

GESTÃO ÁGIL:

SCRUM

+

KANBAN



TRELLO

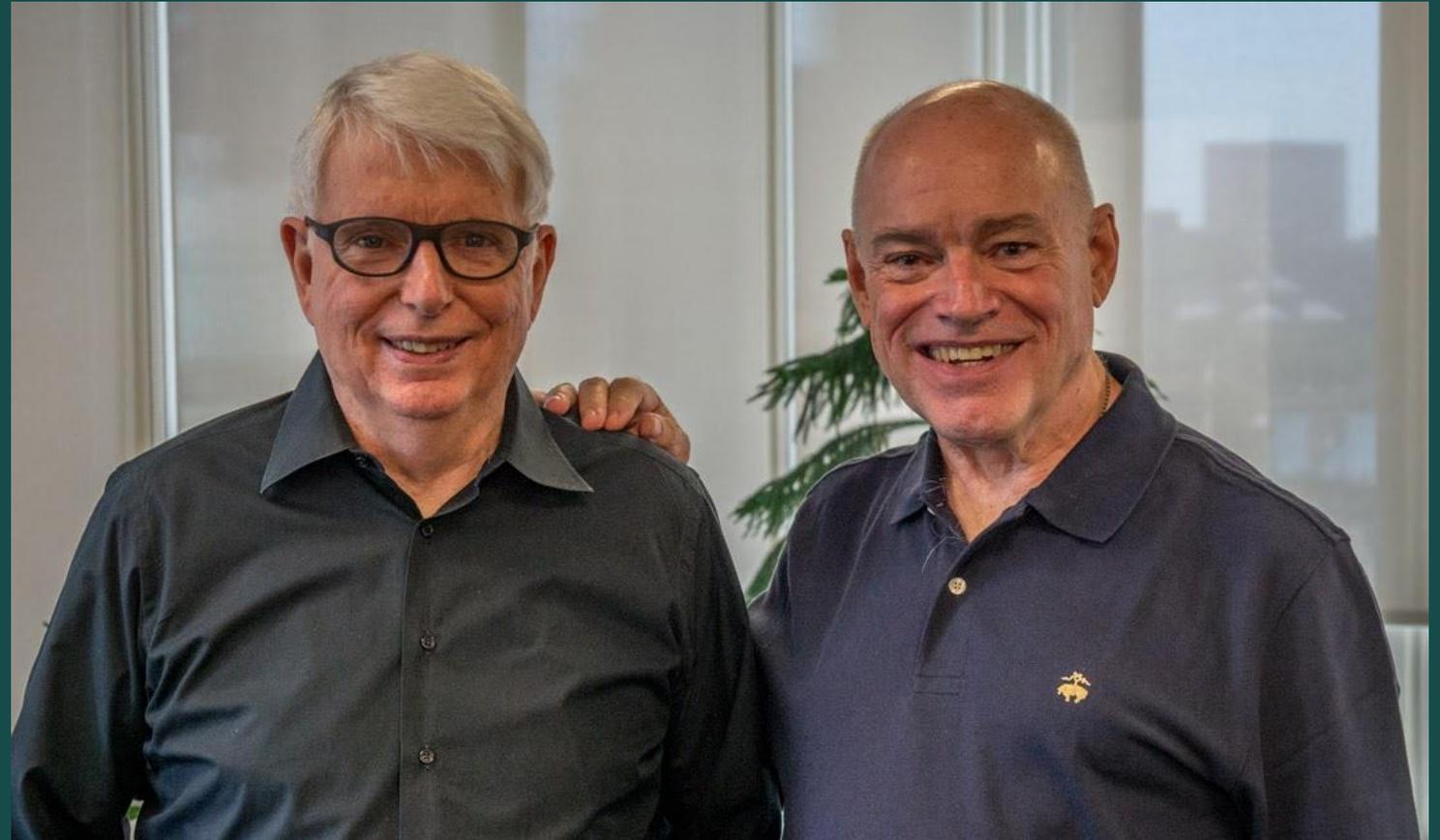
Profa. Dra. Marta Mitsui Kushida

Os 4 frameworks mais conhecidos dos métodos ágeis



- 1- Extreme Programming (XP)
- 2- Método ágil Scrum
- 3- Lean Development
- 4- Método ágil Kanban

Os pais do Scrum



Respectivamente Jeff Sutherland e Ken Schwaber
(Crédito: Scrum.org)



SPRINT

**SCRUM
MASTER**

**PRODUCT
OWNER**

**DAILY
SCRUM**

SCRUM METHODS

**RETRO-
SPECTIVE**

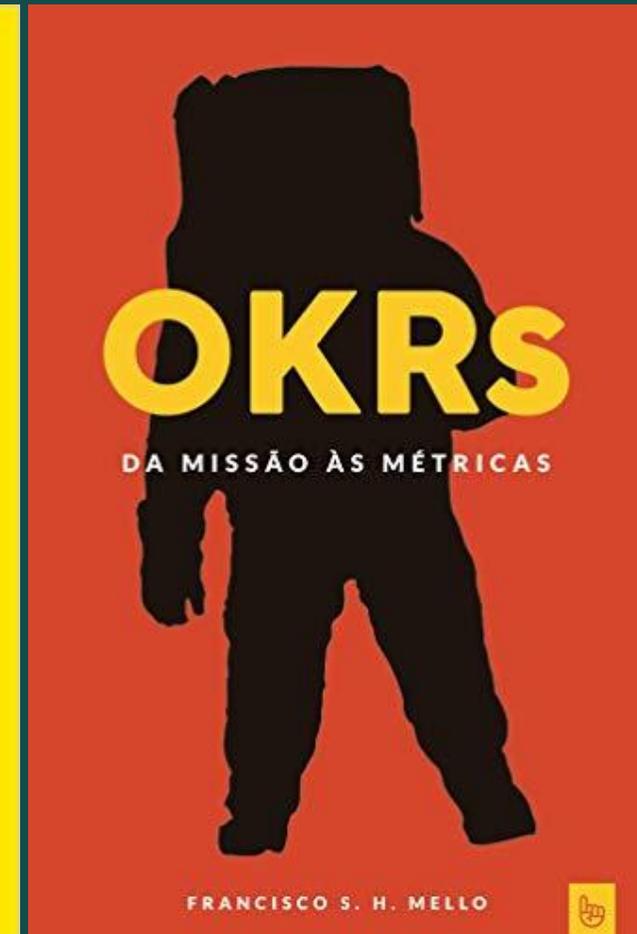
REVIEW

**DEFINITION
OF DONE**

**SPRINT
BACKLOG**



CULTURA LEAN



INOVAÇÃO

EXECUÇÃO

ESTRATÉGIA

O que estas fotos tem em comum?



<https://veja.abril.com.br/tecnologia/coreia-do-sul-tem-primeiro-celular-no-mundo-com-acesso-a-rede-5g/>



- <https://go.hurb.com/maior-ponte-maritima-do-mundo-e-inaugurada-na-china/>

DEFINA:

- **O QUE É UM PROJETO?**

Já ouviu falar disto?

“O cliente não
sabe o que quer!”

Steve Jobs

OS PROJETOS FALHAM PORQUÊ?



Como o cliente explicou



Como o GP entendeu



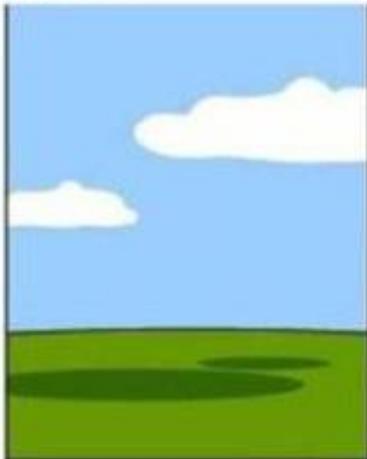
Como o analis-ta projetou



Como o progra-mador codificou



Como o consultor descreveu



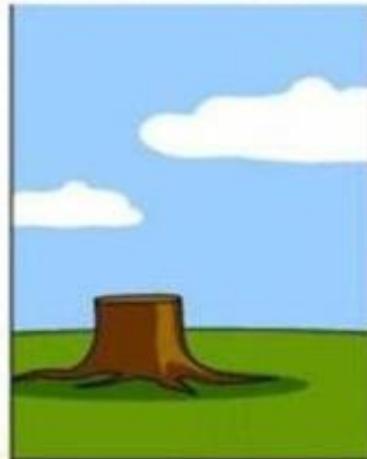
Como foi documentado



O que foi instalado



Como foi cobrado



Como foi suportado



O que o cliente realmente queria

DICIONÁRIO AURÉLIO

- **Projeto. [Do lat. Projectu, lançado para adiante]. S. m. 1. Ideia que se forma de executar ou realizar algo, no futuro; plano; intento; desígnio. 2. Empreendimento a ser realizado dentro de determinado esquema; projeto administrativo; projeto educacional...**

DICIONÁRIO GOOGLE/OXFORD

Dicionário

Pesquise uma palavra



projeto

substantivo masculino

1. desejo, intenção de fazer ou realizar (algo) no futuro; plano.
"fazia projetos para sua aposentadoria"
2. descrição escrita e detalhada de um empreendimento a ser realizado; plano, delineamento, esquema.
"p. de pesquisa"

Semelhantes

propósito

alvo

desígnio

destino

determinação

disposição

fim



Definições de Oxford Languages

Feedback



Traduções e mais definições

**Tem data para começar
e data para terminar!**



- ... e entrega
valor!

Qual valor?

