

Demonstrador SCRUM Manual de

Referência





Olivier Heidmann, CERTH Hariklia Tsalapatas, UTH

Cofinanciado pelo programa Erasmus + da União Europeia.

LEAP Manual de software SCRUM

	•	
 -		_

I. I	Introdução	4
Coı	nceitos chave	4
F	Product owner (PO)	4
E	Equipa de desenvolvimento	5
S	Scrum master	5
S	Sprint	5
E	Backlog do produto	5
No	ota técnica	5
II. A	Aviso	7
III.	Conceito de jogo	8
IV.	Apresentação da interface	9
1.	Ecrã inicial	9
2.	Menu principal	10
3.	Sistema de diálogo	13
4.	Ecrã de revisão	14
5.	Ecrã de pontuação	15
V. (Cenários	16
1)	Engenharia urbana	16
2)	Engenharia agrícola	19
VI.	As funções	21
1)	Product Owner	21
Ι	Descrição da função	21
Ι	Descrição do jogo	21
	Cliente	21
	Informar a equipa	21
	Conjunto de ideias	22
	Pergunta Scrum Master	23
	Selecionar tarefas backlog	24

07/09/2017 LEAP Manual SCRUM Página 2

	Definir prioridades	24
	Sprint	25
2)	SCRUM Master	29
	Descrição da função	29
	Descrição do jogo	29
	Briefing	29
	Conjunto de ideias	30
	Definir prioridades	31
	Definir esforços	32
	Sugerir tarefas	32
	Sprint	34
	Habilidades dos membros da equipa	37
	Características dos membros da equipa	38
3)	Equipa SCRUM	39
	Descrição da função	39
	Descrição do jogo	39
	Briefing	39
	Conjunto de ideias	39
	Definir prioridades	41
	Definir esforços	41
	Sugerir tarefas	42
	Selecionar tarefas	43
	Sprint	43
VII.	Detalhes do jogo	45
Sis	stema de pontuação	45
	Product Owner	45
SCRUM Master		45
Equipa SCRUM		45
Anex	xo: Tabela de figuras	47

I. Introdução¹

Conceitos chave

O Scrum é uma estrutura ágil de gestão de trabalho com ênfase no desenvolvimento de software. É projetado para equipas de três a nove developers que dividem o seu trabalho em ações que são concluídas dentro de iterações de tempo fixo, chamadas sprints (geralmente de duas semanas) e acompanham o progresso e replaneiam, em reuniões diárias de 15 minutos, designadas scrums, onde os participantes ficam de pé.

Um princípio fundamental do Scrum é o duplo reconhecimento de que os clientes mudam de ideia sobre o que querem ou precisam (muitas vezes chamado de volatilidade dos requisitos) e que haverá desafios imprevisíveis - para os quais uma abordagem preditiva ou planeada não é adequada. Como tal, o Scrum adota uma abordagem empírica baseada em evidências - aceitando que o problema não pode ser totalmente compreendido ou definido e, em vez disso, concentra-se em maximizar a capacidade da equipa de entregar rapidamente, de responder aos requisitos emergentes e de se adaptar à evolução das tecnologias e mudanças nas condições de mercado.

Há três funções principais na estrutura Scrum. São idealmente co-localizadas para fornecer incrementos de produtos potencialmente utilizáveis a cada sprint. Juntas, essas três funções formam a equipa do scrum. Embora muitas organizações tenham outras funções envolvidas na definição e entrega do produto, Scrum define apenas essas três.

Product owner (PO)

Enquanto representante da equipa para as partes interessadas/ stakeholders, o product owner tem como funções de comunicação:

- demonstrar a solução para os stakeholders que não estavam presentes numa revisão de sprint;
- define e anuncia lançamentos;
- comunica o estado da equipa;
- organiza revisões de marcos;
- educa as partes interessadas sobre o processo de desenvolvimento;
- negocia prioridades, escopo, financiamento e cronograma;
- garante que o backlog do produto está visível, transparente e claro.

07/09/2017 LEAP Manual SCRUM Página 4

¹ Wikipédia - https://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_(software_development)

Equipa de desenvolvimento

A equipa de desenvolvimento é responsável por fornecer incrementos de produto potencialmente utilizáveis a cada sprint (a meta do sprint). A equipa tem entre três a nove membros que executam todas as tarefas necessárias para criar os incrementos do produto (análise, design, desenvolvimento, teste, redação técnica, etc.).

