

TUTORIAL PLAY SCRUM EXPERIENCE®

Versão 1 | Maio 2019



SX
SCRUM
EXPERIENCE

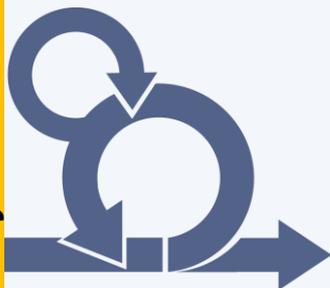
#scrum #scrumexperience #agile #etecnologia #rildosan



Rildo Santos (@rildosan)

www.etecnologia.com.br
rildo.santos@etecnologia.com.br
[rildosan@rildosan.com](https://twitter.com/rildosan)
skype: rildo.f.santos





Tutorial Play Scrum Experience

Rildo Santos

São Paulo, SP, 2019

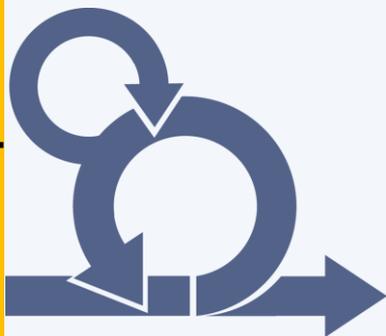
1. Tutorial Play Scrum Experience
2. Play Scrum
3. Scrum Experience

Licença de Uso: Este tutorial está sob a licença Creative Commons. Antes de usá-lo observe as regras da licença:

- 1 – Não deverá usado para fins comerciais
- 2 – Este tutorial poderá ser distribuído desde que mantido a mesmas regras da licença original
- 3 – Não poderá ser adaptado e nem alterado, sem autorização do autor.



Você pode colaborar para melhorar este guia. Fizemos um grande esforço para escreve-lo, entretanto, ele não está isento de erros, caso você encontre algum problema, por favor avise para que possamos corrigi-lo. Você também pode fazer sugestão para melhorar o guia 😊



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

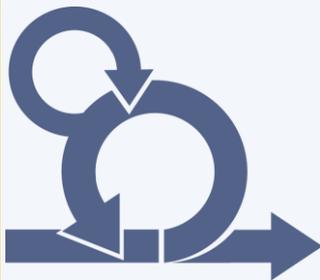
Este tutorial é um guia passo-a-passo para demonstrar como Scrum funciona, ele é uma maneira eficiente para entender os valores e princípios do Manifesto Ágil, e ainda para mostrar como aplicar o Scrum e as práticas ágeis para desenvolver soluções que entregam valor mais cedo para as pessoas. Desta forma, fica mais fácil compreender os conceitos chaves e descobrir o quão poderoso os métodos ágeis podem ser.

O objetivo é criar uma experiência única de aprendizado para os leitores, demonstrando através de um tutorial passo-a-passo como aplicar o Scrum e práticas ágeis.

Advertência

Para aproveitar e ter uma melhor experiência na leitura deste tutorial recomenda-se que o leitor tenha conhecimento teórico do Scrum. Leia o [Guia do Scrum](#) antes.

Autor



Head de Inovação
e Tecnologia

Rildo Santos (@rildosan) tem mais de 30 anos de vivência em gestão de negócio e desenvolvimento de software, é entusiasta e praticante experiente de Métodos Ágeis, Lean, Desenvolvimento de Software, Inovação, Design Thinking, Business Design, Service Design Thinking, Lean BPM, Digital Business e Business Agility.

É Head de Inovação e Tecnologia, e também desempenha o papel de consultor, mentor, agile coach, escritor, facilitador, palestrante e professor de MBA.

Já foi desenvolvedor de software, arquiteto de software, analista de negócio, gerente de projeto, estrategista de negócio e presidente do Chapter do BCI Brasil.

É multidisciplinar e transdisciplinar já participou de diversos eventos, iniciativas e projetos, fez mentoria e ministrou mais de 5000 horas de aulas e treinamentos.

Atualmente lidera jornadas de transformação ágil, transformação digital, agilidade nos negócios e projetos de Inteligência Artificial.



www.etecnologia.com.br

rildo.santos@etecnologia.com.br

blog: rildosan.com

comunidade: www.etecnologia.ning.com

[in https://www.linkedin.com/in/rildofsantos](https://www.linkedin.com/in/rildofsantos)

[Instagram https://www.instagram.com/rildosan/](https://www.instagram.com/rildosan/)

[fb https://www.facebook.com/rildosan](https://www.facebook.com/rildosan)

[Pinterest https://br.pinterest.com/rildofsantos/](https://br.pinterest.com/rildofsantos/)

[Twitter @rildosan](https://twitter.com/rildosan)

[Spotify rildo.f.santos](https://www.spotify.com/artist/rildo.f.santos)





OPEN KNOWLEDGE

CONHECIMENTO QUE TRANSFORMA

Este tutorial é parte do programa Open Knowledge (OK). Um dos nossos desafios é “Compartilhar conhecimento para transformar as pessoas”



www.etecnologia.com.br

Pessoas, Inovação e Tecnologia

Acreditamos que nós somos partes de uma mudança maior. E para fazer diferença é preciso ter um propósito bem definido, o nosso é colocar as pessoas em primeiro lugar, **como protagonistas de suas histórias.**

O objetivo é **sermos a inspiração para transformação das pessoas**, pois cremos que somente os indivíduos podem fazer um mundo melhor.

Somos uma empresa de pensadores, pesquisadores e fazedores inquietos, curiosos e insatisfeitos com status quo. Adoramos aprender, desaprender e reaprender. Entusiastas e praticantes de inovação, métodos ágeis, lean e tecnologias emergentes.

Trabalhamos com design de negócio, produtos, serviços e soluções utilizamos o Design Thinking, Service Design Thinking, Business Design Thinking, Digital Business, Ágil, Lean, BPM e Tecnologias Emergentes com objetivo de **gerar novo valor e novas experiências para as pessoas.**





Este tutorial é uma jornada passo-a-passo que demonstra de forma objetiva e clara como utilizar o Scrum e práticas ágeis para construir produtos de software que entregam valor para as pessoas. Ele é fictício, mas com dados reais, das nossas jornadas de consultoria pelo Brasil afora.

Fizemos um simulado em detalhes que demonstra como o Scrum funciona, mostramos tudo aquilo que consideramos importante para entender como trabalhar de forma eficiente com métodos ágeis. Não reproduzimos fielmente as reuniões diárias e o desenvolvimento do incremento de produto, mas exibimos o somente suficiente.

Começamos apresentando a equipe Scrum, as pessoas que tem a missão de construir o produto, lembre-se do nosso lema: Pessoas Primeiro. Depois discutimos a visão do produto e a primeira versão do Backlog do Produto. Ainda mostramos como a Equipe de Desenvolvimento pode colaborar com o Dono do Produto para refinar o Backlog do Produto e elaborar um Plano de Release do Produto.

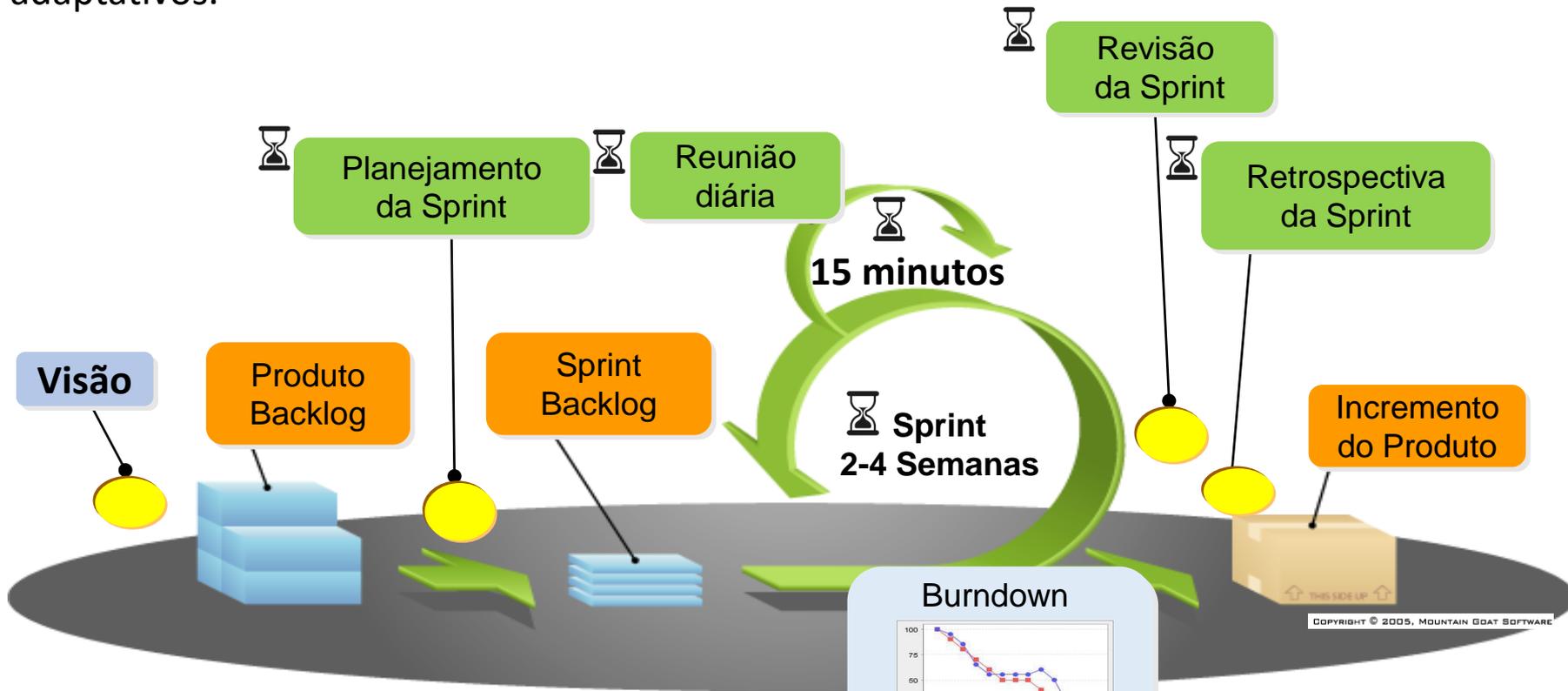
Em seguida inicia-se o desenvolvimento do produto utilizando o Scrum, começamos exibindo a reunião de planejamento da Sprint - escritas das histórias do usuário e a estimativas – depois, a execução da Sprint e as reuniões diárias – durante a execução da Sprint é exibido como a equipe desenvolvimento trabalha para construir o incremento do produto e ainda é demonstrado como o Scrum Master atua para resolver impedimentos que podem afetar a meta da Sprint. Após a Sprint, é feita a revisão da Sprint – é a entrega do incremento do produto. Para concluir é realizado a reunião de retrospectiva, que é o momento de reflexão da equipe, hora de avaliar que deu certo, que deu errado e que precisa ser melhorado (é a tal da inspeção e adaptação).

Boa Leitura! Rildo Santos (@rildosan)

Observação: Não temos como objetivo apresentar uma receita de bolo ou fórmula mágica para adoção dos métodos ágeis, pois entendemos que cada empresa tem seu DNA, sua cultura, seus processos e pessoas, por isso a jornada de transformação do ágil é um caminho de descobertas, experimentos e aprendizado contínuo. Esperamos que o tutorial seja útil para você, que ele gere aprendizado e inspiração.

Play Scrum: Sistema de Reserva On-Line

Scrum é um *framework* dentro do qual pessoas podem tratar e resolver problemas complexos e adaptativos.



Legenda:

Cerimônias
artefatos
Timebox
⌚

Papéis

- Dono do Produto (PO)
- Scrum Master (SM)
- Equipe de Desenvolvimento

Cerimônias

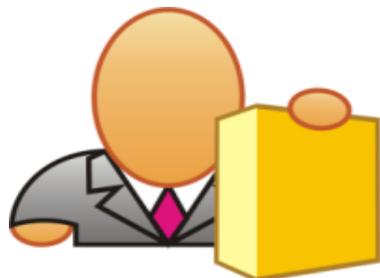
- Planejamento da Sprint
- Sprint
- Reunião Diária
- Revisão da Sprint
- Retrospectiva da Sprint

Artefatos

- Backlog do Produto
- Sprint Backlog
- Incremento do Produto

1 – A Visão do Produto não aparece no framework Scrum, mas consideramos que ela é importante, pois, é o ponto de partida para construção do produto.

Equipe Scrum



Dono do Produto

É responsável pelo Gerenciamento do Desenvolvimento do Ciclo de Vida do Produto, pelo Backlog do Produto, pelo ROI e da Visão do Produto. Trabalha em colaboração com Scrum Master e Equipe de Desenvolvimento.



Scrum Master

É responsável pelo processo e por garantir realização das práticas Scrum. É líder servidor, e coach da equipe Scrum, trabalha para remover os impedimentos, disseminar mindset ágil e desenvolver as pessoas da equipe Scrum.

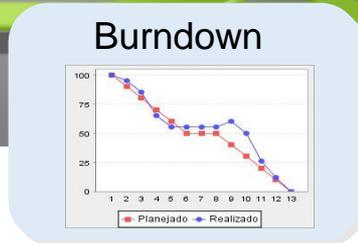
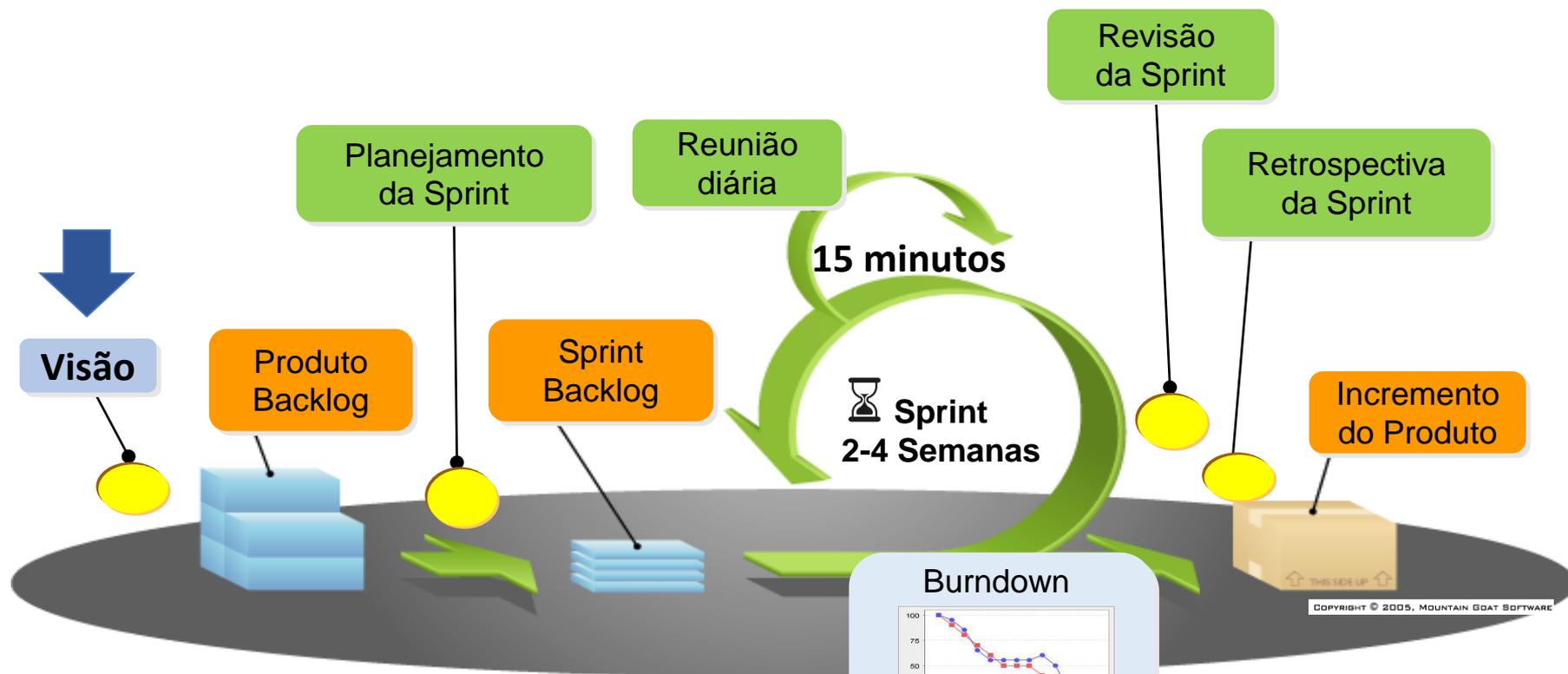


Equipe de Desenvolvimento

A equipe é auto organizada, multidisciplinar, engajada e empodera. Ela é responsável pela construção do produto de forma iterativa e incremental. A equipe ainda trabalha junto com o Dono do Produto para definir a declaração de pronto (DoD). Faz estimativa, atua na escrita das histórias, constrói e entrega “incrementos” de valor do produto e auxilia no refinamento do Backlog do Produto. A equipe participa das reuniões diárias, do planejamento da Sprint, da revisão e da retrospectiva que é uma reunião para inspeção e adaptação, ou seja, para propor melhorias contínuas.

Play Scrum: Sistema de Reserva On-Line

O framework SCRUM: Visão do Produto¹



Legenda:

- Cerimônias
- artefatos

Papéis

- Dono do Produto (PO)
- Scrum Master (SM)
- Equipe de Desenvolvimento

Cerimônias

- Planejamento da Sprint
- Sprint
- Reunião Diária
- Revisão da Sprint
- Retrospectiva da Sprint

Artefatos

- Backlog do Produto
- Sprint Backlog
- Incremento do Produto

¹ – A Visão do Produto não aparece no framework Scrum, mas consideramos que ela é importante, pois, é o ponto de partida para construção do produto.

