monitora
Software development partner

ICMC USP
SÃO CARLOS

monitora
Innovation.Software.Simplicity

Equipe de apoio

Elis Hernandes

elis.hernandes@monitoratec.com.br

/elishernandes

Victor Grechi

victor.grechi@monitoratec.com.br

/victorgrechi

André Bueno

andre.bueno@monitoratec.com.br

/andreobueno

Natalia Moreira

natalia.moreira@monitoratec.com.br

/nataliamoreira

Rodolfo Rondon

rodolfo.rondon@monitoratec.com.br

/RodolfoRondon

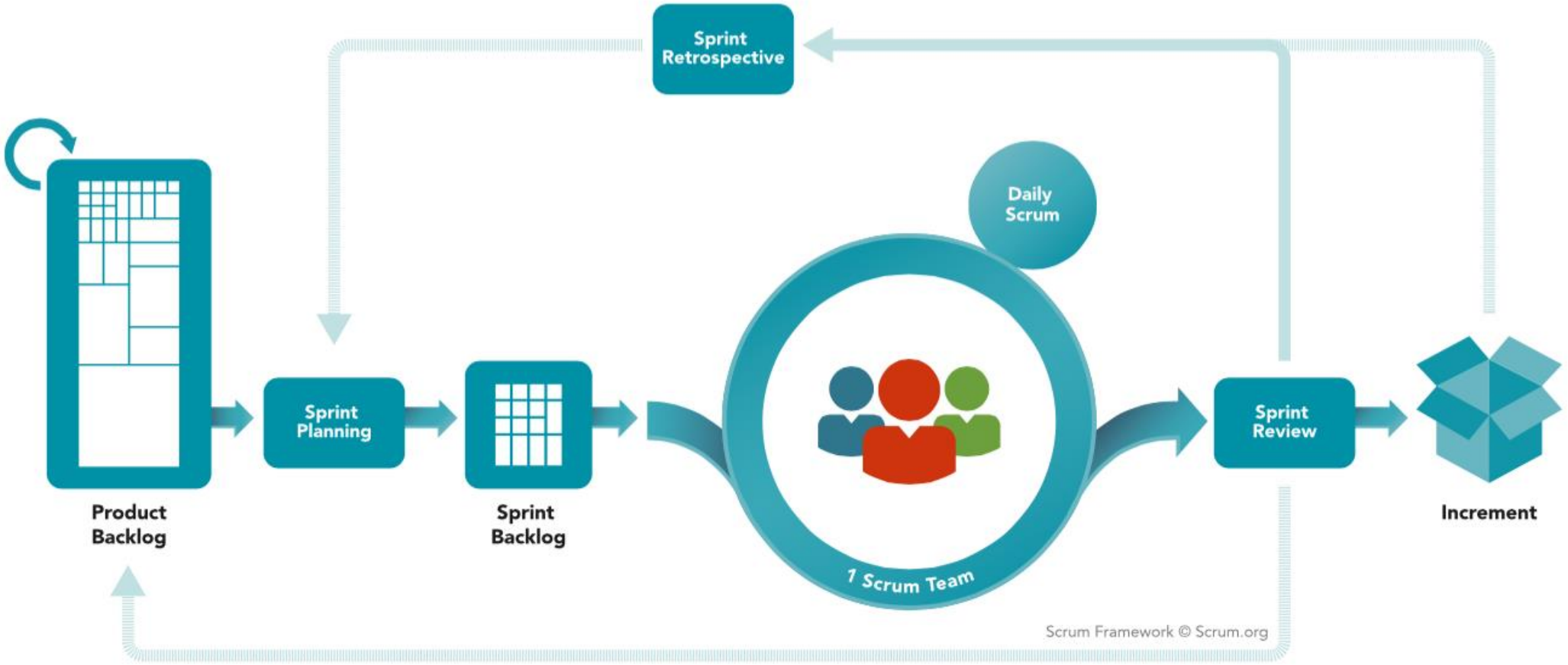
Natanael Morais

natanael.morais@monitoratec.com.br

/natanael-morais

O Framework Scrum

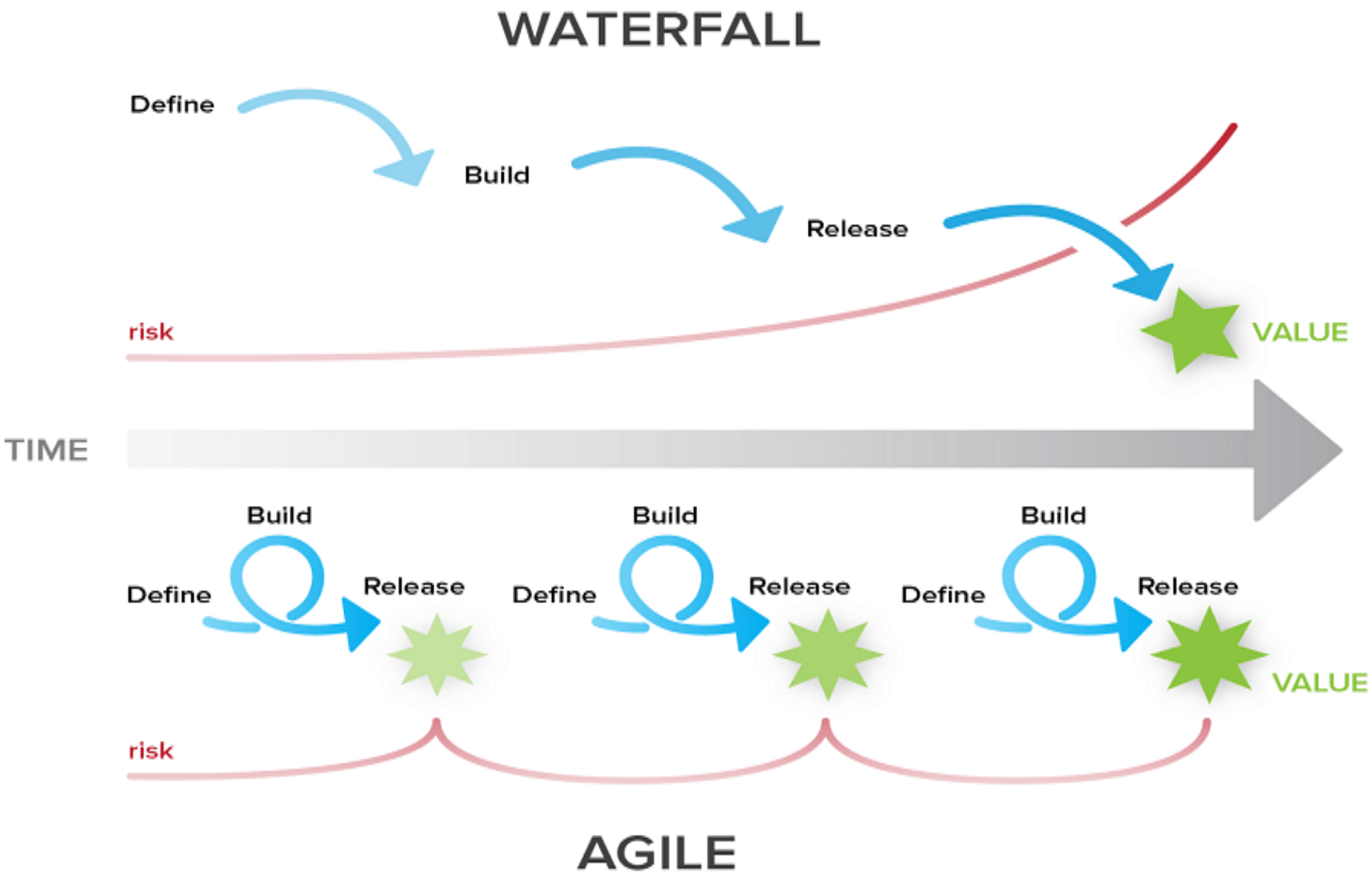
SCRUM FRAMEWORK



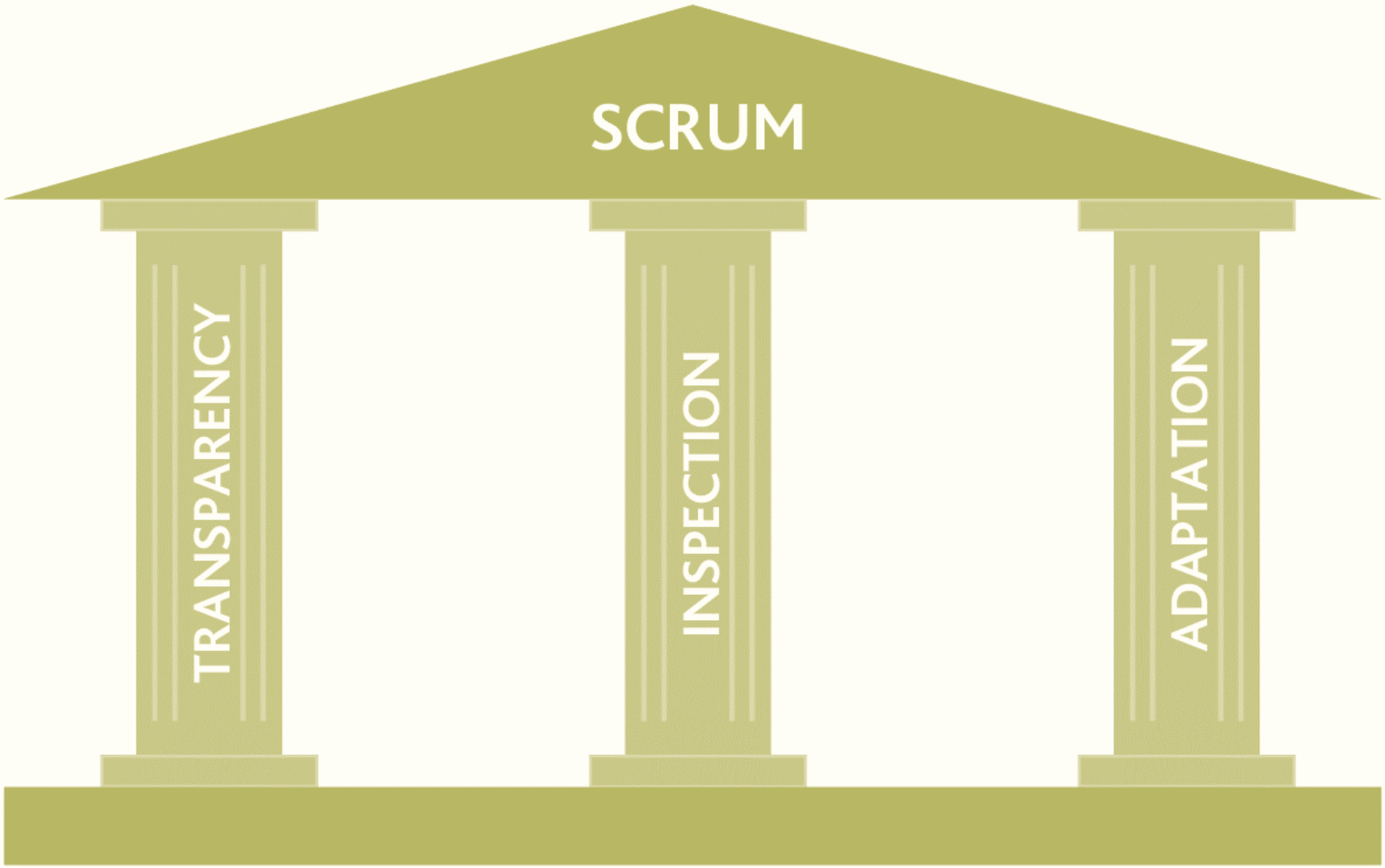
Introdução

- Não é um processo, técnica ou método.
- É um framework utilizado para **gerenciar o desenvolvimento de produtos complexos**;
- Permite a aplicação de diversas técnicas e processos;
- Habilita a melhoria contínua do produto, do time e do ambiente de trabalho.

Por que Scrum?



Pilares do Scrum



Pilares do Scrum

- **Transparência**
  - Progresso e atividades do desenvolvimento visível a todos;
  - Todos devem sabem interpretar as informações expostas.