Scrum master

As principais responsabilidades de um scrum master incluem (mas não estão limitadas a):

- Ajudar o PO a manter o backlog do produto de forma a garantir que o trabalho necessário seja bem compreendido, para que a equipa progrida continuamente;
- Ajudar a equipa a determinar a definição de terminado, com a contribuição dos stakeholders;
- Treinar a equipa, dentro dos princípios Scrum, para produzir características de alta qualidade para os produtos;
- Promover a auto-organização dentro da equipa;
- Ajudar a equipa de scrum a evitar ou eliminar impedimentos ao seu progresso, seja, internos ou externos à equipa;
- Facilitar eventos de equipa para garantir o progresso regular;
- Educar stakeholders chave interessados no produto sobre princípios Scrum;
- Treinar a equipa de desenvolvimento em auto-organização e funcionalidade cruzada.

Sprint

Um sprint (ou iteração) é a unidade básica de desenvolvimento no Scrum.

Backlog do produto

O backlog do produto compreende uma lista ordenada de requisitos que uma equipa de scrum mantém para um produto. Ela consiste em recursos, correções de bugs, requisitos não funcionais, etc. – tudo o que deve ser feito para entregar um produto viável com sucesso. O proprietário do produto prioriza esses itens de backlog do produto (PBIs) com base em considerações sobre risco, valor comercial, dependências, tamanho e data necessários.

Nota técnica

O jogo deve ser jogado em sessões de 20 minutos a meia hora em qualquer tipo de computador (Windows, Mac OS X, Linux ou no navegador da Web). O demonstrador é multilíngue: Inglês, Espanhol, Português, Estoniano e Grego são os idiomas atualmente suportados. O software foi criado usando o Unity.

O jogo está disponível no portal do projeto LEAP, neste URL:

http://leapproject.eu/leap-serious-games-for-building-experience-on-agile-design2/

O jogo foi desenvolvido especificamente para ser usado num ecrã com resolução de 16/9. Jogá-lo em qualquer outra resolução vai levar a alguns cortes na tela e tornar o jogo não jogável. O ecrã de início foi programado para exibir apenas a resolução 16/9 para o computador, portanto, nenhum corte deve acontecer, seja qual for a resolução selecionada.

Por favor, nunca selecione o modo *Windowed*, pois o tamanho da janela pode resultar em problemas de corte na parte inferior do ecrã. Jogue sempre em modo de ecrã cheio, mesmo que tenha que selecionar uma resolução menor que a nativa para a tela do seu computador.

II. Aviso

O demonstrador é um trabalho em constante progresso. Isso significa que a versão online do jogo é atualizada com frequência para adicionar novos recursos e corrigir erros, até várias vezes ao dia. Por isso, até que o software alcance a versão final, este manual também é um trabalho em progresso.

Pode descobrir, por exemplo, que há algumas discrepâncias entre algumas capturas de ecrã e as imagens reais incluídas no manual, ou talvez alguns recursos do software que não sejam detalhados no manual. Não se preocupe, significa apenas que uma nova versão do manual está prestes a ser publicada.

Se tiver alguma dúvida, por favor, sinta-se livre para enviar um e-mail para o responsável, neste endereço de e-mail, ele irá responder-lhe prontamente: <u>olivier.heidmann@gmail.com</u>.

III. Conceito de jogo

Os jogadores são colocados numa equipa, que aplica a metodologia SCRUM para gerir um projeto até à conclusão. Eles recebem o projeto de um cliente e, atualmente, existem dois cenários diferentes, um projeto urbano e outro para um projeto de engenharia agrícola. Todos os principais papéis da metodologia SCRUM são jogáveis e cada um terá seu próprio impacto no resultado. O jogador deve equilibrar os requisitos da sua equipa e as demandas do cliente, a fim de alcançar o desempenho máximo do primeiro e a satisfação do último.

O jogo começa nos primeiros dias de agosto e consiste em 5 sprints, variando na duração do jogo, de acordo com as exigências do cliente. Cada decisão da equipa é aleatória em cada jogada (tendo em mente os objetivos atuais do jogo), portanto, cada jogada é única. Tal procura refletir uma equipa real que aplica a metodologia SCRUM e os eventos aleatórios que podem ocorrer num local de trabalho.

IV. Apresentação da interface

1. Ecrã inicial

SCRUM Demonstrator



Figura 1: Ecrã inicial

No ecrã de introdução do demonstrador, o utilizador é recebido com os logótipos SCRUM e Comunidade Europeia Erasmus +. Esse ecrã desaparece em 2 segundos.

2. Menu principal

Este ecrã exibe cinco ações disponíveis possíveis: iniciar um novo jogo, alterar o idioma da interface, obter ajuda sobre o jogo, obter alguma informação sobre o projeto LEAP e sair do jogo. No canto inferior direito do ecrã também é exibida a versão atual do software. Certifique-se de estar sempre a utilizar a versão mais recente disponível (atualmente, 1.4f).