Declaração da Visão de Produto:

Visão do Produto

Para clientes **que** necessitam de novos canais tecnológicos e inovadores para reserva de hospedagem, **o EasyReserv é um** canal móvel, intuitivo, simples e fácil de usar **que** fornece a possibilidade fazer a consulta de apartamento e fazer reserva. **Diferente** de outros canais, **nosso novo canal** oferece a melhor opção de tecnologia a baixo custo.

Escopo do Produto

Dono do Produto



Scrum Master



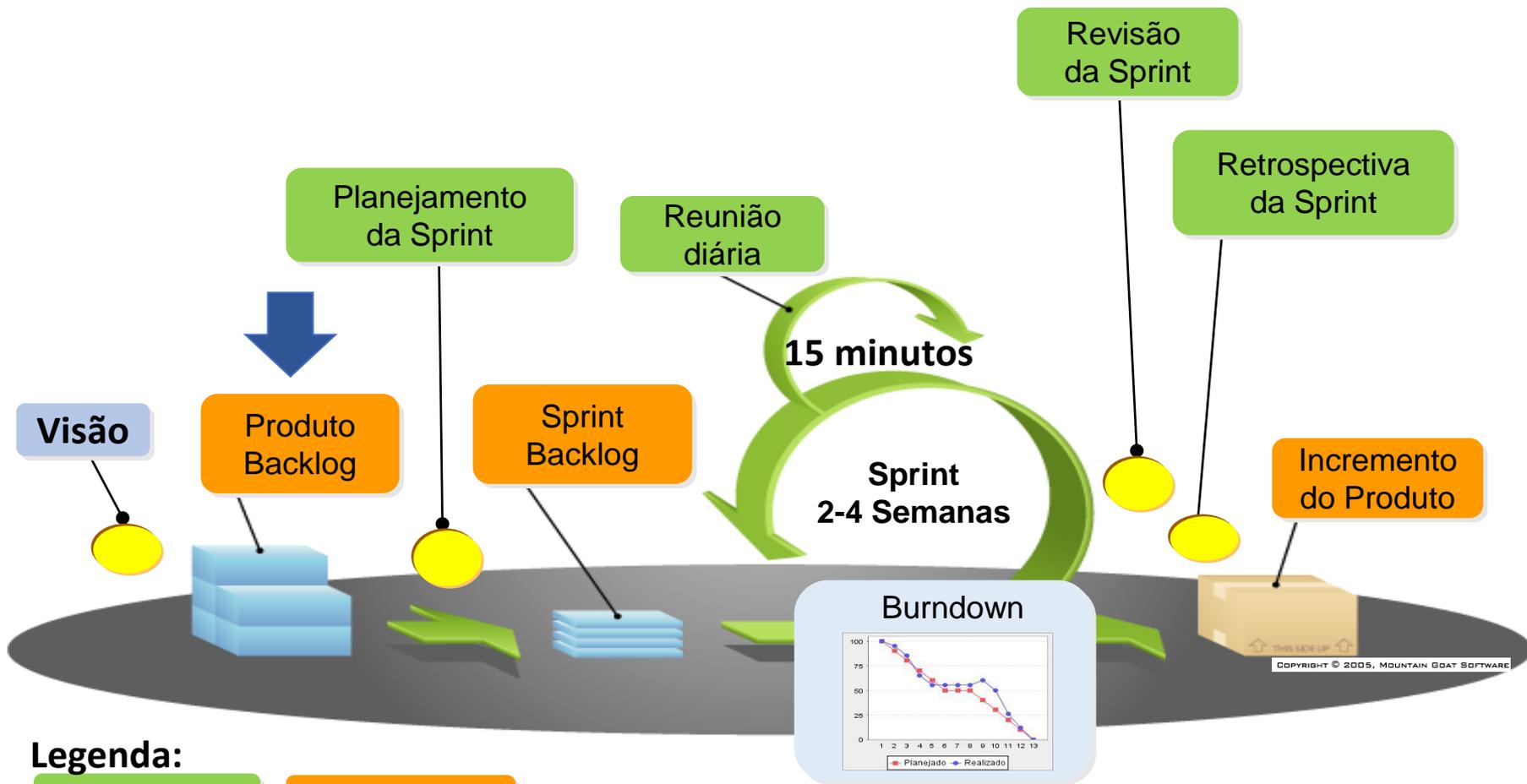
Equipe de Desenvolvimento



Dono do Produto é responsável por definir, manter e comunicar a Visão do Produto para todas as pessoas interessadas. A equipe de desenvolvimento pode colaborar com a elaboração da Visão do Produto.

Play Scrum: Sistema de Reserva On-Line

O framework SCRUM: Produto Backlog



Legenda:

- Cerimônias
- artefatos

Papéis

- Dono do Produto (PO)
- Scrum Master (SM)
- Equipe de Desenvolvimento

Cerimônias

- Planejamento da Sprint
- Sprint
- Reunião Diária
- Revisão da Sprint
- Retrospectiva da Sprint

Artefatos

- Backlog do Produto
- Sprint Backlog
- Incremento do Produto

Backlog do Produto



O Dono do Produto é responsável por gerenciar o Backlog do Produto. Isso inclui adicionar, alterar, remover e agrupar os itens. E ainda priorizar os itens.

Nível de Prioridade	Tema	Item do Backlog
Alto	Reserva	Os clientes poderão fazer reserva de apartamento
Alto	Reserva	Os clientes poderão cancelar a reserva
Alto	Reserva	Os clientes poderão fazer alterações de data da reserva
Alto	Reserva	Os cliente poderão fazer consulta de reservas
Médio	Reserva	Criação da Minhas Reservas
Alta	Pagamento	O meio de pagamento da reserva serão por cartão de crédito
Baixo	Apartamento	Os apartamentos deverão ser cadastros
Baixo	Apartamento	Os apartamentos são classificados por categoria
Alto	Cliente	Criação do Registro das Minhas Reservas

Artefatos do Scrum

Ante de definir o que é Produto Backlog, vamos explicar os artefatos do Scrum. Eles representam o trabalho ou o valor para o fornecimento de transparência e oportunidades para inspeção e adaptação. Os artefatos definidos para o Scrum são especificamente projetados para maximizar a transparência das informações chaves de modo que todos tenham o mesmo entendimento dos artefatos. Os Artefatos são: Backlog do Produto, Sprint Backlog e Incremento do Produto.

Backlog do Produto

O Backlog do Produto é uma lista ordenada e priorizada de tudo que é conhecido ser necessário no produto. É a única origem dos requisitos para qualquer mudança a ser feita no produto.

O **Refinamento do Backlog do Produto** é uma atividade de adicionar detalhes, estimativas, priorização e ordem aos itens no Backlog do Produto. Este é um processo contínuo no qual o Dono do Produto e a Equipe de Desenvolvimento colaboram nos detalhes dos itens do Backlog do Produto.

Durante o refinamento do Backlog do Produto, os itens são inspecionados e revisados.

A Equipe de Scrum decide como e quando o refinamento está “Pronto”, ele geralmente não consome mais de 10% da capacidade da Equipe de Desenvolvimento. No entanto, os itens do Backlog do Produto podem ser atualizados a qualquer momento pelo Dono do Produto.

Backlog do Produto

Nível de Prioridade	Tema	Item do Backlog
Alto	Reserva	Os clientes poderão fazer reserva de apartamento
Alto	Reserva	Os clientes poderão cancelar a reserva
Alto	Reserva	Os clientes poderão fazer alterações de data da reserva
Alto	Reserva	Os cliente poderão fazer consulta de reservas
Médio	Reserva	Criação da Minhas Reservas
Alta	Pagamento	O meio de pagamento da reserva serão por cartão de crédito
Baixo	Apartamento	Os apartamentos deverão ser cadastros
Baixo	Apartamento	Os apartamentos são classificados por categoria
Alto	Cliente	Criação do Registro das Minhas Reservas

Dono do Produto e Equipe de Desenvolvimento colaboram para fazer o refinamento do Backlog do Produto.



Refinamento do Backlog do Produto

Nível de Prioridade	Tema	Item do Backlog
Alto	Reserva	Os clientes poderão fazer reserva de apartamento
Alto	Reserva	Os clientes poderão cancelar a reserva
Alto	Reserva	Os clientes poderão fazer alterações de data da reserva
Alto	Reserva	Os cliente poderão fazer consulta de reservas
Médio	Reserva	Criação da Minhas Reservas
Alta	Pagamento	O meio de pagamento da reserva serão por cartão de crédito
Baixo	Apartamento	Os apartamentos deverão ser cadastros
Baixo	Apartamento	Os apartamentos são classificados por categoria
Alto	Cliente	Criação do Registro das Minhas Reservas



Dono do Produto (PO) e Equipe de Desenvolvimento fazem uma reunião para refinar Backlog.

Na reunião a Equipe de Desenvolvimento explica para PO, que para facilitar a construção do produto, será necessário mudar a prioridade dos itens do Backlog do Produto. O PO avalia a situação, aceita a sugestão e faz as mudanças. O importante aqui é que trabalho foi feito de forma colaborativa para promover uma melhoria.



A mudança sugerida pela Equipe de Desenvolvimento sobre a prioridade dos itens do backlog vai facilitar a definição da release e suas iterações, ou seja, a mudança melhora o planejamento de release e a construção do software.

Backlog do Produto

Nível de Prioridade	Tema	Item do Backlog
Alto	Apartamento	Os apartamentos deverão ser cadastros
Alto	Apartamento	Os apartamentos são classificados por categoria
Alto	Cliente	Registro dos dados dos clientes
Médio	Reserva	Os clientes poderão fazer reserva de apartamento
Médio	Reserva	Os clientes poderão cancelar a reserva
Médio	Reserva	Os clientes poderão fazer alterações de data da reserva
Médio	Reserva	Os cliente poderão fazer consultas de reservas
Médio	Pagamento	O meio de pagamento da reserva será por cartão de crédito
Baixo	Reserva	Criação do Registro das Minhas Reservas

Depois do refinamento, o Backlog do Produto foi repriorizado. Os itens com maior nível de prioridade estão na parte superior do Backlog. Esses itens são aqueles que serão feitos entregues antes dos demais.



Backlog do Produto

Nível de Prioridade	Tema	Item do Backlog
DoR Alto	Apartamento	Os apartamentos deverão ser cadastros
DoR Alto	Apartamento	Os apartamentos são classificados por categoria
DoR Alto	Cliente	Registro dos dados dos clientes
Médio	Reserva	Os clientes poderão fazer reserva de apartamento
Médio	Reserva	Os clientes poderão cancelar a reserva
Médio	Reserva	Os clientes poderão fazer alterações de data da reserva
Médio	Reserva	Os cliente poderão fazer consultas de reservas
Médio	Pagamento	O meio de pagamento da reserva será por cartão de crédito
Baixo	Reserva	Criação do Registro das Minhas Reservas



DoR

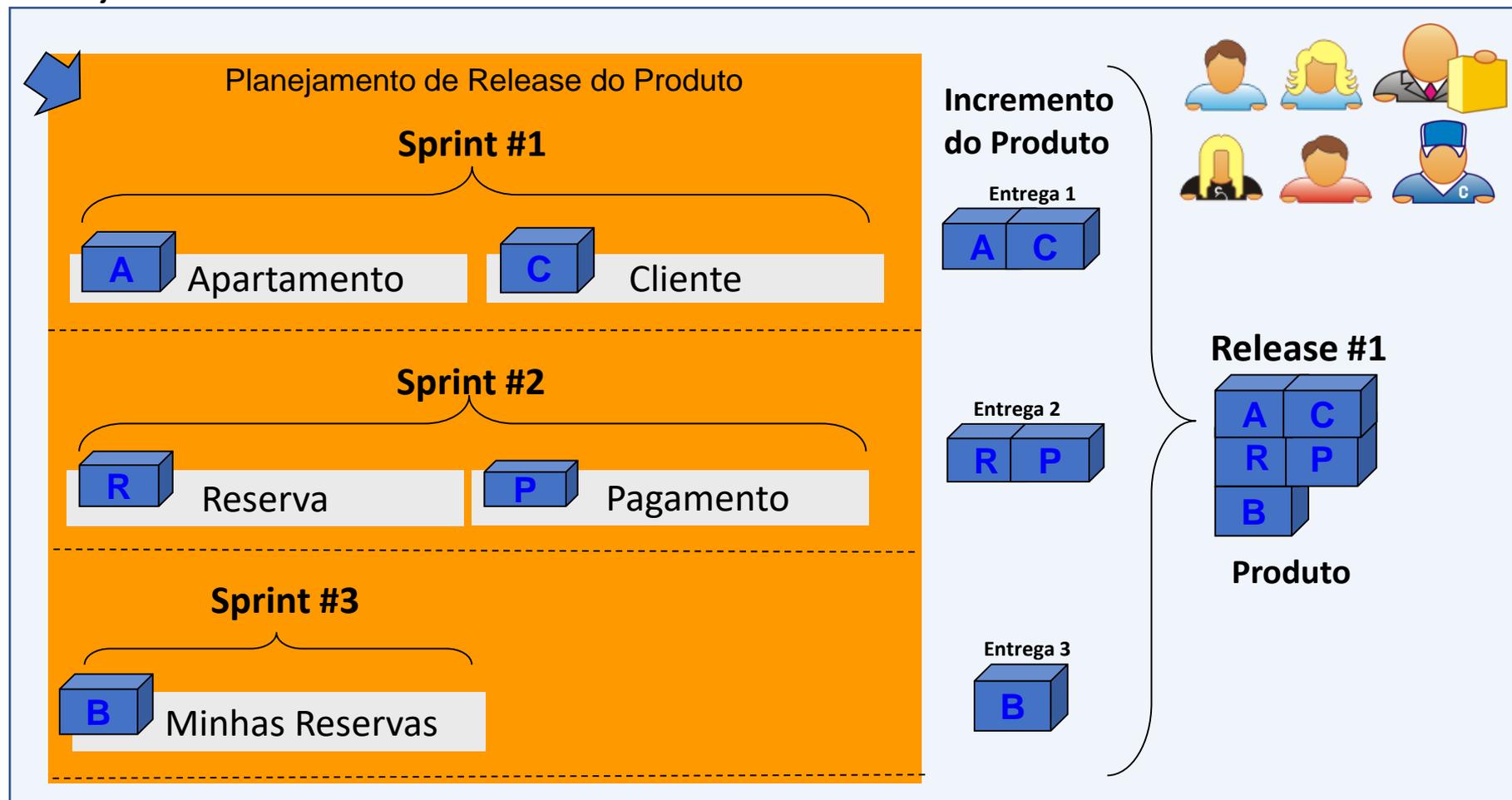
Definition of Ready

Um problema frequente em métodos ágeis é que apenas descrever os itens do Backlog do Produto com Histórias do Usuário nem sempre é o suficiente para equipe de desenvolvimento entender aquilo que precisa ser feito.

DoR (Definition of Ready)¹ é uma prática que a ajuda a definir qual é nível de detalhamento adequado para cada item do Backlog.

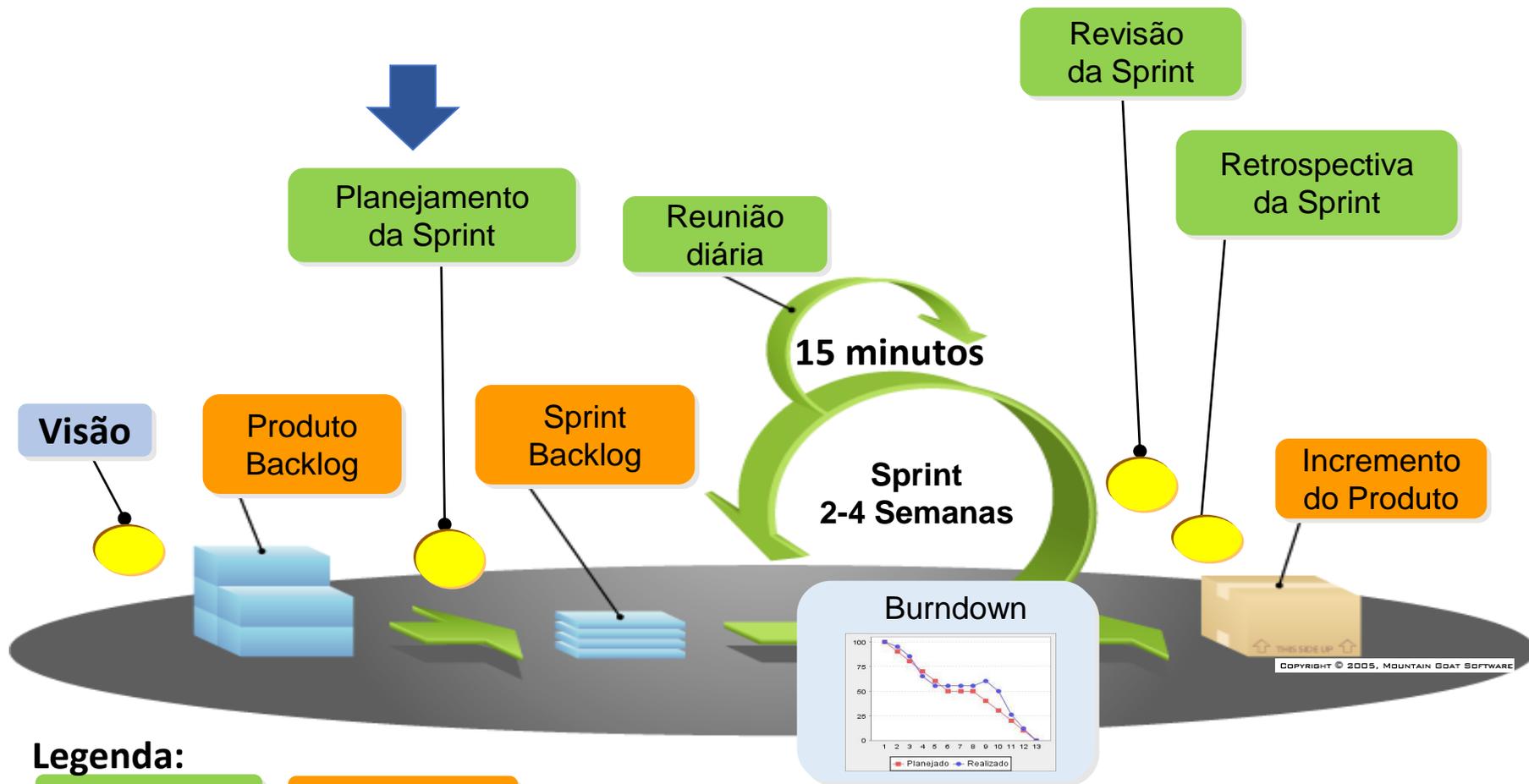
O PO deve detalhar os itens mais prioritários de acordo com a necessidades da equipe de desenvolvimento. Os itens deve ter o status “**DoR**”, ou seja, eles estão prontos para serem trabalhados na Sprint.

