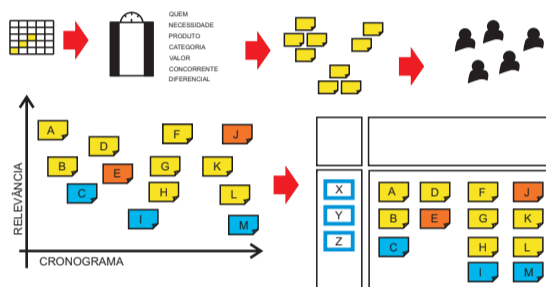


1. Scrum Vision

- Exemplo: Business Model Canvas

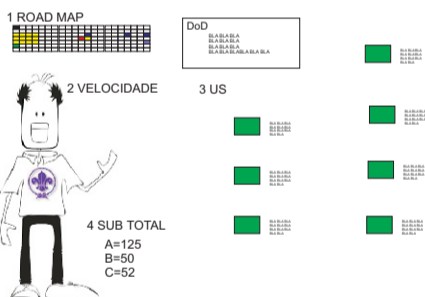
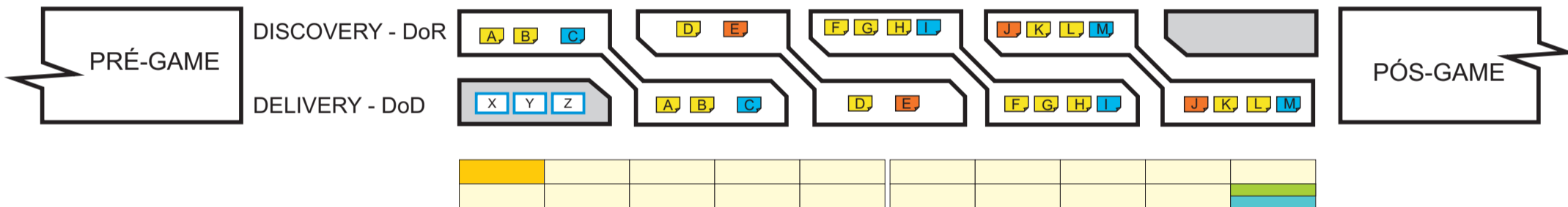
01. Compartilhe previamente as informações com a equipe;
02. Convide stakeholders e equipe, a interação é a chave e gera pertença;
03. Trabalhe todas as ideias, sugestões, argumentos e inquietações;
04. Aqueça com um SWOT ou amplie com um Value Proposition Canvas.



2. Release Plan

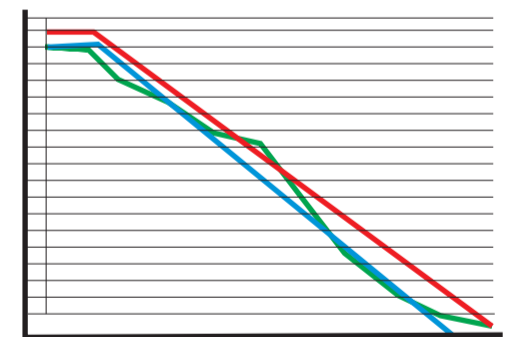
- Exemplo: User Story Mapping

01. Compartilhe previamente as informações com stakeholders e equipe;
02. Inicie pelo entendimento coletivo, objetivos e clientes (personas);
03. Surgirão dúvidas, novas histórias do usuário e técnicas, melhor agora que depois;
04. É preciso estimar, há várias formas: T-Shirt size, US Points, Dias, tem até baldes.



3. Sprint Planning

01. Quinze minutos para RoadMap, objetivo da Release, Sprint e velocidade;
02. Relembre as melhorias previstas na última retrospectiva para este planning;
03. Use as paredes, registre o DoR/DoD, histórias, tarefas, riscos bem visíveis;
04. Após entender, planejar e revalidar as estimativas, alinhe primeiros passos



DELIVERY BOARD (DoD)

| TO DO | DESENVOLV | TESTES | HOMOLOGAÇÃO | PRODUÇÃO |
|-------|-----------|--------|-------------|----------|
| TO DO | DOING | WAIT | TO DO | DOING |
| TO DO | DOING | TO DO | DOING | DoD |
| TO DO | DOING | TO DO | DOING | GMUD |
| TO DO | DOING | TO DO | DOING | DEPLOY |

4. Quadro de Tarefas

01. Deve claramente refletir o dia-a-dia da Sprint e apontar suas tendências;
02. É um reflexo da organização, comprometimento e engajamento do time;
03. Se está defasado, atenção, não entenderam o valor do kanban nem daily;
04. Quadros, linhas, colunas, PostIts, ... a cada Sprint é preciso melhorar.

5. Daily

01. Foco total no atingimento do objetivo da Sprint (riscos e oportunidades);
02. Assertividade, cada um deve preparar-se: o que foi, será, rolos e boas;
03. O que falar ou não? Alertar riscos e oportunidades, o resto é pós-daily;
04. Após 3 dailys sem decisões, risco, oportunidade, olhe embaixo do tapete!

7. Review & Retrospectiva

01. Time Scrum não tem dono, evite querer "ser a estrela da festa";
02. Se principais interessados não estão presentes, é só "mais uma reunião";
03. Deve estar claro e acordado o roteiro e responsabilidade de cada um;
04. A principal motivação é ter orgulho do que e com quem se faz.

6. Métricas

01. O gráfico de burndown é imprescindível e deve ser usado por todos;
02. O quadro de tarefas mostra gargalos e fluxo, o burndown a tendência;
03. Há outros, Story Tracking, Lead Time, mas introduza-os aos poucos;
04. Delegue o preenchimento para o próprio time, será mais efetivo.

8. Gestão do conhecimento

01. Crie comunidades de prática, compartilhe, aprenda e melhore sempre;
02. Construam um dashboard de projetos e delegue às equipes atualizá-lo;
03. Uma prática crescente é a adoção de conceitos de DevOps;
04. Invista no conhecimento, lightning talks, hotspots, open spaces, ...