Figura 2: Menu principal



Figura 3: Escolher o cenário

A opção "Novo Jogo" irá começar um novo jogo. No início, o jogo solicitará que selecione um cenário e, em seguida, selecione a função que desempenhará no jogo.



Figura 4: Escolher o papel

O jogador também pode selecionar, com as setas esquerda e direita, qual o idioma que o jogo vai usar. As opções são: Inglês, Estoniano, Grego, Espanhol e Português. Esta escolha só pode ser alterada no menu principal, por isso certifique-se de que escolheu o idioma preferencial antes de iniciar um novo jogo.



Figura 5: Alterar o idioma

Selecionar a opção de ajuda abrirá uma mensagem com detalhes sobre os botões do menu.

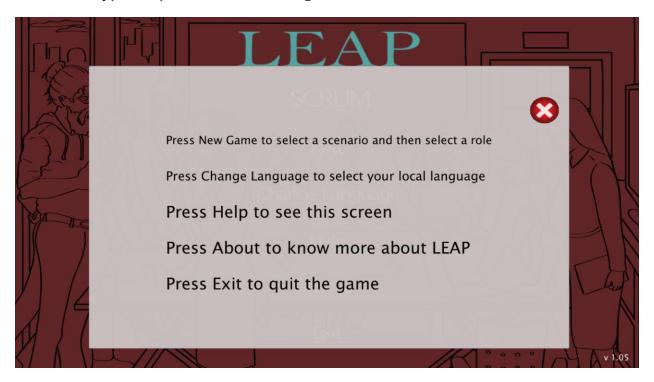


Figura 6: Informação sobre

Aceder ao portal web do projeto (http://leapproject.eu/) clicando no botão 'Sobre Nós'.



Figura 7: Portal do projeto LEAP

3. Sistema de diálogo

Uma grande parte do jogo é baseada em diálogos. A leitura e a resposta ocorrem no terço inferior da tela, onde aparecem todos os textos e interações (a caixa roxa nas figuras 8 e 9).

Em discussões em que nenhum feedback do jogador é necessário, pressionar o botão "Avançar", no canto inferior direito, fará avançar a história. Se o jogador tiver de tomar uma decisão, em vez do botão "Avançar", opções selecionáveis aparecerão abaixo da questão. Nas figuras seguintes é possível ver dois exemplos do sistema de diálogo.



Figura 8: Diálogo onde não é necessária resposta



Figura 9: Diálogo onde o jogador tem de selecionar uma resposta

4. Ecrã de revisão

Quando a equipa terminar o projeto, depois de passar por todos os sprints, o resultado do trabalho aparecerá num mapa, mostrando quais os edifícios construídos.

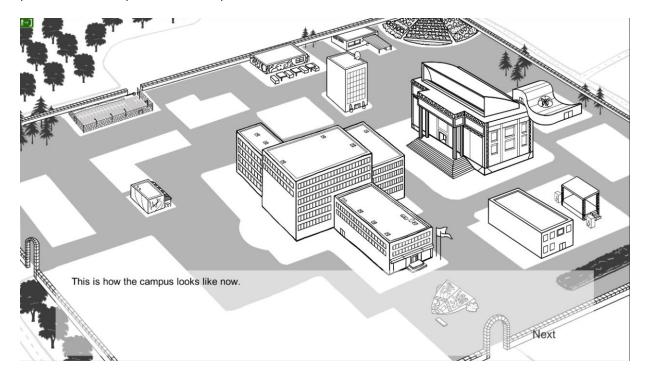


Figura 10: Ecrã de revisão

5. Ecrã de pontuação

Após o ecrã de revisão, o ecrã final do jogo será exibido, anunciando a pontuação e o desempenho total. O sistema de pontuação consiste em dois métodos separados – há a avaliação pelo desempenho da função que escolheu e pela pontuação do cliente, que representa o nível de satisfação das exigências do cliente.



Figura 11: Ecrã de pontuação

O cliente pode mostrar três reações diferentes, de acordo com o desempenho do jogador para com as suas exigências. Ter uma pontuação inferior a 50 resultará num cliente irritado, inferior a 80 num cliente satisfeito e, para pontuações superiores a 80, o cliente ficará agradado.

Ao clicar no botão vermelho com a cruz branca retornará ao menu principal.

V. Cenários

1) Engenharia urbana

Este cenário irá colocar o jogador na gestão de um projeto de construção de um edifício de uma universidade. Existem quatro tipos diferentes de universidades que podem ser construídas (Direito, Desporto, Ciência e Música), cada uma remetendo para um tipo especializado de edifícios. Cada "subcenário" (um dos diferentes tipos de campus universitários) tem 4 tarefas obrigatórias que precisam de ser cumpridas para se obter um campus funcional. Em geral, existem 19 edifícios como tarefas, a partir dos quais o jogador pode escolher construir.