1 - **DoR**, não faz parte do Scrum, mas é uma prática ágil que julgamos importante. Pois, ela ajuda na definição de qual é o nível de detalhamento adequado dos itens do Backlog do Produto que serão desenvolvimentos na próxima Sprint.



Como conhecedor do negócio e com colaboração da Equipe de Desenvolvimento e do Scrum Master, o PO elaborou o **Planejamento de Release do Produto** que dá uma visão de médio prazo da construção do produto, estimando a quantidade de tempo (Sprints) e prevendo quais serão as entregas.

1 – Planejamento de Release do Produto não faz parte do Scrum, mas é uma prática ágil relevante, pois, ela dá uma visão de como produto será construído e a previsibilidade estimada de tempo de quando o produto está pronto para uso.



Legenda:

Cerimônias

artefatos

Papéis

- Dono do Produto (PO)
- Scrum Master (SM)
- Equipe de Desenvolvimento

Cerimônias

- Planejamento da Sprint
- Sprint
- Reunião Diária
- Revisão da Sprint
- Retrospectiva da Sprint

Artefatos

- Backlog do Produto
- Sprint Backlog
- Incremento do Produto

Reunião de Planejamento da Sprint

Nível de Prioridade	Categoria	Item do Backlog
DoR Alto	Apartamento	Os apartamentos deverão ser cadastros
DoR Alto	Apartamento	Os apartamentos são classificados por categoria
DoR Alto	Cliente	Registro dos dados dos clientes
Médio	Reserva	Os clientes poderão fazer reserva de apartamento
Médio	Reserva	Os clientes poderão cancelar a reserva
Médio	Reserva	Os clientes poderão fazer alterações de data da reserva
Médio	Reserva	Os cliente poderão fazer consultas de reservas
Médio	Pagamento	O meio de pagamento da reserva serão por cartão de crédito
Baixo	Reserva	Criação do Registro das Minhas Reservas



Reunião de Planejamento da Sprint: “O que deve ser feito na próxima Sprint”

Participantes: PO, Equipe e SCRUM Master (facilitador)

Se for a primeira reunião o PO deverá apresentar a visão do produto, do Produto Backlog, e das prioridades e de suas expectativas.

Nesta reunião, A equipe Scrum deverá definir a **meta** da **Sprint** e estabelecer quais são os **itens** do Backlog do Produto que devem ser feitos durante a Sprint. A equipe realizará o planejamento do que deverá ser entregue no final da Sprint.

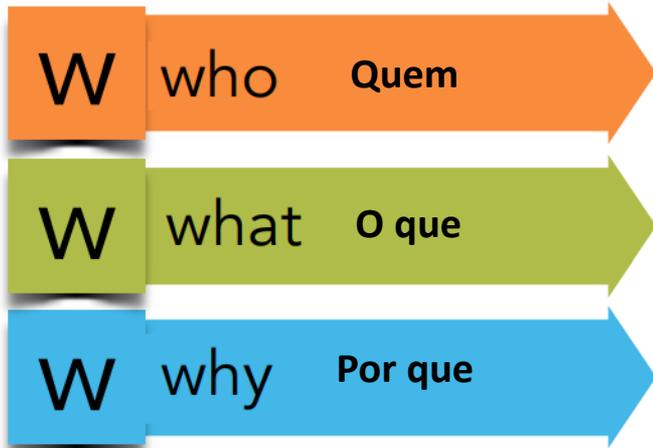
Os itens selecionados deve ser aqueles que tem maior nível de prioridade.

Meta da Sprint. Toda Sprint deve ter uma meta bem definida, clara e objetiva daquilo que será construído e entregue:

- A meta da Sprint firmada com a Equipe de Desenvolvimento foi a entrega dos 3 itens do PB com maior nível de prioridade, ou seja, um incremento do produto pronto para uso.

As **Histórias do Usuário** são descrição objetiva e simples dos itens do Backlog do Produto na perspectiva do usuário. Elas facilitam a comunicação e o entendimento daquilo que deve ser feito e ajudam fazer as estimavas.

As histórias são formadas por três Cs: **Cartão, Conversa e Confirmação.**



Titulo da História do Usuário

Como **<persona/usuário>**

posso **<ação>**

para **<beneficio/valor>**

As histórias do usuários é uma prática ágil que ajuda a mudar o foco de escrever sobre os requisitos para falar sobre eles. As histórias do usuários incluem uma sentença escrita ou duas e, mais importante, uma série de conversas sobre a funcionalidade necessária.

Como <papel>

posso <ação>

para <benefícios/valor de negócio>

Fazer Reserva de Apartamento

Como **cliente**

posso **fazer reserva de apartamento pela App**

para **minha comodidade**

Conversa

Cartão

INVEST é um conjunto critérios ou lista de verificação (Check List), para avaliar a qualidade de uma história de usuário. Se a história não atender a um desses critérios, a equipe pode querer reformulá-la, ou mesmo considerar uma reescrita.

Uma boa história de usuário deve ser:



- I independent
- N negotiable
- V valuable
- E estimable
- S small
- T testable

Independente - De outras histórias

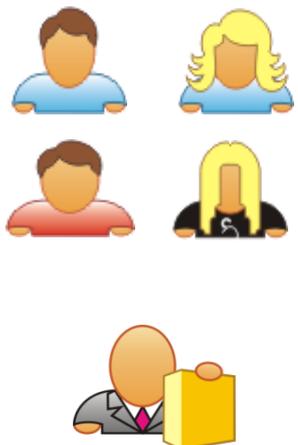
Negociável - Uma história não é um contrato, ela pode ser negociada.

Valiosa – Uma história tem que representar um valor de negócio

Estimável – Uma história deve ser passível de estimativa

Pequena – A história deve ser pequena modo a caber dentro da Sprint

Testável – A história deve ser escrita ao modo que ela possa ser testada



- Independente
- Negociável
- Valiosa
- Pequena
- Testável

	<i>Titulo: Os apartamentos deverão ser cadastrados</i> <i>Prioridade: Alto</i>
	<i>Como um agente de reserva</i>
	<i>posso cadastrar os apartamentos</i>
	<i>para que os clientes possam fazer reservas.</i>



Na reunião de Planejamento da Sprint devemos responder: “O que e como deve ser feito o trabalho na próxima Sprint.

O Dono do Produto deve detalhar os itens do backlog. É importante que a equipe se preocupe, se julgar que é necessário, em levantar mais informações que são relevantes para entendimento pleno dos itens selecionados do Produto do Backlog. Caso seja necessário a equipe poderá convidar usuários, dono do negócio, analista de negócio, especialista em domínio de negócio e outras pessoas para esclarecer dúvidas, obter opiniões técnicas para ajudar no entendimento daquilo que deve ser feito.

Escrevendo as Histórias¹:

Após entendimento a equipe ou Dono do Produto, ou ambos devem escrever as **histórias do usuário** para os itens selecionados no Backlog do Produto:

<i>Titulo: Registro dos dados dos clientes</i>	<i>Prioridade: Alto</i>
<i>Como cliente</i>	
<i>posso registrar meus dados</i>	
<i>para efetivação da minha reserva.</i>	

<i>Titulo: Os apartamentos deverão ser cadastrados</i>	<i>Prioridade: Alto</i>
<i>Como um agente de reserva</i>	
<i>posso cadastrar os apartamentos</i>	
<i>para que os clientes possam fazer reservas.</i>	

<i>Título: Os apartamentos são classificados por categoria</i>	<i>Prioridade: Alto</i>
<i>Como um agente de reserva</i>	
<i>posso classificar os apartamentos</i>	
<i>para que os clientes possam escolher os</i>	
<i>por categoria.</i>	



1 – Não existe uma regra ou um único responsável pela escrita das histórias do usuário. Elas podem ser escritas pelo o Dono do Produto, pela Equipe de Desenvolvimento e até mesmo pelo usuário final.



Play Scrum: Sistema de Reserva On-Line

Fazendo Estimativa com Planning Poker¹:

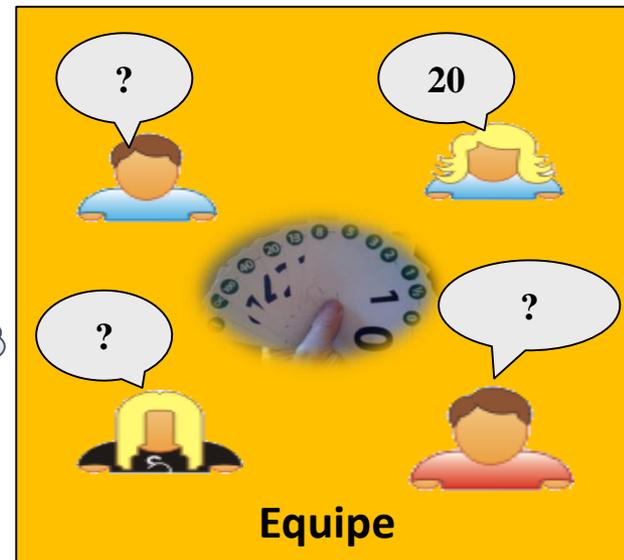
No **Planejamento da Sprint**, a equipe joga o **Planning Poker** para definir os pontos de cada história. Soma dos pontos estimados das histórias é a velocidade da equipe.



História do Usuário:

<i>Título: Registro dos dados dos clientes</i>	<i>Prioridade: Alto</i>
<i>Como cliente</i>	
<i>posso registrar meus dados</i>	
<i>para efetivação da minha reserva.</i>	
<i>Pontos: __</i>	

Geralmente o Planning Poker usa um conjunto de cartas com valores específicos que podem representar pontos relativos e é praticado como se fosse um jogo de cartas. Os pontos devem estar em uma escala não linear, inspirada na Fibonacci: (1,2,3,5,8,13,...) + 20, 40, 100 ou em outra escala



1 – O Planning Poker é uma técnica ágil que ajuda na definição da estimativa de pontos das histórias dos usuários . Essa técnica não faz parte do Scrum, mas é ela muito significativa, pois ela pode ser útil para a equipe estimular a discussão, debates e conversas sobre as histórias.

Play Scrum: Sistema de Reserva On-Line

Decompondo História do Usuário em Tarefas

Quando a equipe não chega a um consenso da pontuação da história, uma boa tática é decompor a história em tarefas para facilitar a estimativa. A equipe de desenvolvimento identifica e escreve as tarefas que são necessárias ser feitas para implementação da história.

Itens selecionados do Backlog do Produto:

DoR	Alto	Cliente	Registro dos dados dos clientes	✓
-----	------	---------	---------------------------------	---

História do Usuário:

	<i>Título: Registro dos dados dos clientes</i>	<i>Prioridade: Alto</i>
	<i>Como cliente</i>	
	<i>posso registrar meus dados</i>	
	<i>para efetivação da minha reserva.</i>	
	<i>Pontos: 20</i>	

Geralmente o Scrum Master faz a sugestão de decompor a história do usuário, quando depois de algumas rodadas, a equipe ainda não chegou a um consenso sobre a pontuação da história.



Pessoal, qual estimativa para essa história...



Dono do Produto

Cadastro de Cliente

Tarefas:

- Incluir novo cliente
- excluir cliente
- Alterar dados cliente



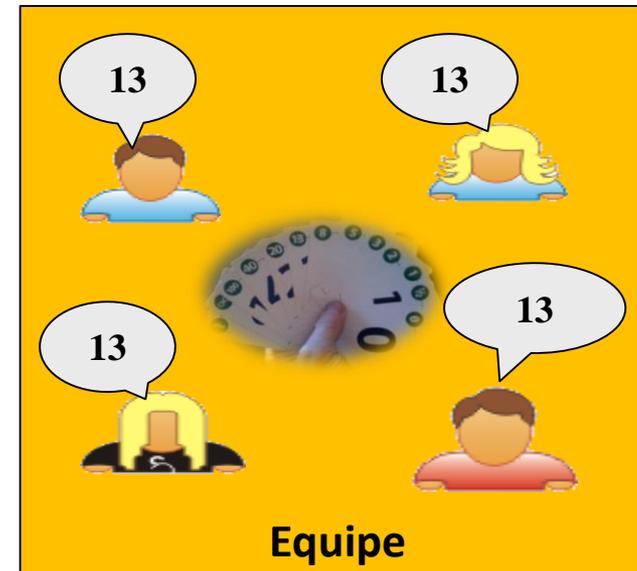
Equipe

Play Scrum: Sistema de Reserva On-Line

Fazendo Estimativa com Planning Poker:

<i>Titulo: Os apartamentos deverão ser cadastros</i>	<i>Prioridade: Alto</i>
<i>Como um agente de reserva</i>	
<i>posso cadastrar os apartamentos</i>	
<i>para que os clientes possam fazer reservas.</i>	
Pontos: 13	

Estimar os pontos através do Planning Poker, é importante para saber quantas histórias podem ser feitas durante a Sprint e conhecer qual é a velocidade da equipe.



Play Scrum: Sistema de Reserva On-Line

Fazendo Estimativa com Planning Poker:

Título: <i>Os apartamentos são classificados por categoria</i>	Prioridade: <i>Alto</i>
<i>Como um agente de reserva</i>	
<i>posso classificar os apartamentos</i>	
<i>para que os clientes possam escolher apartamento por categoria.</i>	
Pontos: 5	



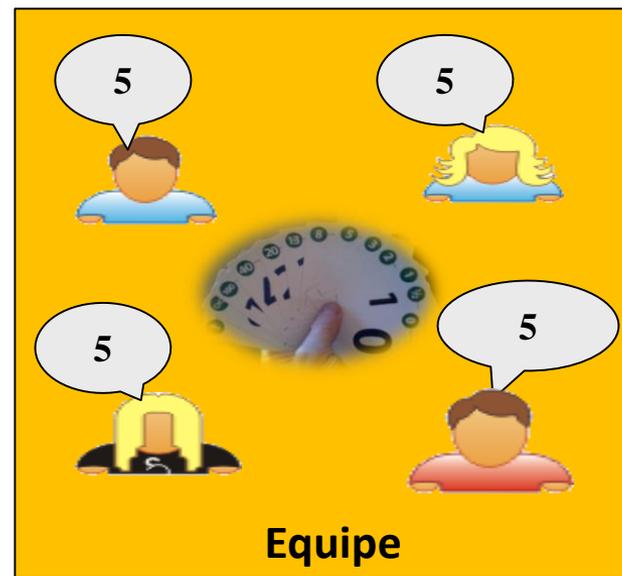
Pessoal, qual estimativa para essa história...



Dono do Produto



Equipe



Equipe

Em alguns casos as Histórias do Usuário podem ser avaliadas como “épicas”, ou seja, elas são grandes – não podem feitas durante uma única Sprint, nestes casos, as histórias devem ser “quebradas” em partes – em histórias menores. A equipe ainda poderá negociar com o Dono do Produto, caso seja necessária, a troca ou mudanças dos itens que serão feitos.

Para fechar os 3Cs, a Confirmação. **Critério de Aceitação da História do Usuário**

Fazer Reserva de Apartamento

Como **cliente**

posso **fazer reserva de apartamento pela App**

para **minha comodidade**

Frente do Cartão

<Título da História do Usuário>

Critério 1

Critério 2

Critério 3

Critério n

Verso do Cartão

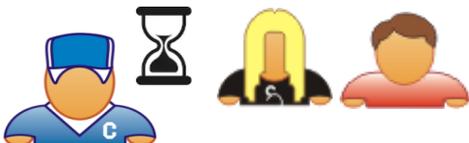
Exemplo de Critério de Aceitação de uma História do Usuário

Fazer Reserva de Apartamento

Dados da reserva de apartamentos registrados

Dados do cliente registrados

Apartamento com "status" de reservado durante o período da reserva



Confirmação

Play Scrum: Sistema de Reserva On-Line

As histórias do usuário devem ter critérios de aceitação bem definidos. No verso do cartão os critérios devem ser escritos:

Frente	Título: Registro dos dados dos clientes	Prioridade: Alto
	Como cliente	
	posso registrar meus dados	
	para efetivação da minha reserva.	
	Pontos: 20	



Verso	Título: Registro dos dados dos clientes	Prioridade: Alto
	Dados da reserva de apartamentos registrados	
	Dados do cliente registrados	
	Apartamento com "status" de reservado durante o período da reserva	

Frente	Título: Os apartamentos deverão ser cadastros	Prioridade: Alto
	Como um agente de reserva	
	posso cadastrar os apartamentos	
	para que os clientes possam fazer reservas.	
	Pontos: 13	



Verso	Título: Os apartamentos deverão ser cadastros	Prioridade: Alto
	Dados dos apartamentos registrados	
	Apartamentos classificados por categoria	

Frente	Título: Os apartamentos são classificados por categoria	Prioridade: Alto
	Como um agente de reserva	
	posso classificar os apartamentos	
	para que os clientes possam escolher os por categoria.	
	Pontos: 5	



Verso	Título: Os apartamentos são classificados por categoria	Prioridade: Alto
	Categorias de apartamentos registradas	
	Não deve existir duplicidade de categoria	
	Quando existir um apartamento classificado por uma determinada categoria ela não poderá ser excluída	

DoD (Definition of Done). A equipe Scrum define o DoD (Definition of Done) para Sprint.