MVP = Mínimo Produto Viável

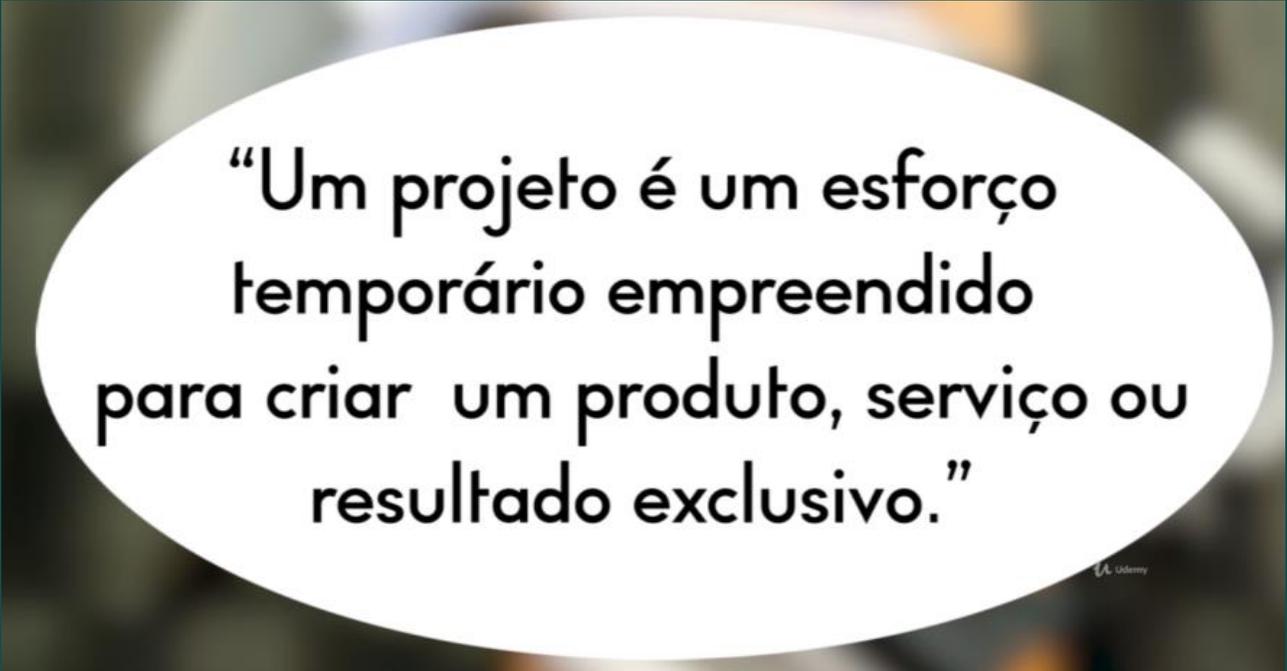
MVP

(Minimum Viable Product)





Vamos definir
melhor!



“Um projeto é um esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado exclusivo.”

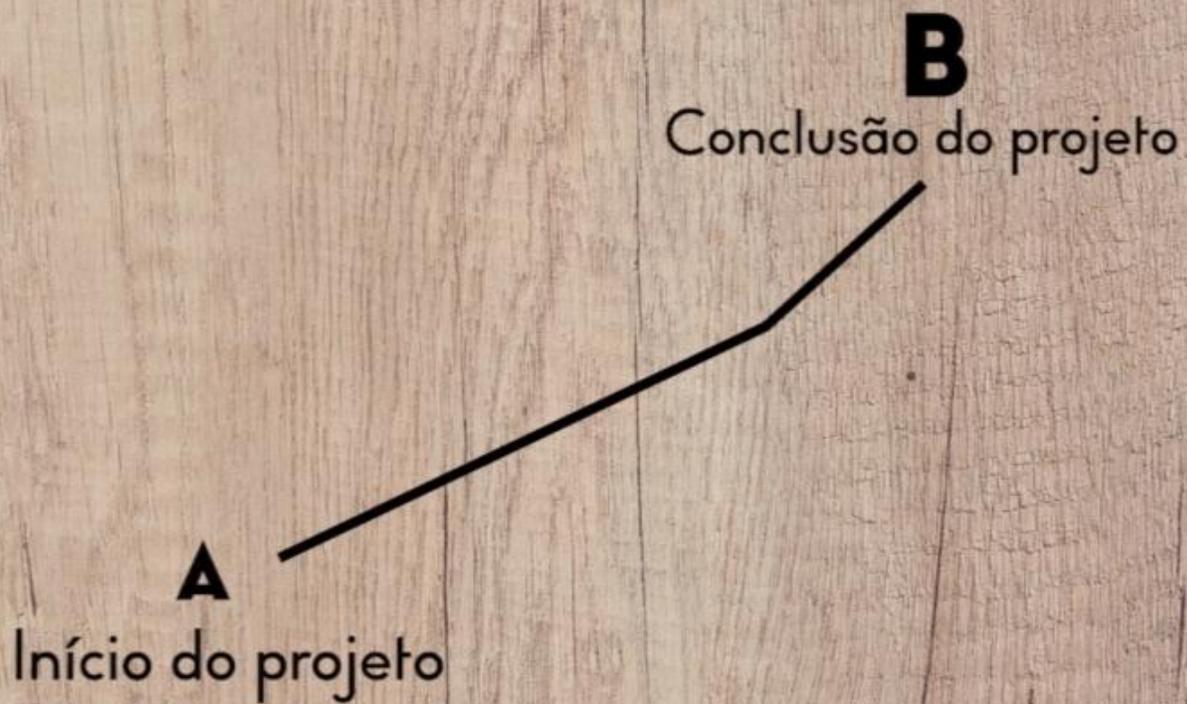
“É um esforço temporário que produz algo que é único.”



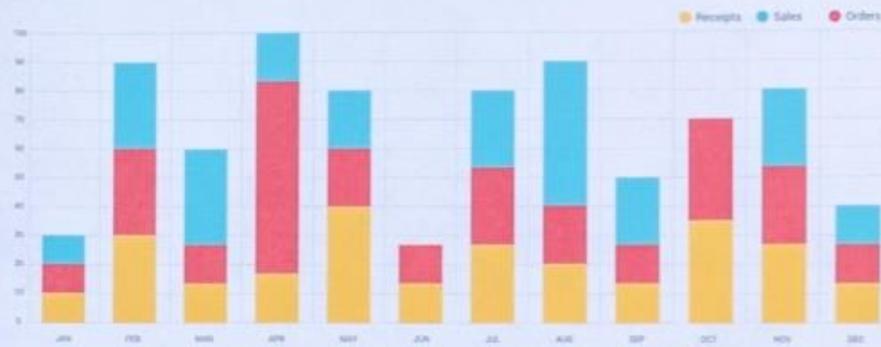
Você foi, e é um gerente de projetos



O que é gestão de projetos?



Our company



Business items



GESTÃO DE PROJETOS:

TRADICIONAL x ÁGIL

GESTÃO DE PROJETOS TRADICIONAL

DÉCADA DE 60!

FOCO NO PLANEJAMENTO DE TUDO O QUE SERÁ REALIZADO DO COMEÇO AO FIM!



