

GERENCIAMENTO ÁGIL DE PROJETOS

Eixo: Planejamento e Projetos





Escola de Serviço Público do Espírito Santo - Esesp

GERENCIAMENTO ÁGIL DE PROJETOS

Eixo: Planejamento e Projetos

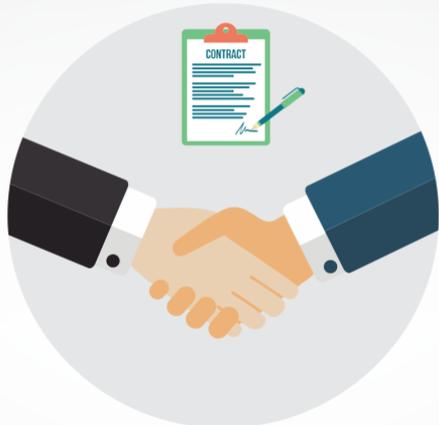
2019

GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria de Gestão e Recursos Humanos

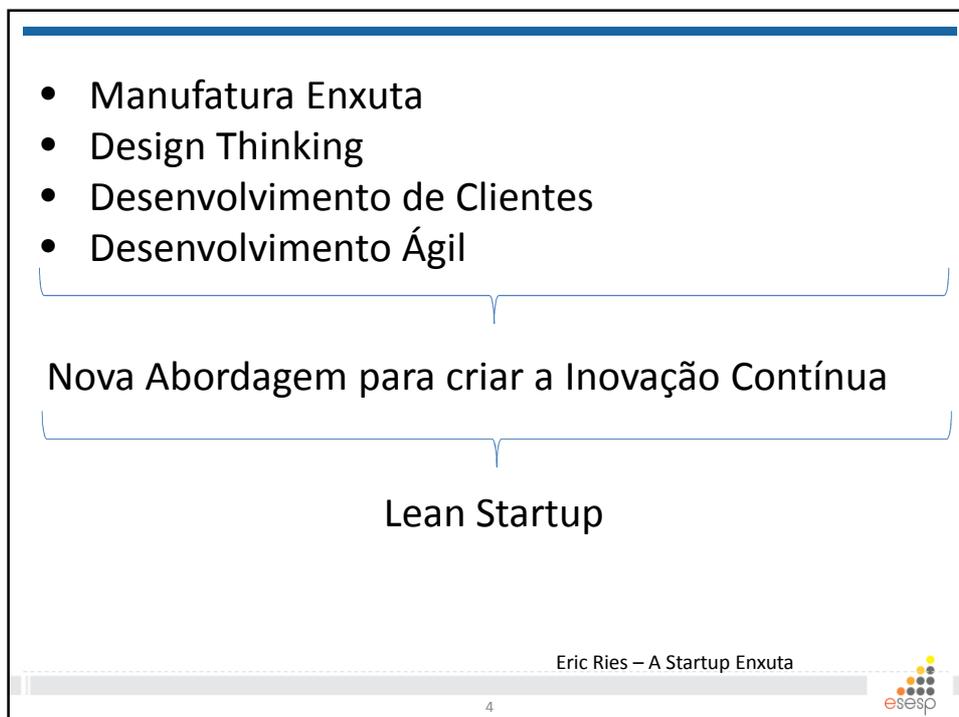
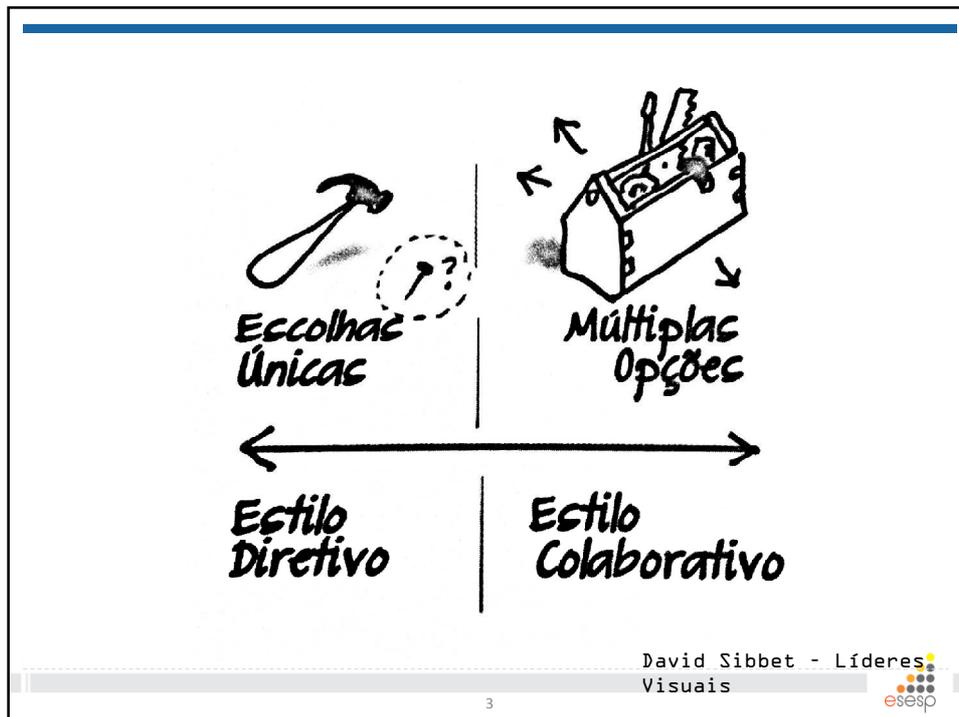


1

CONTRATO DIDÁTICO



EXPECTATIVAS E CONTRIBUIÇÕES



Gerente do Produto: “quero isso”
Engenheiro: “Vou desenvolver isso”