“Definição de Pronto (Definition of Done) é um acordo formal entre os membros da Equipe de Desenvolvimento e Dono do Produto sobre o que “pronto” significa.”

DoD da Sprint Backlog:

- Testes unitários aplicados (TDD)
- Code Review¹ feito
- Refactoring² empregado
- Usabilidade para UI (quando necessário)
- KISS (Keep It Simple – Mantenha se Simples)
- Clean Code³ praticado
- Documentação do código feita



Final da Reunião:

No final do Planejamento da Sprint, a equipe de Desenvolvimento deve ser capaz de explicar ao Dono do Produto e ao Scrum Master como pretende trabalhar como equipe auto-organização para completar a meta da Sprint e criar o incremento do produto previsto.

Artefato:

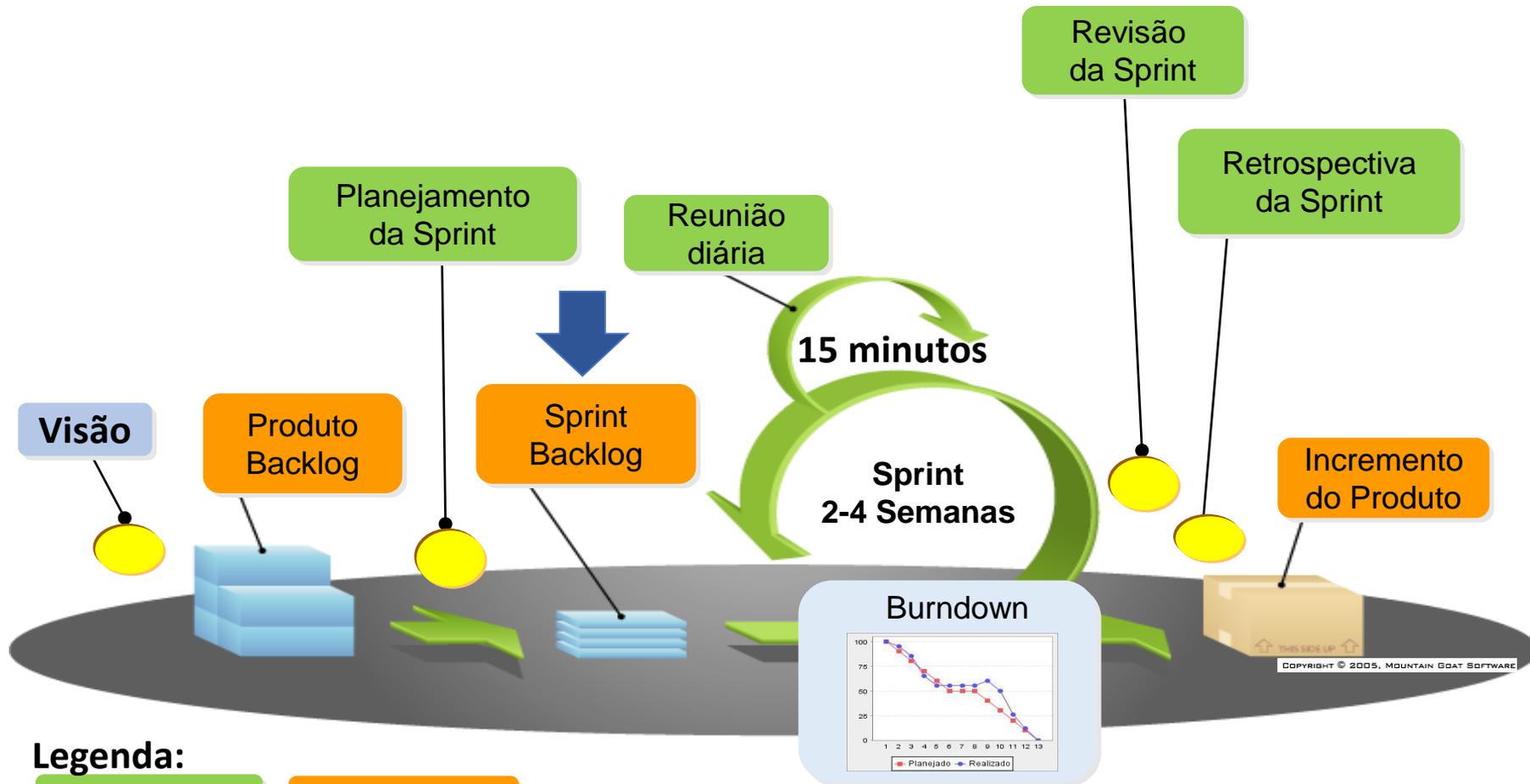
Sprint Backlog é artefato é gerado como resultado da Reunião de Planejamento da Sprint.

1- **Code review** é uma prática de revisão de código que é muito utilizada em desenvolvimento de software. Ele consiste em alguns (ou todos) os membros de uma equipe de desenvolvimento revisarem o código de um colega antes de integra-lo à base de código.

2 - A **Refactoring** é uma técnica controlada para melhorar o design de código existente

3 – Segundo Kent Beck (um dos integrantes do Manifesto Ágil, pai do XP), **Clean Code**: É o código fácil de entender, fácil de modificar e fácil de testar

O framework SCRUM: Sprint Backlog



Legenda:

Cerimônias

artefatos

Papéis

- Dono do Produto (PO)
- Scrum Master (SM)
- Equipe de Desenvolvimento

Cerimônias

- Planejamento da Sprint
- Sprint
- Reunião Diária
- Revisão da Sprint
- Retrospectiva da Sprint

Artefatos

- Backlog do Produto
- Sprint Backlog
- Incremento do Produto

Artefato: Sprint Backlog

O **Sprint Backlog** é uma lista de itens que equipe se compromete a fazer em uma **Sprint** para atingir a meta. O **Sprint Backlog** é elaborado na reunião de **Planejamento da Sprint**.

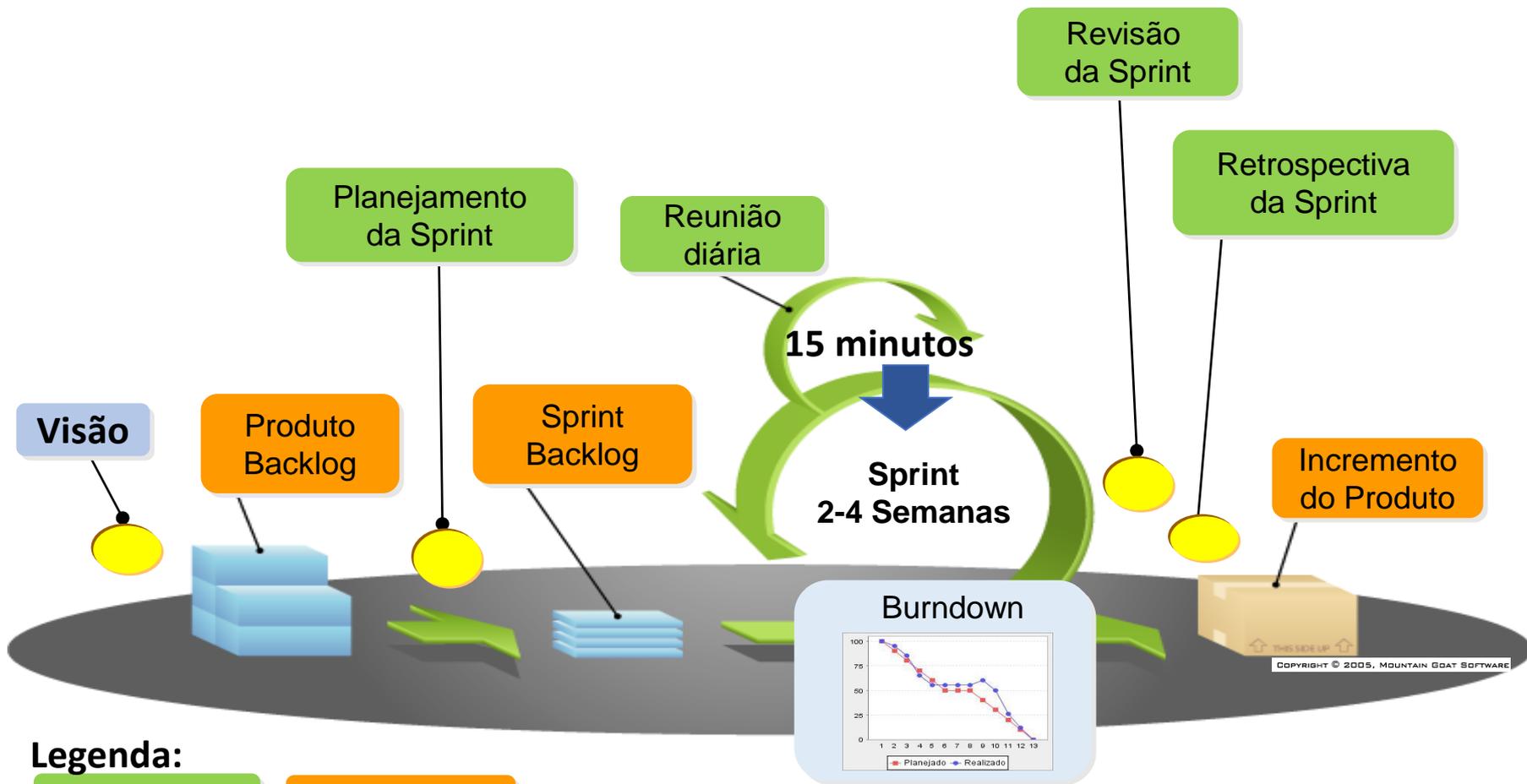
Sprint Backlog

Nível de Prioridade	Tema	Item do Backlog	Pontos
DoD Alto	Apartamento	Os apartamentos deverão ser cadastros	13
DoD Alto	Apartamento	Os apartamentos são classificados por categoria	5
DoD Alto	Cliente	Registro dos dados dos clientes	20

O Sprint Backlog, é um artefato, que representa um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint, juntamente com o plano para entregar o incremento do produto e atingir a meta da Sprint.

O Sprint Backlog é a previsão da Equipe de Desenvolvimento sobre quais funcionalidades estarão no próximo incremento do produto e sobre o trabalho necessário para entregar essas funcionalidades em um incremento “Pronto”.

O framework SCRUM: Sprint



Legenda:

- Cerimônias (Ceremonies)
- artefatos (Artifacts)

Papéis

- Dono do Produto (PO)
- Scrum Master (SM)
- Equipe de Desenvolvimento

Cerimônias

- Planejamento da Sprint
- Sprint
- Reunião Diária
- Revisão da Sprint
- Retrospectiva da Sprint

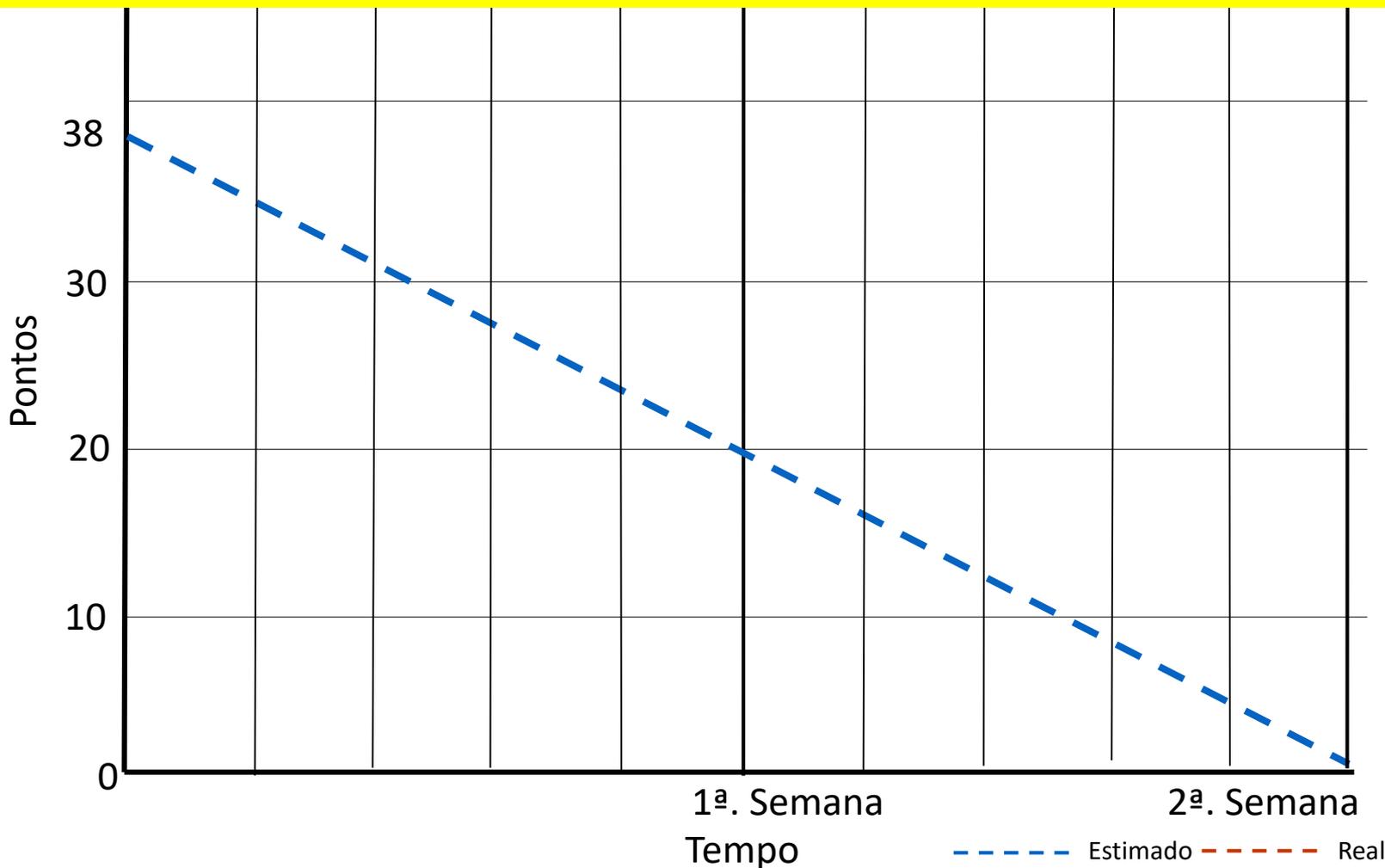
Artefatos

- Backlog do Produto
- Sprint Backlog
- Incremento do Produto

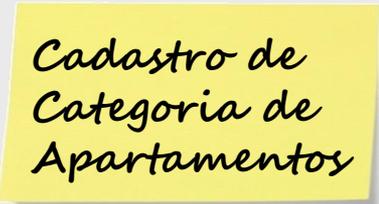
Burndown da Sprint

Por que uma Sprint 14 dias?

É a primeira vez que a equipe utiliza o SCRUM para desenvolver um software, logo ela não tem nenhum **histórico** que possa ser usado para definir a quantidade de tempo que ela levará para fazer 38 pontos. Contudo, a equipe, depois de muita discussão, chegou ao entendimento que seria preciso de 14 dias (10 dias uteis) para fazer todas as atividades do Sprint Backlog.



Scrum Board (Quadro Scrum)

Sprint Backlog*	Em Execução	Concluído
 <p><i>Cadastro de Categoria de Apartamentos</i></p>		
 <p><i>Cadastro de Apartamentos</i></p>		
 <p><i>Cadastro de Clientes</i></p>		

Nota: Optamos por apresentar somente as atividades e não as tarefas, somente por questão de facilitar a apresentação.