Deve prever tudo, mas tudo mesmo



Resistência às mudanças



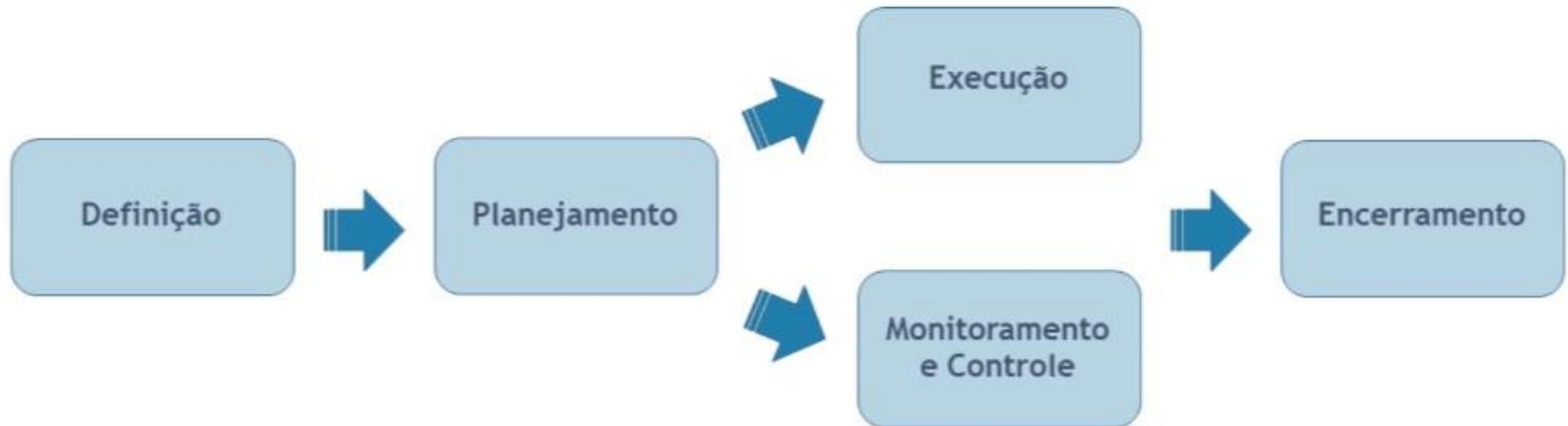
Muitas
documentações



O produto, resultado
ou serviço só é
disponibilizado no
encerramento

O cliente "não pode
opinar" durante a
execução

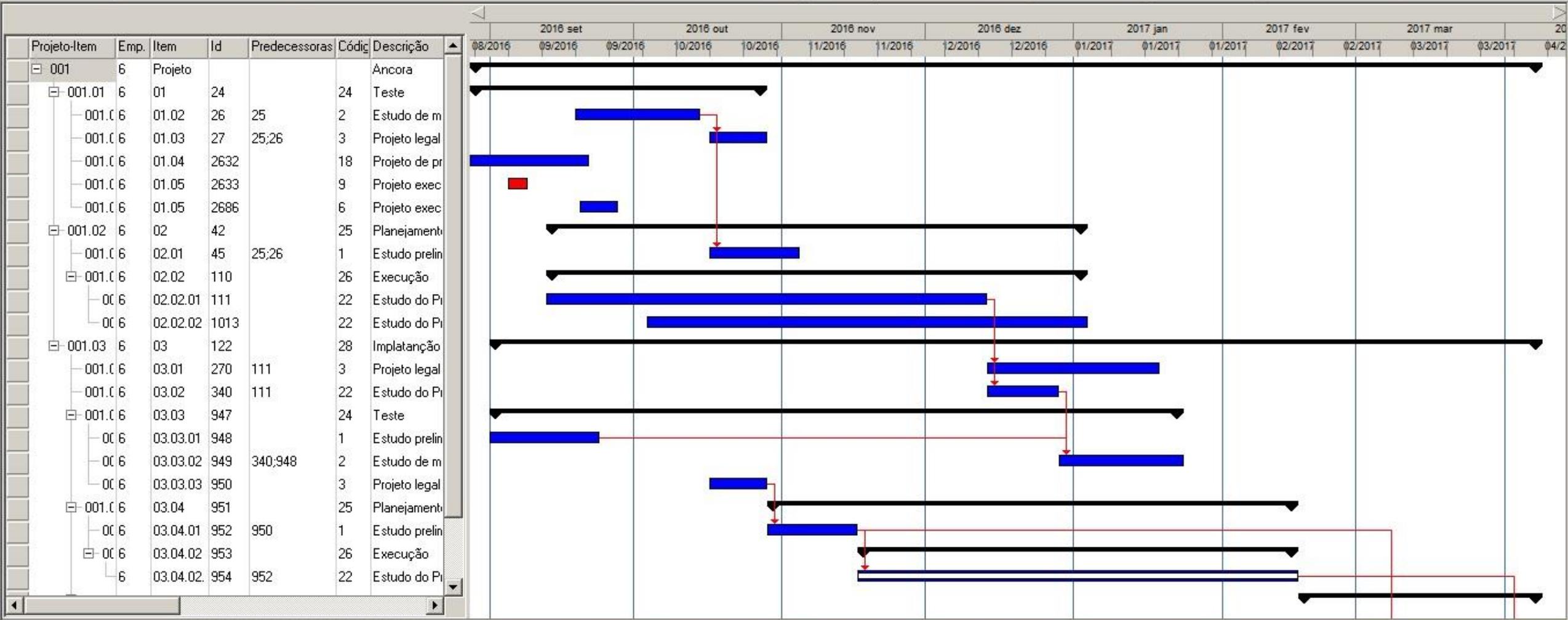
ANDAMENTO DE UM PROJETO TRADICIONAL





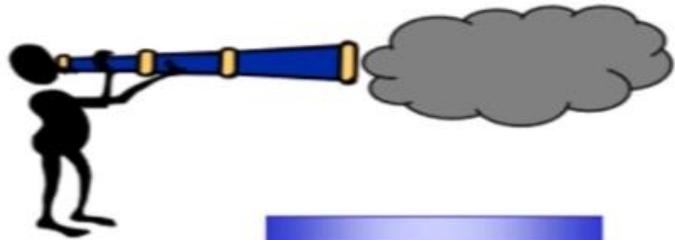
Imprimir Gantt

Emp/Projeto:
 Responsáveis:
 Item:
 Etapa:
 Status da Etapa:
 Visualizar apenas os Itens
 Visualizar predecessoras/sucessoras
 Data Início:
 Data Fim:
 Histórico:



Barras do Gantt: Vermelho - Etapas em atraso; Azul - Etapa concluída ou Etapa em aberto dentro do prazo; Verde - Histórico de etapas, itens e projetos.

Interação mínima com o cliente



- Conhecimento mínimo sobre o projeto;
- Capacidade máxima de alterar o resultado.



- Conhecimento máximo sobre o projeto;
- Capacidade mínima de alterar o resultado.

Ótima quando você tem total controle sobre o projeto.
O escopo não tende a mudar durante o projeto

TRADICIONAL (PMBOK)

MANIFESTO ÁGIL

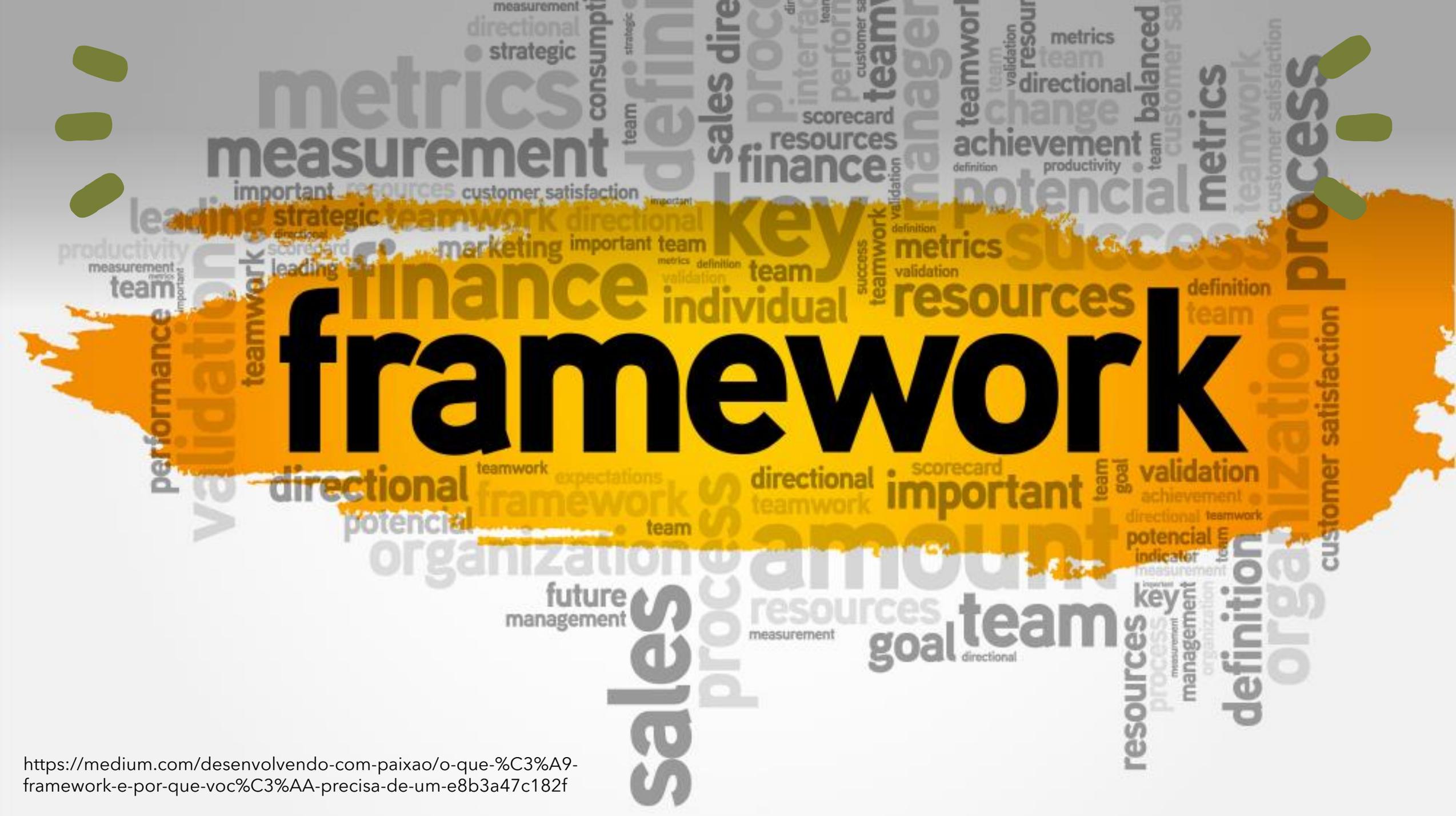
METODO TRADICIONAL	MÉTODO ÁGIL
DIRIGIDO POR PLANEJAMENTO	DIRIGIDO POR VALORES
SEGUIR UM PLANO	RESPONDE A MUDANÇAS
PROCESSOS FERRAMENTAS	INDIVÍDUOS INTERAÇÕES
DOCUMENTAÇÃO ABRANGENTE	PRODUTO QUE FUNCIONE
NEGOCIAÇÃO DE CONTRATO	COLABORAÇÃO COM O CLIENTE
INDICADO PARA PROJETOS COM ESCOPO SUJEITO A POUCAS MUDANÇAS	INDICADO PARA PROJETOS QU EPODEM SER PENSADOS E REPENSADOS, QUE POSSUEM ESCOPO NÃO PETRIFICADO DURANTE SEU DESENVOLVIMENTO.

DÉCADA DE 90.

Começou a realmente a ser utilizada entre 2005 a 2010, primeiro no mercado de TI.

A row of eight mobile phones is displayed against a white background, illustrating the evolution of mobile technology. From left to right: a large black brick phone with a small screen and a prominent antenna; a smaller black brick phone; a blue brick phone; a dark blue brick phone; a grey brick phone; a black brick phone with a small screen; a silver flip phone; and a modern black smartphone with a large touchscreen displaying various app icons. A purple rounded rectangle is overlaid on the center of the image, containing the text 'MÉTODO ÁGIL (SCRUM)' in bold black letters.

MÉTODO ÁGIL (SCRUM)