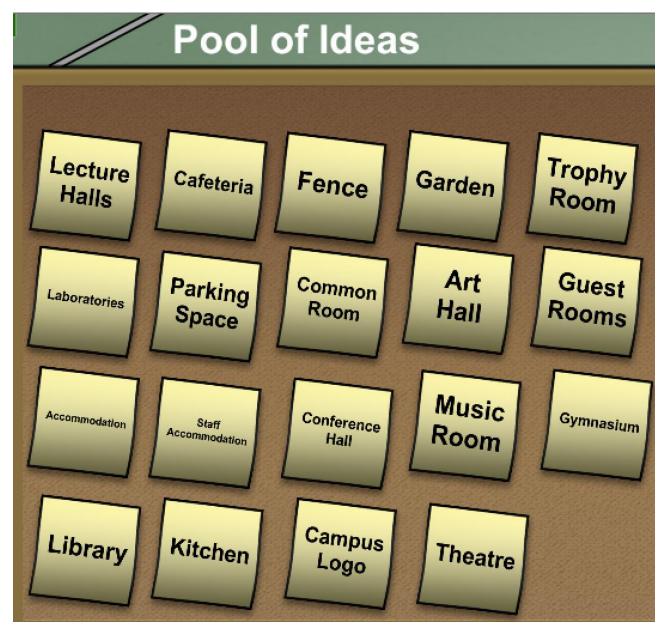


Figura 12: Partes edificáveis do campus

Esses 19 edifícios são:

- Sala de palestras
- Laboratórios
- Alojamento
- Biblioteca
- Refeitório
- Estacionamento
- Alojamento de pessoal
- Cozinha
- Cerca
- Sala comum
- Sala de conferências
- Logotipo do campus
- Jardim
- Sala de arte
- Sala de música
- Teatro
- Sala dos troféus
- Sala de visitas
- Ginásio

Para cada tipo de campus, os edifícios obrigatórios são:

Música	Salas de palestras Alojamento Sala de arte Sala de música
Desporto	Alojamento Jardim Salas de troféus Ginásio
Lei	Salas de palestras Alojamento Biblioteca Sala de conferências
Ciência	Salas de palestras Laboratórios Alojamento Biblioteca

Tabela 1: Edifícios obrigatórios para os campus

2) Engenharia agrícola

This scenario will put you in charge of a garden building project. There are four different types of gardens that can be built (Fruits, Vegetables, Leisure and Herbs), each emphasizing on their specialized kind of buildings. Each "sub-scenario" (one of the different types of university campuses) has 4 obligatory tasks that have to be done in order to have a functional campus. In general there are 19 buildings as tasks that the player can choose to build.

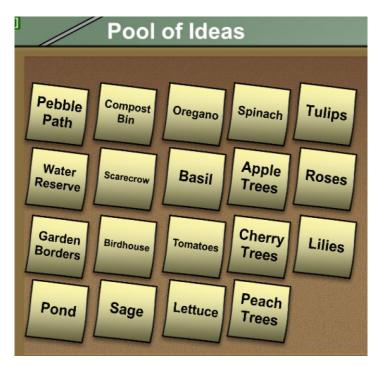


Figura 13: Partes edificáveis do jardim

Esses 19 edifícios são:

- Caminho de pedra
- Reserva de água
- Limites do jardim
- Lagoa
- Caixa de compostagem
- Espantalho
- Casa para pássaros
- Salva
- Oregão
- Manjericão
- Tomates

- Alface
- Espinafre
- Macieiras
- Cerejeiras
- Pessegueiros
- Tulipas
- Rosas
- Lílios

Para cada tipo de jardim, as partes obrigatórias são:

Frutas	Caminho de pedra Macieiras Cerejeiras Pessegueiros
Vegetais	Caminho de pedra Tomates Alface Espinafre
Lazer	Caminho de pedra Tulipas Rosas Lílios
Erva	Caminho de pedra Salva Oregão Manjericão

Tabela 2: Edifícios obrigatórios para os jardins

VI. As funções

1) Product Owner

Descrição da função

O product owner é a pessoa responsável por gerir o backlog do produto para alcançar o resultado desejado e também aborda os desafios que a equipa de desenvolvimento encontra quando perde o foco ou se confunde com algo.

Descrição do jogo

Cliente

Iniciar um jogo como Product Owner encaminhará o jogador para a cena introdutória, em que o cliente informará sobre as especificações do projeto que deseja concluído.