- **Inspeção**
  - Constante inspeção dos artefatos e do progresso em relação ao objetivo da Sprint.

- **Adaptação**
  - Calibrar processos dentro dos limites aceitáveis para garantir a qualidade na entrega do produto.

Valores do Scrum

Comprometimento

Coragem

Foco

Transparência

Respeito

Papéis do Scrum

Scrum Team

Product Owner

Scrum Master

Development Team

Product Owner

- Uma única pessoa;
- Age como cliente para o Scrum Team;
- Responsável por escrever, refinar e priorizar itens do Product Backlog;
- Define requisitos com clareza, potencializando o entrega de valor realizada pelo Development Team;
- Define a Visão do Produto e próximos passos.

Product Owner (PO)

Development Team

- De 3 a 9 pessoas;
- Multifuncional e auto organizados;
- Não existem subdivisões;
- Responsabilidade coletiva;
- Ninguém diz ao time como implementar itens do Product Backlog em funcionalidades potencialmente utilizáveis.

Development Team (Dev Team)

Scrum Master

- Servo-Líder do Scrum Team
- Garante que todos entendam a teoria, as práticas, os papeis e as regras do Scrum
- Blinda o time
- Facilita eventos do Scrum
- Acompanha a performance do time através de métricas e implementa melhorias

Scrum Master (SM)

Scrum Master

- Serviço ao Product Owner:
  - Fornece ferramentas para uma melhor gerência do product backlog;
  - Garante que os itens do Product Backlog, o objetivo e o contexto do produto estejam claros o suficiente.
- Serviço ao Development Team:
  - Treina o time para ser auto-organizável e multifuncional;
  - Remove impedimentos.
- Serviço a Organização:
  - Lidera e treina a Organização na adoção do Scrum;
  - Trabalha com outros SM para melhorar a eficácia na adoção do Scrum;
  - Ajuda colaboradores e stakeholders a entender e incorporar o Scrum.

Scrum Master (SM)

Eventos do Scrum

Sprint

- **Timebox:** 1-4 semanas;
- Não pode ser encurtado ou estendido, mas pode ser cancelada;
- A próxima Sprint começa assim que a atual terminar;
- Não são feitas alterações que afetem o Sprint Goal;
- Padrões de qualidade não são reduzidos;
- Escopo pode ser renegociado com o PO.

Sprint Planning

- **Timebox:** 4 horas para Sprints de 2 semanas;
- Acontece no início da Sprint;
- **Participantes:** Scrum Team e outros especialistas;
- **Tópicos:**
  - O que pode ser feito nessa Sprint?
  - Como o time concluirá esse trabalho?
- **Entrada:** Product Backlog;
- **Saída:** Sprint Backlog.

Daily Scrum

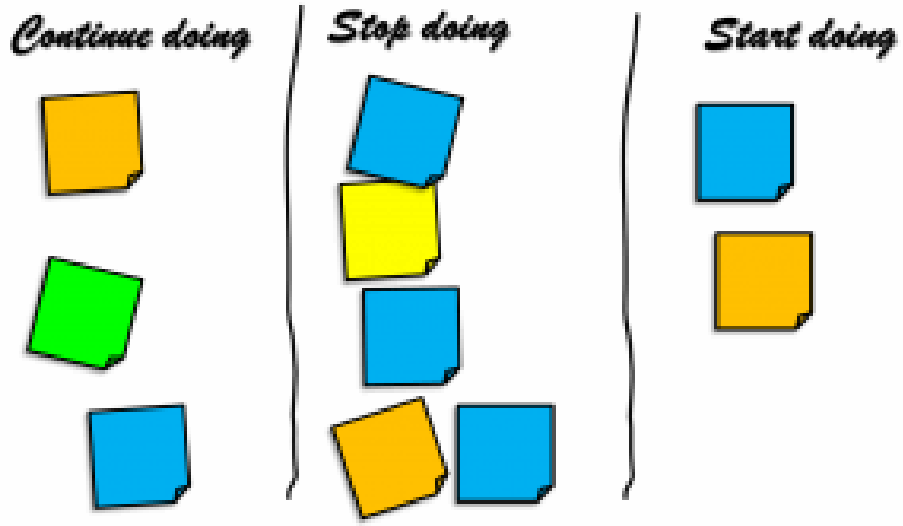
- **Timebox:** 15 minutos
- Realizada em pé, todos os dias e no mesmo local;
- Geralmente é feita em frente ao quadro de tarefas;
- **Participantes:** Dev Team
- **Tópicos:**
  - O que você fez ontem?
  - O que você fará hoje?
- Você vê algum impedimento para você ou para o time?