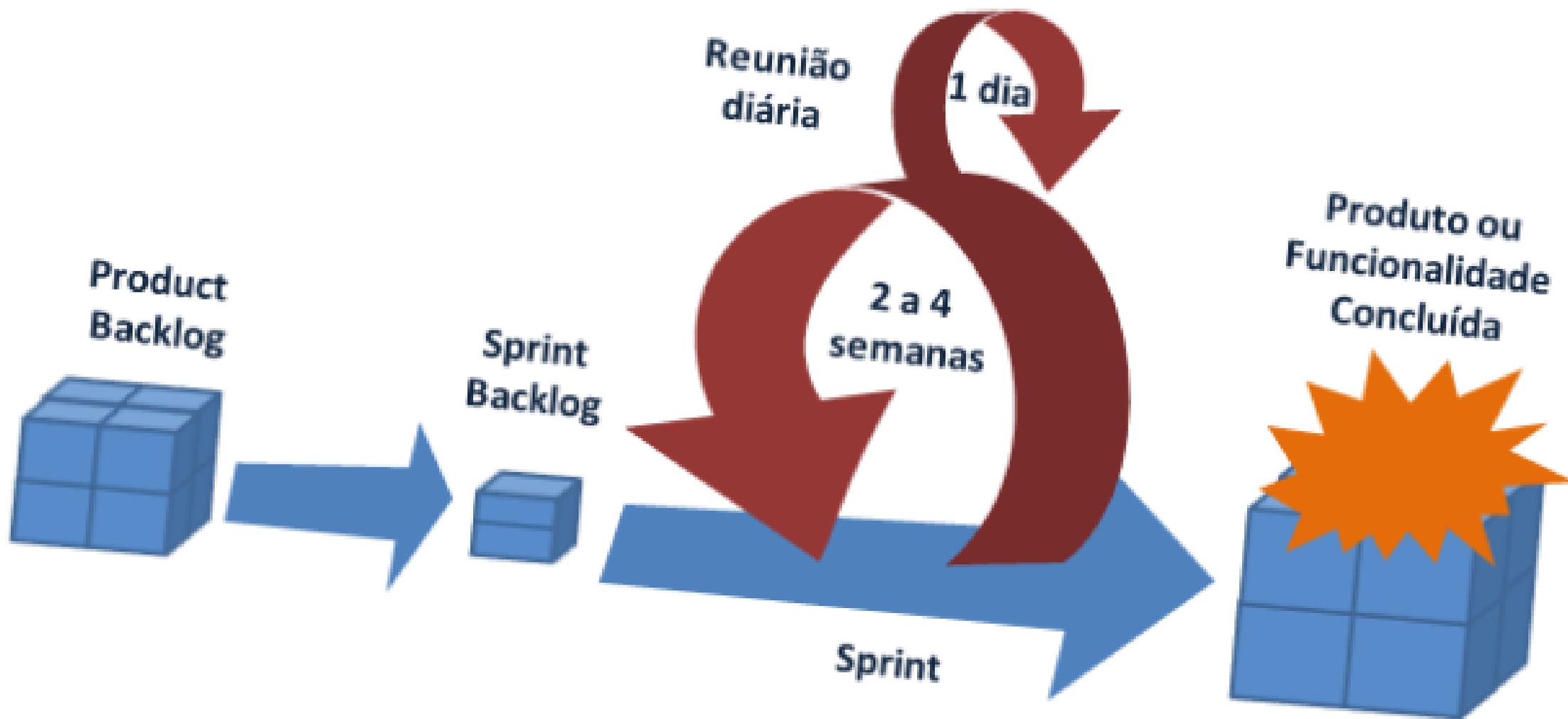
A word cloud graphic with a central focus on the word 'framework'. The word 'framework' is the largest and most prominent, rendered in a bold, black, sans-serif font. It is surrounded by a dense collection of other business-related terms in various sizes, colors (including shades of grey, yellow, and orange), and orientations. The background is a light grey gradient with a large, irregular orange and yellow brushstroke effect behind the central text. On the left and right sides, there are decorative green brushstroke-like shapes. The overall composition is dynamic and visually busy, emphasizing the interconnectedness of business concepts.

framework

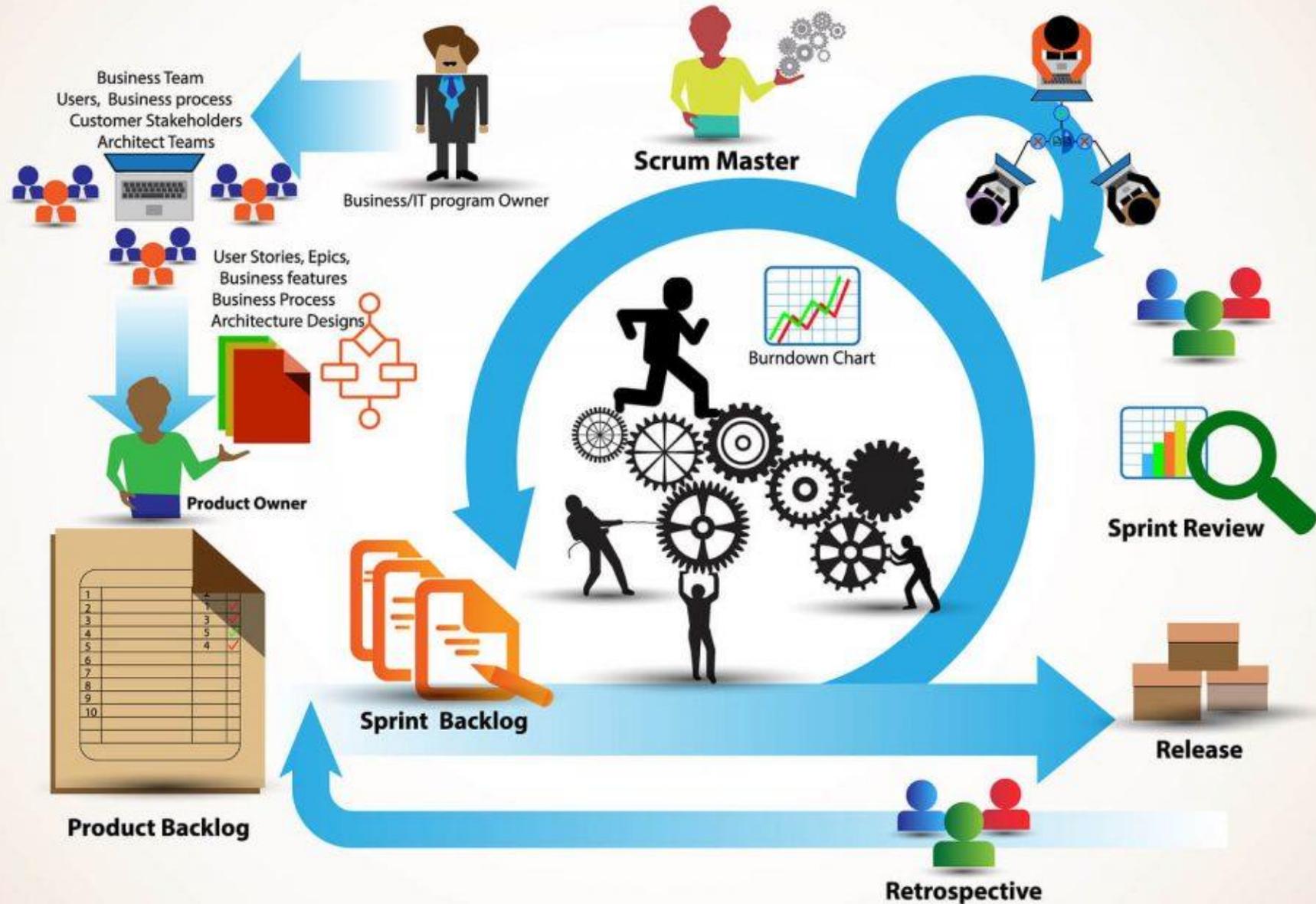
- Uma série de ações e estratégias que visam solucionar um problema bem específico.



