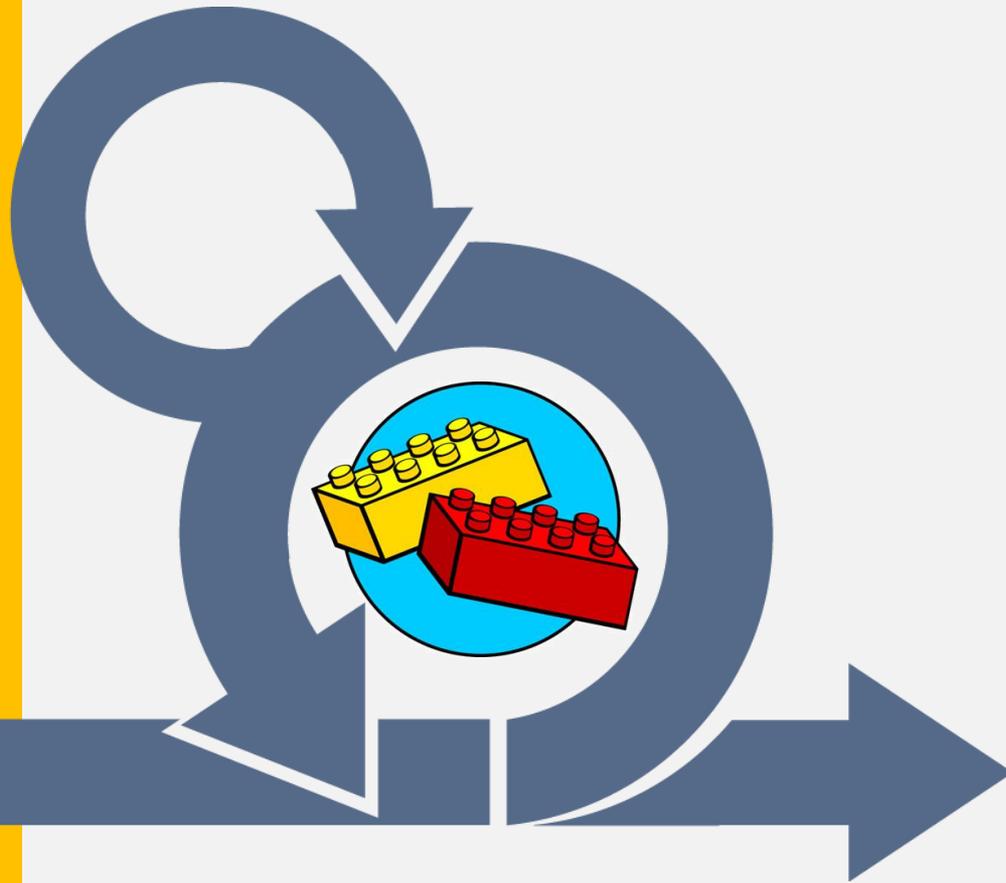


SCRUM 4 LEGO®



Versão 2.0 by Rildosan



eTecnologia

inovação
sustentabilidade
tecnologia

www.etecnologia.com.br
rildo.santos@etecnologia.com.br
rildosan@rildosan.com

skype: rildo.f.santos



SCRUM 4 LEGO®

Aprenda Scrum se divertindo!



Rildo Santos (@rildosan) tem mais de 20 anos vivência, é entusiasta e praticante experiente de **Métodos Ágeis**, Lean, Engenharia de Software, Innovation Sprint, Design Sprint, Design Thinking, Business Design, Service Design Thinking , Lean BPM e Business Agility.

Atua como consultor, mentor, coach, escritor, facilitador, palestrante e professor de MBA. É multidisciplinar e transdisciplinar já atuou em diversas iniciativas e projetos, fez mentoria e ministrou mais de 5000 horas de aulas e treinamentos.

rildo.santos@etecnologia.com.br

www.etecnologia.com.br

<https://www.linkedin.com/in/rildofsantos>

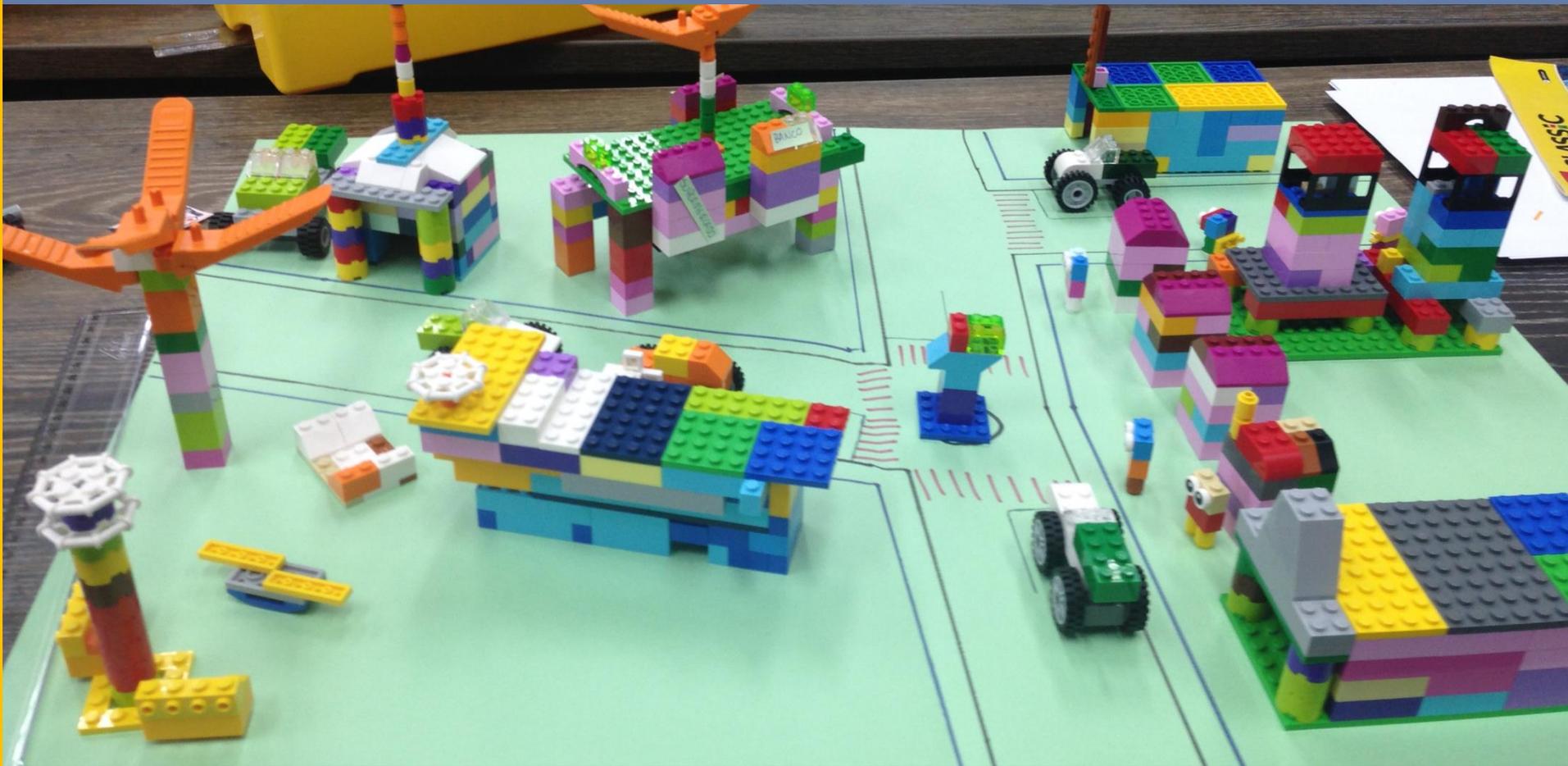
blog: rildosan.com

comunidade: www.etecnologia.ning.com



SCRUM 4 LEGO®

Aprenda Scrum se divertindo!



SCRUM 4 LEGO®

Introdução

Scrum é legal! Existem diversas formas de aprender e de se familiarizar com as práticas ágeis, uma delas é através de jogos.

Os jogos ágeis são uma maneira eficiente e divertida que permite aos participantes compreender os valores e princípios ágeis. Aplicar os conceitos chaves e descobrir o quão poderoso os métodos ágeis podem ser.

Existem diversos tipos de jogos, nós destacamos o Jogo da Cidade Inteligente (Smart City) que é baseado em peças de LEGO®. O jogo cobre todos os aspectos do Scrum, seus papéis, artefatos, eventos e entrega do produto.

