPLETAMENTE no tempo da Sprint.**



Daily Scrum

É uma reunião diária sobre a meta do Sprint, no mesmo horário e com todos em pé.

03 Perguntas Básicas:

1- O que fez ontem?

2- O que vai fazer hoje?

3- Tem algum impedimento?

No final da Sprint

Existem **02 atividades adicionais** que são fundamentais.

SPRINT REVIEW **(Revisão da Sprint)**

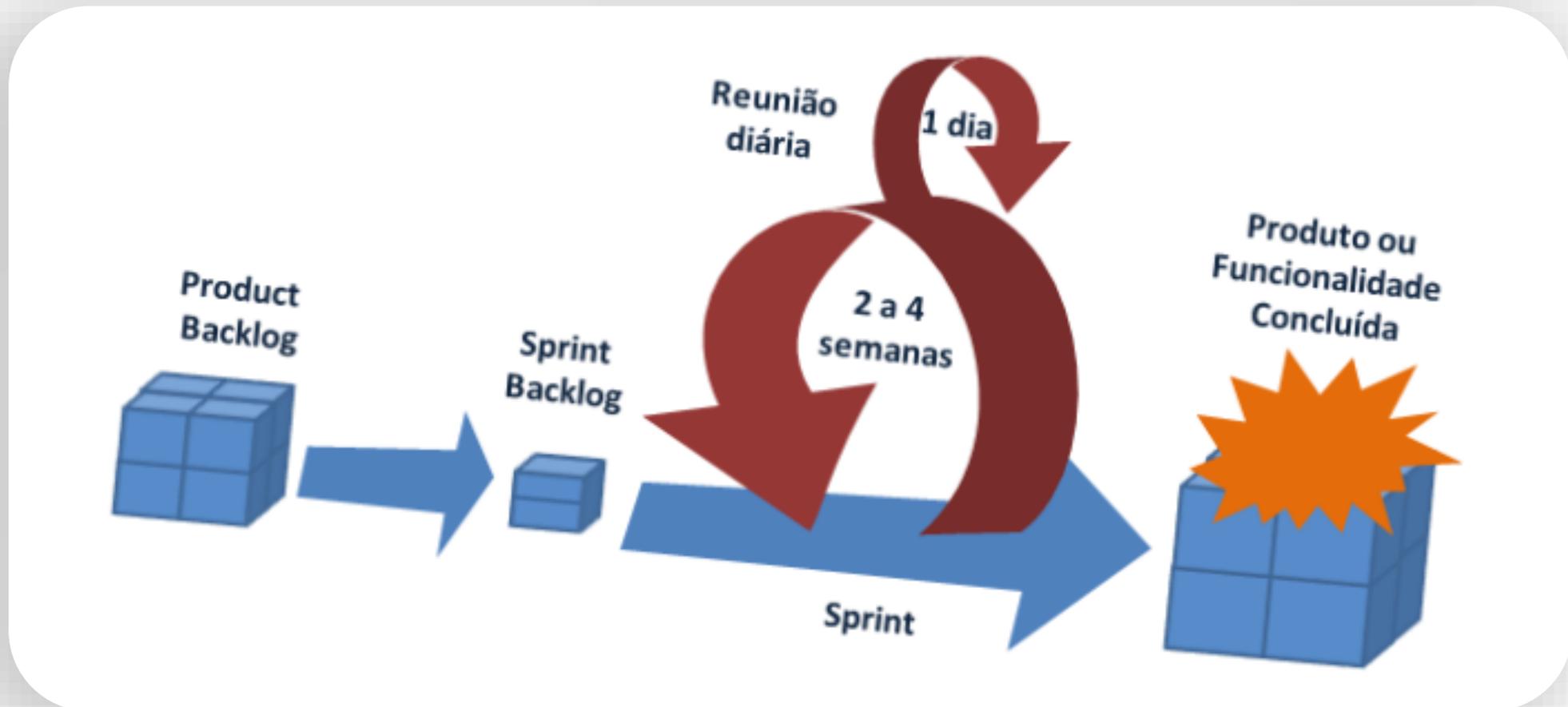
- Reunião informal.
- Verificar e adaptar o produto em construção.