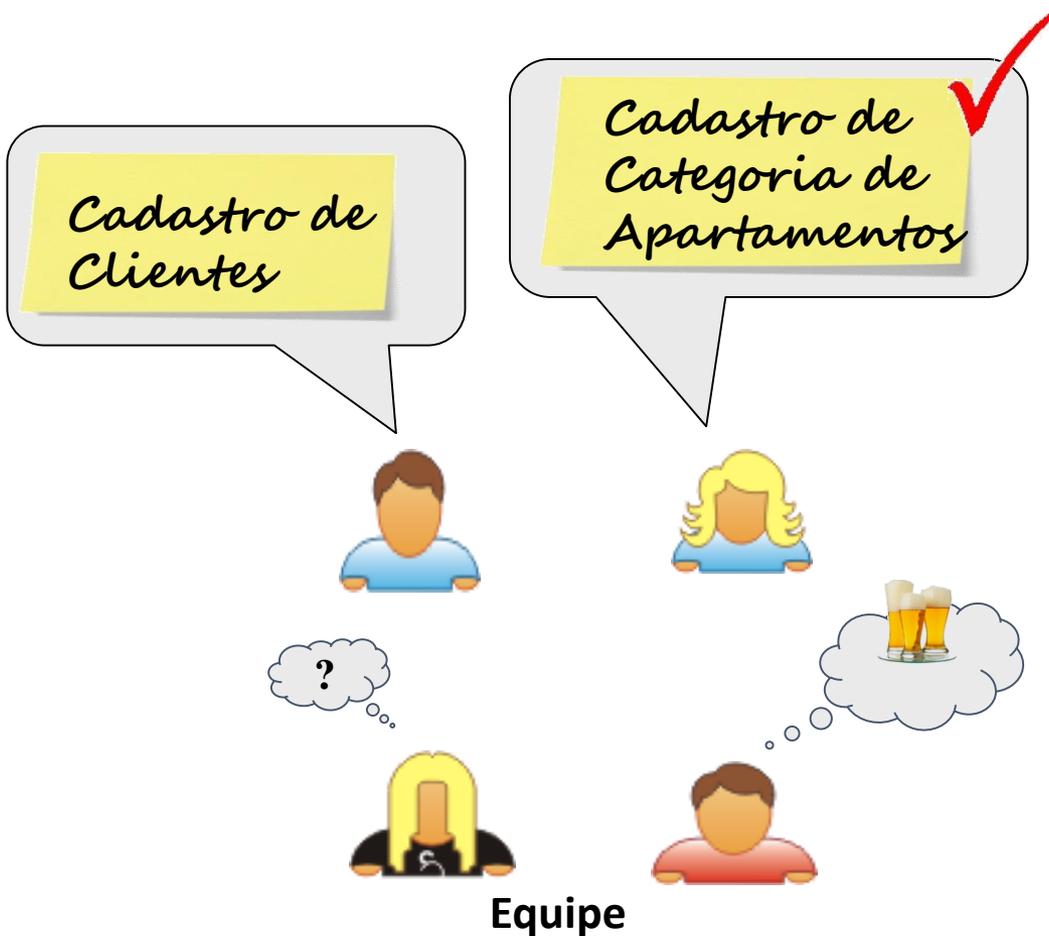
Sprint #1

Sprint Backlog

Cadastro de
Categoria de
Apartamentos

Cadastro de
Apartamentos

Cadastro de
Clientes



SCRUM Master



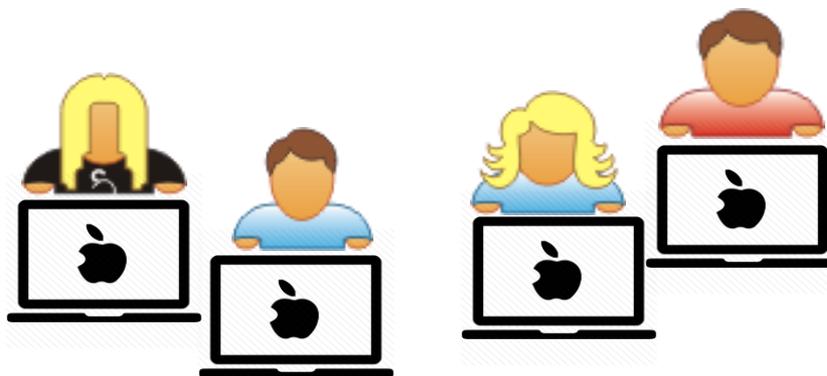
Scrum Board da Sprint #1:

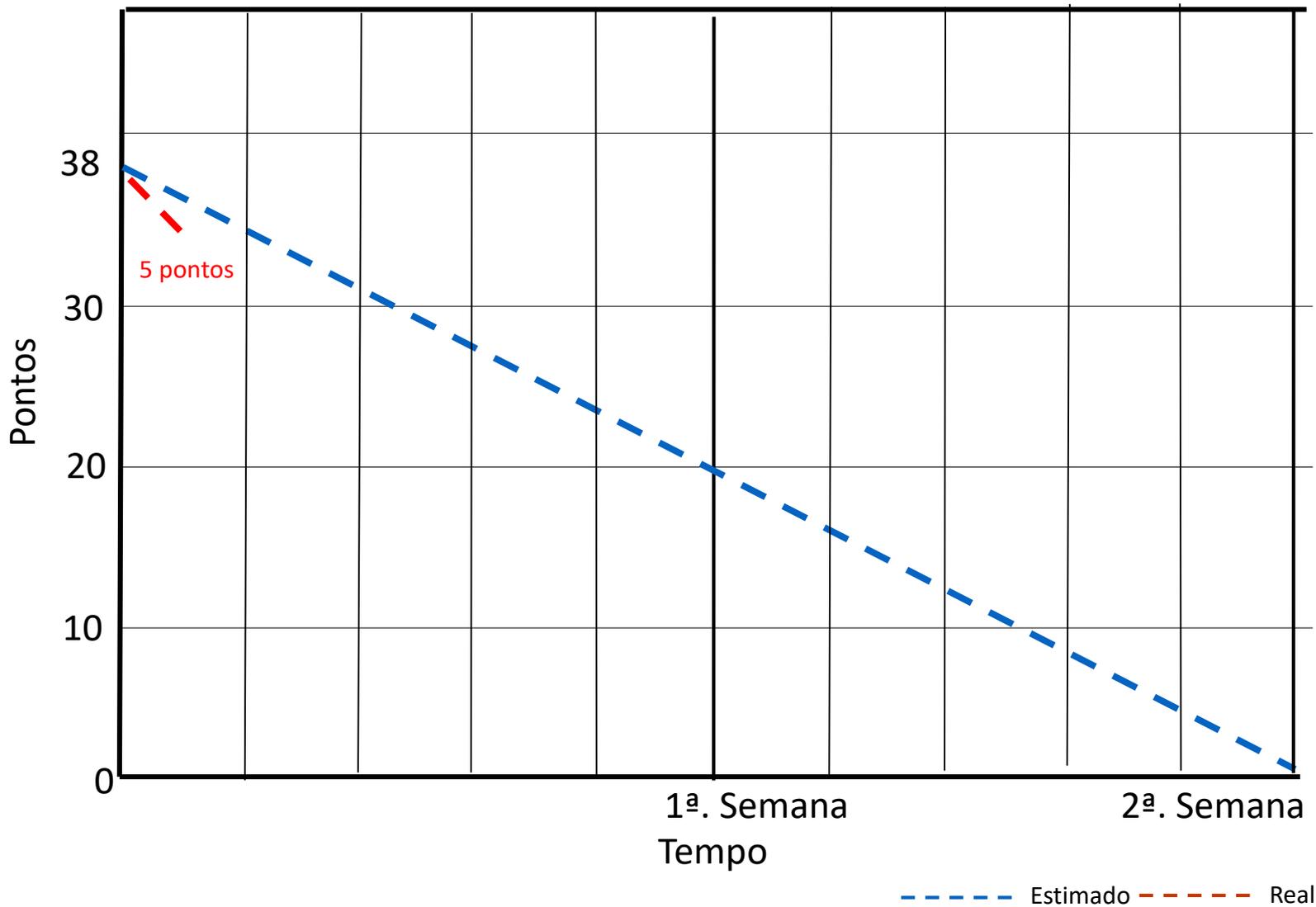
Sprint Backlog	Em Execução	Concluído
<p data-bbox="117 586 517 772"><i>Cadastro de Apartamentos</i></p> <p data-bbox="117 929 517 1115"><i>Cadastro de Clientes</i></p>	<p data-bbox="629 239 1000 418"><i>Cadastro de Categoria de Apartamentos</i></p>	



Equipe de Desenvolvimento de Software **trabalhando**

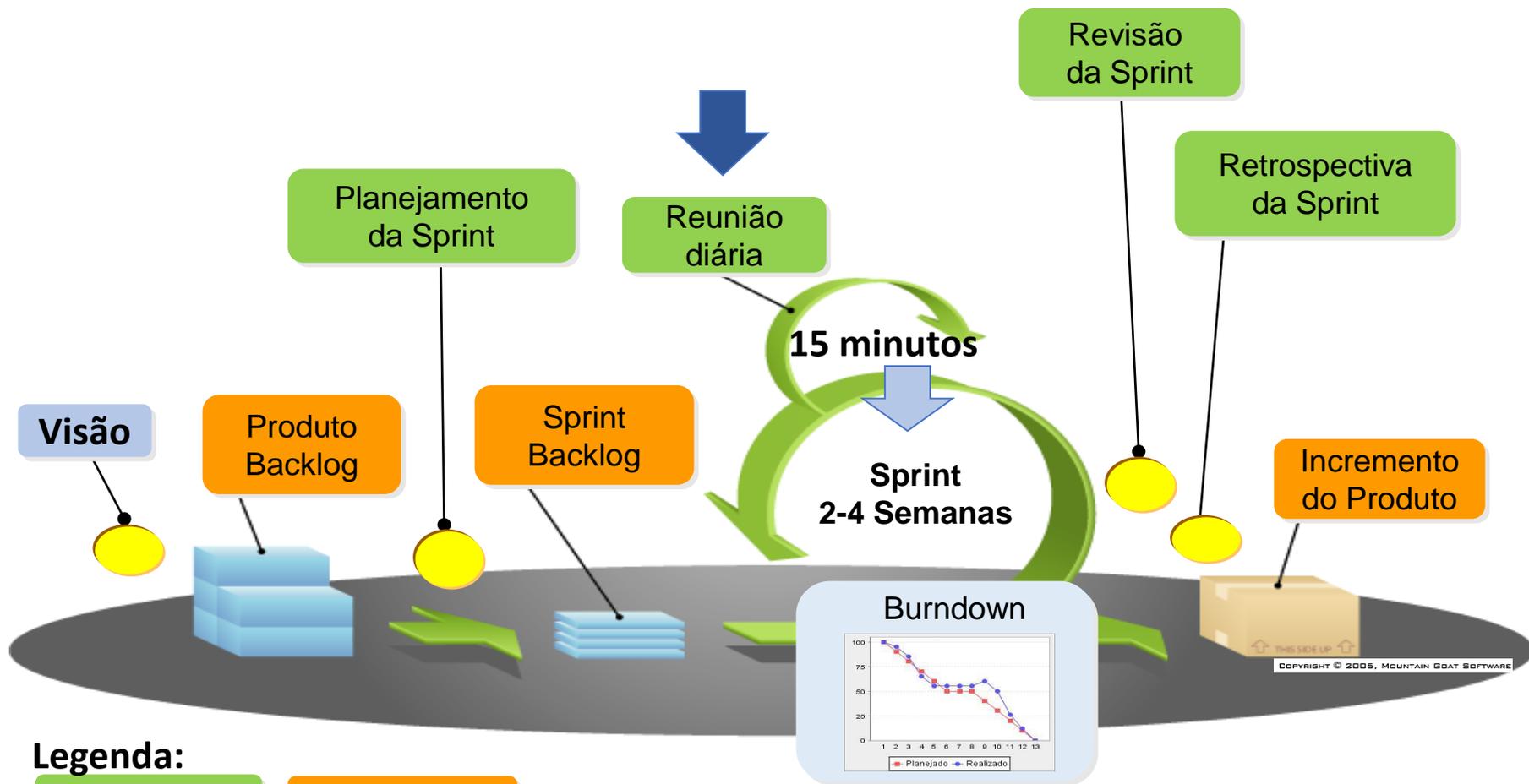
Sprint Backlog	Em Execução	Concluído
<i>Cadastro de Apartamentos</i>	<i>Cadastro de Categoria de Apartamentos</i>	
<i>Cadastro de Clientes</i>		





Sprint Backlog	Em Execução	Concluído
<p data-bbox="112 558 564 751"><i>Cadastro de Apartamentos</i></p> <p data-bbox="117 1019 556 1212"><i>Cadastro de Clientes</i></p>		<p data-bbox="1070 254 1528 454"><i>Cadastro de Categoria de Apartamentos</i></p>

O framework SCRUM: Reunião Diária



Legenda:

Cerimônias (green box) **artefatos** (orange box)

Papéis (yellow box)

- Dono do Produto (PO)
- Scrum Master (SM)
- Equipe de Desenvolvimento

Cerimônias (yellow box)

- Planejamento da Sprint
- Sprint
- Reunião Diária
- Revisão da Sprint
- Retrospectiva da Sprint

Artefatos (yellow box)

- Backlog do Produto
- Sprint Backlog
- Incremento do Produto

Reunião Diária:

15 minutos

Sprint Backlog

Cadastro de Categoria de Apartamentos **OK**

Cadastro de Apartamentos

Cadastro de Clientes



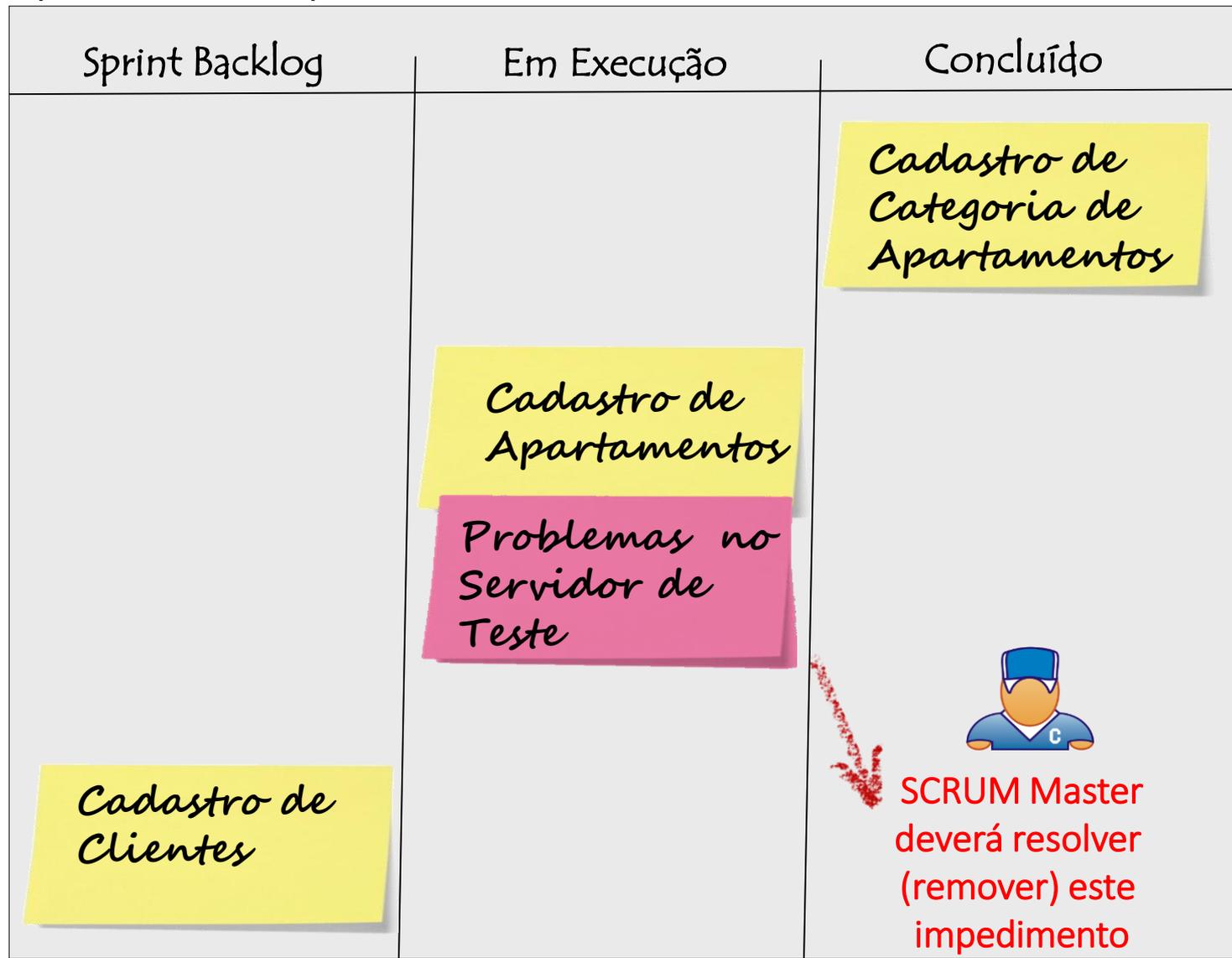
Equipe

Check List – Cada membro da equipe de desenvolvimento deve responder as 3 questões:

- O que eu fiz ontem que ajudou o Time de Desenvolvimento a atingir a meta da Sprint?
- O que eu farei hoje para ajudar a equipe de Desenvolvimento atingir a meta da Sprint?
- Eu vejo algum impedimento ou obstáculo que impeça a mim ou a equipe de Desenvolvimento no atingimento da meta da Sprint?

SCRUM Master





Scrum Board da Sprint: Impedimento

Sprint Backlog	Em Execução	Concluído	BurnDown
<p>Cadastro de Clientes</p>	<p>Cadastro de Apartamentos</p> <p>Problemas no Servidor de Teste</p>	<p>Cadastro de Categoria de Apartamentos</p> <p>SCRUM Master deverá resolver (remover) este impedimento</p>	



SCRUM Master

Cabe ao “**SCRUM Master**” **remover** todos os **impedimentos**, relatados, identificados e demonstrados no **Scrum Board**, para que eles não afetem o desempenho da equipe. Caso contrário, o impedimento poderá comprometer a meta da Sprint e a entrega de valor (incremento do produto) que deve ocorrer no final da Sprint.

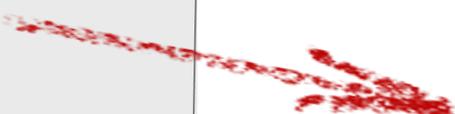
Após remoção do impedimento o SCRUM podemos “registrar em uma base de conhecimento” a “causa raiz do impedimento”, esta informação deverá ser utilizada para melhorar o processo, logo será discutida na Retrospectiva da Sprint.

O que é um impedimento ? Impedimento tudo aquilo que impede a equipe de realizar seu trabalho e atingir a meta da Sprint. Um impedimento pode ser um problema de rede, falhas nos servidores, lentidão do banco de dados, falhas no ambiente de desenvolvimento, ausência de informação para implementação de uma tarefa, falta de disponibilidade do PO e etc.



Remoção do Impedimento Scrum Master **trabalhando**

Sprint Backlog	Em Execução	Concluído
<p>Cadastro de Clientes</p>	<p>Cadastro de Apartamentos</p> <p>Problemas no Servidor de Teste</p>	<p>Cadastro de Categoria de Apartamentos</p>



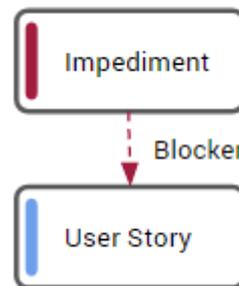
Problemas no Servidor de Teste



SCRUM Master

Remoção do Impedimento

Sprint Backlog	Em Execução	Concluído	BurnDown
	<p>Cadastro de Apartamentos</p> <p>Problemas no Servidor de Teste</p>	<p>Cadastro de Categoria de Apartamentos</p>	
<p>Cadastro de Clientes</p>			



Problemas no Servidor de Teste



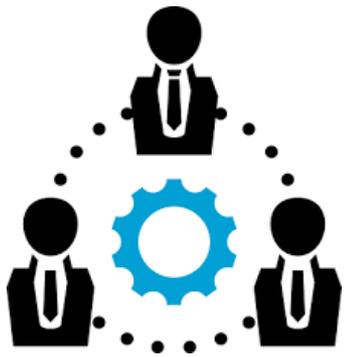
SCRUM Master

Scrum Master abriu um Ticket Emergencial para a equipe de Suporte Técnico. Em menos de duas horas o pessoal do Suporte reparou e restaurou o servidor de Teste e tudo voltou a funcionar.