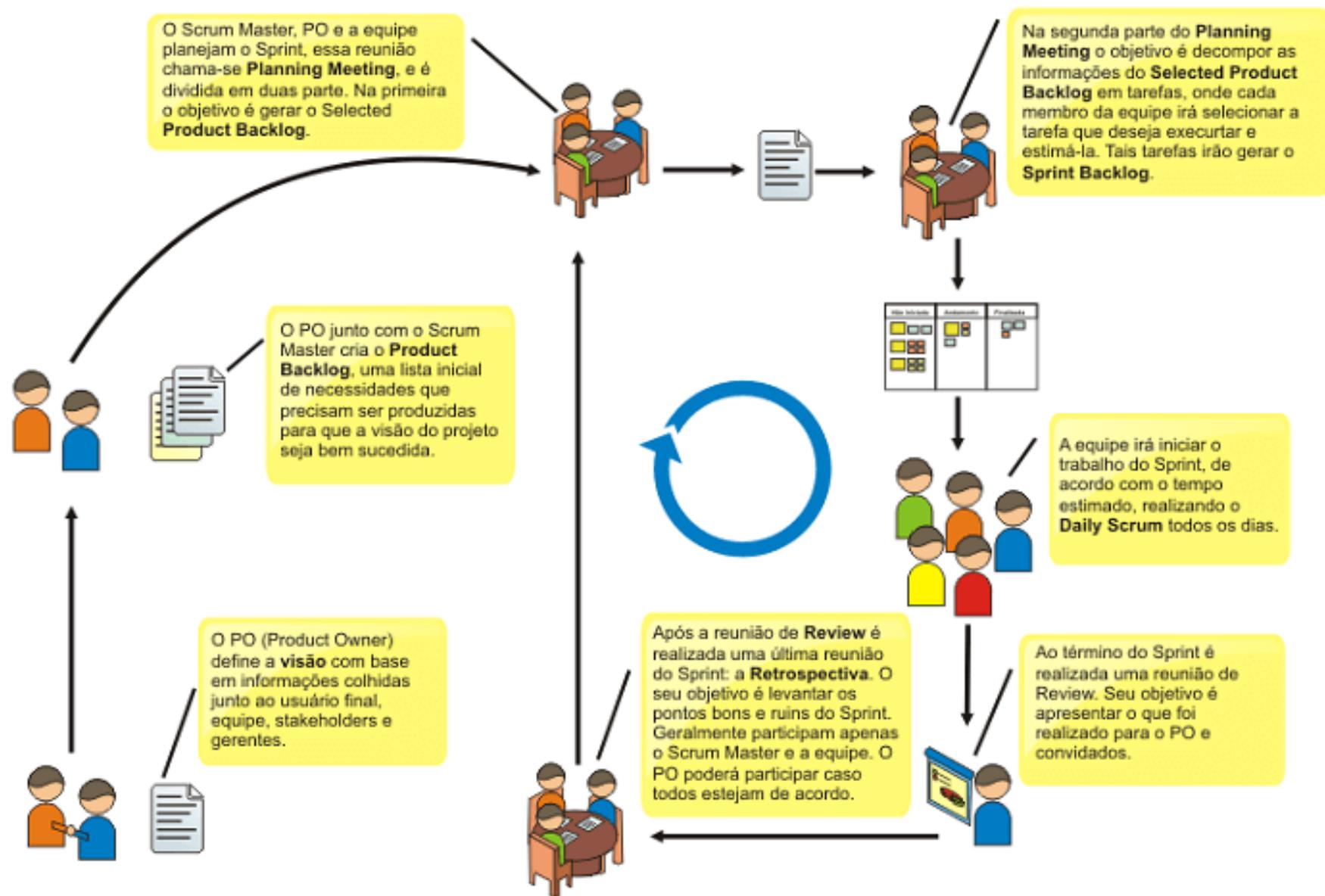
FLUXO DO SCRUM



Agile Methodology - Scrum Process

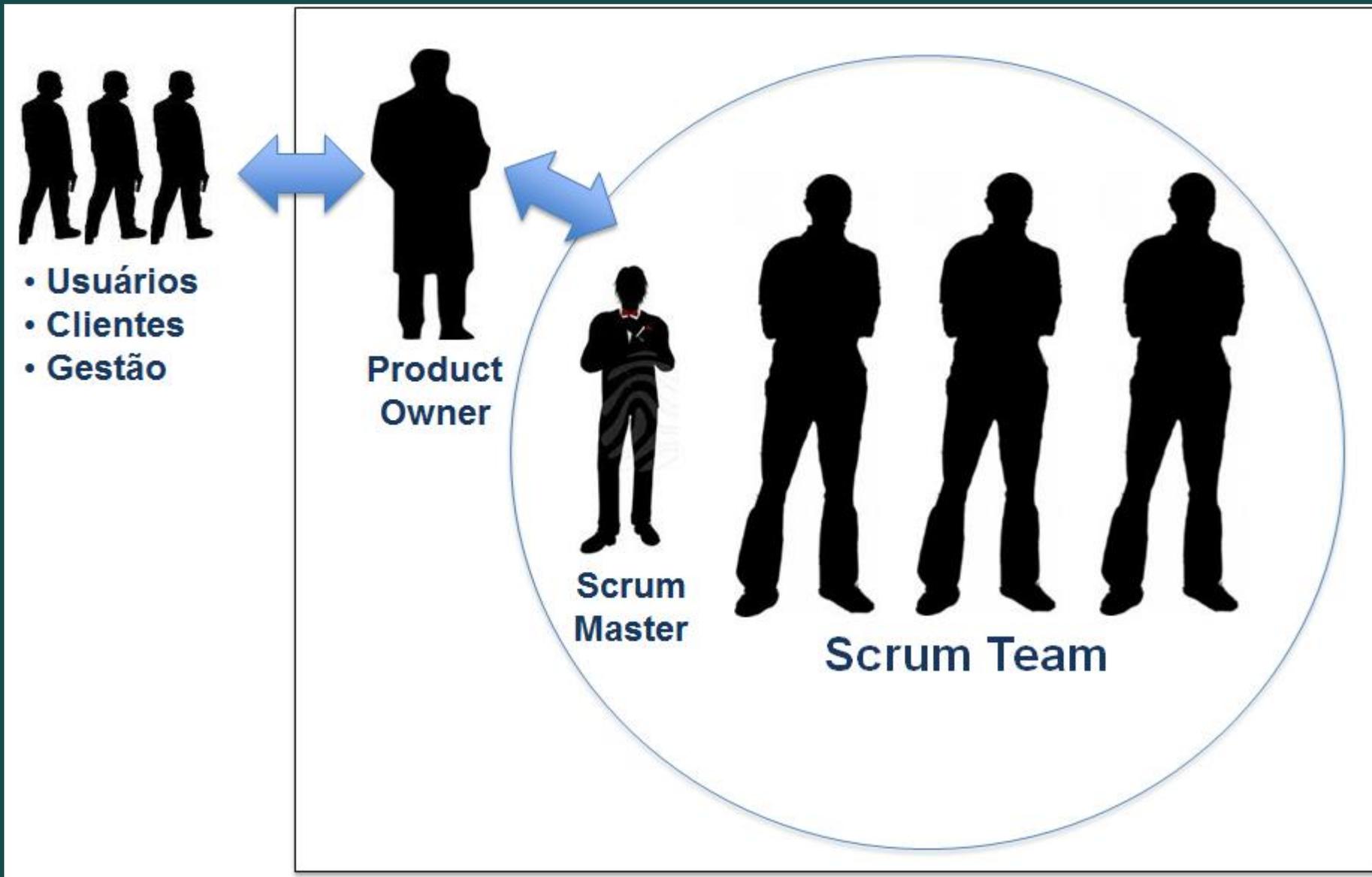


Ciclo de trabalho do Scrum



FLUXO DO SCRUM

- DECLARAÇÃO DE VISÃO DO PROJETO (DOCUMENTO) - DEFINE MELHOR AS DIRETRIZES (BASES) DO PROJETO
 - OBJETIVO
 - DESCRIÇÃO
 - PARTES INTERESSADAS (DIRETA E INDIRETAMENTE)
- BACKLOG DO PRODUTO (SCOPO)
 - LISTA COM TUDO O QUE SE DESEJA DO PROJETO OU SEJA OS REQUISITOS PARA O PRODUTO (PRODUTO, SERVIÇO OU RESULTADO).
 - USER HISTORY - HISTÓRIA DO USUÁRIO.
- SPRINT
 - O PRODUTO É DESENVOLVIDO POR INTERAÇÕES COM O CLIENTE OU SEJA SPRINT
 - PRIMEIRA SPRINT = PASSA-SE PARA A EXECUÇÃO DO PRIMEIRO SPRINT.
 - FAZER AS PRÓXIMAS SPRINT PARA DEFINIR AS PRÓXIMAS EXECUÇÕES (SEMANAL OU QUINZENAL) = CLIENTE VAI DANDO O FEEDBACK E SUGESTÕES. APROVAÇÃO DO CLIENTE PARA CADA SPRINT..
 - REUNIÃO DE EQUIPE = DAILY PARA CADA SPRINT.
 - CICLO SE REPETE ATÉ O FINAL DO PRODUTO
- ENTREGA FINAL AO CLIENTE.



- SCRUM MASTER = FACILITADOR
- A EQUIPE É AUTOGERENCIÁVEL.
- CADA UM COM SUA COMPETÊNCIA DEFINE O QUE SERÁ FEITO, COMO SERÁ FEITO, DE ACORDO COM O USER HISTORY.

USANDO UMA METÁFORA!