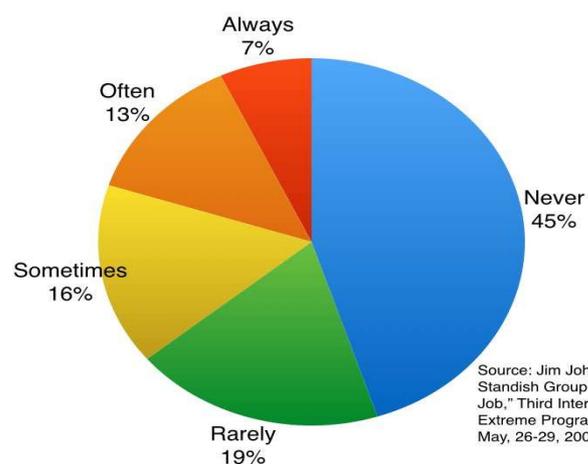
- Os consumidores reconhecem que têm o problema que estamos tentando solucionar?
- Se houvesse uma solução, eles comprariam?
- Comprariam de nós?
- Conseguimos desenvolver uma solução para esse problema?

Eric Ries – A Startup Enxuta

5



Feature Use in Four Internal-Use Products

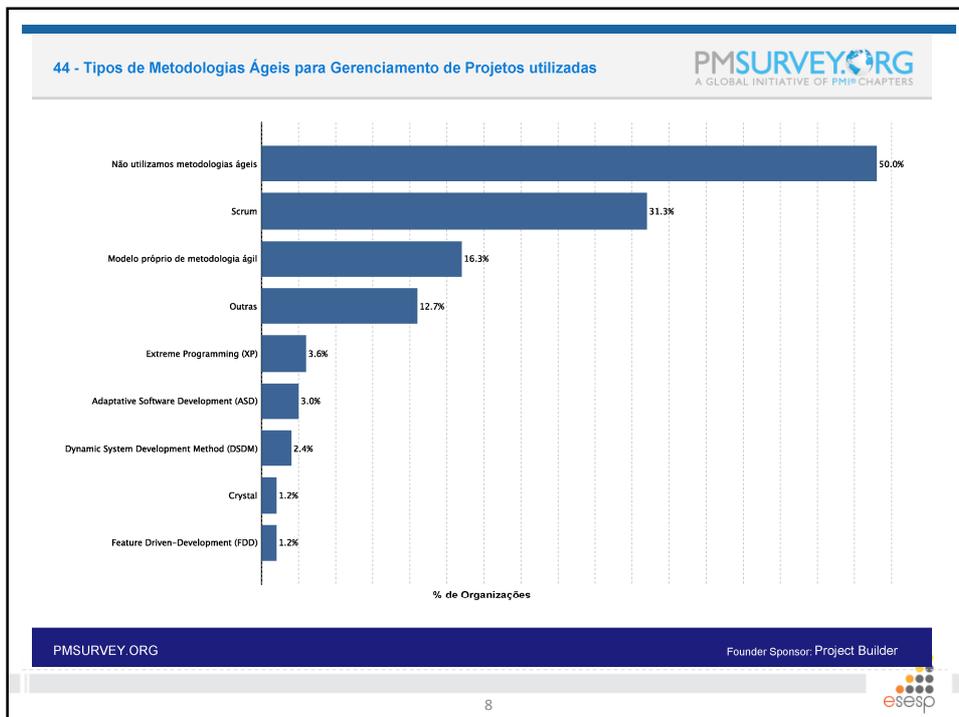
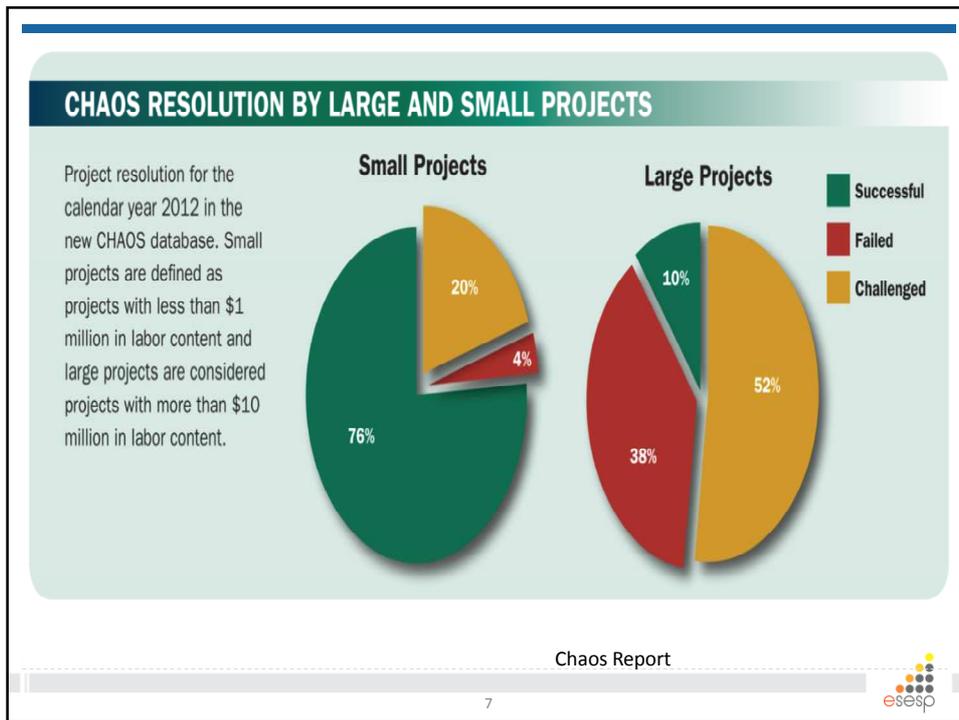