Quando um impedimento é resolvido o Scrum Master deve guardar a informação do ocorrido, para apontar e discutir propor uma solução na Reunião de Retrospectiva para que esse impedimento não aconteça novamente.

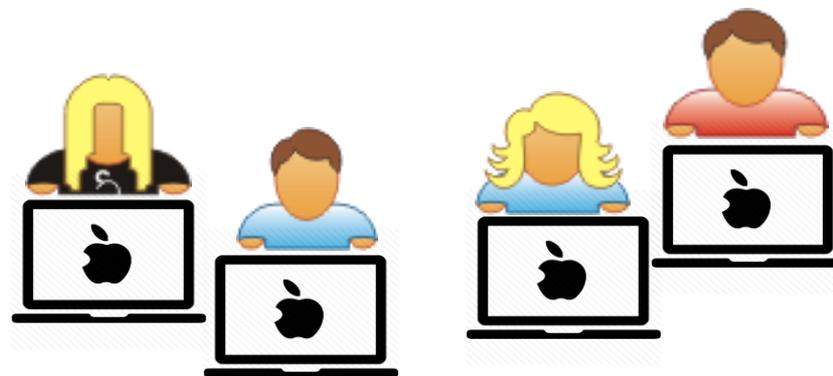
Importante:

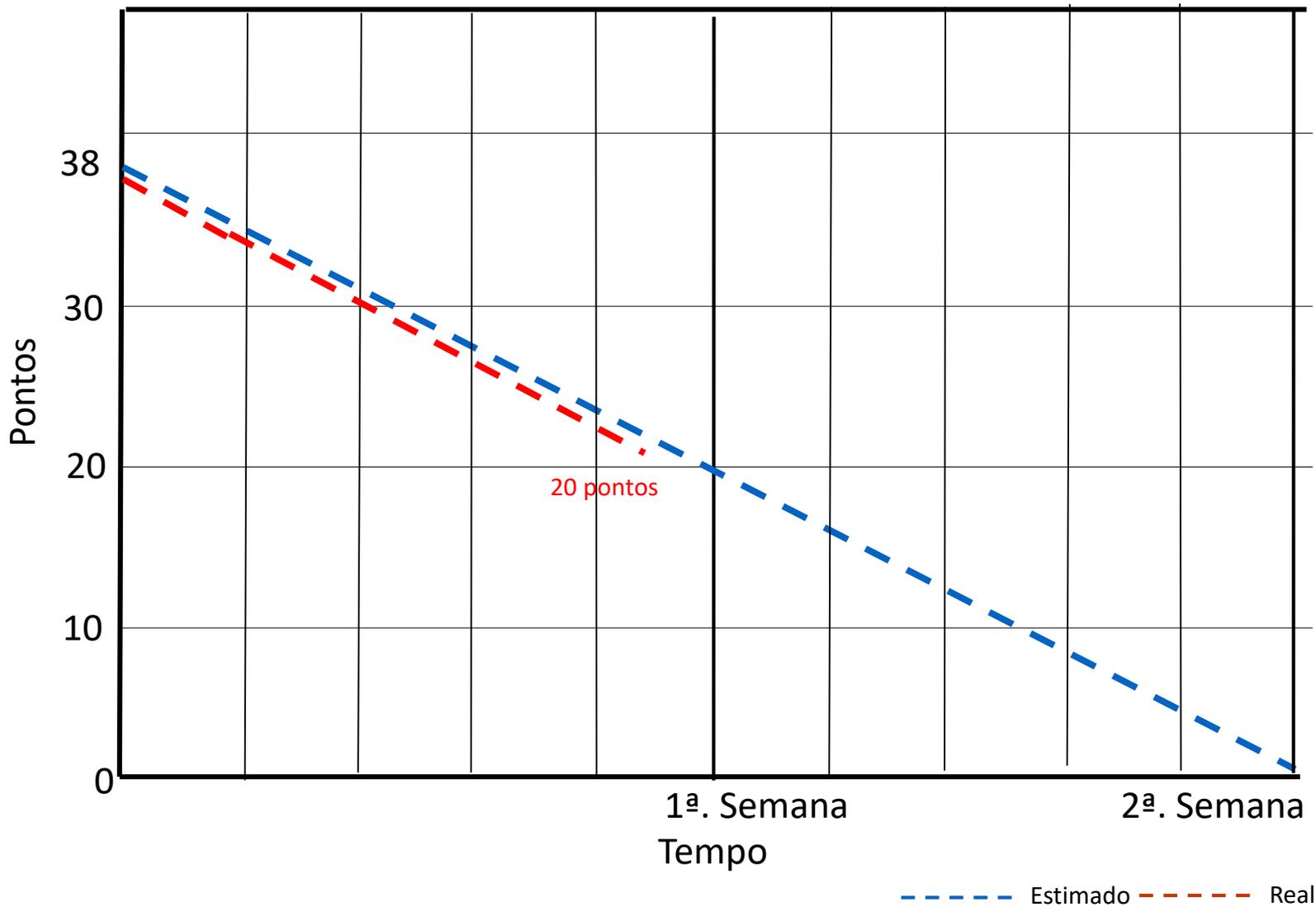
Não espere até a Reunião Diária para apontar um impedimento. Considere a Reunião Diária como a oportunidade *mínima* para discutir impedimentos. Impedimentos reais para o progresso da equipe devem ser discutidos e resolvidos imediatamente.



Equipe de Desenvolvimento de Software **trabalhando**

Sprint Backlog	Em Execução	Concluído
<i>Cadastro de Clientes</i>	<i>Cadastro de Apartamentos</i>	<i>Cadastro de Categoria de Apartamentos</i>

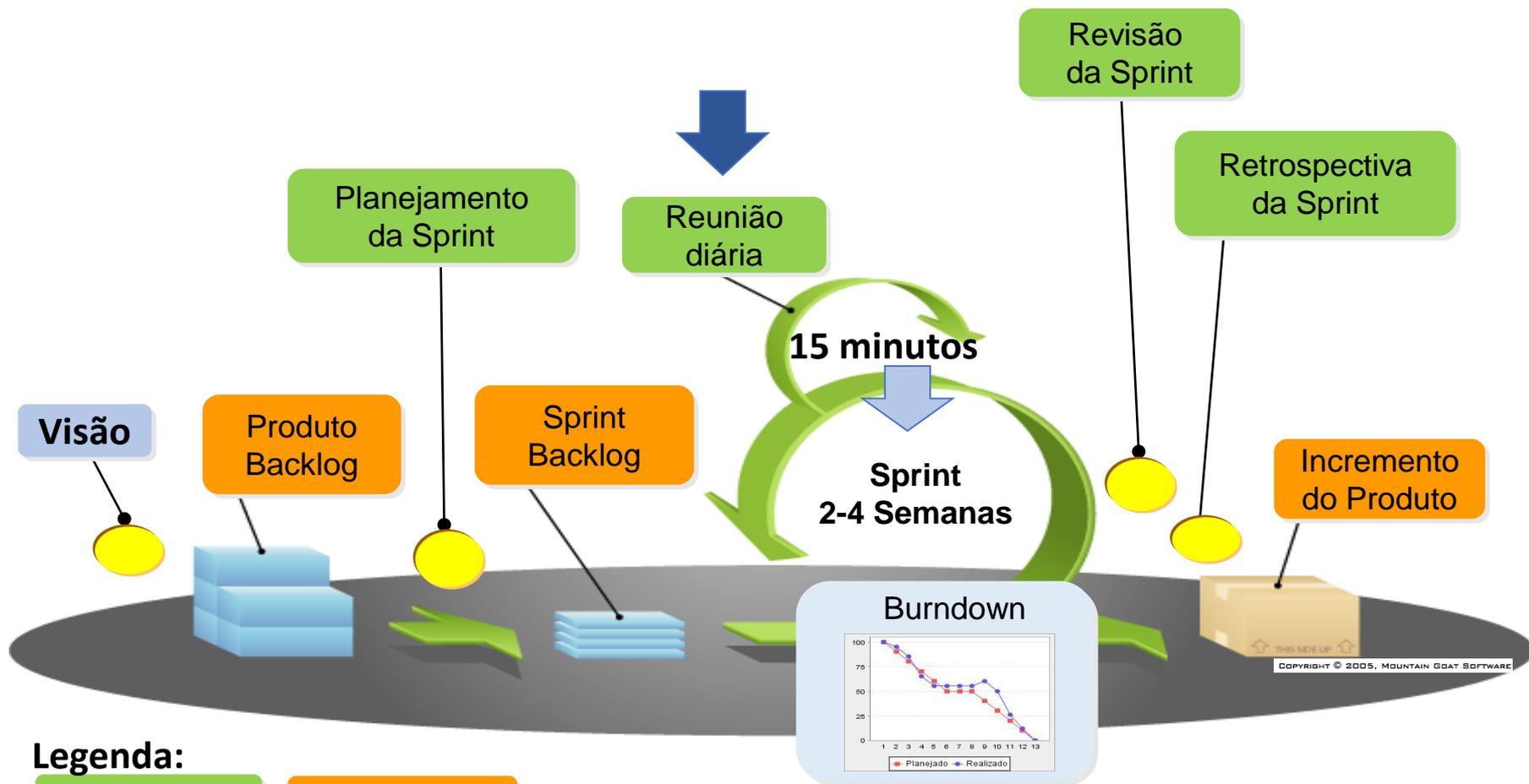




Scrum Board da Sprint #1

Sprint Backlog	Em Execução	Concluído
<p data-bbox="117 901 552 1093"><i>Cadastro de Clientes</i></p>		<p data-bbox="1070 254 1522 446"><i>Cadastro de Categoria de Apartamentos</i></p> <p data-bbox="1064 511 1514 704"><i>Cadastro de Apartamentos</i></p>

O framework SCRUM: Reunião Diária



Legenda:

Cerimônias
artefatos

Papéis

- Dono do Produto (PO)
- Scrum Master (SM)
- Equipe de Desenvolvimento

Cerimônias

- Planejamento da Sprint
- Sprint
- Reunião Diária
- Revisão da Sprint
- Retrospectiva da Sprint

Artefatos

- Backlog do Produto
- Sprint Backlog
- Incremento do Produto

Reunião Diária

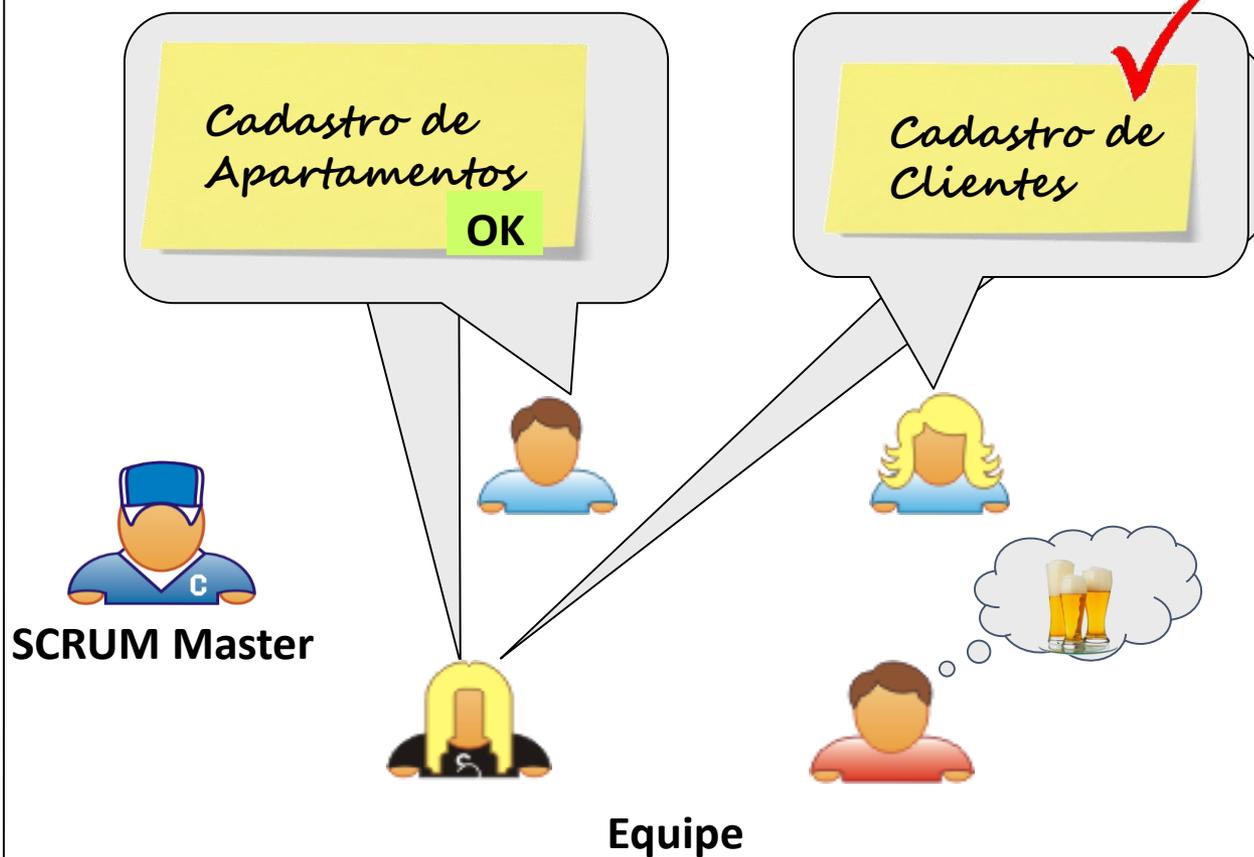
Sprint Backlog

Cadastro de Categoria de Apartamentos OK

Cadastro de Apartamentos OK

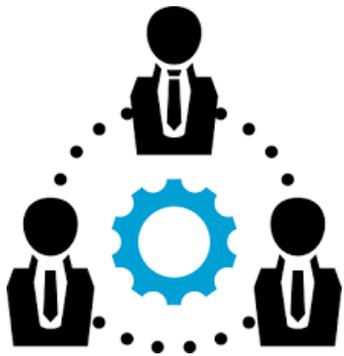
Cadastro de Clientes

15 minutos



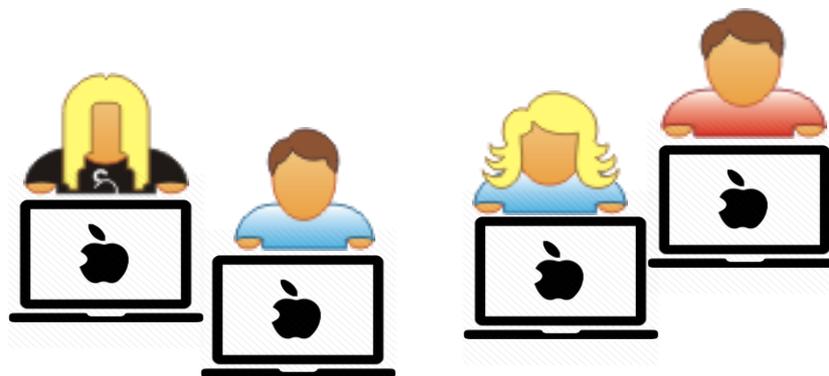
Check List – Responder 3 questões:

- O que eu fiz ontem que ajudou o Time de Desenvolvimento a atingir a meta da Sprint?
- O que eu farei hoje para ajudar a equipe de Desenvolvimento a atingir a meta da Sprint?
- Eu vejo algum impedimento ou obstáculo que impeça a mim ou a equipe de Desenvolvimento no atingimento da meta da Sprint?