O jogo também simula o projeto de desenvolvimento de soluções com práticas avançadas de como Scaled Scrum, Gerenciamento de Dependências e Integração, Requisitos Emergentes e Mudanças.

O objetivo é criar uma experiência única de aprendizado para os participantes, demonstrando de forma vivencial como utilizar as práticas ágeis para construir soluções que geram valor para os clientes através de um jogo lúdico, colaborativo e interativo.

Workshop foi baseado no: lego4scrum.com

“Não jogamos para competir, mas para aprender e se divertir” (@rildosan)

SCRUM 4 LEGO®

Pensamento Ágil

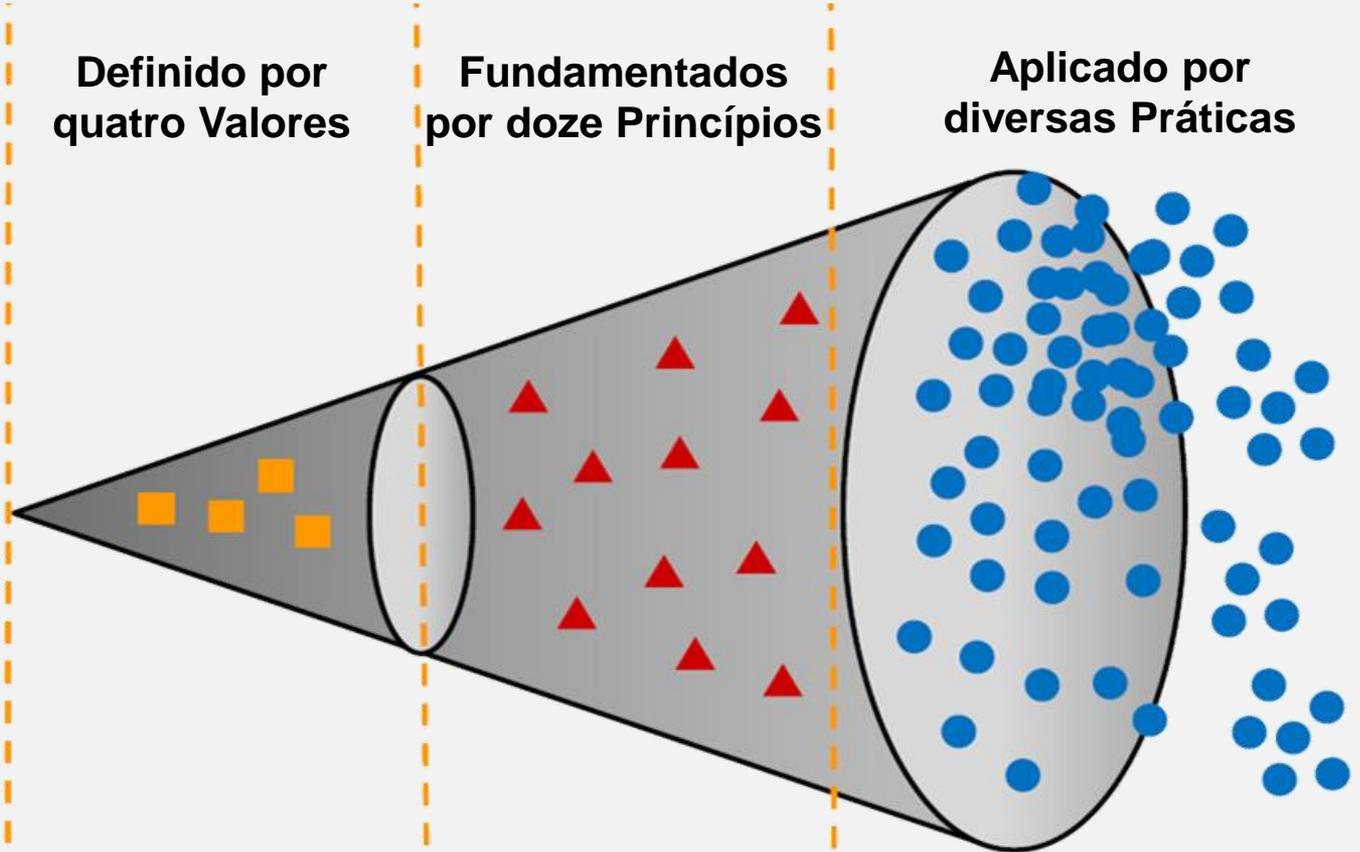
Ágil é um Mindset



Definido por quatro Valores

Fundamentados por doze Princípios

Aplicado por diversas Práticas



← Agile Manifesto 2004, <http://agilemanifesto.org/> →

Ser Ágil

Fazer Ágil

SCRUM 4 LEGO®

Manifesto Ágil

Quebra de Paradigma para o Desenvolvimento de Software

Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazê-lo. Através deste trabalho, passamos a valorizar:

Indivíduos e interação entre eles

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.

SCRUM4LEGO®



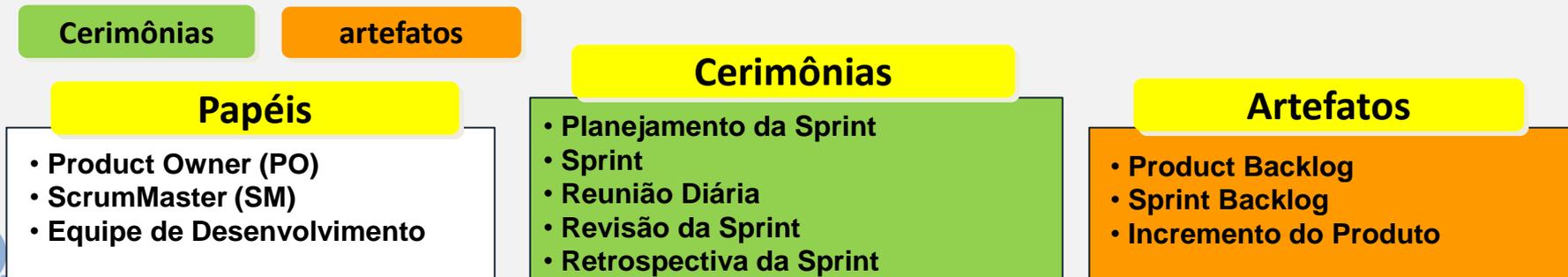
Warm-up
(preparação)

SCRUM 4 LEGO®

A ALMA do SCRUM:



Legenda:



SCRUM 4 LEGO®

A equipe SCRUM é formada: Product Onwer (PO), SCRUM Master e Equipe de Desenvolvimento.



SCRUM Master (SM) é responsável por:

- Por gerenciar os processos do Scrum
- Ser líder (servidor) da equipe Scrum
- Remover impedimentos
- Proteger a equipe
- Ser coach da equipe Scrum
- Ser o facilitador da equipe
- Garantir as práticas SCRUM sejam realizadas



Equipe Desenvolvimento é responsável por:

- Fazer estimativa
 - Definir as tarefas
 - Desenvolver o produto
 - Garantir a qualidade do produto
 - Apresentar o produto ao cliente
- A Equipe é auto organizada, multidisciplinar, empoderada e engajada



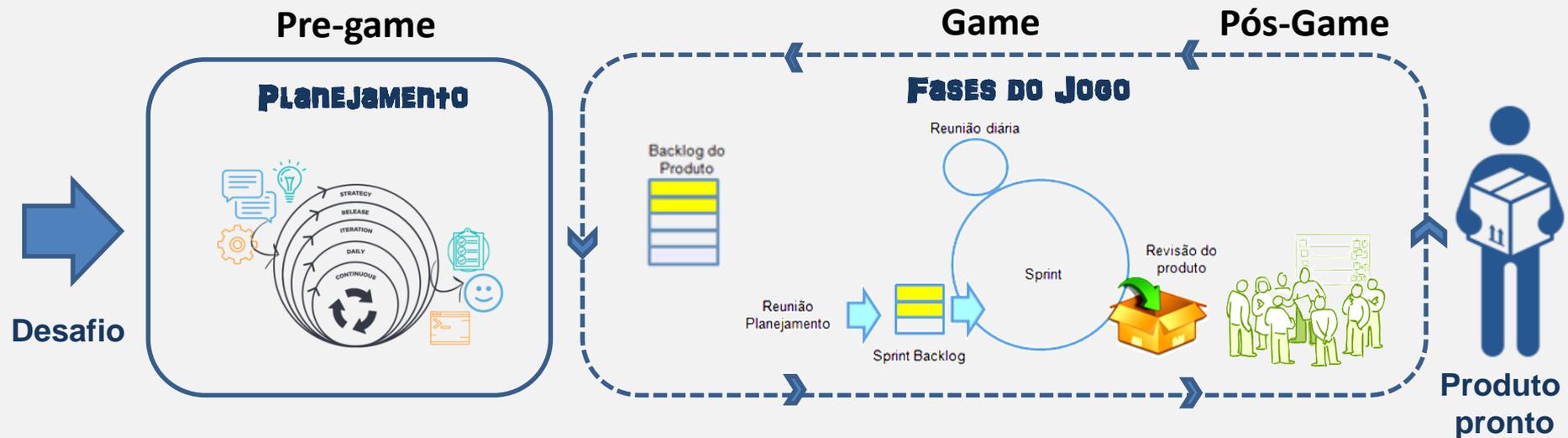
Product Owner (PO), Dono do Produto, é o responsável:

