

FPP - Formação *Project Professional*

Curso 4 – Gestão Ágil com SCRUM na Prática

SME (Subject Matter Expert): Rodrigo Caixeta

Carga Horária Total: 12 Horas

2 horas de aulas gravadas, 9 horas online ao vivo incluindo a aplicação do Simulador online Scrum Game, 1h de Avaliação de Proficiência

COMO É O CURSO?

A Gestão Ágil de Projetos e Produtos é uma necessidade real para o profissional moderno e atual. Muitos produtos sofrem grande influência do ambiente volátil que se encontram e precisam de mais agilidade para se adaptar e ter sucesso no mercado. Produtos são criados através de projetos, mas depois de lançado, sofrem contínuas melhorias, versões, com mais funcionalidades, etc. Um carro, por exemplo, todo ano precisa ter um diferencial no modelo, portanto todo ano tem um projeto de lançamento do novo modelo, alguns com menos ou mais mudanças. Muitas vezes, dependendo do produto, essas mudanças são muito frequentes e volumosas, e os projetos acabam sendo tratados como releases, ou lançamentos contínuos. Isso é verdade especialmente na indústria de software.

Os métodos ágeis tiveram origem no *Lean*, lá na década de 50, na indústria de fabricação de automóveis do Japão, mas tomou grande força no meio de desenvolvimento de software pelos motivos citados, e depois, transbordou para o resto do mercado, sendo aplicado em todos os ambientes onde se faz necessário uma adaptação mais ágil. O método mais popular de agilidade, que virou um *framework*, é de longe o SCRUM, e é por isso que esse curso tem foco somente nele. Aqui você vai aprender o SCRUM na veia.

E a melhor forma de fazer isso é botando a mão na massa e sendo desafiado em tempo real. Por isso vamos usar um simulador de computador em grupo, o SCRUM SERIOUS GAME®. Você passará 9 horas deste curso enfrentando inúmeras situações de aplicação do Framework Scrum, aplicando os conceitos, trabalhando em equipe e recebendo feedbacks imediatos. Você terá a oportunidade de adaptar seu comportamento, perceber os efeitos no time e nos resultados do projeto. Você vivenciará, na prática, os benefícios do Framework SCRUM. Assuma o controle de seu personagem neste jogo. Você será o Product Owner, o Scrum Master ou os Desenvolvedores. Enfrente neste jogo os desafios de estabelecer uma visão de produto, planejamento de Releases,

FPP - Formação *Project Professional*

definição de metas da Sprint, coleta de estórias, priorização do Product Backlog, estimativas ágeis, trabalhar com o “Mindset ágil”, desenvolver equipes auto gerenciáveis, remover impedimentos, ser um líder servidor, lidar com débito técnico, com mudanças em um ambiente adaptativo. Gerencie a satisfação de clientes, conflitos entre membros da equipe e muito mais.

POR QUE FAZER ESSE CURSO?

Qualquer profissional atualmente lida com projetos precisa saber navegar no mundo ágil, e dominar o SCRUM é a porta de entrada de todos. Quem não sabe SCRUM não consegue trocar ideias com ninguém sobre agilidade, é a base conceitual da grande maioria de outras metodologias e modelos ágeis. O cunho prático desse curso habilita você a aplicar os conceitos e ferramentas no dia seguinte em sua organização se necessário.

OBJETIVOS DO CURSO

- Reconhecer os papéis envolvidos no gerenciamento de projetos ágeis;
- Entender e aplicar os conceitos do Scrum;
- Reconhecer as competências de equipes auto gerenciáveis;
- Analisar as situações e problemas vivenciados ao longo do ciclo de vida de um projeto ágil;
- Identificar situações de impedimento e escolher alternativas adequadas;
- Aplicar as técnicas de gerenciamento ágil de projetos em situações reais;
- Selecionar alternativas para lidar com débito técnico, mudanças, níveis de satisfação do cliente e da equipe;
- Conhecer técnicas para lidar com stakeholders e priorização de tarefas.

PARA QUEM ESSE CURSO É INDICADO

Qualquer profissional de qualquer área que deseje se iniciar no mundo ágil e queira por a mão na massa logo de início. É comum ver profissionais que lidam com projetos tradicionais, certificados ou não, que buscam se atualizar e começar sua jornada no mundo ágil. Porém também se destina a Scrum Masters, Product Owners ou Equipes de desenvolvimento que buscam se aprimorar na prática em situações reais.

FPP - Formação *Project Professional*

RESULTADOS APÓS O CURSO

Nas Pessoas:

- Obter experiência e vivência nos conceitos e valores da Agilidade e SCRUM.
- Saber, na prática, atuar como Product Owner, Scrum Master e Membro da Equipe.
- Se beneficiar da vivência do trabalho em grupo em tempo real numa dinâmica em ambiente de agilidade, sem arriscar projetos da empresa.
- Medir e avaliar seu conhecimento e habilidades em vários aspectos do Framework SCRUM de forma objetiva e numérica.

Nas organizações:

- Treinar seus colaboradores em métodos ágeis na prática sem arriscar seus projetos e produtos no aprendizado;
- Diversificar o conhecimento dos colaboradores que trabalham com projetos tradicionais na empresa;
- Acelerar a absorção de um *Mindset* ágil na empresa;
- Melhorar o desempenho das equipes envolvidas em gerenciamento ágeis de projetos e produtos;
- Medir e avaliar conhecimento e habilidades dos colaboradores em vários aspectos do Framework SCRUM de forma objetiva e numérica.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Bloco 1. Introdução à Agilidade

- 1.1 O que é Agilidade?
- 1.2 Preconceitos: Gestão ágil x Modelo tradicional
- 1.3 Manifesto Ágil
- 1.4 O que é Scrum?
- 1.5 Para quem é o Scrum? Qual Framework escolher? Modelo Cynefin.
- 1.6 Tendências de mercado: Transformação digital, Desenvolvimento de produto, Organizações exponenciais
- 1.7 Visão geral das técnicas de desenvolvimentos de produtos: Design Thinking, Design Sprint, MVP

FPP - Formação *Project Professional*

Sessão OAV 1 – Simulador online SCRUM SERIOUS GAME (Parte 1 – 3h)

Bloco 2. O Framework SCRUM

- 2.1 PMBOK: revisão e partida de comparação e entendimento!
- 2.2 Agilidade e Scrum
- 2.3 Visão Geral do Scrum
- 2.4 Valores
- 2.5 Papéis do Time Scrum: Product Owner, Scrum Master e Developers
- 2.6 Eventos: Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective
- 2.7 Artefatos: Product Backlog, Spint Backlog, Incrementos

Sessão OAV 2 – Simulador online SCRUM SERIOUS GAME (Parte 2 – 3h)

Bloco 3. GASP – General Accepted SCRUM

- 3.1 Histórias de usuários
- 3.2 Definition of Done
- 3.3 Definition of Ready
- 3.4 Backlog Grooming Meeting
- 3.5 Planning Poker
- 3.6 Stand Up meeting
- 3.7 Gráfico de Burn Down e Burn Up
- 3.8 Quadro Kanban

Sessão OAV 3 – Simulador online SCRUM SERIOUS GAME (Parte 3 – 3h)

Avaliação de Proficiência no Curso