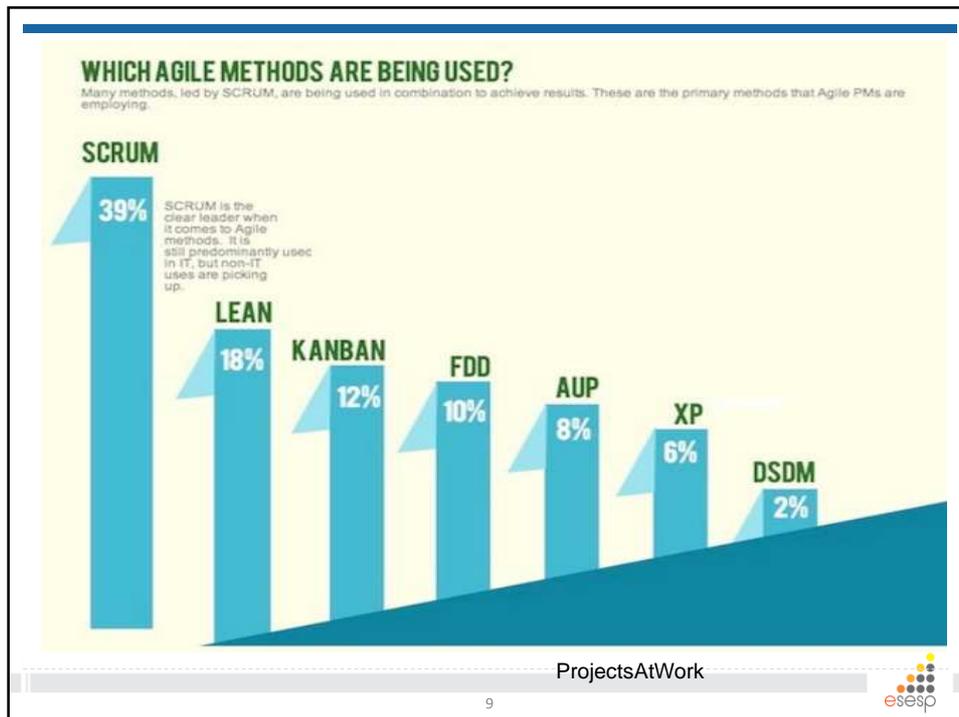
Source: Jim Johnson, Chairman of The Standish Group, Keynote “ROI, It’s Your Job,” Third International Conference on Extreme Programming, Alghero, Italy, May, 26-29, 2002.

Mike Cohn - Mountain Goat Software

6







Origem

Os criadores do Scrum se inspiraram em um artigo dos autores **Hiroataka Takeuchi** e **Ikujiro Nonaka**, intitulado “The New New Product Development Game” (ou “O Novo Jogo no Desenvolvimento de Novos Produtos”).

Artigo foi publicado em 1986 na revista Harvard Business Review (Takeuchi & Nonaka, 1986).
<https://hbr.org/1986/01/the-new-new-product-development-game>

Origem



11



<http://www.agilemanifesto.org/>

- Kent Beck
- Mike Beedle
- Arie van Bennekum
- Alistair Cockburn
- Ward Cunningham
- Martin Fowler
- James Grenning
- Jim Highsmith
- Andrew Hunt
- Ron Jeffries
- Jon Kern
- Brian Marick
- Robert C. Martin
- Steve Mellor
- **Ken Schwaber**
- **Jeff Sutherland**
- Dave Thomas



12



Manifesto Ágil

- 1 Indivíduos e interações entre eles **mais** que processos e ferramentas.
- 2 Software em funcionamento **mais** que documentação abrangente.
- 3 Colaboração com o cliente **mais** que negociação de contratos.
- 4 Responder a mudanças **mais** que seguir um plano.

Ou seja, mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.