PO é o único responsável por gerenciar o Product Backlog (PB) que inclui:

- Definir a visão do produto
- Manter o PB (Criar e Refinar)
- Priorizar e ordenar os itens do PB para alcançar metas e objetivos;
- Garantir ROI do produto
- Assegurar que o PB seja visível e transparente
- Garantir que a Equipe entenda a visão do produto e PB
- Colaborar com a equipe para construção do produto

Game Experience

Produto será desenvolvido por meio de um processo iterativo e incremental que produz entregas incrementais, começando pela parte do produto que tem maior valor para os clientes. Todo o trabalho deverá feito de forma colaborativa e em equipe.



Competências trabalhadas:



**PENSAMENTO
Analítico**

FLEXIBILIDADE

COLABORAÇÃO

COMUNICAÇÃO

TRABALHO EM EQUIPE

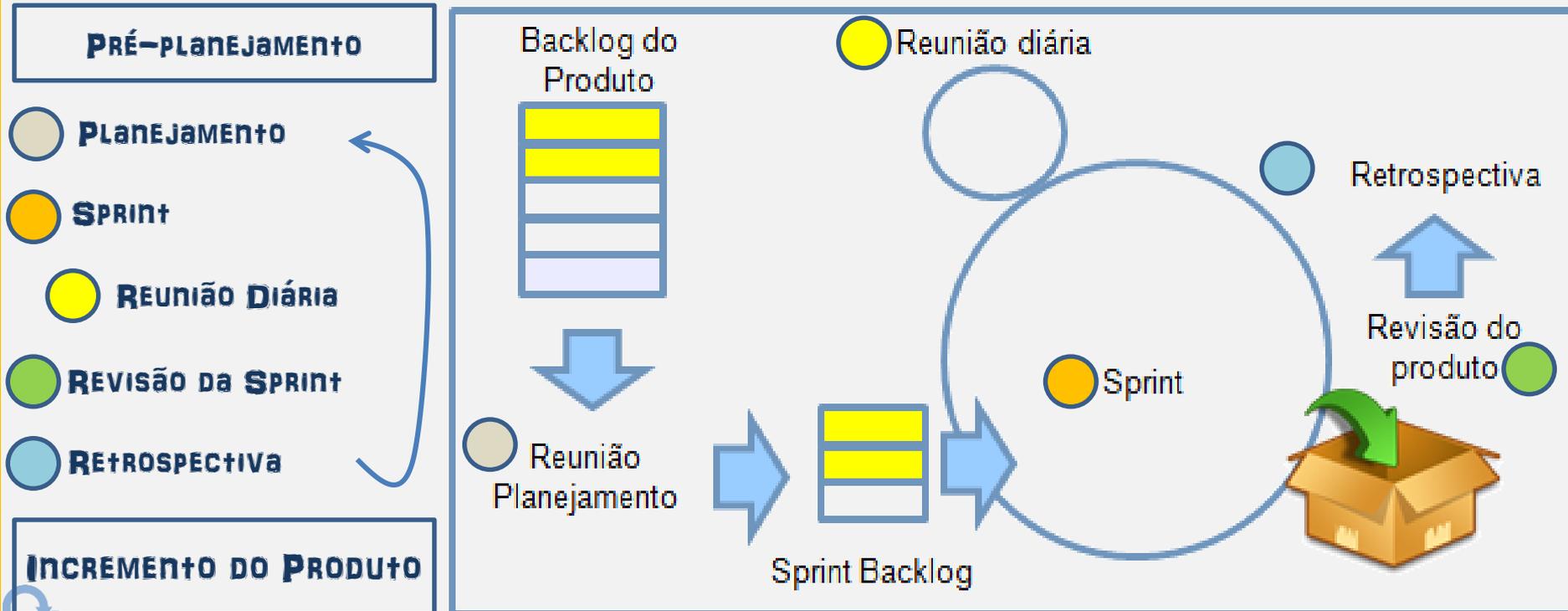
FOCO DO CLIENTE

**ORIENTAÇÃO PARA
RESULTADOS**

criatividade

Eventos:

Durante o workshop trabalhamos com os eventos tradicionais do Scrum e mais o Pré-Planejamento, que é um evento utilizado para fazer alinhamento de expectativas, transferência de conhecimento, refinar o produto backlog, ideação e reforçar a colaboração.



Artefatos:

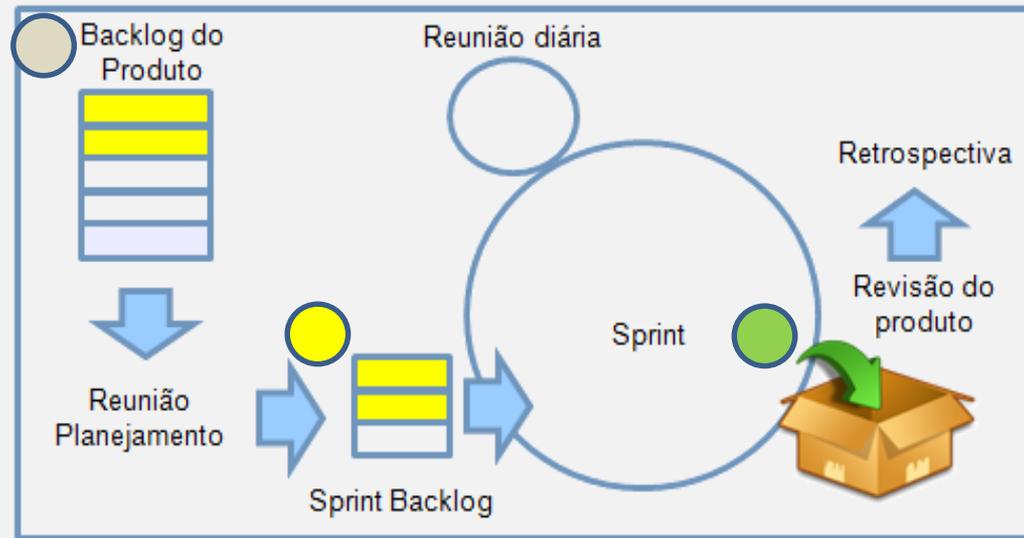
No workshop trabalhamos com os artefatos do Scrum. Mas o principal artefato esperado é produto pronto, esse é o objetivo.

 **PRODUCT BACKLOG**

 **SPRINT BACKLOG**

 **INCREMENTO DO PRODUTO**

PRODUTO PRONTO



Estimativa:

Qual é o desempenho da equipe?