SPRINT RETROSPECTIVE **(Retrospectiva da Sprint)**

- Ocorre após Sprint Review antes de planejar a próxima Sprint.
- Verificar necessidades de adaptação do processo de trabalho.



Entendendo a Dinâmica



Jira

Ferramenta número 1 de desenvolvimento de software usada por equipes ágeis.



Jira Software

Projetos impactados

Melhorias do Caixa Rápido tem acontecido com Método Ágil Scrum.



LOJAS AMERICANAS

Erros e Acertos

Casos Reais



FUNCIONALIDADE LOGIN SIMULTANEO

- Ausência de Cenários de Testes suficientes e maior atuação do P.O., gerou **erros** como: Esforço Adicional para correções “parciais”, Atraso na Entrega e Insatisfação do Cliente.

LOJAS AMERICANAS

FUNCIONALIDADE VENDA GARANTIA - LIO

- Ação pontual do P.O. gerou **acertos** em tempo hábil como: Integração, Valor Incorreto na Cobrança TEF, Layout de Tela, Layout dos Cupons.

Características: Ágil e Tradicional.



ÁGIL

- Foco nos indivíduos e nas suas interações perante procedimentos e ferramentas;
- Funcionalidades do software priorizadas perante a criação de uma documentação abrangente;
- Colaboração do cliente acima de uma negociação e definição de contrato;
- Elevada capacidade de resposta a mudanças.

TRADICIONAL

- Etapas bem estruturadas e planejadas;
- Maior foco nos processos de planeamento;
- Etapas que se iniciam apenas quando o cliente está de acordo com o que foi feito na fase anterior.

Conclusão

“O método Scrum pode ser usado para qualquer tipo de projeto complexo, a ressalva é que ele funciona melhor quando há um produto concreto que está sendo produzido”, diz David Matthew, um Scrum Master Certificado.

O Scrum tem sido usado por todo mundo, do FBI a agências de marketing. Sempre que você estiver produzindo algum tipo de produto, seja ele um software ou uma campanha de e-mail marketing, a **metodologia Scrum** pode te ajudar a organizar sua equipe a **ter mais trabalho feito em menos tempo**.

Obrigado!



😊 Flaviana Damasceno

📱 (81) 2128.6014

✉ flaviana.damasceno@linx.com.br



Cores



Roxo A Linx
USO PREFERENCIAL

Pantone **2597C**
C**80** M**100** Y**0** K**0**
R**90** G**45** B**145**
Hex#**5B2E90**

As cores presentes desse manual
não servem como referência visual.



Roxo B Linx
USO SECUNDÁRIO

Pantone **2627C**
C**80** M**100** Y**0** K**60**
R**45** G**0** B**55**
Hex#**2C004B**



Laranja A Linx
USO PREFERENCIAL

Pantone **1235C**
C**0** M**30** Y**100** K**0**
R**255** G**185** B**0**
Hex#**FFB200**



Laranja B Linx
USO SECUNDÁRIO

Pantone **152C**
C**0** M**50** Y**100** K**0**
R**255** G**146** B**0**
Hex#**FF9200**

Dois tons de roxo e dois tons de laranja compõem o universo visual da Linx. O Roxo A e o Laranja A, cores mais claras, são de uso preferencial, ou seja, elas devem ser usadas caso haja necessidade de se adotar apenas um tom de roxo ou laranja. Roxo B e Laranja B devem ser usados em detalhes menores de peças gráficas e como apoio na confecção de materiais.

As porcentagens indicadas em CMYK são válidas para impressão offset quadricromica em escala Europa. Para uso em mídia eletrônica, usar referências RGB e Hexadecimal. Para todas as outras formas de veiculação, utilizar escala Pantone® na referência Coated (C) para obter as cores por aproximação visual.

Cinza claro

Pantone **Cool Gray 3C**
C**10** M**5** Y**5** K**20**
R**235** G**235** B**235**
Hex#**EBEBEB**



Branco

C**0** M**0** Y**0** K**0**
R**255** G**255** B**255**
Hex#**FFFFFF**



Preto

C**0** M**0** Y**0** K**100**
R**0** G**0** B**0**
Hex#**000000**

Cinza escuro

Pantone **Cool Gray 9C**
C**30** M**20** Y**15** K**60**
R**96** G**101** B**108**
Hex#**60656C**