**SCRUM
MASTER**

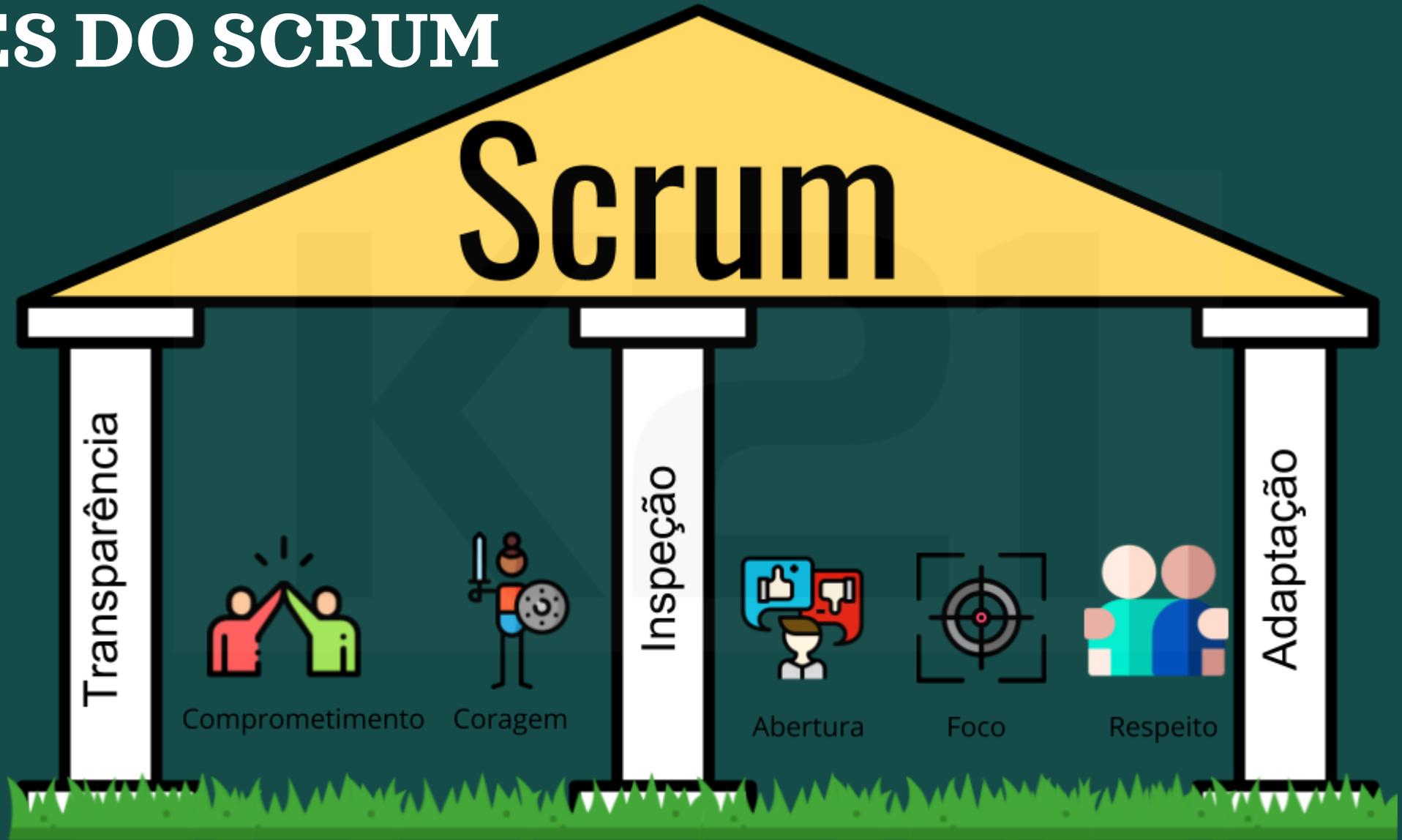
DEV TEAM

**ENTREGA
DE VALOR!**

CLIENTE



PILARES DO SCRUM



VALORES DO SCRUM



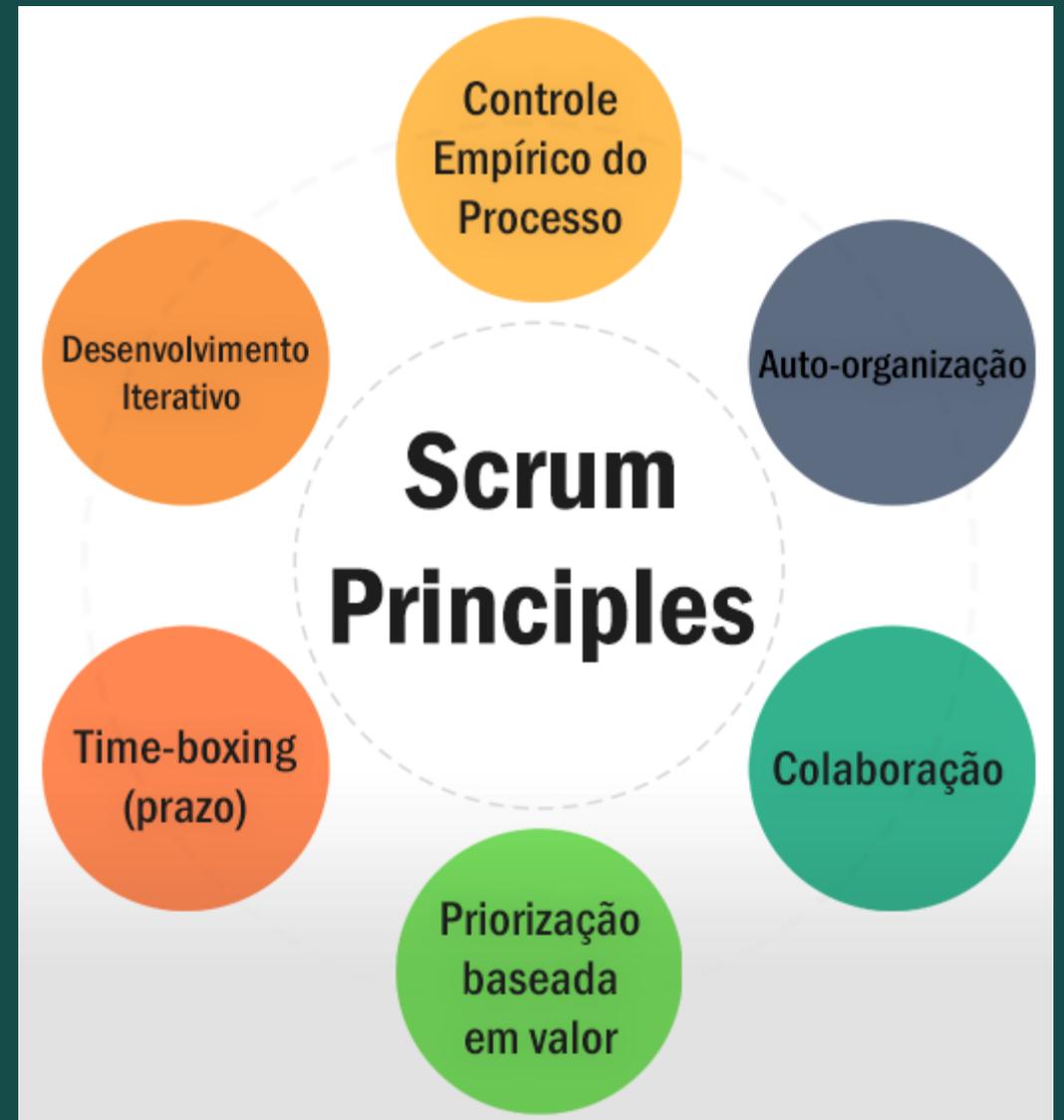


By Clark & Vizdos

© 2006 implementingscrum.com

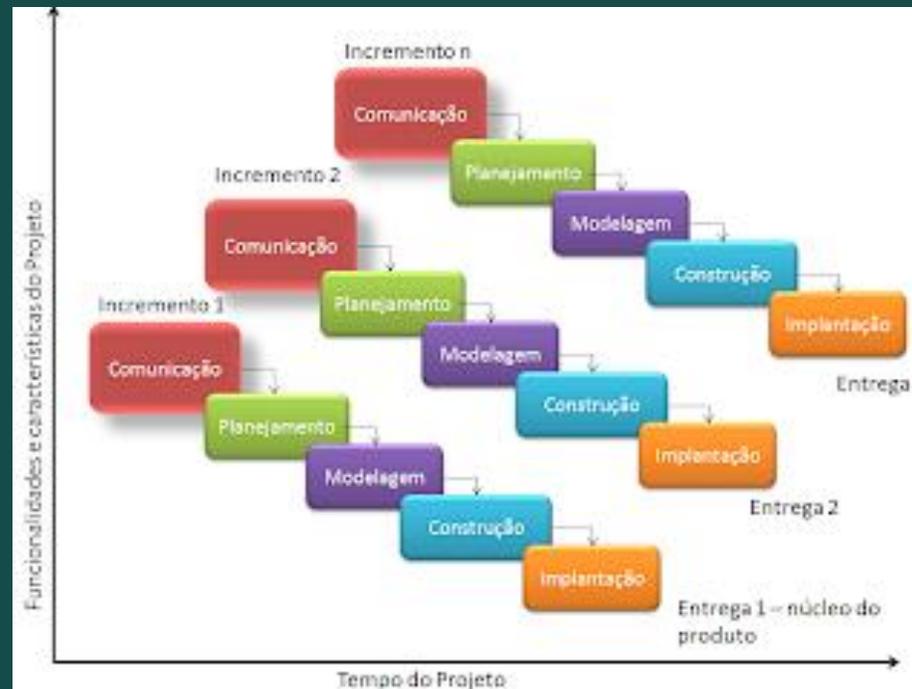
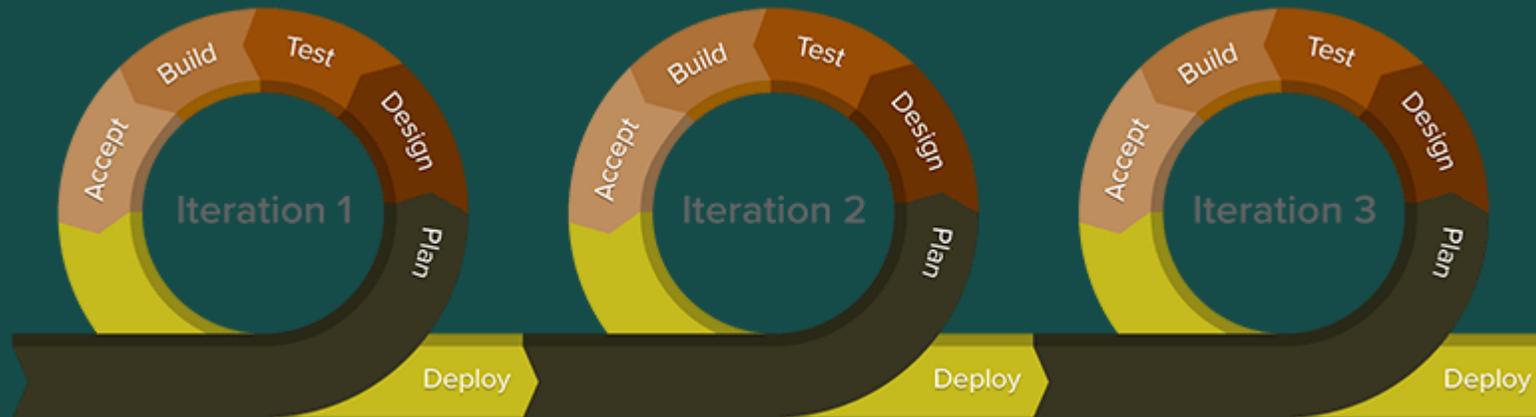
PRINCÍPIOS DO SCRUM

- #1 - CONTROLE DE PROCESSOS EMPÍRICOS
- #2 - AUTO ORGANIZAÇÃO
- #3 - COLABORAÇÃO
- #4 - PRIORIZAÇÃO BASEADA EM VALOR
- #5 - TIME BOXING
- #6 - ITERATIVO-INCREMENTAL



<https://www.scrum.as/academy.php?show=5&chapter=10&name=3.5%20Princ%C3%ADpios%20do%20Scrum>

ITERATIVO E INCREMENTAL



**Planejamento das sprints
(Sprint planning ou pré sprint)**

The diagram features a central white line with three circular nodes. From the middle node, two purple arrows point towards the right. The top arrow points to the text 'Gráfico de Burndown', and the bottom arrow points to 'Gráfico de Burnup'. The text 'Gráficos indicadores' is positioned to the left of the middle node. The background is dark blue with faint grid lines and a number '289.33' visible.

Gráficos
indicadores

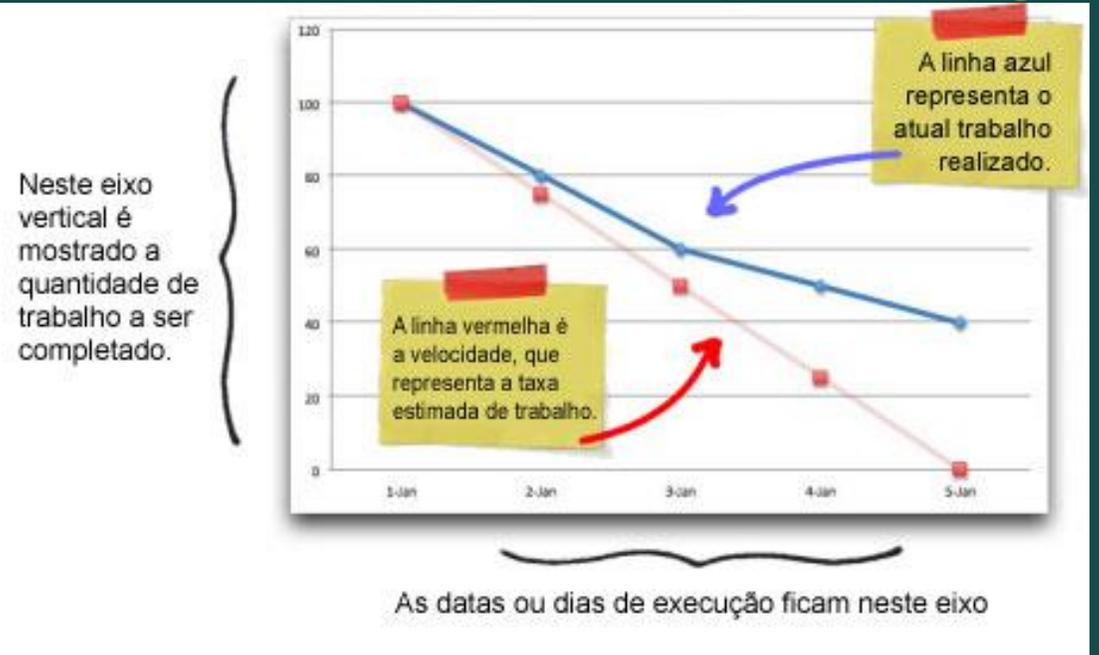
Gráfico de Burndown

Gráfico de Burnup

GRÁFICO DE BURNDOWN (QUEIMAR PARA BAIXO)

Representa a demanda de trabalho a ser queimada (quanto falta para o objetivo).