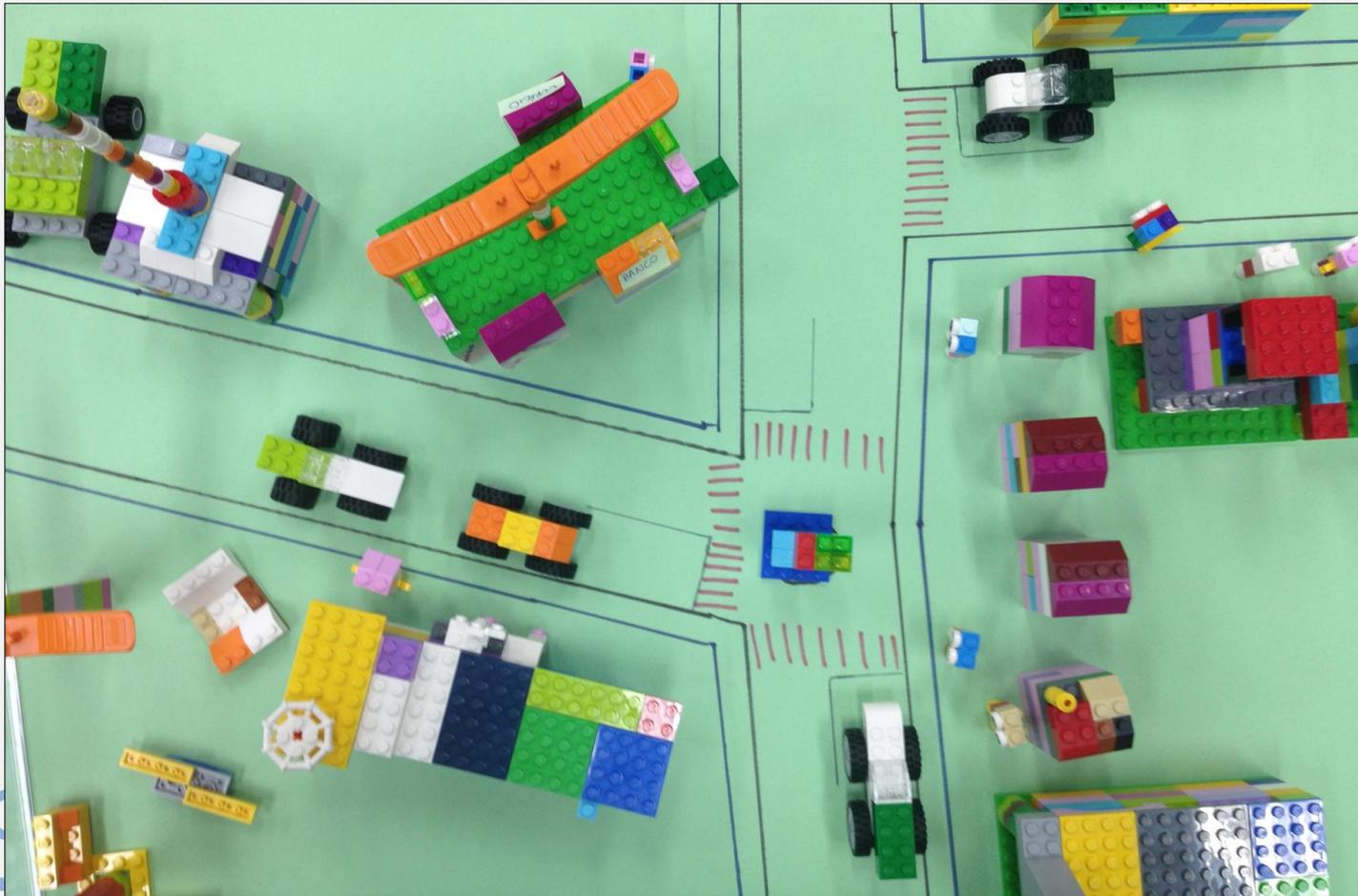
Para responder esta questão, precisamos saber qual é a velocidade da equipe. Para isso é necessário fazer estimativas, sabemos que elas podem ser feitas de diversas formas como Planning Poker, T-Shirt Size entre outras. Por uma questão de facilidade vamos adotar **T-Shirt Size** em uma versão simplificada para fazer as estimativas:



T-Shirt Size é uma técnica para fazer estimativa dos itens do Produto Backlog. Ela é ideal para novas equipes que precisam começar fazer estimativas.

Entregas:

O cliente receberá incremento do produto no final da primeira release e na segunda deverá receber o produto pronto.



**PRODUTO
PRONTO**

SCRUM4LEGO®

O Jogo: Aperte o Play



Desafio

Construir uma pequena cidade com conceitos de Smart City:

Smart cities, ou cidades inteligentes, se define pelo uso da tecnologia para melhorar a infraestrutura, tornar os centros urbanos mais eficientes e melhores de se viver.

Principais Características do Projeto:

- ✓ **EMPIRISMO (CONHECIMENTO PELA EXPERIMENTAÇÃO)**
- ✓ **ENTREGA DE VALOR MAIS RÁPIDO**
- ✓ **REQUISITOS EMERGENTES**
- ✓ **RESTRICÇÕES EMERGENTES**
- ✓ **MUDANÇAS DURANTE O PROJETO**



Equipe Scrum:



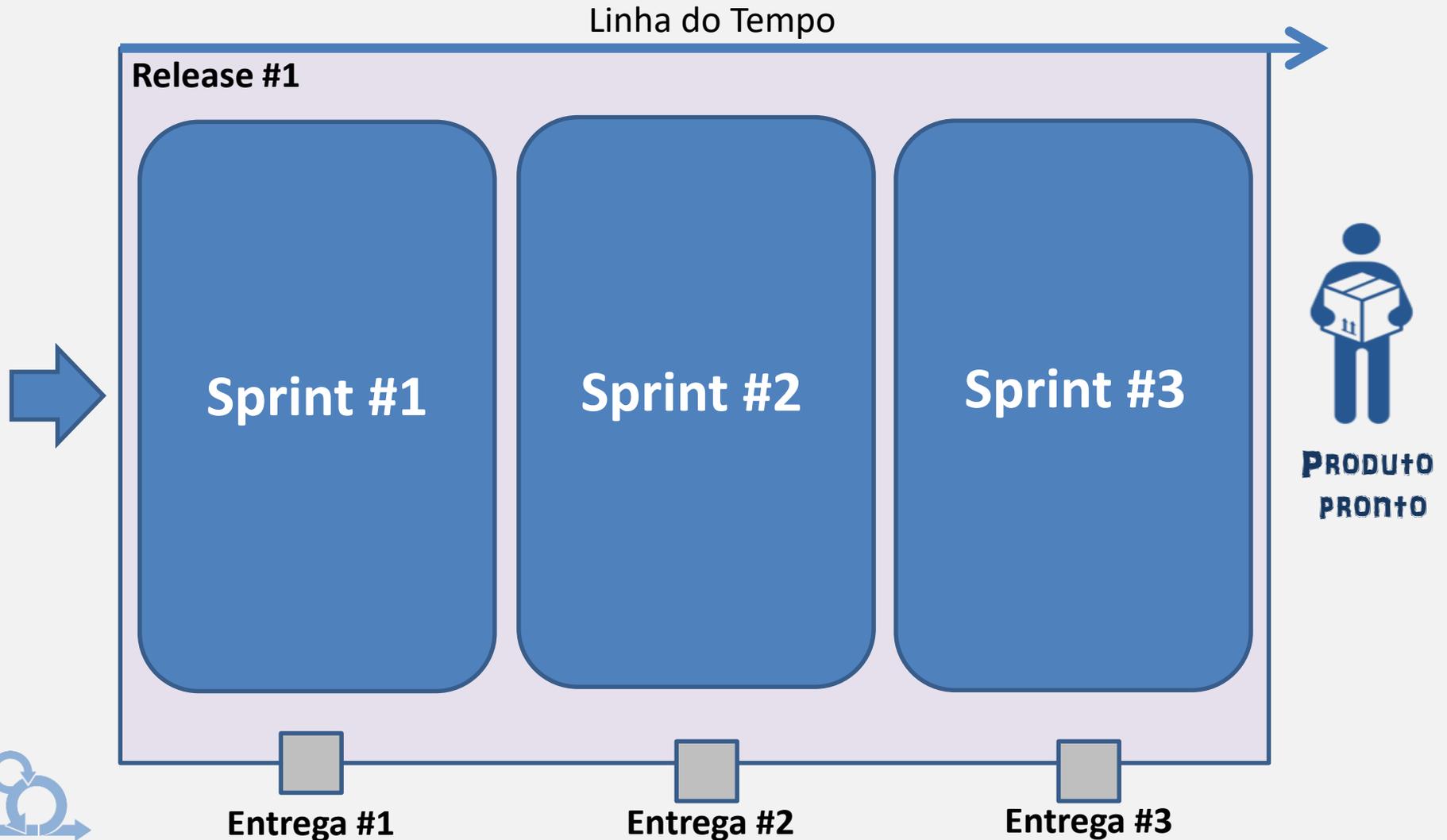
Equipe Scrum: Pequena (de 4 a 11 membros), Multidisciplinar, Auto organizada, Empoderada, Engajada e Motivada

Visão do Produto:



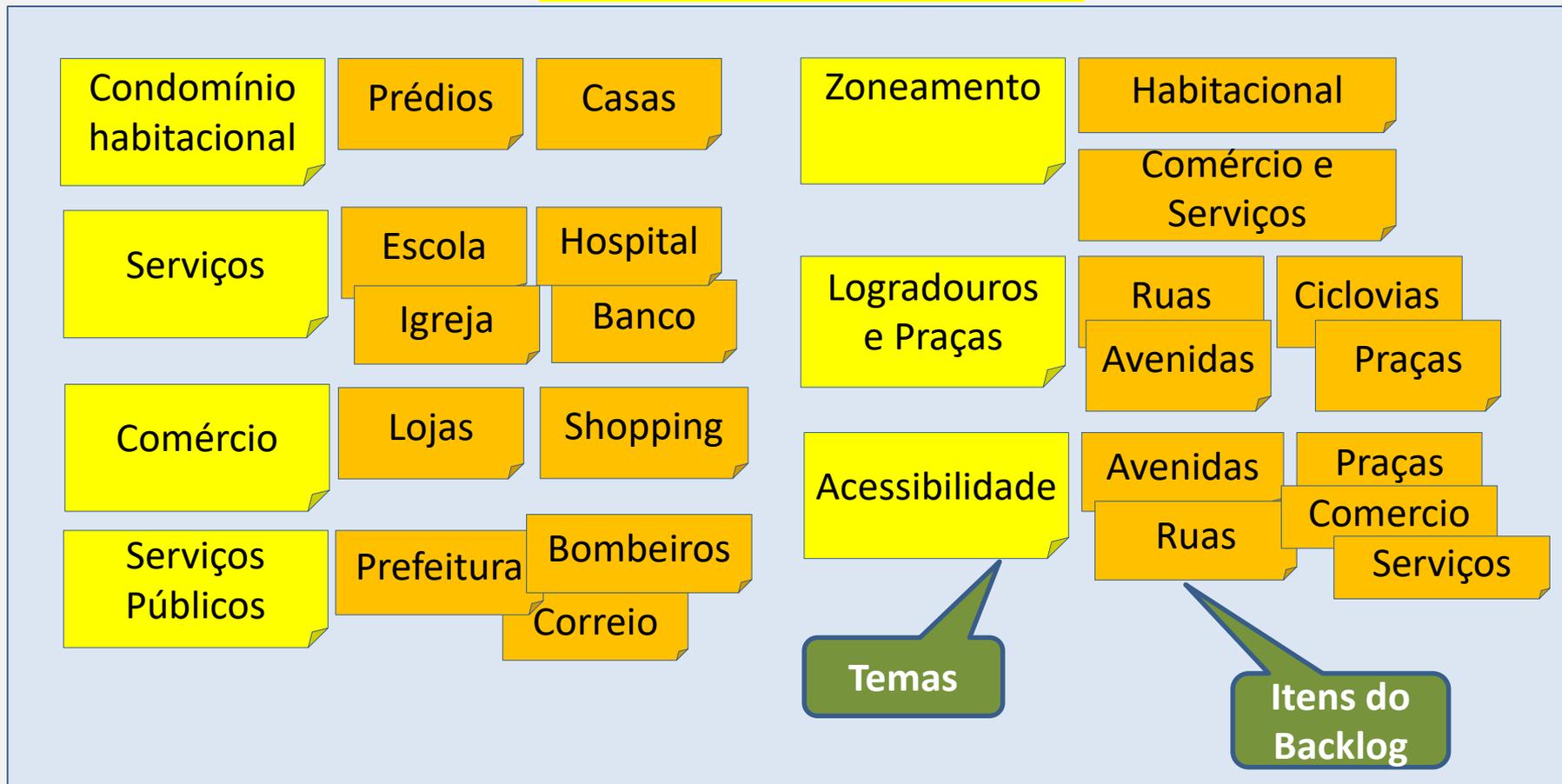
Para pessoas que buscam por qualidade de vida, mas não abrem mão dos benefícios da tecnologia **que** tem dificuldade em conviver em grandes cidades não planejadas. A SmartCity é **uma** cidade planejada, sustentável e inteligente **que** usa tecnologia para o bem. **Diferente** de outras cidades. **A cidade** é planejada para maximizar qualidade de vida e bem estar das pessoas.

Plano de Release do Produto:



Produto Backlog:

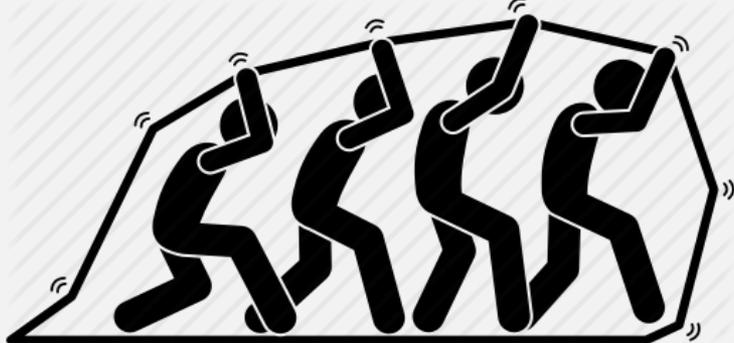
Não ordenado e nem priorizado



Abordagem Iterativa e Incremental

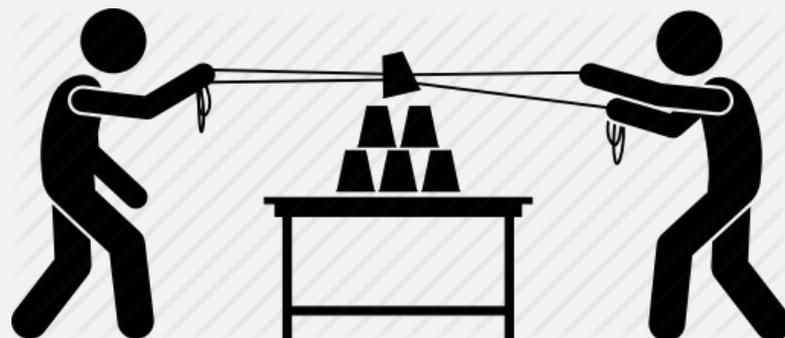
É saber dividir uma solução em partes funcionais (incrementos). É fatiar uma solução. Contudo, não basta somente dividir, é necessário priorizar as partes mais relevantes, aquelas que geram mais valor para os clientes.

Trabalhar em colaboração



As partes devem ser incrementos

Dividir o todo em partes funcionais



Priorizar as partes de maior valor

Quando todas as partes estão juntas formam uma solução completa



DoD (Definição de Pronto):

É um acordo entre as equipes e o Dono do Produto, feito na Reunião de Planejamento da Sprint, que determina quais atividades serão necessárias fazer para entregar o incremento do produto. Quando um item do Backlog do Produto ou um incremento é descrito como “Pronto”, todos devem entender o que o “Pronto” significa.

Lista Exemplo das Definições de Pronto:

ZONEAMENTO INTELIGENTE

COLETA SELETIVA DE LIXO

CONSTRUÇÕES INTELIGENTES

ÁREAS VERDES

MOBILIDADE

USO DE ENERGIA LIMPA

ESPAÇOS PARA LAZER

ACESSIBILIDADE

INTERNET GRATUITA VIA WI-FI



História do Usuário:

É uma pequena descrição, geralmente com uma ou mais sentenças, na linguagem de negócio, que deve capturar o que um usuário faz ou necessita fazer como parte de sua função de trabalho. Uma história é composta por Comunicação (mensagem da história), Cartão (meio físico que a história deverá ser escrita), Critérios de Aceitação (Validação da história) (3C's)

Exemplo de História do Usuário:

Frente do Cartão

<i>Título: Coleta seletiva de lixo</i>	<i>Prioridade: Alto</i>
<i>[quem] Como morador da Smart City</i>	
<i>[o que] necessito fazer coletiva seletiva de lixo</i>	
<i>[por quê] para salvar o planeta.</i>	
<i>Pontos: 13</i>	

Verso do Cartão

<i>Título: Coleta seletiva de lixo</i>	<i>Prioridade: Alto</i>
<i>[Dado que] Existe a coleta seletiva de lixo</i>	
<i>[Quando] Faço um descarte de lixo.</i>	
<i>[Então] O lixo estará em local adequado.</i>	
<i>Pontos: 13</i>	