Equipe de Desenvolvimento de Software **trabalhando**

Sprint Backlog	Em Execução	Concluído
	<i>Cadastro de Clientes</i>	<i>Cadastro de Categoria de Apartamentos</i> <i>Cadastro de Apartamentos</i>



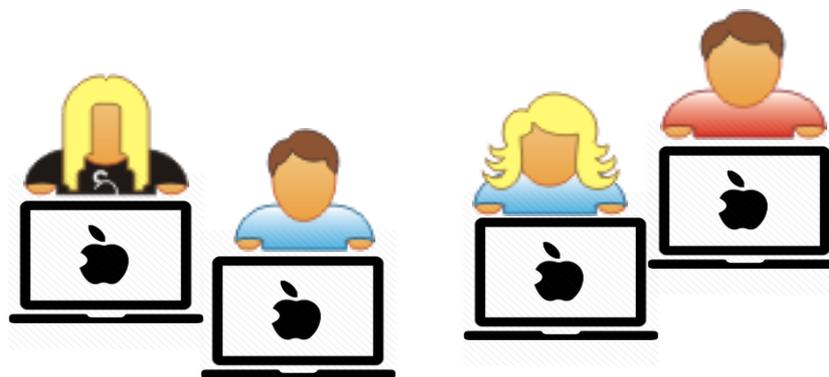
Scrum Board da Sprint #1

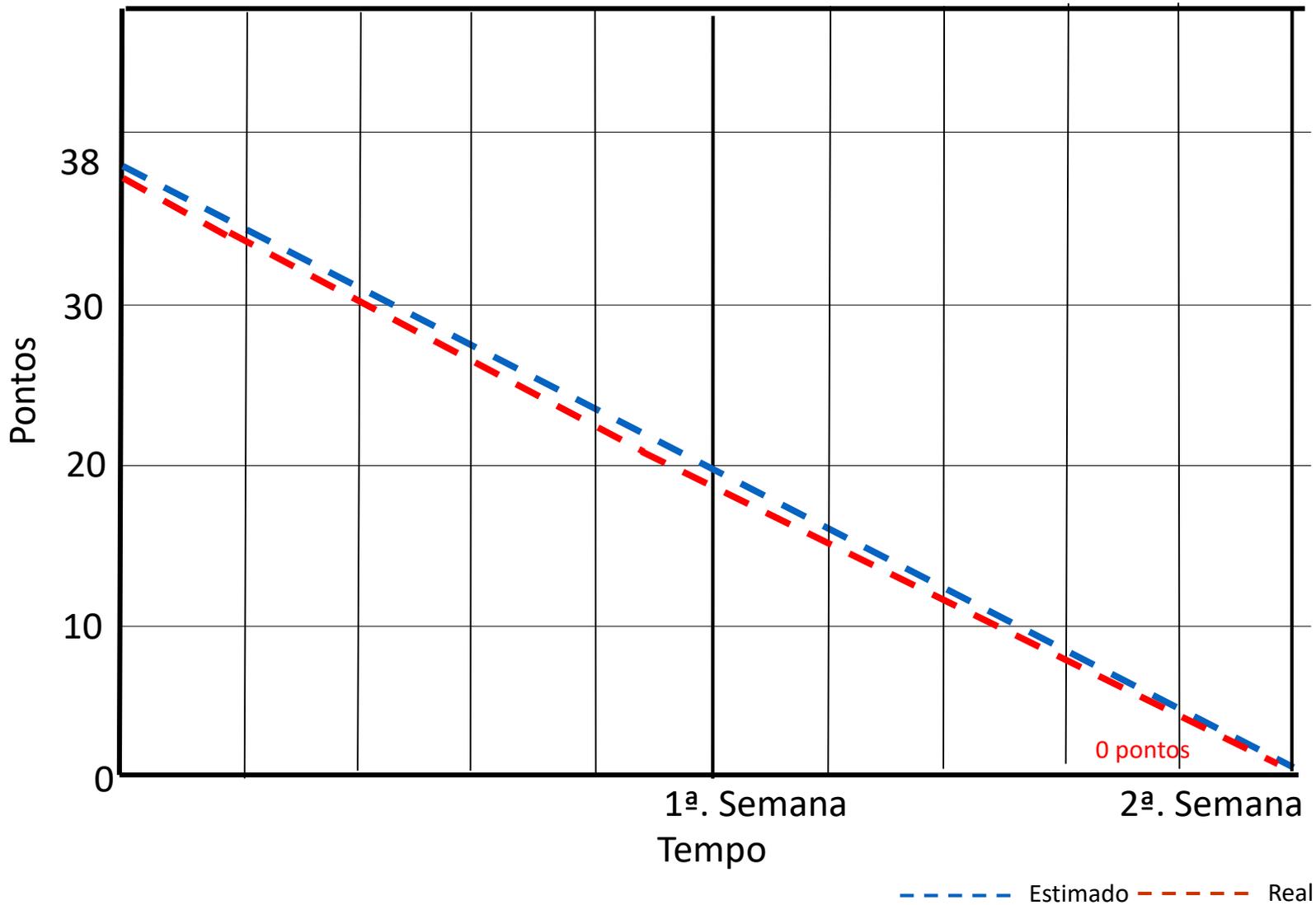
Sprint Backlog	Em Execução	Concluído
	<p data-bbox="581 839 1016 1029"><i>Cadastro de Clientes</i></p>	<p data-bbox="1070 254 1524 451"><i>Cadastro de Categoria de Apartamentos</i></p> <p data-bbox="1064 511 1518 708"><i>Cadastro de Apartamentos</i></p>



Equipe de Desenvolvimento de Software **trabalhando**

Sprint Backlog	Em Execução	Concluído
		Cadastro de Categoria de Apartamentos
		Cadastro de Apartamentos
		Cadastro de Clientes





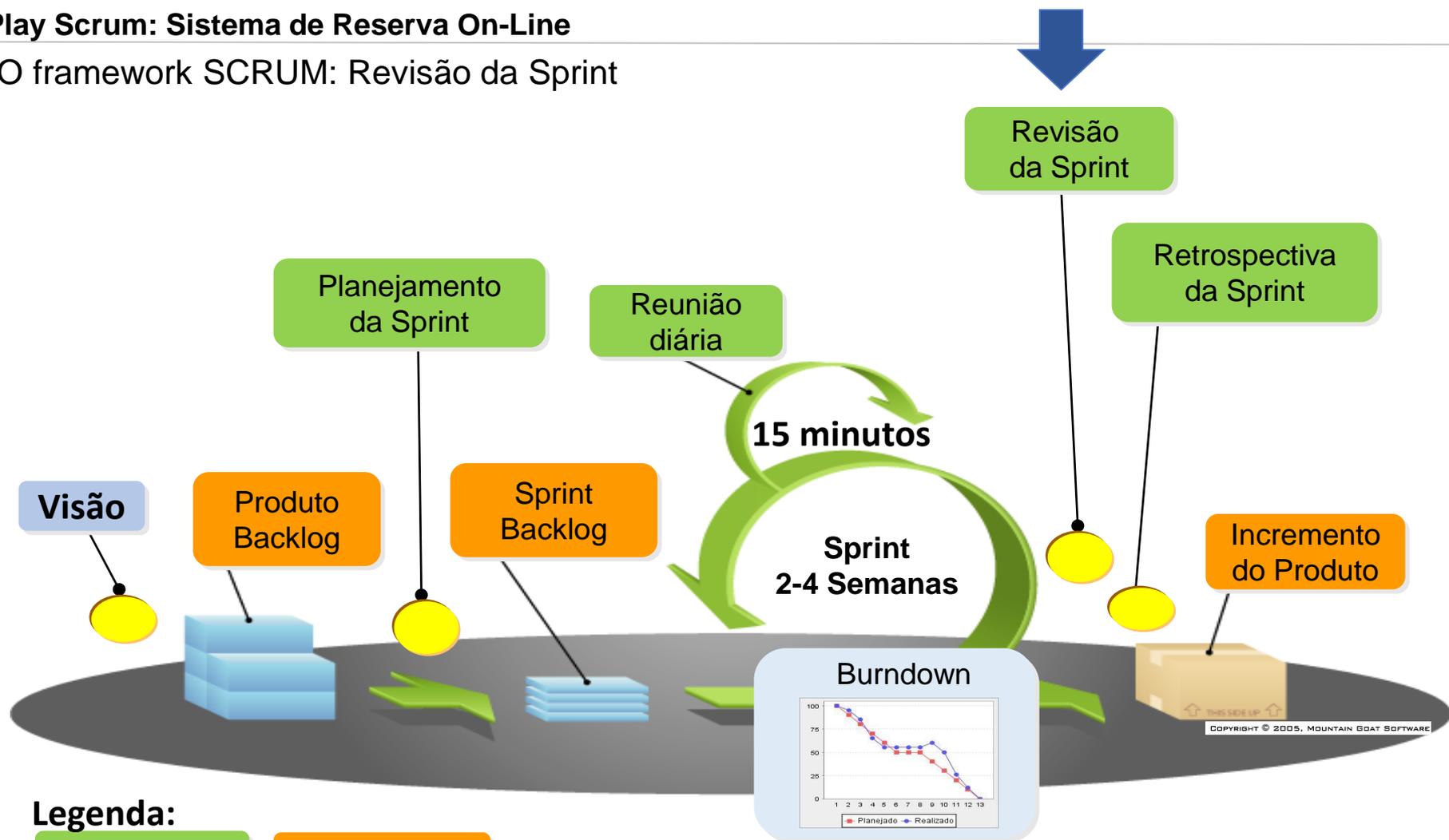
Scrum Board da Sprint #1

Sprint Backlog	Em Execução	Concluído Done
		<div style="background-color: #fff9c4; padding: 10px; margin-bottom: 10px; border: 1px solid #ccc;"> <p><i>Cadastro de Categoria de Apartamentos</i></p> </div> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 10px; margin-bottom: 10px; border: 1px solid #ccc;"> <p><i>Cadastro de Apartamentos</i></p> </div> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 10px; border: 1px solid #ccc;"> <p><i>Cadastro de Clientes</i></p> </div>



SCRUM Master

Quando todos os itens da Sprint Backlog estão desenvolvidos (“Done”) o Scrum Master deve organizar a reunião de Revisão da Sprint.



Legenda:

- Green box: Cerimônias
- Orange box: artefatos

Papéis

- Dono do Produto (PO)
- Scrum Master (SM)
- Equipe de Desenvolvimento

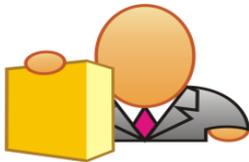
Cerimônias

- Planejamento da Sprint
- Sprint
- Reunião Diária
- Revisão da Sprint
- Retrospectiva da Sprint

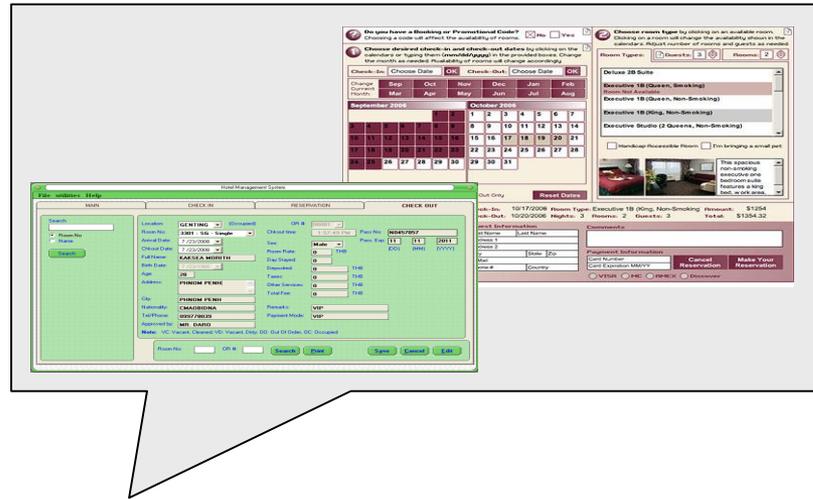
Artefatos

- Backlog do Produto
- Sprint Backlog
- Incremento do Produto

Reunião da Revisão da Sprint



Dono do Produto



Equipe

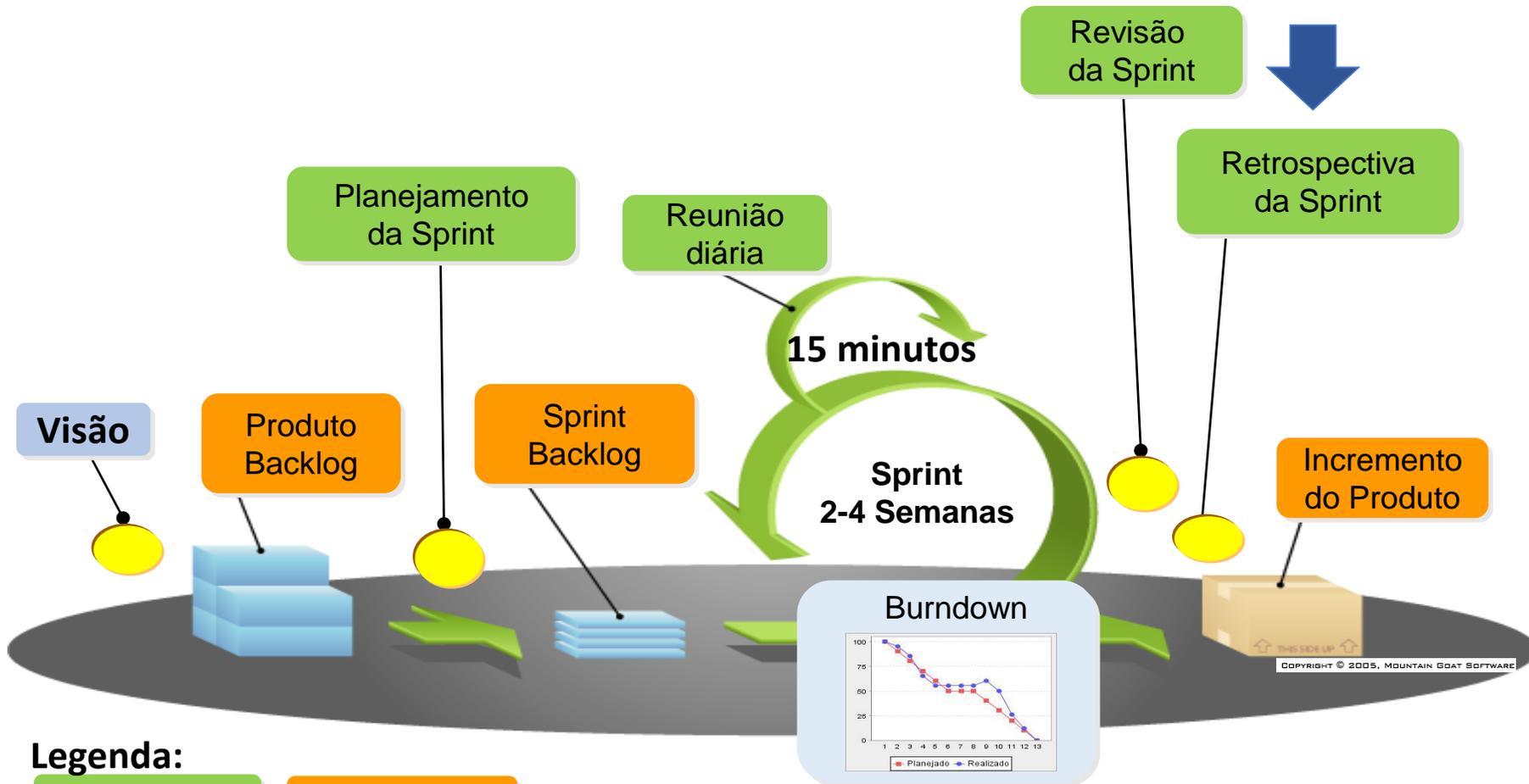


SCRUM Master

4 horas

A **Revisão da Sprint** é uma reunião para inspecionar o incremento do produto que foi desenvolvido e adaptar o Backlog do Produto se necessário. Objetivo é a apresentar o incremento do produto e destina-se a motivar e obter feedback e promover a colaboração.

O framework SCRUM: Retrospectiva da Sprint



Legenda:

Cerimônias

artefatos

Papéis

- Dono do Produto (PO)
- Scrum Master (SM)
- Equipe de Desenvolvimento

Cerimônias

- Planejamento da Sprint
- Sprint
- Reunião Diária
- Revisão da Sprint
- Retrospectiva da Sprint

Artefatos

- Backlog do Produto
- Sprint Backlog
- Incremento do Produto

Reunião Retrospectiva da Sprint

As retrospectivas são a essência do conceito de Inspeção e Adaptação.



impedimentos

Problemas no Servidor de Teste

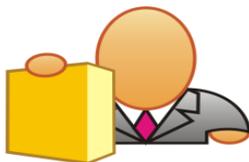
Todas as histórias estão prontas...

= Não comprometido



SCRUM Master

Velocidade da equipe...



Dono do Produto



?????

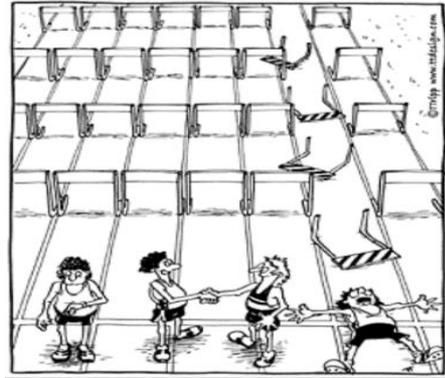
Equipe de Desenvolvimento

3 horas

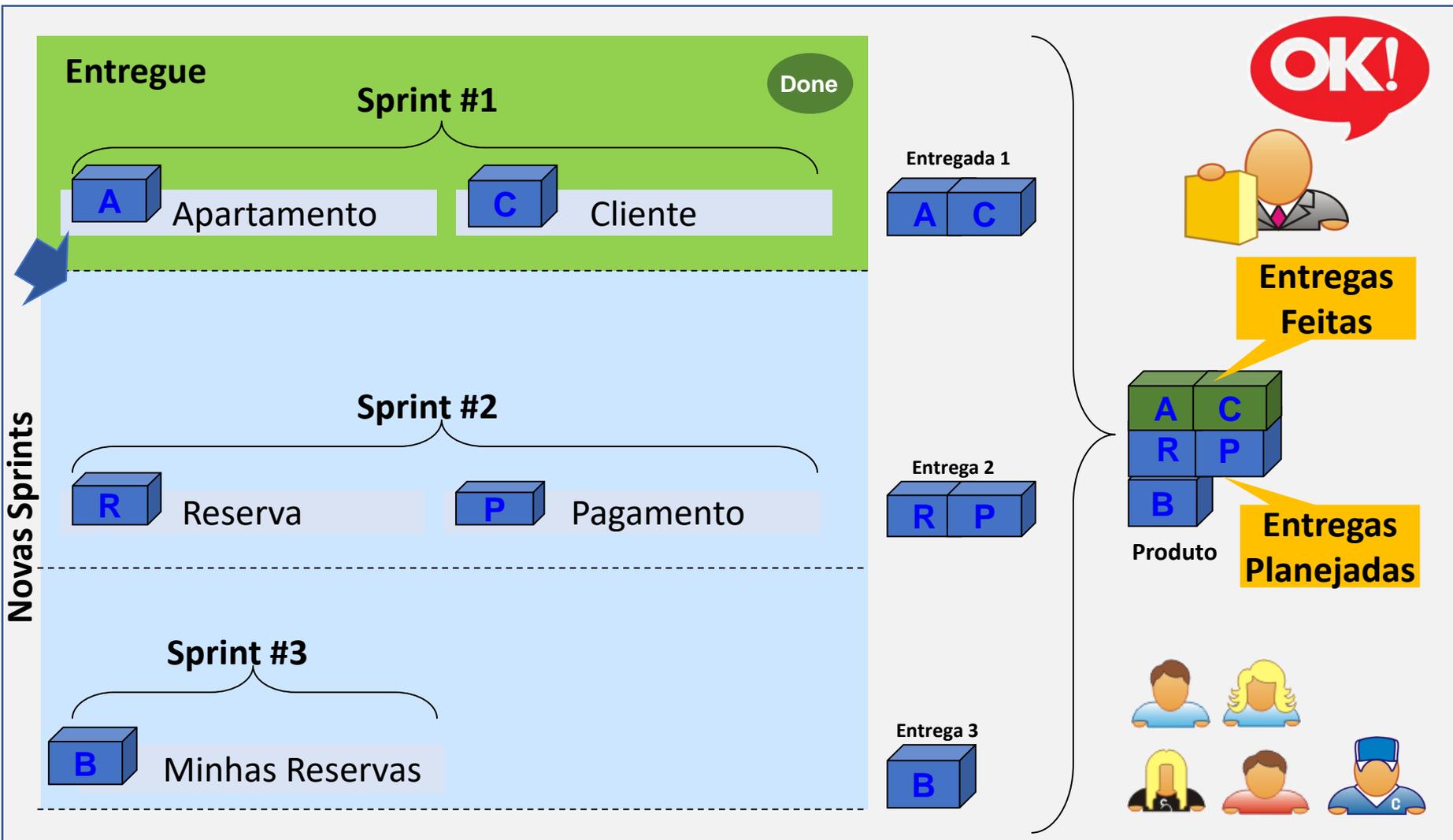
Equipe Scrum discute o que deu errado e que deu certo... O que precisa ser melhorado para a próxima Sprint. **“Retrospectiva da Sprint é sobre melhoria contínua”**

