### ESTUDO DE CASO 3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| GRUPO | | |
| Alunos | **NOME** | **NÚMERO USP** |
| **1.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **2.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **3.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **4.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **5.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | **1.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **2.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **3.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **4\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **5.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |

**Em sala para entregar**

Dinâmica 1: Fábrica de Aviões 2.0 (Adaptada de [www.agileway.com.br](http://www.agileway.com.br))

A Força Aérea deseja um novo avião. O representante da entidade entrou em contato com empresas (Grupos) para analisar as propostas. A Força Aérea vai abrir concorrência. Vocês deverão produzir um protótipo do avião seguindo as regras. A visão é a seguinte:

|  |  |
| --- | --- |
|  | - Deve possuir 12 janelas  - Deve possuir uma cabine  - Deve possuir o símbolo das empresas  - Nas duas asas  - Na traseira |

**Regras:**

* Equipes com 7 pessoas
* Produção de aviões de papel
* Vocês terão *3 sprints* de *3 minutos* para produzir*.* Terão mais 3 minutos para avaliar e adaptar o processo, ao final dos *sprints* visando maior produtividade*.* Deverão dar uma estimativa de produção a cada início de *sprint.*

- Respeito incondicional ao tempo!

* Processo e a engenharia aplicada é de decisão do time

- Não pode haver estocagem de matéria-prima. O *Scrum Master* pode pegar 10 folhas quando a última folha em estoque entrar na produção.

* O produto precisa cumprir o escopo

- Caso acabe o tempo e o produto estiver inacabado, ele pode voltar para a produção no próximo *sprint*

**Papeis dos membros da equipe:**

* Dono do produto (*Product Owner):* Irá passar o escopo e aceitar o produto
* Mestre Scrum (*Scrum Master*): Não poderá produzir. Deverá cuidar do time, avaliar o processo, remover impedimentos e buscar matéria-prima.
* Equipe: Produzirá o produto e avaliará o processo.

Os papeis serão atribuídos por sorteio. Os membros receberão um cartões, leitura individual e devolução.

Vence a empresa (Grupo) que mais produziu corretamente!

Questões para discussão:

1. Como foi o processo de estimação da produção?
2. Quais questões de qualidade do produto surgiram? Houve inspeção e adaptação ao longo da dinâmica?
3. Quais foram os gargalos e como corrigiram ao longo dos sprints?
4. Como foi a relação entre os membros da equipe, o mestre Scrum e o dono do produto?
5. O processo iterativo em *sprints* foi produtivo ou seria melhor ter feito os aviões tudo de uma vez só?

**No laboratório**

1. Defina o projeto no qual o grupo desenvolverá o trabalho 1, pode ser um projeto no qual algum membro do grupo esteja envolvido no estágio, por exemplo. Evite projetos muito simples, como organização de eventos.
2. Descreva o projeto.
3. Por que escolheu esse projeto? Qual é o envolvimento do grupo com ele?
4. Descreva os envolvidos no projeto e crie o projeto do grupo no trello. Escolha uma das monitoras para ser a *Scrum Master*  e coloque no ambiente trello do projeto*.*

|  |  |
| --- | --- |
| Equipe do Projeto  Alunos |  |
| Cliente(s) |  |
| Fornecedores/ Parceiros |  |
| Pessoas/ Comunidades afetadas pelo projeto |  |