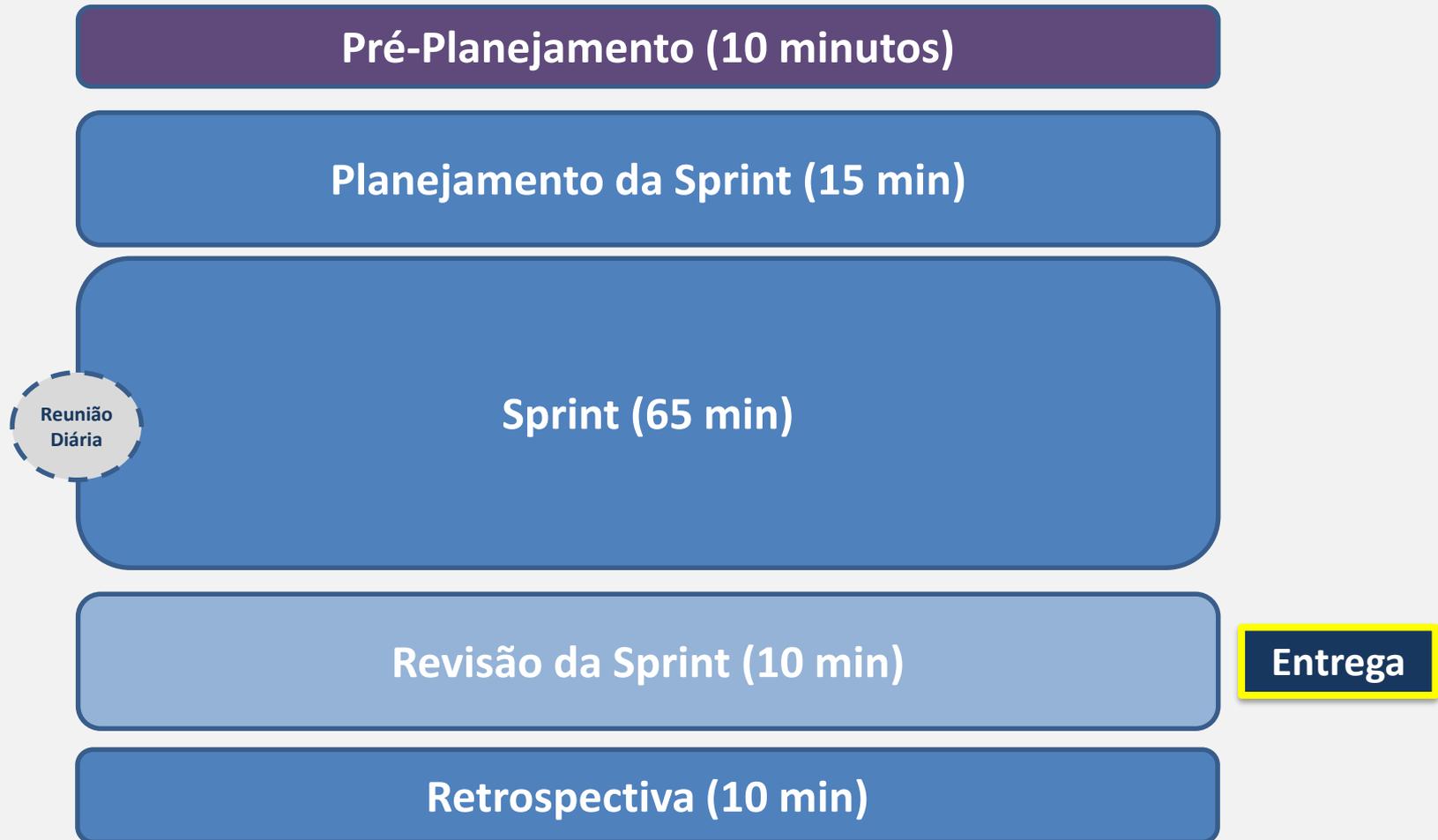


INVEST

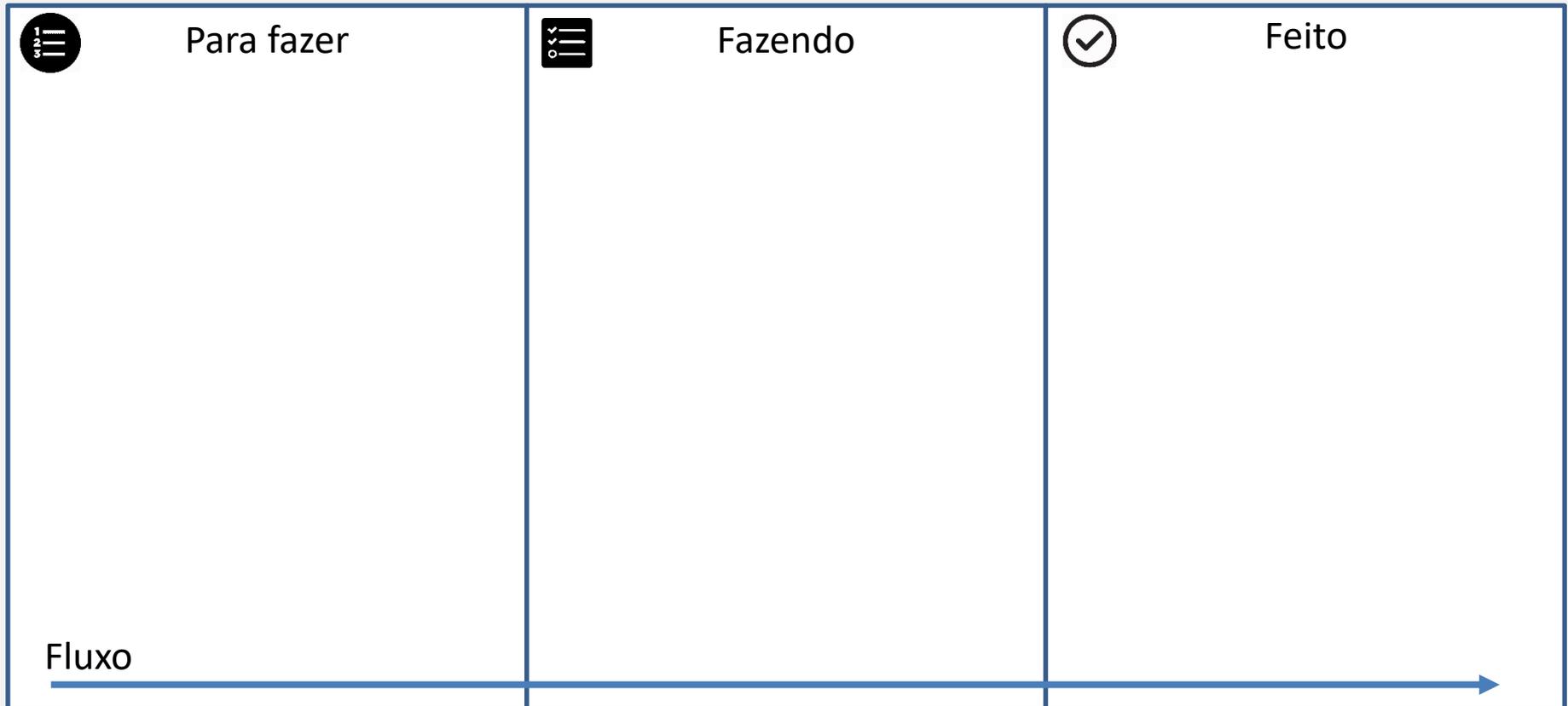


Invest é uma boa prática que deve aplicado na escrita das histórias.

Roadmap



Sprint Backlog



Legenda



Mapa da Retrospectiva (Final de Cada Sprint)

 <p>Acertamos</p>	 <p>Erramos</p>	 <p>Melhorias</p>
---	--	--



Reflexão do Aprendizado:

A reflexão do workshop é feita através de duas perguntas chaves:

DEBRIEFING:

- QUE VOCÊ APRENDEU HOJE?
- QUE VOCÊ VAI COLOCAR EM PRÁTICA AMANHÃ?