Sprint Review

- **Timebox:** 2 horas para Sprints de 2 semanas;
- Acontece no fim da Sprint;
- **Participantes:** Scrum Team e Stakeholders;
- **Tópicos:**
  - Apresentação do que foi feito e obtenção do feedback;
  - PO avalia os itens do Product Backlog com o critério "Definition of Done";
  - Dev Team discute sobre o que deu certo na Sprint, o que deu errado e como foi resolvido;
  - Visão do que será feito em seguida.
- **Saída:** Product Backlog revisado e o Increment.

Sprint Retrospective

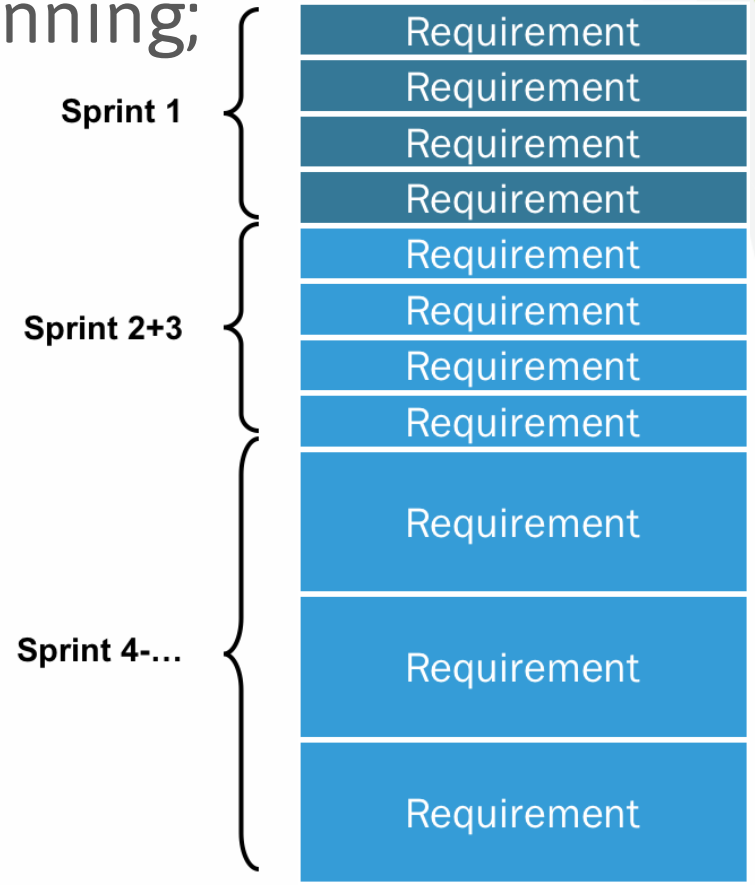
- **Timebox:** 1h30min para Sprints de 2 semanas;
- Acontece no fim da Sprint, após a Sprint Review;
- **Participantes:** Scrum Team;
- **Tópicos:**
  - Avaliação da Sprint no que diz respeito às pessoas, relações, ferramentas e processos.
- **Saída:** Plano de melhorias no processo.