Figura 14: Reunião com cliente

De acordo com as exigências do cliente, o jogador precisa de adaptar a estratégia de jogo para satisfazer as necessidades do cliente.

Informar a equipa

Após o breve briefing do cliente, o Product Owner, ou seja, o jogador, informará a restante equipa sobre as especificações através do sistema de diálogo, de acordo com as informações adquiridas anteriormente. É necessário responder a perguntas sobre:

- 1. O tipo de universidade / jardim que será construído;
- 2. O tamanho do terreno;
- 3. A capacidade dos edifícios em relação ao cenário selecionado (por exemplo, no cenário urbano refere-se à quantidade de alunos que pode acomodar e no cenário agrícola, ao número de plantas) e
- 4. O mês em que o projeto deve ser entregue



Figura 15: Briefing da equipa

Conjunto de ideias

Depois de terminar o briefing, o Product Owner apresentará o conjunto de ideias. Esta é a lista de edifícios / tarefas que o projeto atual, dependendo do cenário, terá.

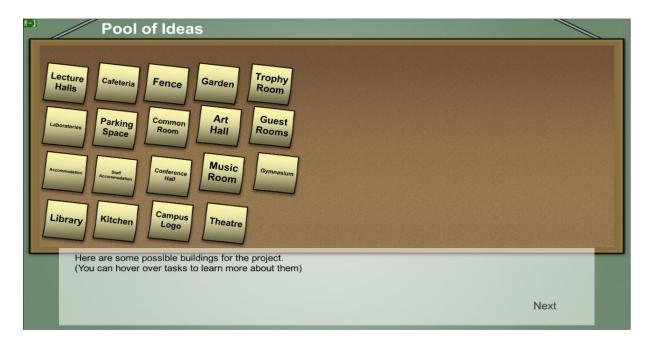


Figura 16: Conjunto de ideias

Pergunta Scrum Master

Depois de apresentar o conjunto de ideias, o Scrum Master perguntará se é necessário manter um edifício, selecionado aleatoriamente. Ao selecionar "Sim" como resposta, o edifício / tarefa será mantido no conjunto de ideias. Ao selecionar "Não" resultará no descarte do prédio / tarefa.

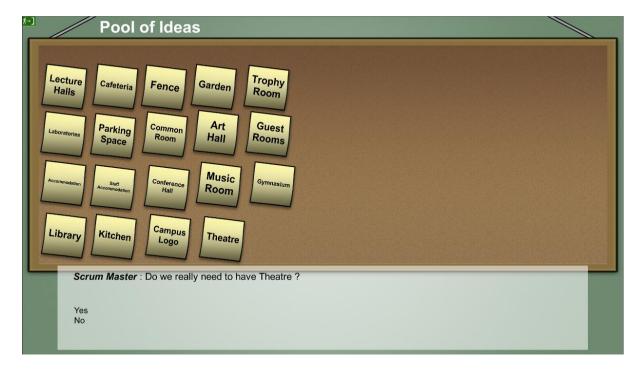


Figura 17: Excluir um edifício

Selecionar tarefas backlog

Enquanto Product Owner, o jogador será responsável por selecionar 15 tarefas em que se basearão os sprints.

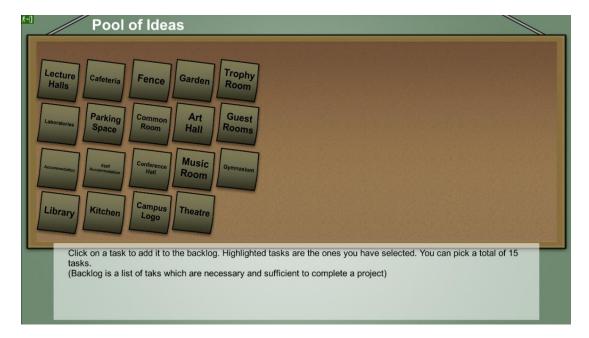


Figura 18: Selecionar tarefas

Não é possível selecionar mais de 15 tarefas e o botão "Avançar" só aparecerá quando as 15 estiverem selecionadas.

Definir prioridades

Depois da equipa ter selecionado as tarefas a serem executadas nesta sessão de jogo, o próximo objetivo é atribuir prioridades às tarefas.

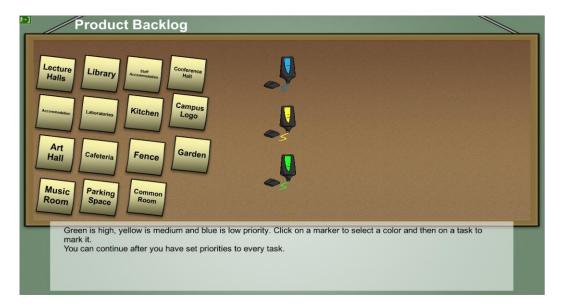


Figura 19: Definir prioridades

Existem três tipos de prioridades - alta, média e baixa, e cada uma é representada por um marcador (azul, amarelo e verde, respetivamente). Ao clicar num marcador, o cursor muda para o ícone do marcador em que você clicou e, ao clicar num post-it, ele altera sua cor, para representar a prioridade.