13



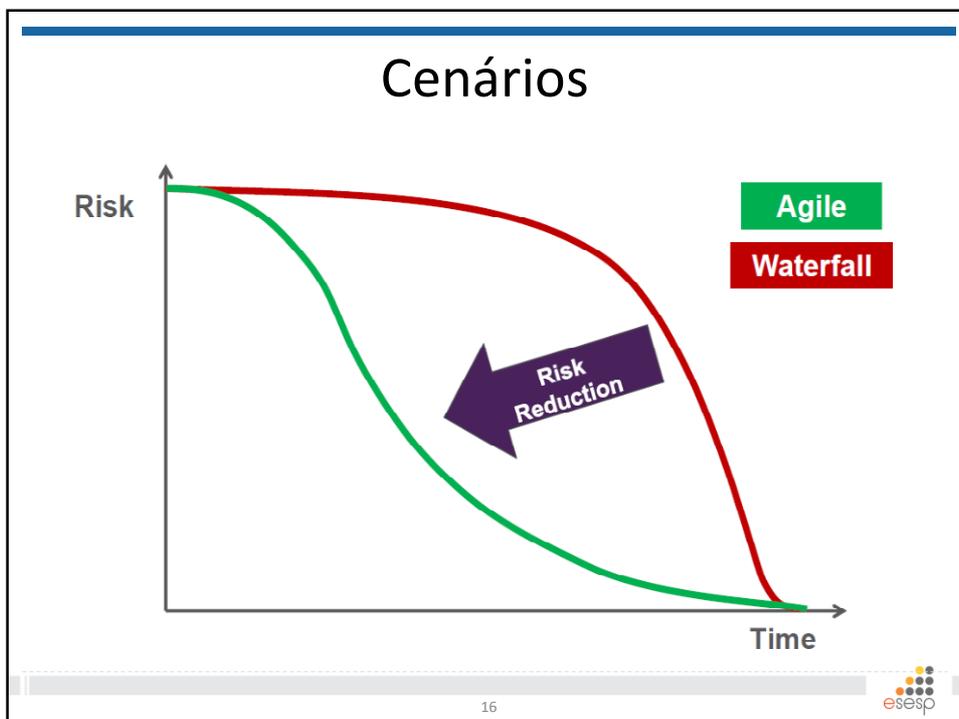
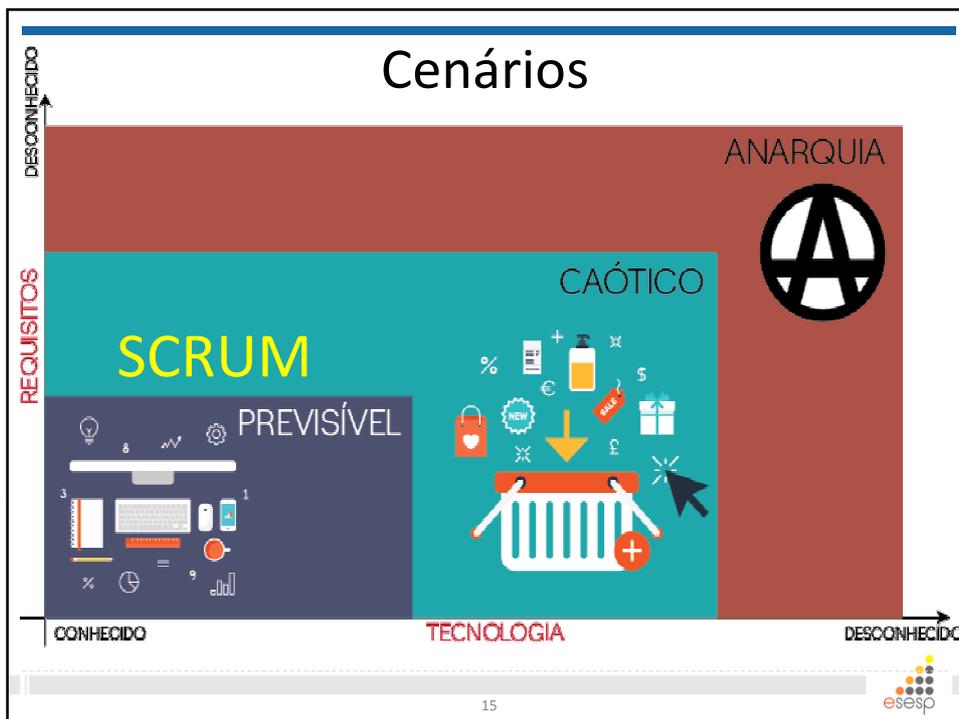
SCRUM

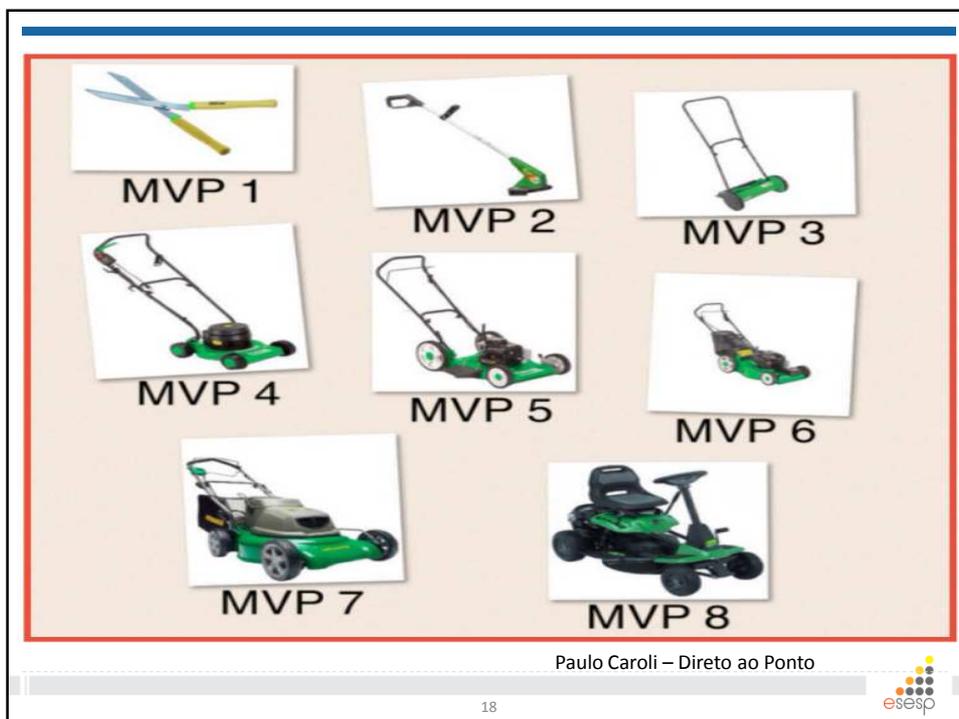
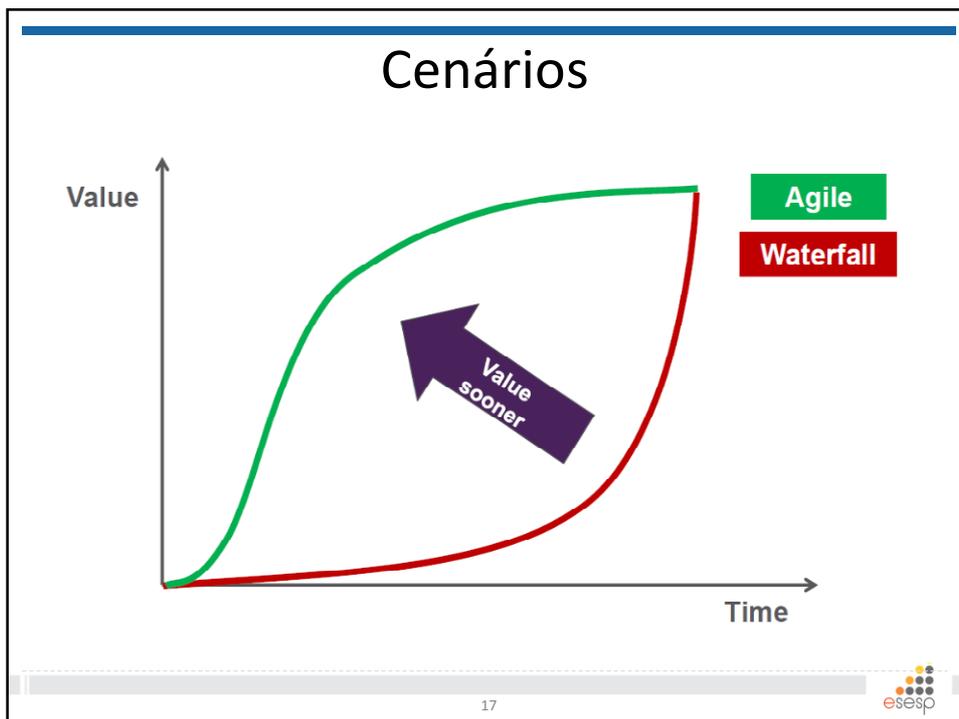
Scrum não é um processo ou uma técnica para o desenvolvimento de produtos. Ao invés disso, é um **framework** dentro do qual você pode empregar diversos processos e técnicas.