- * Eixo Y (vertical) = representa a demanda de trabalho a ser queimada;
- * Eixo X (horizontal) = representa o tempo – a quantidade de dias ou horas de trabalho para queimar a demanda.



Assista este vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=3pPuAZ4Kcwg>

Product BurnDown

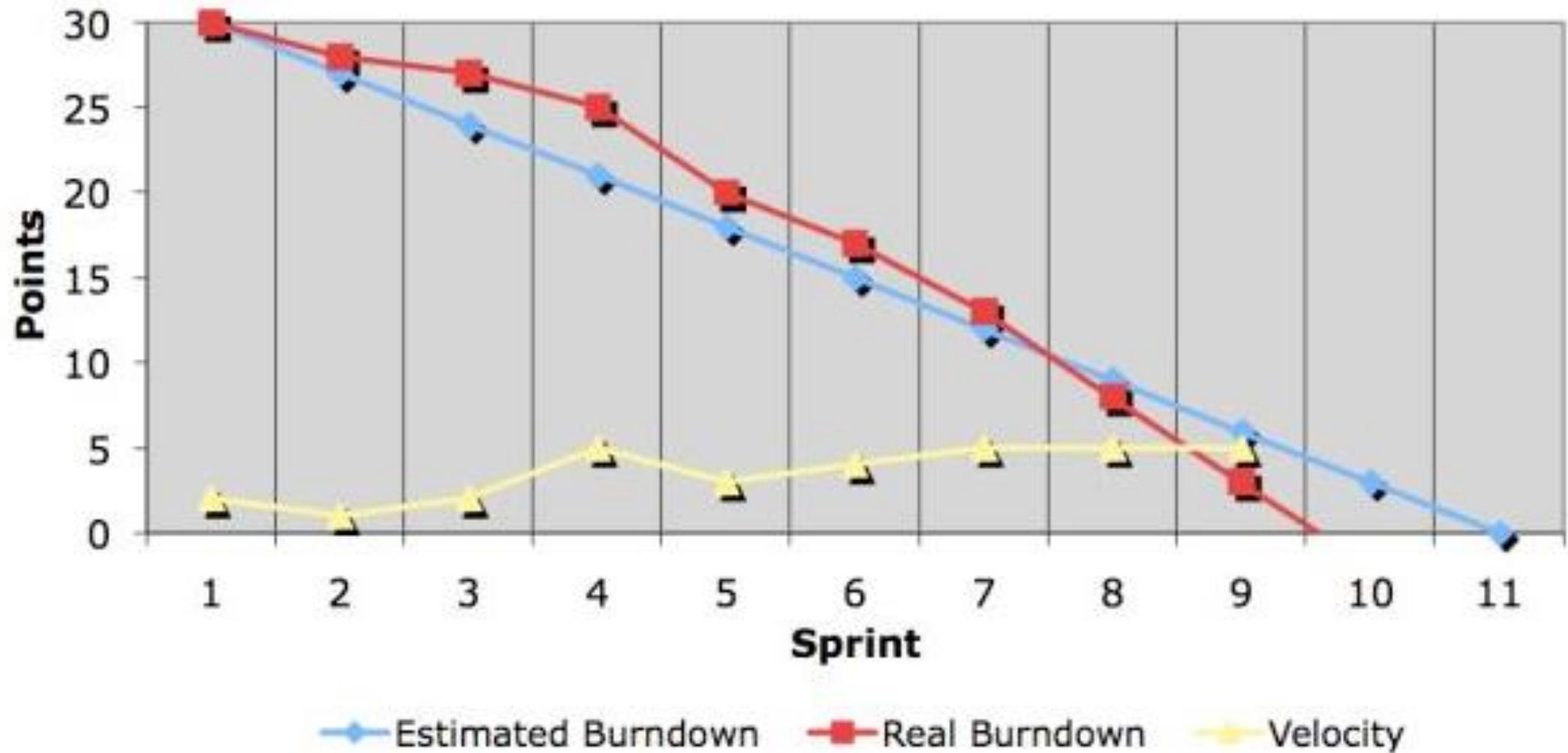


Gráfico de Burndown Simples

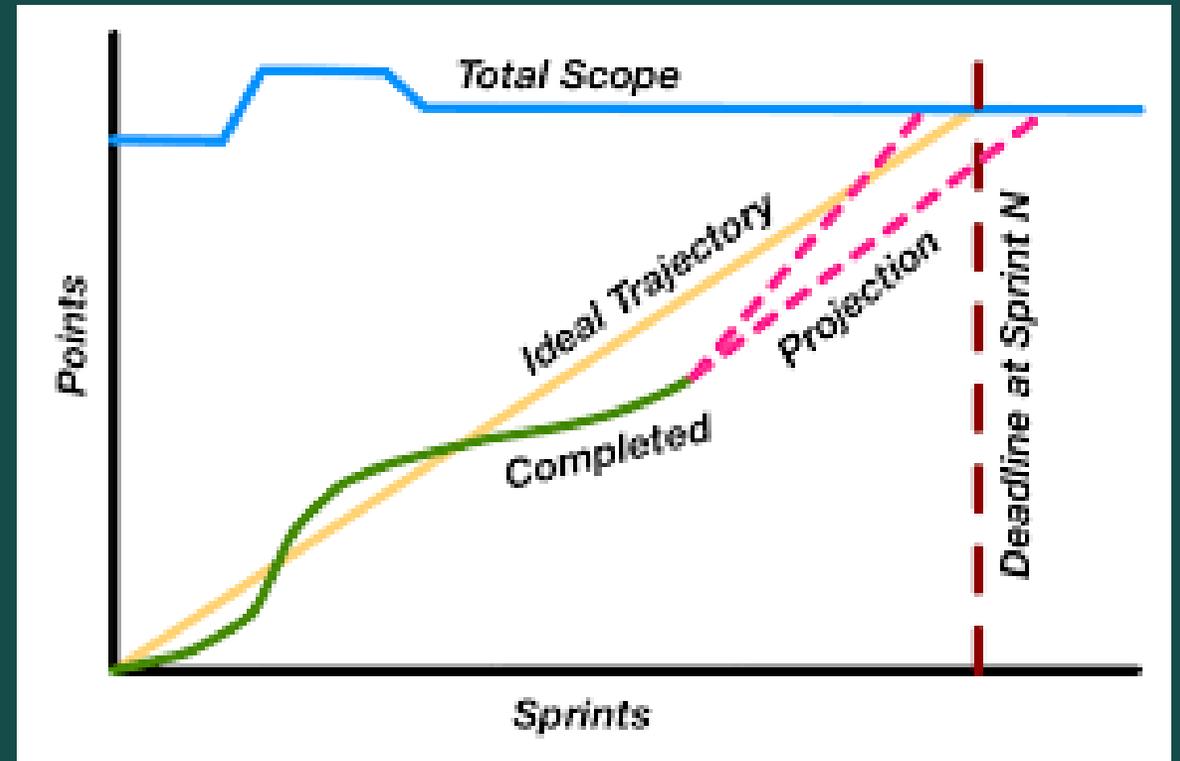
GRÁFICO DE BURNUP (QUEIMAR PARA CIMA)

Representa a produtividade (o que a equipe já desempenhou).

Apresenta o ponto do cronograma com o prazo de entrega planejada.

