

Agile

Gamification



OBJETIVO

Estimular o entendimento sobre Metodologias Ágeis através de jogos, reforçando sua aprendizagem por meio da experimentação em situações corriqueiras, vivenciar as práticas de planejamento e estimativas dos trabalhos orientados a valor e experimentar a adaptação do planejamento às mudanças relacionadas ao desenvolvimento de produtos.

2 VERDADES E 1 MENTIRA

Escreva 3 fatos sobre você, sendo que um deles é uma mentira, por exemplo:

Meu time favorito é o Grêmio

Gosto de pedalar

Já caí de patins





Apresentação

Agora, diga:



Seu nome



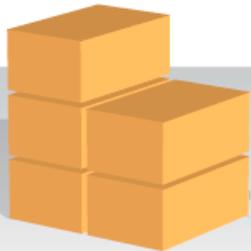
Onde e com o que você trabalha



2 Verdades e 1 Mentira sobre você

Processo Scrum

1 Sprint Zero



Backlog do produto



Time SCRUM

2 Planejamento da release

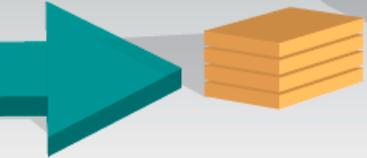


3 Planejamento da sprint

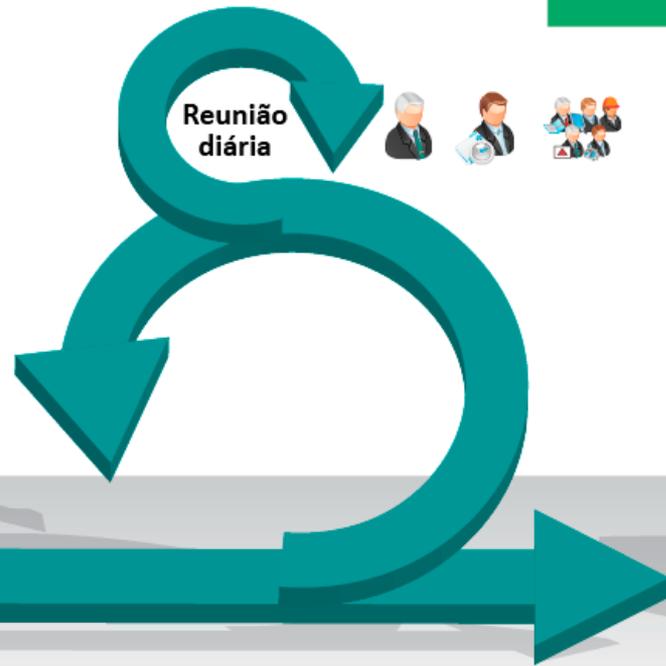


Planejamento da sprint I Planejamento da sprint II

Backlog da sprint



4 Sprint (Execução)



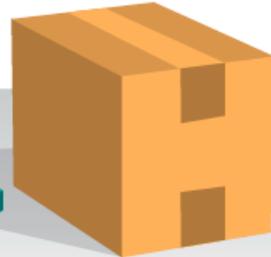
5 Fechamento da sprint



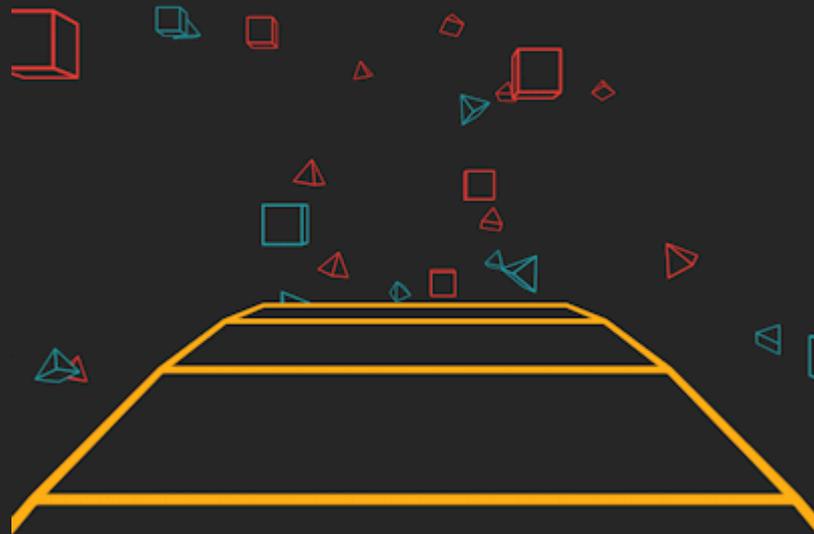
Revisão da sprint Retrospectiva da sprint

Grooming

INOVA
2ª Semana de Inovação



Incremento do software potencialmente utilizável



Gamification

Game Sprint



Passo a Passo



Definir os papéis

Product Owner

Irá passar o escopo e aceitar o produto.

Time de Desenvolvimento

Produzirá o produto e avaliará o processo

Scrum Master

Deverá cuidar do time, remover impedimentos

Regras do Jogo

INOVA

2ª Semana de Inovação

Conceito

A engenharia a ser aplicada é decisão do time

O produto precisa cumprir o escopo

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

Priorização

A priorização do escopo é pelo valor de negócio do cliente

1 Release com 2 Sprints:

- ✓ 10 min para planejar a Release e escolher o material (Tangran ou Lego)

Para cada Sprint:

- ✓ 5 min para planejar
- ✓ 10 min para executar
- ✓ 5 min para revisar

- ✓ 5 min para avaliar e adaptar o processo, ao final da Sprint, visando uma maior produtividade

Entrega

Dar uma estimativa de produção a cada início de Sprint. Visível no Quadro de Tarefas

CLIENTE

Quando o cliente senta no alto da montanha para olhar o espaço da futura cidade ele fica imaginando como oferecer:

- ✓ Vista bonita
- ✓ Segurança
- ✓ Espaço interno
- ✓ Um animal

E para realizar esse sonho ele contratou a sua equipe para ajudar na construção dessa cidade.



Game Lição de Priorização

Um cliente deseja abrir um zoológico e deseja trazer diversos animais para atrair os turistas.

Mão na Massa

A vinda desses animais para o zoológico deve ser priorizada de acordo com o **valor de negócio** que varia de 1 a 50.

Encontre a **dificuldade** de trazer cada animal utilizando o **Planning Poker**.

Ordene os animais de acordo com a prioridade que deve ser encontrada da seguinte forma:

Prioridade = Valor de negócio / Dificuldade

INOVA

2ª Semana de Inovação

A group of six people (three men and three women) are seated around a wooden conference table in a bright office setting. They are engaged in a discussion, with one man pointing at a laptop screen. The room features large windows with dark frames, potted plants on the windowsills, and a round wall clock showing approximately 9:10. The overall atmosphere is professional and collaborative.

FEEDBACK DO GAME

Game Risk Storming

Identificar e mitigar riscos de qualidade de maneira ágil



INOVA
2ª Semana de Inovação



Obrigado!

Alguma pergunta?