Por ser um **framework**, Scrum pode funcionar bem quando combinado com ou complementado por diferentes métodos e praticas consagrados pelo mercado

14







Scrum é Iterativo e Incremental

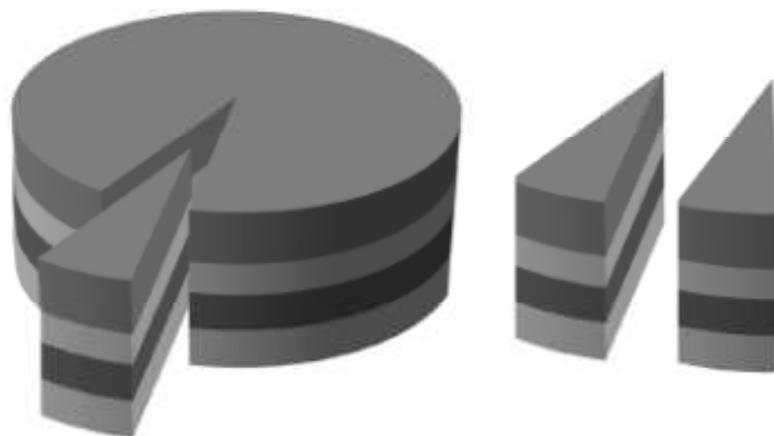
O produto é desenvolvido em ciclos de iterações sucessivas.