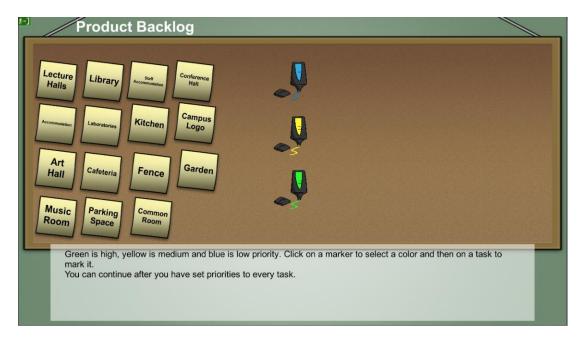


Figura 20: Cores das prioridades

Sprint

Quando tudo estiver definido, a equipa começará a trabalhar nas tarefas. Eles anunciarão o que planeiam fazer no próximo sprint (horário de trabalho), mostrando-o no quadro.

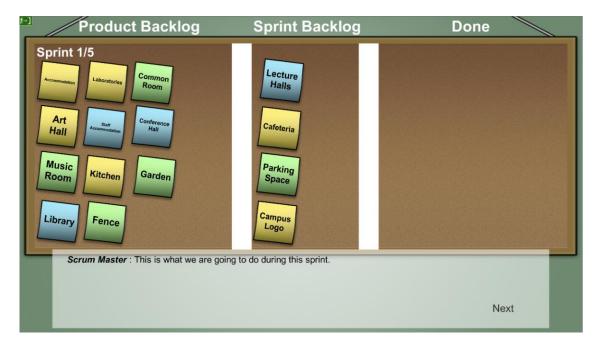


Figura 21: As tarefas escolhidas

Como Product Owner, não se pode participar diretamente do procedimento, mas, após cada sprint, o cliente comunicará com o jogador.



Figura 22: O cliente quer falar

Existem três reações diferentes do cliente e três ações diferentes para o jogador selecionar no ecrã seguinte.



Figura 23: O feedback do cliente

O que o cliente disse	O que o jogador deve fazer	
Estou agradado com o progresso.	Nenhuma ação é necessária.	
Eu quero que você faça	O jogador deve colocar a tarefa referida pelo cliente na lista de tarefas, selecionando a opção "Escolha uma tarefa para o próximo sprint".	
Isto é muito importante para mim	O jogador deve alterar a prioridade da tarefa, escolhendo a opção "Alterar prioridades".	

Tabela 3: A melhor estratégia para agradar o cliente

Ambas as opções podem ser usadas apenas uma vez por sprint. Quando o utilizador se sentir pronto, ao clicar no botão "Avançar" continuará o processo de produção, que ocorrerá 5 vezes no total.

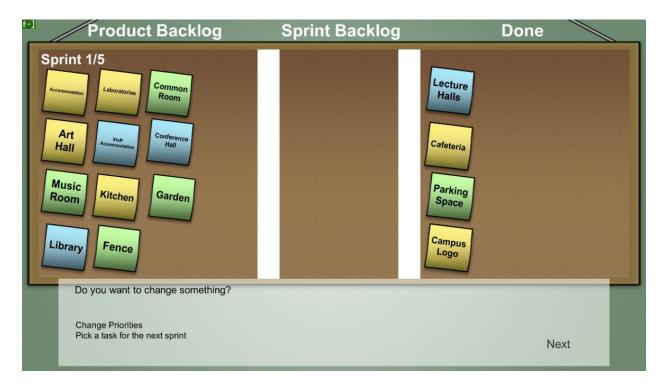


Figura 24: A reação do Product Owner

2) SCRUM Master

Descrição da função

O Scrum Master é frequentemente considerado um treinador da equipa e faz tudo para ajudá-la a ter um desempenho ao mais alto nível. Também é responsável por garantir que as metas, o escopo e o domínio do produto sejam compreendidos por todos os integrantes da equipa Scrum, da melhor forma possível.

Descrição do jogo

Nesta função, o jogador experimentará o mesmo enredo, mas de uma perspetiva diferente.

Briefing

Ao iniciar o jogo, será apresentado um briefing do Product Owner, transmitindo as exigências do cliente.