Artefatos do Scrum

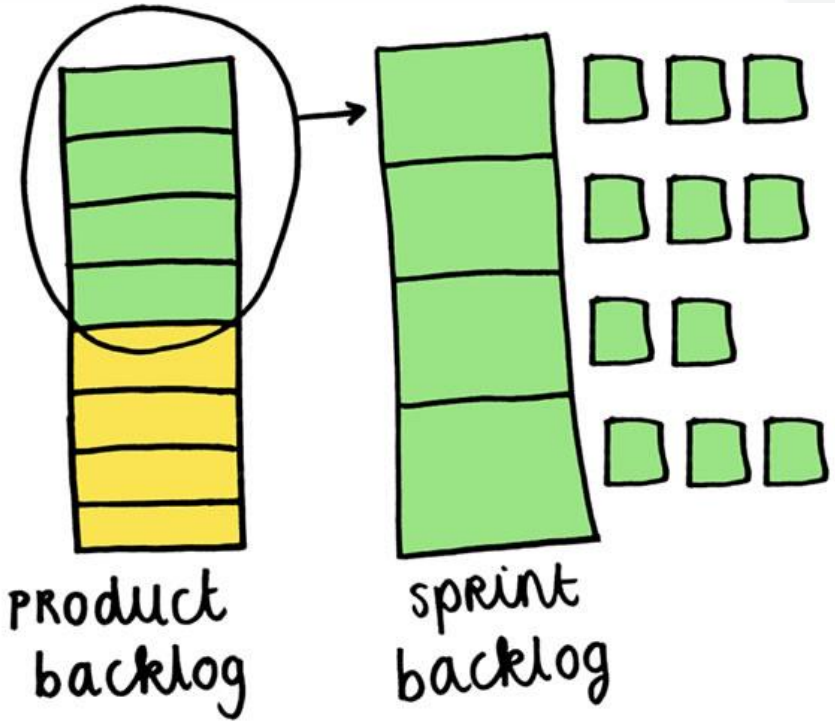
Product Backlog

- Lista ordenada de tudo que é preciso no produto;
- Deve haver refinamento antes da Sprint Planning;
- Pertence ao Product Owner;
- Lista funções, funcionalidades, requisitos, correções e itens de melhoria;
- Existe enquanto o produto existir.



Sprint Backlog

- Conjunto de itens do Product Backlog selecionados durante a Sprint Planning, mais um plano para atingir o Sprint Goal;
- Torna o trabalho do Dev Team visível a todos;
- Pertence ao Dev Team;
- Monitorado durante as Daily Scrums.



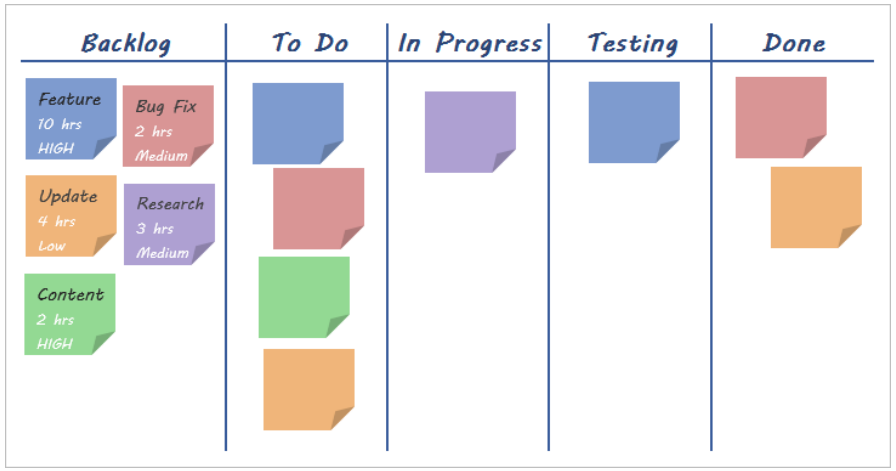
Increment

- Soma de todos os itens do Product Backlog concluídos durante a Sprint, mais a soma de todos os incrementos anteriores;
- Ao final da Sprint, o Increment deve satisfazer a "*Definition of Done*";
- Deve ser um novo pacote potencialmente utilizável;
- A decisão de liberar as novas funcionalidades ao usuário final depende do Product Owner.

Definition of Done

Definition of Done

- Acordo que define quando uma tarefa é **pronta**;
- Todos devem compartilhar o mesmo entendimento dessa definição;
- Se houver mais de um time, a *DoD* deve ser a mesma para todos os times;
- Não devem ser aceitas funcionalidades que não satisfazem essa definição.



A

Projetos

DoaAção

- Já pensou em se voluntariar para ajudar alguém numa tarefa, ser voluntário numa entidade filantrópica/ong/projeto social, etc.?
- Se sim, onde você procuraria por pessoas/entidades que necessitam de voluntários?
- Se você precisar de um voluntário para o seu projeto, ou lhe ajudar com alguma tarefa, como você anunciaria isso? Onde?