Sprints

19



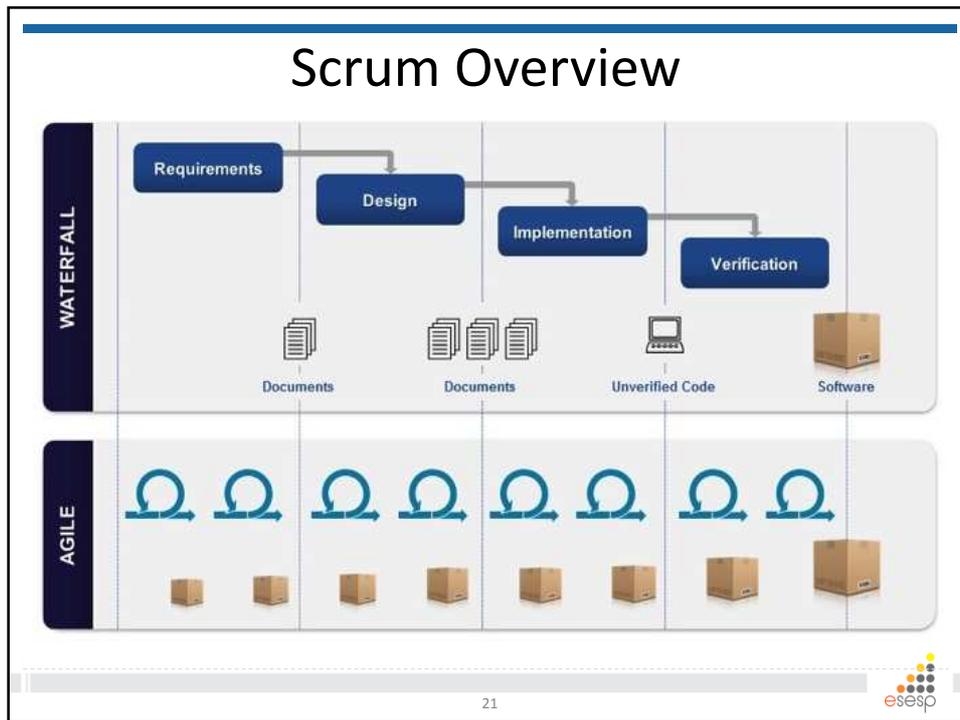
Scrum é Iterativo e Incremental



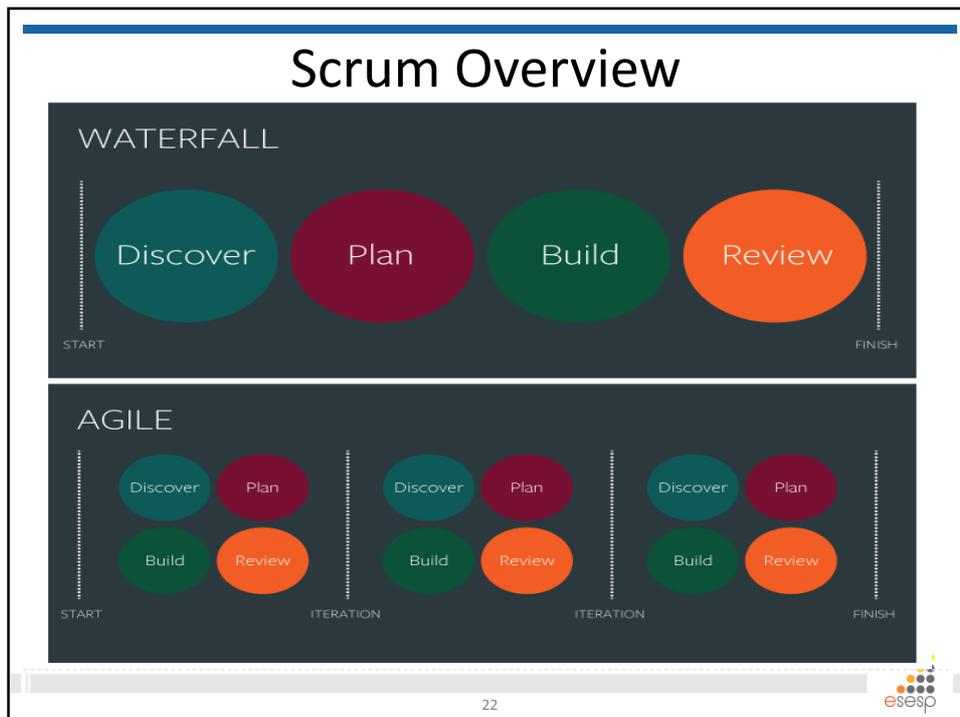
Rafael Sabbagh - Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso

20

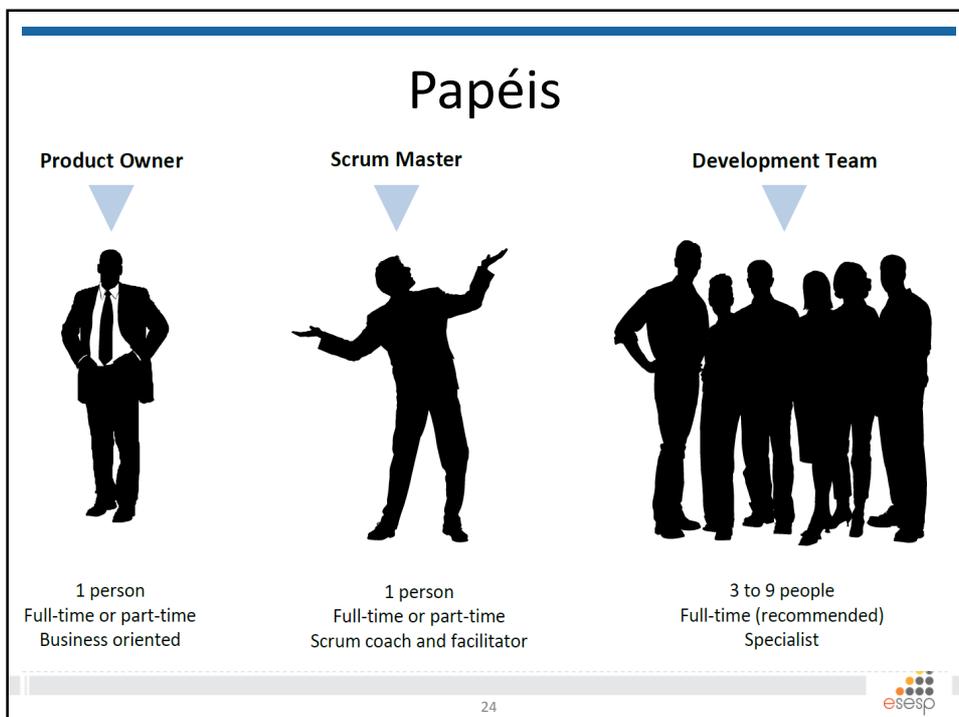
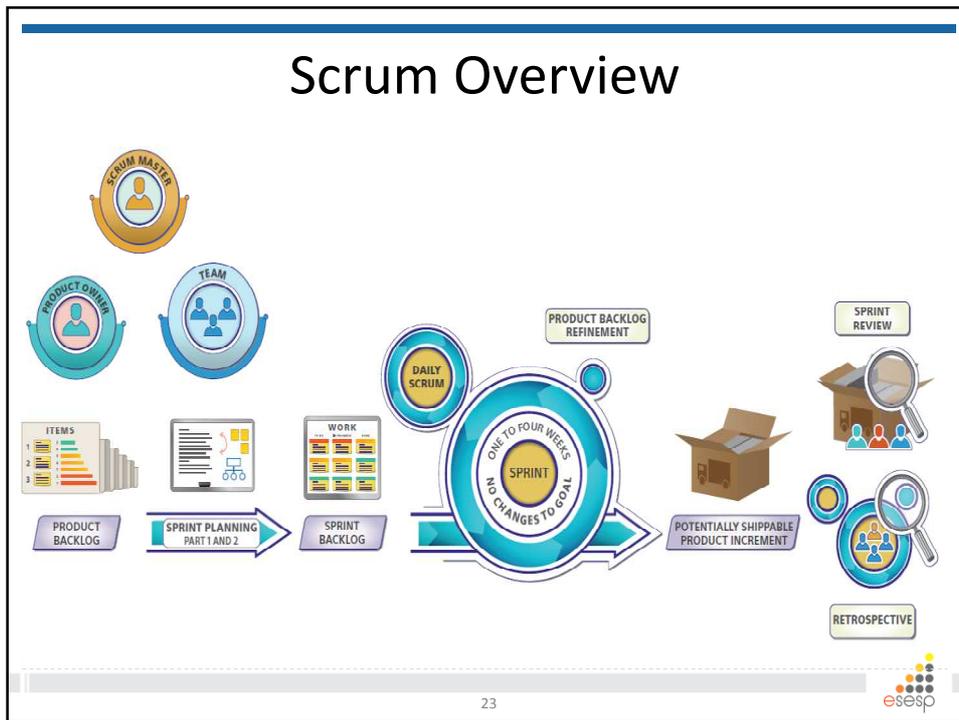