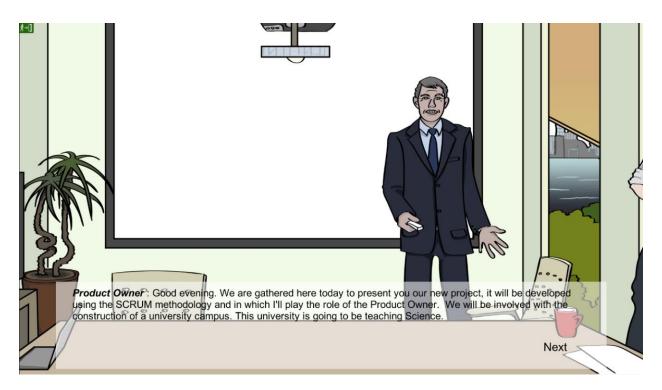


Figura 25: O briefing do Product Owner

Conjunto de ideias

Depois de terminar o briefing, o Product Owner apresentará o conjunto de ideias. Esta é a lista de edifícios / tarefas que o projeto atual, dependendo do cenário, terá.



Figura 26: Conjunto de ideias

Como SCRUM Master, o utilizador será responsável por selecionar as 15 tarefas em que se basearão os sprints.

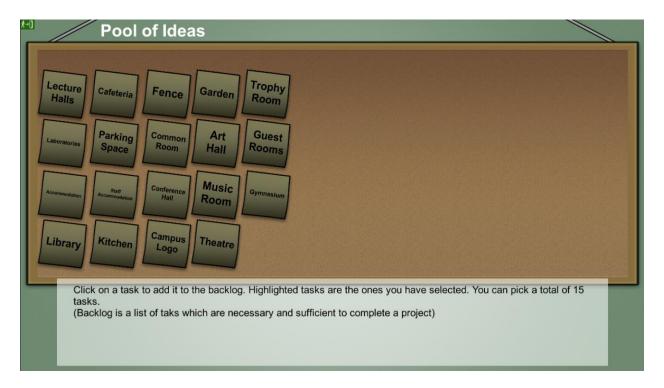


Figura 27: Selecionar tarefas

Não é possível selecionar mais de 15 tarefas e o botão "Avançar" só aparecerá quando as 15 estiverem escolhidas.

Definir prioridades

Depois de clicar no botão "Avançar", serão apresentadas as 15 tarefas escolhidas na forma de post-its. Em seguida, o Product Owner atribuirá as prioridades com base na lista predefinida.

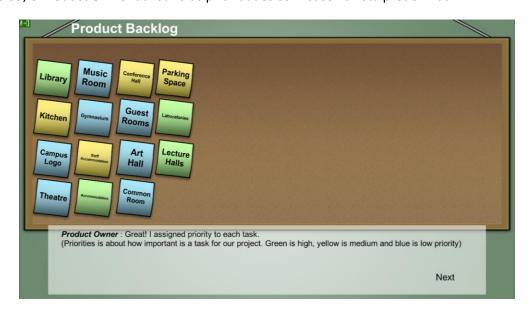


Figura 28: Definir prioridades

Clicar no botão "Avançar" prosseguirá com o jogo.

Definir esforços

A equipa do SCRUM definirá os esforços de acordo com nossa lista predefinida.

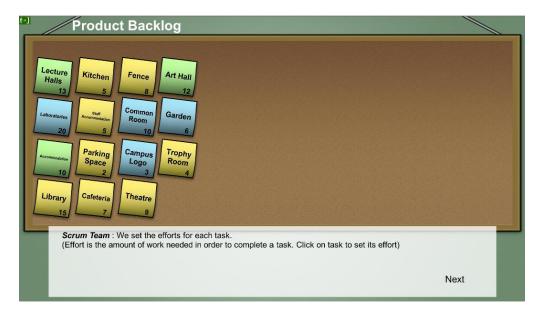


Figura 29: Definir esforços

Clicar no botão "Avançar" prosseguirá com o jogo.

Sugerir tarefas

Outro dever da função SCRUM Master é sugerir à equipa, o que fazer com o próximo sprint. Para isso, o jogador deve arrastar um post-it para a área marcada pelas linhas tracejadas.

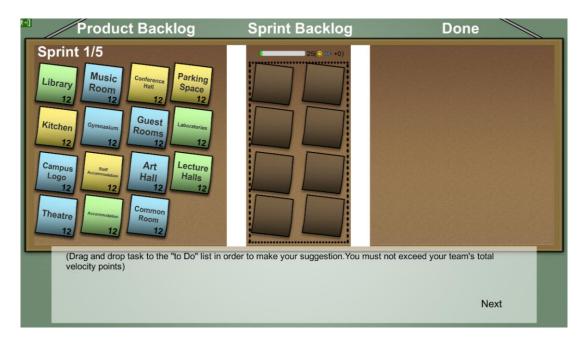


Figura 30: Sugerir tarefas

Abaixo do título "Para fazer", encontra-se uma barra horizontal e um número. Isto representa os pontos de esforço disponíveis para este sprint e os pontos de bónus adquiridos nos anteriores.