DoaAção

- **Solução**
  - Desenvolver um sistema baseado em "Matches" onde:
    - O interessado posta uma vaga para alguém se voluntariar e busca por voluntários com interesse;
    - O voluntário curte vagas e/ou posta sobre seu interesse para interessados;
  - Após o match, as partes têm um chat liberado e, então, podem discutir os detalhes do voluntariado
- **Mercado alvo**
  - Comunidade em geral
- **Competidores**
  - Grupos do Facebook e Whatsapp. Porém, devido ao seu formato sequencial de posts/mensagens que se perdem da timeline com o tempo, sua eficiência para tal uso é comprometida.
- **Metas**
  - Desenvolver um MVP (Minimum Viable Product) onde seja possível as pessoas se cadastrarem, postarem vagas em que estão interessados ou precisam de voluntários e liberar a funcionalidade de chat entre as partes

Tindoar

- Quem nunca abriu o guarda-roupa e viu roupas que já não servem mais?
- Quem nunca mudou de rep e acumulou uma pilha de coisas que não são mais uteis pra você, mas que ainda podem fazer a diferença para alguém?
- O que fazer com aquele monte de camiseta de festas que você não está mais a fim de usar?
- Com certeza existe alguém interessado naquilo que não nos interessamos mais. Mas como encontrar tais pessoas?

Tindoar

- **Solução**
  - Desenvolver um sistema baseado em "Matches" onde o doador posta o que quer doar e pessoas interessadas podem curtir o(s) objeto(s) desejado(s). Após o match, as partes têm um chat liberado e, então, podem discutir os detalhes da doação até ela ocorrer (ou não)
- **Mercado alvo**
  - Comunidade em geral
- **Competidores**
  - Grupos do Facebook e Whatsapp. Porém, devido ao seu formato sequencial de posts/mensagens que se perdem da timeline com o tempo, sua eficiência para tal uso é comprometida.
- **Metas**
  - Desenvolver um MVP (Minimum Viable Product) onde seja possível as pessoas se cadastrarem, postar produtos para doação, curtir produtos e se o match acontecer, liberar uma funcionalidade de chat entre as partes

Corre Comigo

- Gosta de correr, mas tem dificuldade para encontrar corridas próximas de você?
- Ou então é um corredor assíduo e busca as melhores corridas para tentar o tão sonhado pódio?
- E se todas essas informações estivessem centralizadas e você ainda recebesse novidades do que tem interesse?

Corre Comigo

- **Solução**
  - Desenvolver uma aplicação onde serão cadastras as corridas da região;
  - As organizações do evento enviarão os detalhes aos moderados da aplicação e eles farão a inserção na aplicação;
  - Será possível entrar com o Facebook e pesquisa os eventos com diversas opções de filtro
- **Mercado alvo**
  - Corredores amadores e profissionais.
- **Competidores**
  - ChipTiming, Cronoserv, Minhas Inscrições
- **Metas**
  - Desenvolver um MVP (Minimum Viable Product) onde seja possível aos corredores encontrarem eventos na sua região e receberem notificação sobre eventos que tenham interesse.

Food Miles

- Você se preocupa com sua saúde e prefere utilizar alimentos livres de adubos químicos e agrotóxicos?

- E se além de consumir alimentos mais saudáveis você ainda ajudar a incentivar a produção local destes alimentos?

- Com certeza existem alimentos de alta qualidade sendo produzidos perto de você. Que tal saber quando eles estão em promoção e onde compra-los?

Food Miles

- **Solução**
  - Desenvolver uma aplicação onde empresas locais que vendam alimentos orgânicos ou não possam ser encontradas e suas promoções divulgadas;
- **Mercado alvo**
  - consumidores conscientes de questões ambientais e interessados em produtos produzidos localmente
- **Metas**
  - Desenvolver um MVP (Minimum Viable Product) onde seja possível aos consumidores encontrarem produtos agrícolas em promoção que sejam produzidos localmente.

Uni Jobs

- A menos que você tenha nascido Bettina, a vida de universitário não é fácil pra ninguém.