21



22





Product Owner

O Product Owner é a única pessoa responsável por **gerenciar o Backlog do Produto**. O gerenciamento do Backlog do Produto inclui:

- **Expressar claramente os itens do Backlog do Produto;**
- Ordenar os itens do Backlog do Produto para alcançar melhor as metas e missões;
- **Garantir o valor do trabalho realizado pelo Time de Desenvolvimento;**
- Garantir que o Backlog do Produto seja visível, transparente, claro para todos, e mostrar o que o Time Scrum vai trabalhar a seguir; e,
- **Garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do Backlog do Produto no nível necessário.**

25



Scrum Master

O Scrum Master serve o Product Owner de várias maneiras, incluindo:

- Encontrando técnicas para o gerenciamento efetivo do Backlog do Produto;
- **Claramente comunicar a visão, objetivo e itens do Backlog do Produto para o Time de Desenvolvimento;**
- Ensinar a Time Scrum a criar itens de Backlog do Produto de forma clara e concisa;
- **Compreender a longo-prazo o planejamento do Produto no ambiente empírico;**
- Compreender e praticar a agilidade; e,
- **Facilitar os eventos Scrum conforme exigidos ou necessários.**

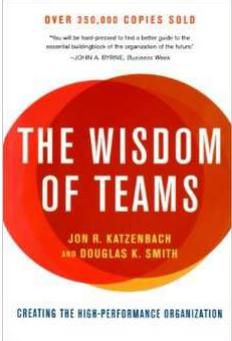
26





Time

Um time é: Um pequeno grupo de pessoas com habilidades complementares, comprometidos com um propósito comum, que atingem objetivos, e tem uma abordagem que os mantém mutuamente responsáveis pelos resultados.



OVER 350,000 COPIES SOLD

"You will be hard pressed to find a better guide to the essential building blocks of the organization of the future."
—JOHN A. STREBBE, Business Week

THE WISDOM OF TEAMS

JON R. KATZENBACH
AND DOUGLAS K. SMITH

CREATING THE HIGH-PERFORMANCE ORGANIZATION

The Wisdom of teams - Jon Katzenbach e Douglas Smith

27




Time

- Eles são auto-organizados. Ninguém (nem mesmo o Scrum Master) diz ao Time de Desenvolvimento como transformar o Backlog do Produto em incrementos de funcionalidades potencialmente utilizáveis;
- **Times de Desenvolvimento são multifuncionais;**

28





Time

- O Scrum não reconhece títulos para os integrantes do Time de Desenvolvimento; Não há exceções para esta regra.
- Individualmente os integrantes do Time de Desenvolvimento podem ter habilidades especializadas e área de especialização, mas a responsabilidade pertence ao Time de Desenvolvimento como um todo; e,
- Times de Desenvolvimento não contém sub-times;

e!esop

29

PRODUCT BACKLOG

O Product Backlog não precisa estar completo no início de um projeto.

O Product Backlog e a única fonte de trabalho a ser realizado no produto pelo Time de Desenvolvimento.

Os itens do Product Backlog são organizados pelo **Product Owner** de acordo com a ordem em que serão desenvolvidos pelo Time de Desenvolvimento, de forma a **maximizar o retorno ao investimento** dos clientes.

e!esop

30

PRODUCT BACKLOG

Product backlog items

Small size
Lots of details



Large size
Few details

Worked on soon



Not worked on soon

31



PRODUCT BACKLOG

- Eu, enquanto Comprador de Livros, quero encontrar um livro cujo nome sei para escolher comprá-lo;
- Eu, enquanto Comprador de Livros, quero ler a resenha do livro para ver se o livro é interessante;
- Eu, enquanto Comprador de Livros, quero ver as avaliações dos compradores para ver se gostaram ou não do livro;
- Eu, enquanto Comprador de Livros, quero ver o número de páginas do livro para ver se é pesado ou não para o caso de comprar e-book; **(Seria um épico?)**
- Eu, enquanto Comprador de Livros, quero buscar por tema, para chegar mais rápido ao livro;
- Eu, enquanto Comprador de Livros, quero poder pagar via Paypal;
- Eu, enquanto Comprador de Livros, quero ver as sugestões oferecidas pela livraria para ver se compro mais livros do mesmo tema;
- Eu, enquanto Comprador de Livros, quero poder pagar via boleto;
- Eu, enquanto Comprador de Livros, quero poder pagar via cartão de crédito;
- Eu, enquanto Comprador de Livros, quero entrar em contato com pessoas que já compraram o livro para debater a respeito;
- Eu, enquanto Comprador de Livros, quero ter acesso as amostras dos livros para ver se me interessa;
- Eu, enquanto Comprador de Livros, quero poder definir a forma de entrega para escolher a mais barata;
- Eu, enquanto Comprador de Livros, quero que o livro seja enviado via PAC.