Lições Aprendidas e o que deve melhorado para a próxima Sprint



OK	Pontos de Atenção	O Que Deve Ser Melhorado
<p>Cadastro de Categoria de Apartamentos</p> <p>Cadastro de Apartamentos</p> <p>Cadastro de Clientes</p>	<p>Velocidade da equipe</p>  <p>Será necessário mais atenção na hora de estimar as histórias do usuário</p>	<p>Atitude:</p>  = Não comprometido <p>Para uma equipe SCRUM funcionar será necessário mudança de atitude, caso contrário isto poderá afetar o desempenho da equipe</p> <p>Impedimentos:</p> <p>Problemas no Servidor de Teste</p> <p>Planejamento:</p> <p>A equipe deve prestar atenção na hora do planejamento da Sprint, para identificar se todos os recursos necessário estão disponíveis</p>

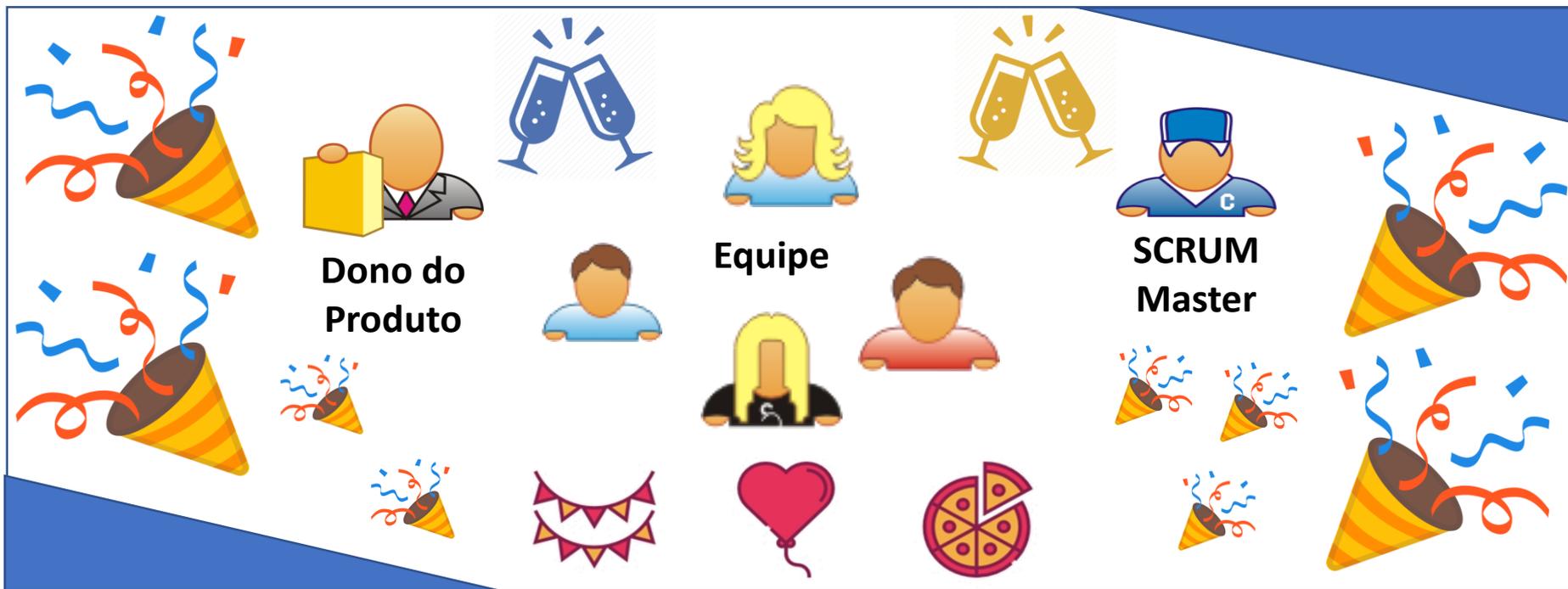
Após a primeira Sprint, a visão que temos do Planejamento de Release é a seguinte:



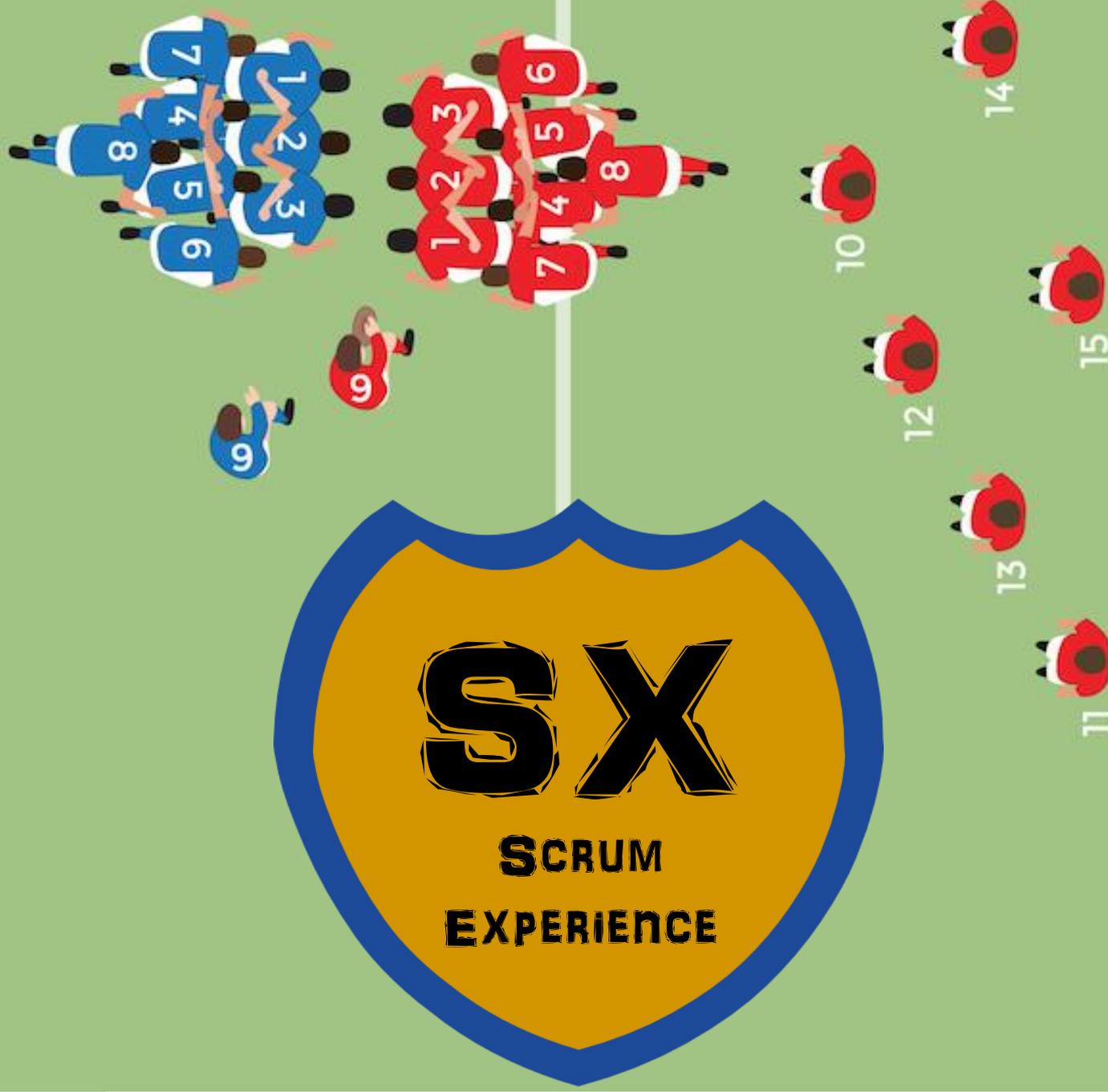
Nova Sprint (Sprint #2):

Acreditamos que todo sucesso deve ser comemorado por menor que seja. Afinal precisamos de *dopamina* para motivar as pessoas.

Após a Sprint#1 a equipe celebrou o sucesso da primeira entrega.



Na continuação, Dono de Produto e Equipe de Desenvolvimento fazem o refinamento do Backlog do Produto e em seguida iniciam a reunião de Planejamento da segunda Sprint. E assim o trabalho continuará até finalizar todos os itens do Backlog do Produto.



PORTFÓLIO DE TREINAMENTOS

Quer aprender mais sobre agilidade e métodos ágeis?
Veja outros treinamentos sobre métodos ágeis:

Certificação Profissional

Preparatório para o exame de certificação
Exin Agile Scrum Master

Preparatório para o exame de certificação
Exin Agile Scrum Product Owner

Workshops Práticos

Workshop Scrum Experience

Workshop Scrum Master em Ação

Workshop Professional Product Owner

Workshop Scrum for Lego®

Workshop Agile Coach em Ação

Workshop Agilidade para Todos

Workshop Play Lean Kanban

<http://www.etecnologia.com.br/treinamento.html>
treinamento@etecnologia.com.br





Transformação Ágil, Transformação Digital, Agilidade nos Negócio, RH Ágil, Negócios Digitais, Inovação e Design, Desenvolvimento Ágil de Software, Lean BPM



Rildo Santos (@rildosan)

rildo.santos@etecnologia.com.br

rildosan.com

www.etecnologia.com.br

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

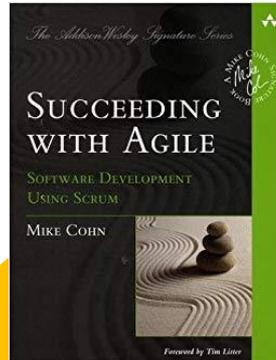
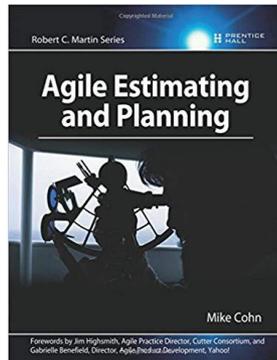
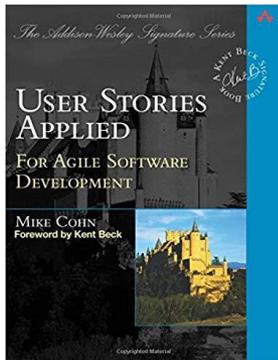
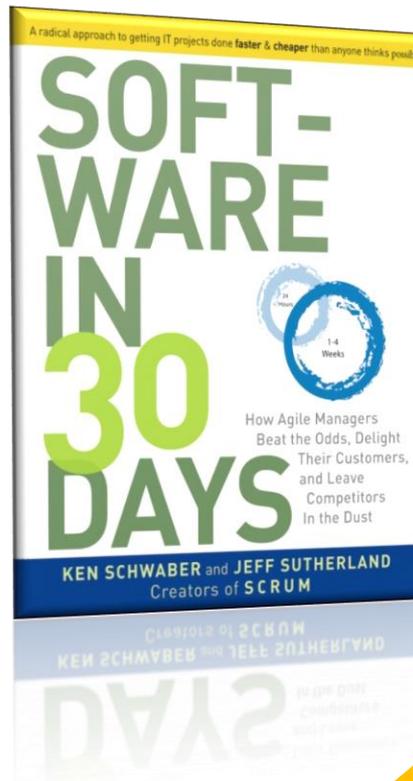
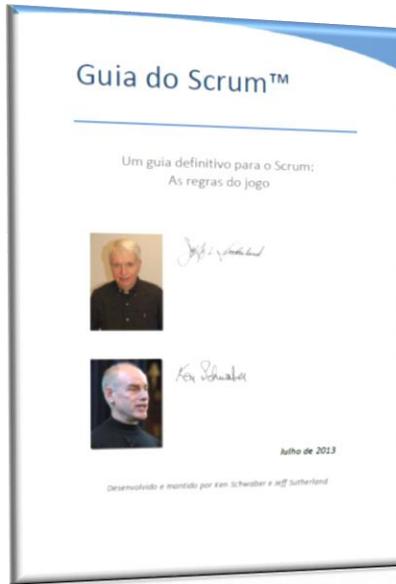
 <https://www.instagram.com/rildosan/>

 <https://www.facebook.com/rildosan>

 <https://br.pinterest.com/rildofsantos/>

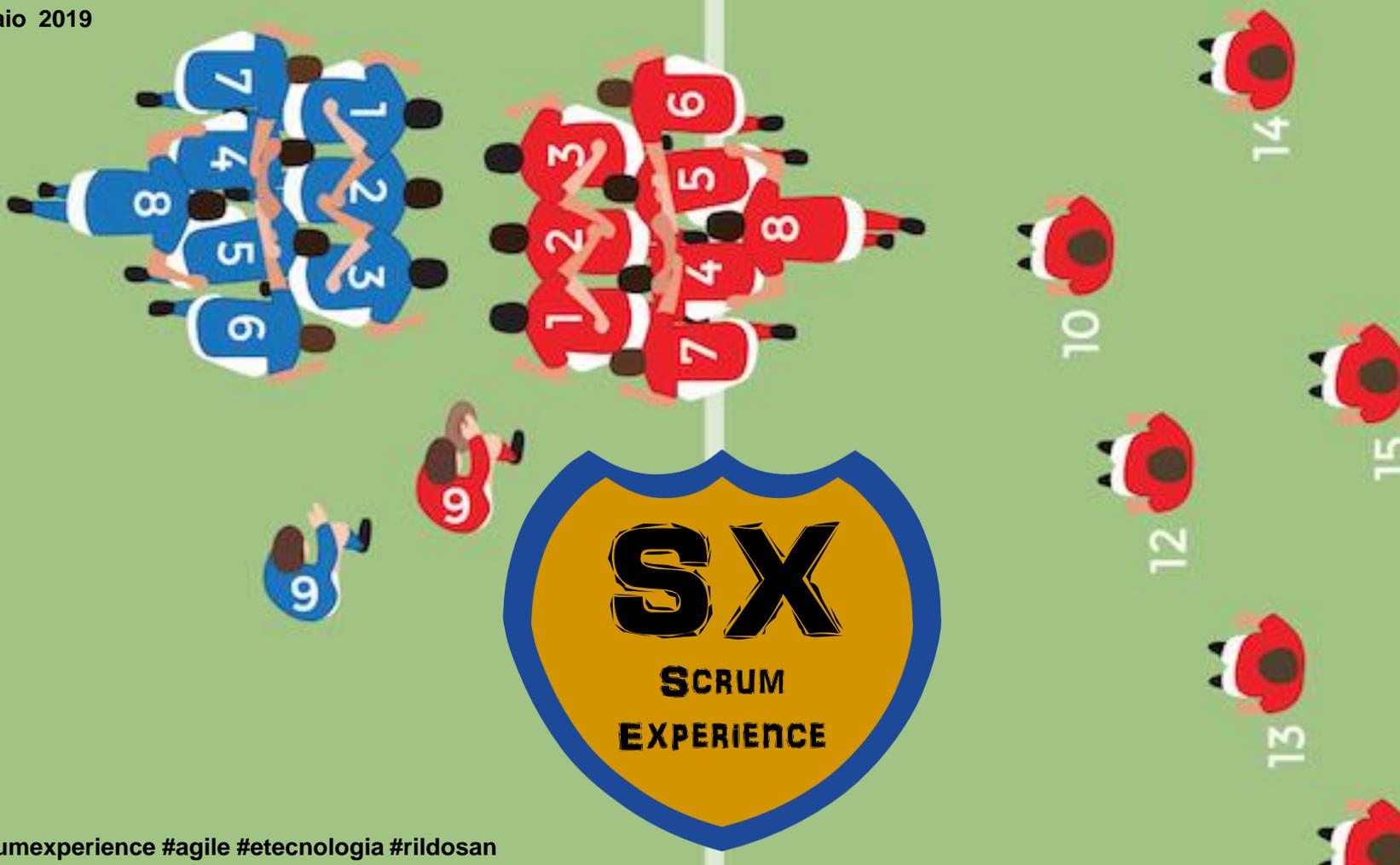
 [@rildosan](https://twitter.com/rildosan)

 [rildo.f.santos](https://soundcloud.com/rildo.f.santos)



TUTORIAL PLAY SCRUM EXPERIENCE®

Versão 1 | Maio 2019



#scrum #scrumexperience #agile #etecnologia #rildosan



Rildo Santos (@rildosan)

www.etecnologia.com.br
rildo.santos@etecnologia.com.br
[rildosan@rildosan.com](https://twitter.com/rildosan)
skype: rildo.f.santos