- Você tem algum talento escondido? Uma facilidade a mais em álgebra? Ou quem sabe, a habilidade de ensinar outras línguas? Por que não monetizar isso?

- A plataforma Uni Jobs chega justamente com a ideia de unificar todos os talentos e serviços que universitários podem oferecer, por um preço que universitários possam pagar, sem correr o risco de floppar numa postagem de Facebook!

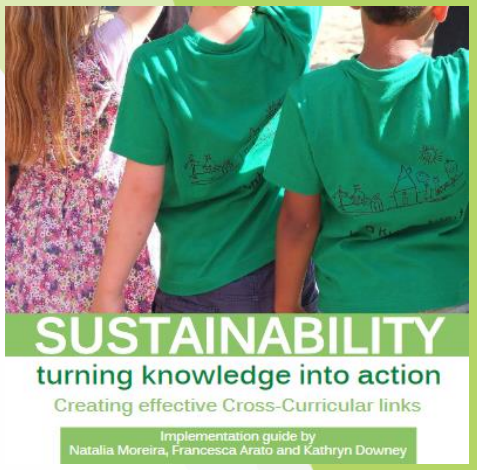
Uni Jobs

- **Solução**
  - O Uni Jobs é uma plataforma que permite que o usuário tanto divulgue quanto adquira os mais diferentes tipos de serviços fornecidos no meio universitário: aulas de apoio, aulas de instrumentos, aulas de língua, pet care, home care, fretes, reparos residenciais, design gráfico, ou seja, os famosos "freelas".

- **Mercado alvo**
  - Enfoque no público universitário e no mercado informal que carece de uma plataforma centralizada onde esses serviços possam ser oferecidos.

- **Metas**
  - Desenvoler um MVP no qual os usuários possam oferecer ou demandar diferentes tipos de serviço fornecendo as informações de contato para os respectivos interessados.

Sustentabilidade nas escolas



- **Noticias como 'Sustainability is a hoax!' Te dão arrepio?**

  A educação social, ambiental e de cidadania global são tópicos que te interessam ou que você sente responsabilidade sobre?

- **Aulas dinâmicas e interdisciplinares eram as tuas favoritas na escola?**

  A ideia de fazer coisas para aprender princípios soa como algo que você vê como meio de ajudar?

Sustentabilidade nas escolas

- **Objetivo:** desenvolver uma pagina web/app para divulgar e facilitar o acesso a atividades educacionais relacionadas à sustentabilidade
- **Unique selling point:** Não existe muito material do tipo no mercado
- **Material inicial:** Apostila e atividades (https://nataliagmoreira.wixsite.com/sustainablefun)
- **Mercado alvo:** escolas secundárias e colegiais
- **Competidores:** https://educacaobilingue.com/escolas/escolas-bilingues/

Regras do jogo

Regras do jogo

- Usar repositório Git online, com código aberto (por exemplo, GitLab);
- Usar um servidor cloud para hospedagem (Amazon, Google e etc.) - tudo bem que se a conta gratuita for temporária, desde que seja válida até o fim da disciplina;
- Usar a linguagem de programação/tecnologia que o time decidir;
- Valide o requisito com o seu “cliente”;
- Seja criativo;
- Comunique-se;
- Dedique-se;
- Aprenda & ensine;
- Divirta-se.

Ferramentas

Ferramentas

- **Trello**
  - Quadro de Tarefas online e compartilhável;
  - Disponível nas versões web e mobile;
  - Gratuito.

- **Mantis Bug Tracker**
  - Registro de Bugs e Tarefas;
  - Pago, mas com período Trial.

Ferramentas

- **Runrun.it**
  - Gerenciador de Tarefas;
  - Pago, mas com período Trial.

- **Slack**
  - Criação de Canais de comunicação para o Time;
  - Disponível nas versões web, mobile e desktop;
  - Gratuito.

Passeio São Carlos - Av. Dr. Francisco Pereira Lopes, 1701, Lojas 17 e 18
Parque Santa Mônica, São Carlos/SP - CEP: 13.564-002

(16) 3419-7100 / (16) 3419-7200
www.monitoratec.com.br