PRIORIZAÇÃO

Eu, enquanto Comprador de Livros, quero encontrar um livro cujo nome sei para escolher comprá-lo;

Eu, enquanto Comprador de Livros, quero poder pagar via Paypal;

Eu, enquanto Comprador de Livros, quero que o livro seja enviado via PAC.

Product Owner;
Maior ROI;
Ponta a Ponta;

33 

SPRINT BACKLOG

A lista de itens e escolhida pelo Time de Desenvolvimento e negociada com o Product Owner na reunião de Sprint Planning, a partir do alto do Product Backlog, de acordo com a ordenação realizada pelo Product Owner.

34 

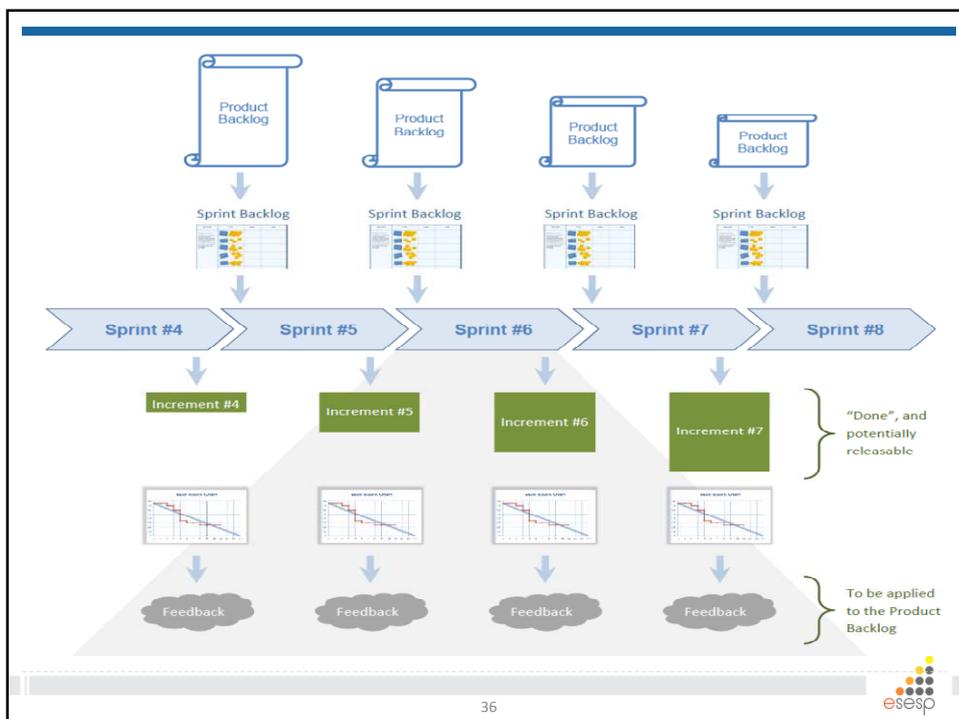
SPRINT BACKLOG

Eu, enquanto Comprador de Livros, quero encontrar um livro cujo nome sei para escolher comprá-lo;	5
Eu, enquanto Comprador de Livros, quero poder pagar via Paypal;	8
Eu, enquanto Comprador de Livros, quero que o livro seja enviado via PAC.	1
3	

26 Pontos
 Estimativas feitas pelo Time.
 Velocidade do Time;
 Incremento da 1ª Sprint;
 Tarefas;

SPRINT PLANNING;

35



SPRINT PLANNING

- Objetivo: planejar o ciclo de desenvolvimento (Sprint) que se inicia;
- Quando: no primeiro dia do Sprint, iniciando o mesmo;
- Duração: máxima proporcional a 8 horas para Sprints de 1 mês;
- Participantes obrigatórios: Product Owner, Time de Desenvolvimento e ScrumMaster;
- Saídas esperadas: Meta do Sprint e Sprint Backlog.

37



Daily Scrum

- Objetivo: planejar o próximo dia de desenvolvimento;
- Quando: em cada dia de desenvolvimento do Sprint;
- Duração: máxima de 15 minutos;
- Participantes obrigatórios: Time de Desenvolvimento;
- Saídas esperadas: plano informal para o próximo dia de trabalho.

38



Sprint Review

- Objetivo: obter feedback sobre o Incremento do Produto desenvolvido no Sprint;
- Quando: no ultimo dia de cada Sprint, antes da reunião de Sprint Retrospective;
- Duração: máxima proporcional a 4 horas para Sprints de 1 mês;
- Participantes obrigatórios: clientes do projeto, Time de Desenvolvimento, Product Owner e ScrumMaster. Podem estar presentes usuários e quaisquer outras partes interessadas que possam prover feedback;
- Saídas esperadas: entradas para o Product Owner adicionar ao Product Backlog ou modifica-lo, visibilidade sobre o produto para clientes e demais partes interessadas.

39



Sprint Retrospective

- Objetivo: melhoria incremental continua - inspeção e adaptação dos processos de trabalho do Time de Scrum;
- Quando: no ultimo dia de cada Sprint, apos a reunião de Sprint Review;
- Duração: máxima proporcional a 3 horas para Sprints de 1 mês;
- Participantes obrigatórios: Time de Desenvolvimento, Product Owner e ScrumMaster;
- Saídas esperadas: planos de ação para melhorias nos processos de trabalho do Time de Desenvolvimento para o próximo Sprint.

40



Livro



41



SOLUÇÕES EDUCACIONAIS



Presenciais



A Distância



Customizadas



Lato e Stricto
Sensu

 **FaceEsesp**
esesp.es.gov.br