Ágil



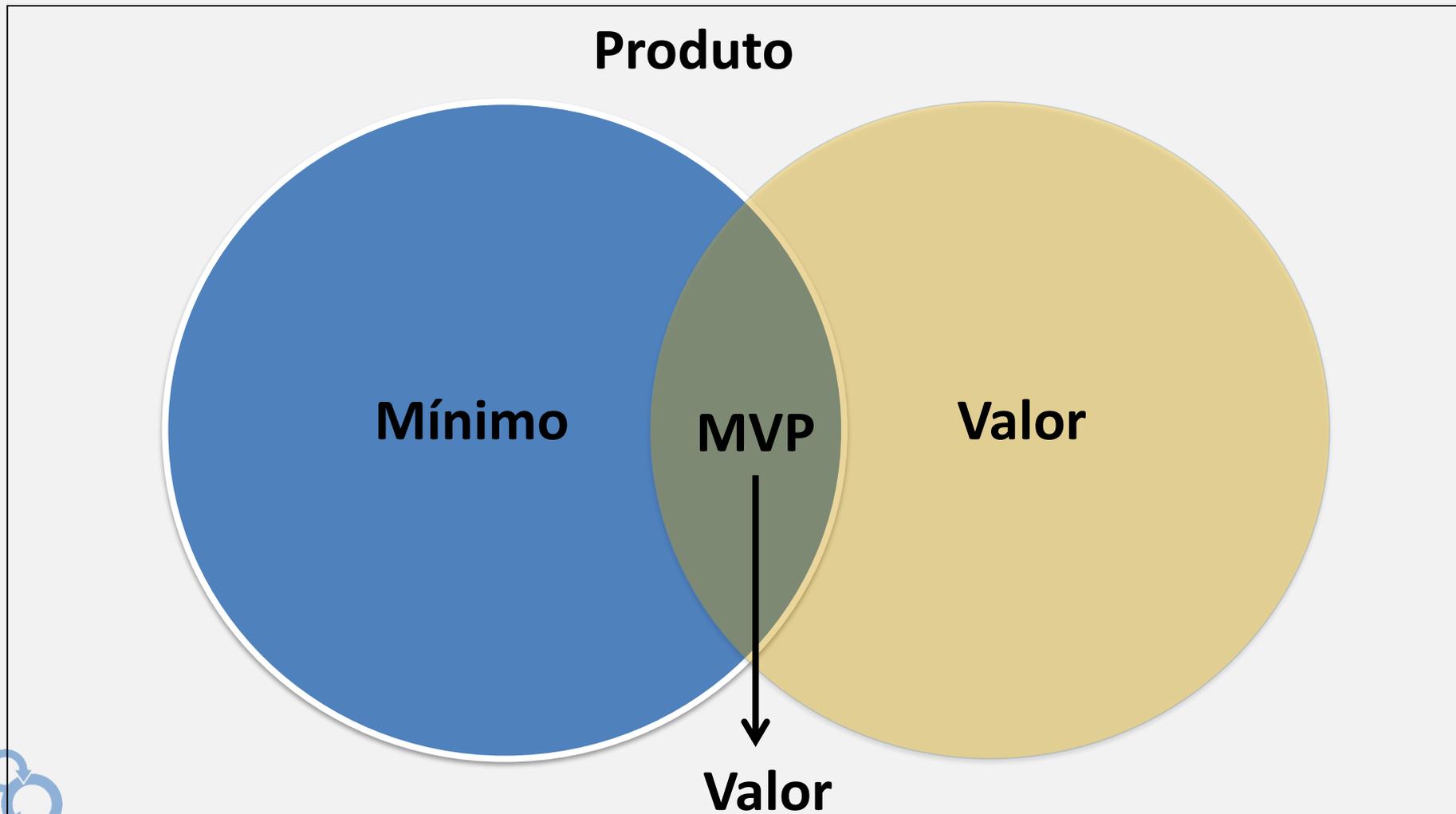
“Do or do not... there is no try.”

Master Yoda

MVP

MVP (Produto Mínimo Viável)

Um **produto mínimo viável** (MVP, de *Minimum Viable Product*) é a versão mais simples de um produto com uma quantidade suficiente de funcionalidades para entregar valor para as partes interessadas.



MVP (Produto Mínimo Viável)

Exemplo de **Produto Mínimo Viável** (MVP, de *Minimum Viable Product*)



Visão do Produto



MVP

MVP deve entregar valor para as partes interessadas



Produto Final

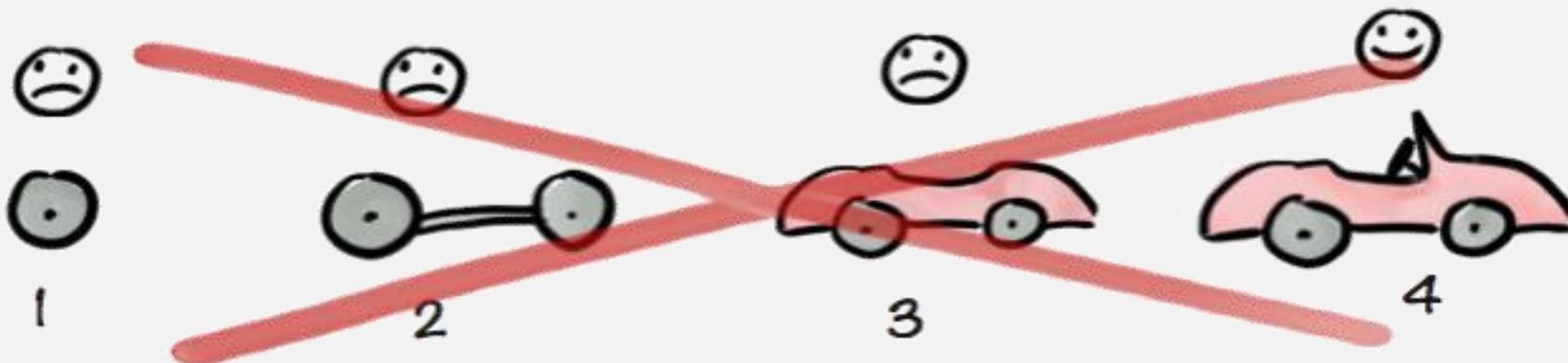


*Lean Startup Eric Ries

MVP (Produto Mínimo Viável)

Exemplo de **Produto Viável Mínimo** (MVP, de *Minimum Viable Product*)

Entrega: Incremental, mas é não considerado um MVP, pois elas não geram valor. O valor está somente quando produto está pronto.



Entrega Incremental, consideramos um MVP, pois elas geram valor desde a primeira entrega.



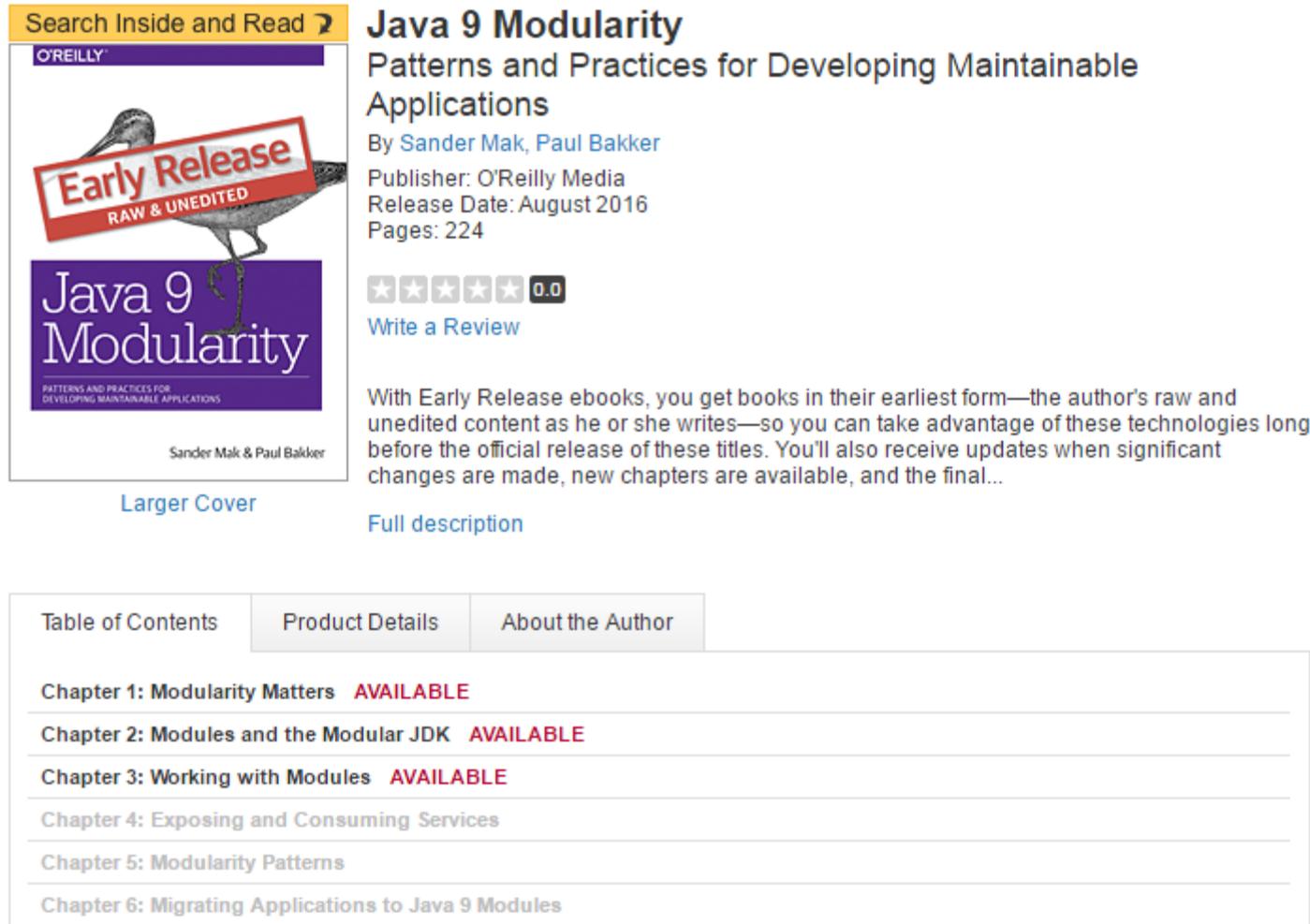
MVP (Produto Mínimo Viável)

Entregas incrementais

Um produto pode ser construído por partes, ou seja, através de entrega incrementais. Contudo, as partes devem ter uma valor percebido deste a primeira entrega.