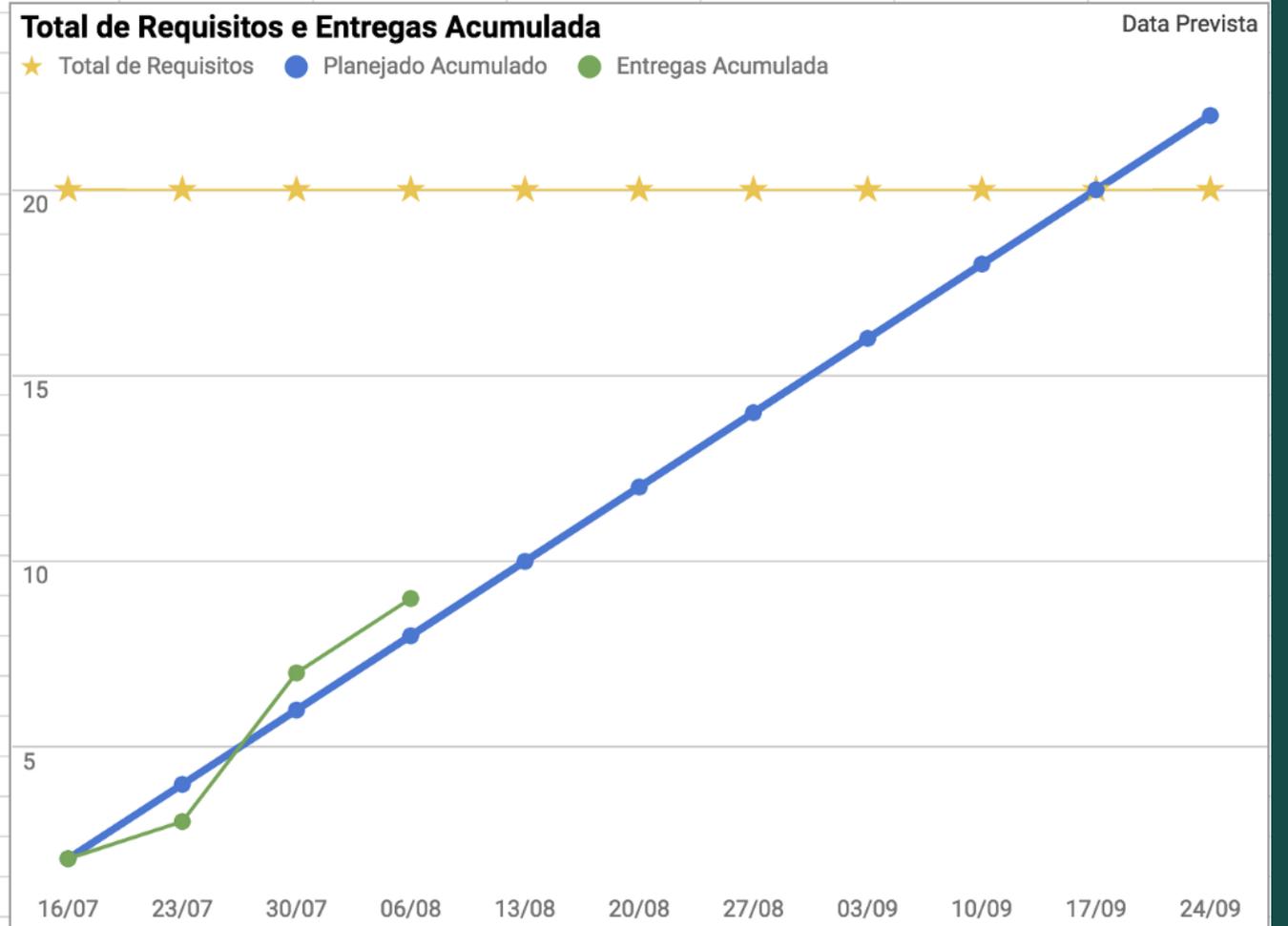
* Eixo X = prazo de entrega planejada

* Eixo Y = representa as entregas



Total de Requisitos	20
Média de Entregas por sprint	2

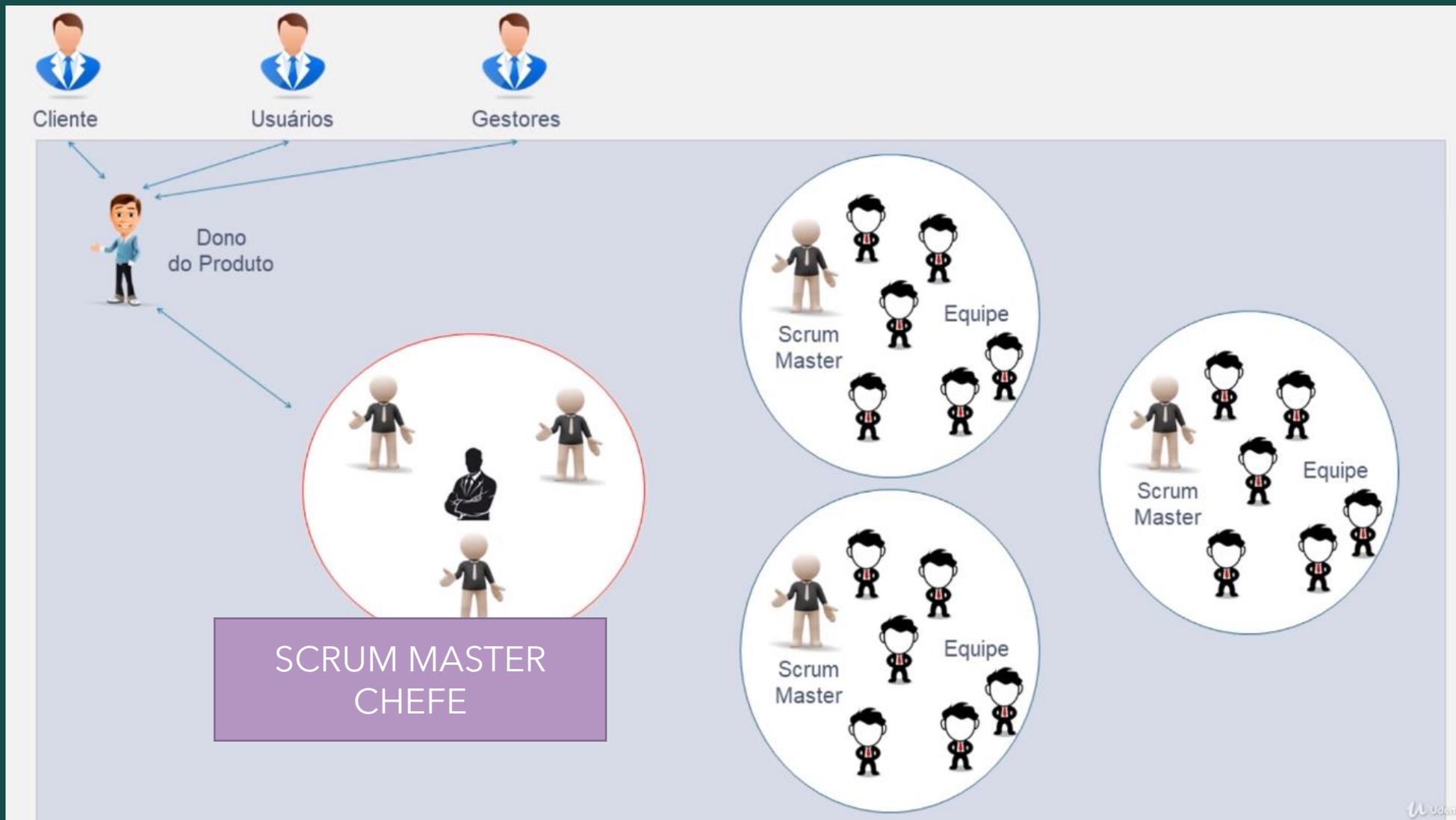
Data Prevista	Total de Requisitos	Planejado Acumulado	Entregas Acumuladas	Entrega	Faltam
16/07	20	2	2	2	18
23/07	20	4	3	1	17
30/07	20	6	7	4	13
06/08	20	8	9	2	11
13/08	20	10			
20/08	20	12			
27/08	20	14			
03/09	20	16			
10/09	20	18			
17/09	20	20			
24/09	20	22			





POSSIBILIDADES

SCRUM EM PROJETOS DE GRANDE PORTE? SCRUM DE SCRUMS

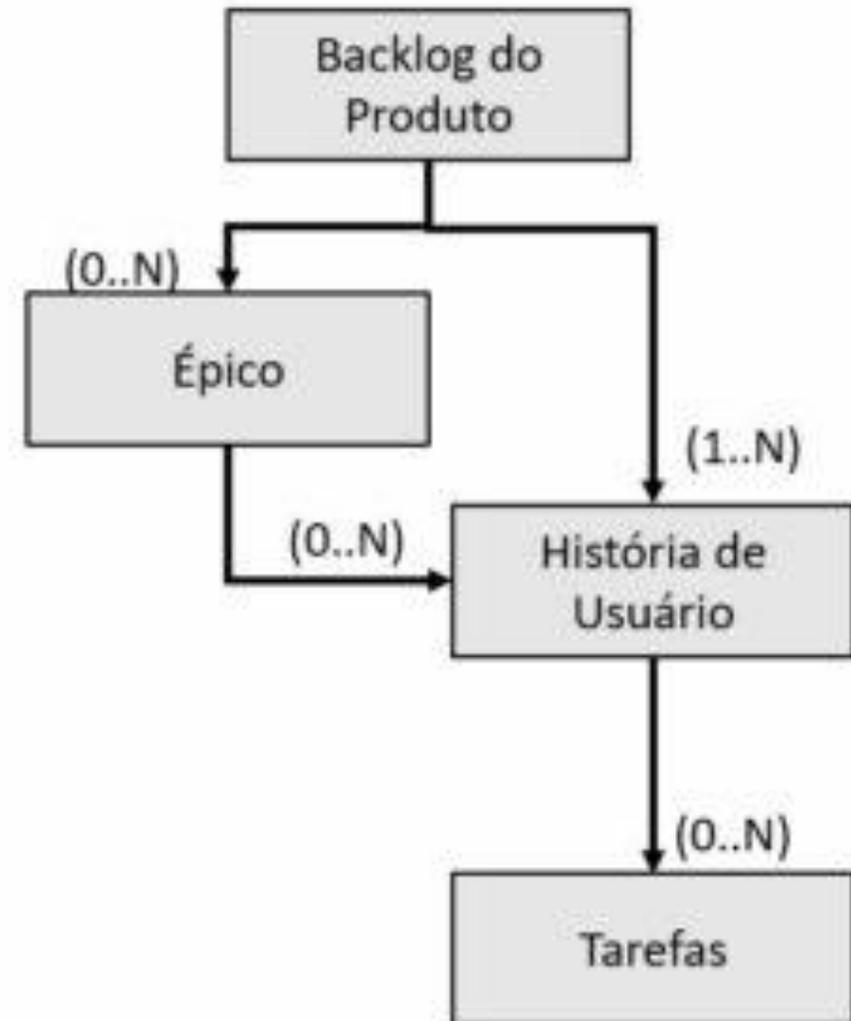


REFERÊNCIAS:

- Aurélio Buarque de Holanda Ferreira. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 1986.
- Gustavo Farias. **Gestão Ágil com Scrum** (curso online). UDEMY: vocegerente.com - Online. 6,5 horas. 2021.

Product Backlog: Épico, História de Usuário e Tarefas

<https://www.academiadepos.com.br/post/product-backlog-%C3%A9pico-hist%C3%B3ria-de-usu%C3%A1rio-e-tarefas>



O “3-5-3” do Scrum

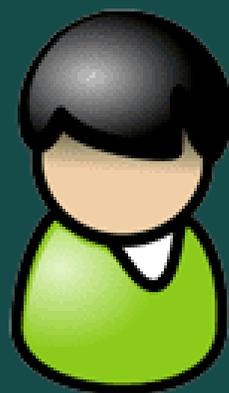


coach

Líder Servidor

**Autoridade no
Processo**

**Scrum
Master**



**Escudo contra
Interferências**

**Removedor de
Impedimentos**

**Agente de
Mudanças**