Exemplo real:

Um projeto para escrever um livro, é processo empírico, onde o autor pode escrever o livro capítulo a capítulo. Cada capítulo entregue pode ser considerado uma entrega incremental, quando todos os capítulos forem entregues, então o livro está pronto.



The screenshot shows the product page for the book "Java 9 Modularity: Patterns and Practices for Developing Maintainable Applications" by Sander Mak and Paul Bakker. The page features the book cover, which includes a bird holding a sign that says "Early Release RAW & UNEDITED". The book title and authors' names are also visible on the cover. To the right of the cover, the book title is repeated, followed by the authors' names, publisher (O'Reilly Media), release date (August 2016), and page count (224). There is a star rating system with a "0.0" rating and a "Write a Review" link. Below the book information, there is a paragraph describing the "Early Release" feature. At the bottom of the page, there are three tabs: "Table of Contents", "Product Details", and "About the Author". The "Table of Contents" tab is active, showing a list of chapters with their status: Chapter 1: Modularity Matters (AVAILABLE), Chapter 2: Modules and the Modular JDK (AVAILABLE), Chapter 3: Working with Modules (AVAILABLE), Chapter 4: Exposing and Consuming Services, Chapter 5: Modularity Patterns, and Chapter 6: Migrating Applications to Java 9 Modules.

Search Inside and Read 

Java 9 Modularity
Patterns and Practices for Developing Maintainable Applications

By Sander Mak, Paul Bakker

Publisher: O'Reilly Media
Release Date: August 2016
Pages: 224

☆☆☆☆☆ 0.0

[Write a Review](#)

With Early Release ebooks, you get books in their earliest form—the author's raw and unedited content as he or she writes—so you can take advantage of these technologies long before the official release of these titles. You'll also receive updates when significant changes are made, new chapters are available, and the final...

[Larger Cover](#) [Full description](#)

[Table of Contents](#) [Product Details](#) [About the Author](#)

Chapter 1: Modularity Matters AVAILABLE

Chapter 2: Modules and the Modular JDK AVAILABLE

Chapter 3: Working with Modules AVAILABLE

Chapter 4: Exposing and Consuming Services

Chapter 5: Modularity Patterns

Chapter 6: Migrating Applications to Java 9 Modules



MVP (Produto Mínimo Viável)

Nem todos os produtos tem um MVP, um exemplo é a construção da torre Eiffel, apesar de ser construída por fases e com entrega incrementais, elas não podem ser considerada como um MVP, pois, elas não geram valor.



Referências

Guia do Scrum^{MR}

Um guia definitivo para o Scrum:
As regras do jogo



Julho de 2016

Desenvolvido e mantido por Ken Schwaber e Jeff Sutherland

lego4scrum

Third complete edition
One of the most interactive ways of introducing Agile thinking and Scrum framework



Covering user story mapping and magic estimates, overall backlog refinement and joint multi-team scrum meetings, continuous integration and many more other agile practices all simulated with LEGO® bricks.

Alexey Krivitsky
Foreword by Henrik Kniberg

A radical approach to getting IT projects done faster & cheaper than anyone thinks possible

SOFTWARE IN 30 DAYS

How Agile Managers Beat the Odds, Delight Their Customers, and Leave Competitors In the Dust

KEN SCHWABER and JEFF SUTHERLAND
Creators of SCRUM

SCRUM

A ARTE DE FAZER O DOBRO DO TRABALHO NA METADE DO TEMPO

JEFF SUTHERLAND CO-CRIADOR DO SCRUM

THE LEAN STARTUP

How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses

ERIC RIES





Rildo Santos (@rildosan)
rildo.santos@etecnologia.com.br
www.etecnologia.com.br
rildosan@rildosan.com
skype: rildo.f.santos

<https://www.linkedin.com/in/rildofsantos/>
<https://www.facebook.com/rildosan>



Licença:



Você tem o direito de:

Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato

Adaptar — remixar, transformar, e criar a partir do material O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.

De acordo com os termos seguintes:

Atribuição — Você deve atribuir o devido crédito, fornecer um link para a licença, e indicar se foram feitas alterações. Você pode fazê-lo de qualquer forma razoável, mas não de uma forma que sugira que o licenciante o apoia ou aprova o seu uso.

Não Comercial — **Você não pode usar o material para fins comerciais.**

Compartilhamento — Se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a mesma licença que o original.

Sem restrições adicionais — Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de Fazerem algo que a licença permita.

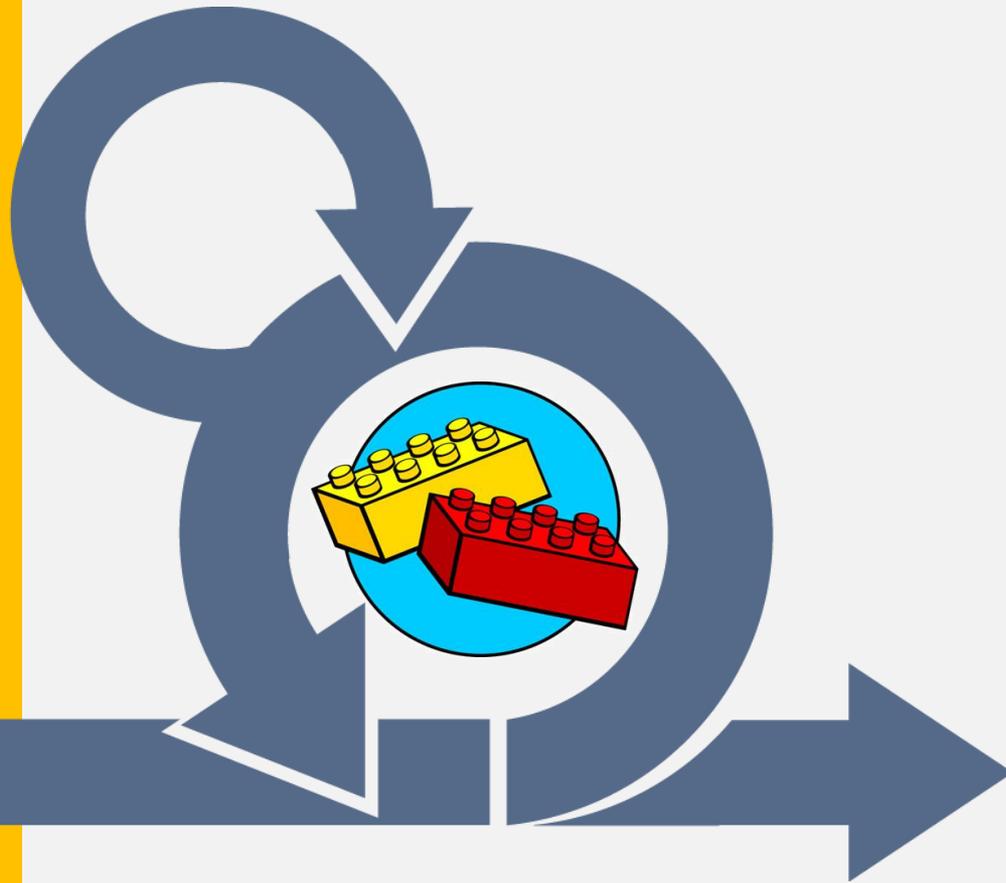
Avisos:

Você não tem de cumprir com os termos da licença relativamente a elementos do material que estejam no domínio público ou cuja utilização seja permitida por uma exceção ou limitação que seja aplicável.

Não são dadas quaisquer garantias. A licença pode não lhe dar todas as autorizações necessárias para o uso pretendido. Por exemplo, outros direitos, tais como direitos de imagem, de privacidade ou direitos morais, podem limitar o uso do material.



SCRUM 4 LEGO®



Versão 2.0 by Rildosan



eTecnologia

inovação
sustentabilidade
tecnologia

www.etecnologia.com.br
rildo.santos@etecnologia.com.br
rildosan@rildosan.com

skype: rildo.f.santos