Lista de sugestões vazia.



Barra verde: soma dos esforços menor ou igual a 10.



Barra amarela: soma dos esforços igual a mais de 10 e menos 20.



Barra vermelha: soma dos esforços maior ou igual a 20.

A lista de sugestões funciona como uma recomendação para a equipa SCRUM (e o AI neste caso), sobre quais as tarefas que devem ser escolhidas. Na nossa implementação atual, a equipa decidirá aleatoriamente se seleciona uma tarefa de alta prioridade (70% para realmente fazer e 30% para não selecionar uma tarefa de alta prioridade). Depois disso decidido, deve preencher o resto da lista com tarefas de prioridade média e baixa.

Também se pode deixar a lista de sugestões vazia, mas isso tem um custo de pontos, porque deixa a equipa sem informação sobre o que é importante e onde se deve concentrar.

Sprint

Como SCRUM Master, o jogador tem controlo total sobre o tempo do sprint. O objetivo é maximizar a cooperação entre os membros da equipa e as tarefas que lhes serão designadas. Cada tarefa consiste em 3 sub-tarefas e cada uma delas precisa de 3 trabalhadores para que possa ser concluída.

A interface do sprint tem a seguinte organização.

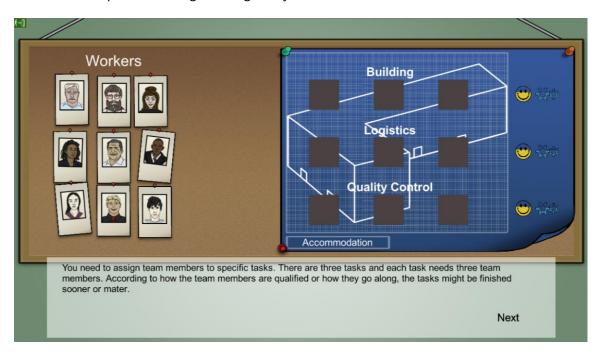


Figura 31: Trabalho de equipa

No lado esquerdo, é possível ver os trabalhadores da equipa, cada um com traços e habilidades diferentes que podem ser consultadas pairando sobre eles.

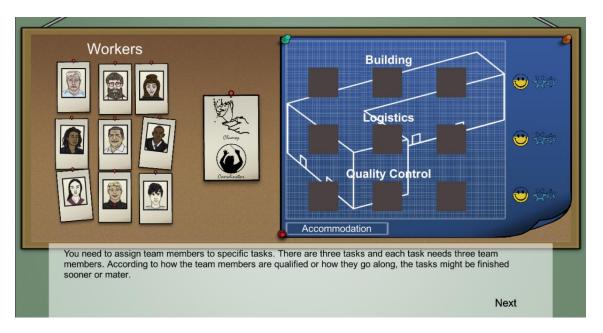


Figura 32: Características dos membros da equipa

O utilizador pode atribuir um trabalhador a uma sub-tarefa arrastando e soltando a foto dele para as caixas pretas no centro.

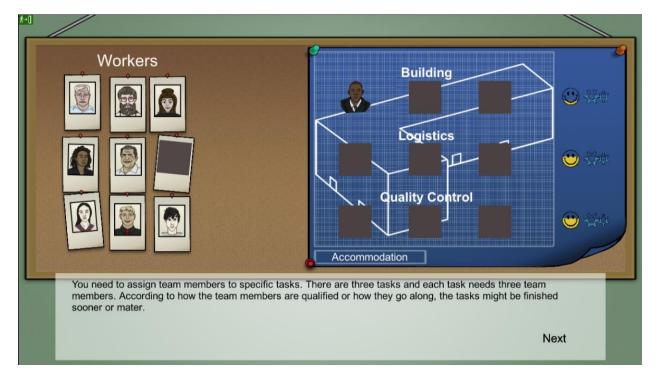


Figura 33: Atribuir um membro da equipa

Cada uma das sub-tarefas exibe um ícone de rosto sorridente e um ícone de engrenagem. O primeiro representa como os membros da equipa, a quem atribuiu a essa sub-tarefa, cooperam e a engrenagem a capacidade de a realizar. Pode haver ter 3 estados em ambos.



Completamente cheio: Os membros da equipa gostam uns dos outros.



Meio cheio: Este é o estado normal, os membros da equipa têm um relacionamento médio.

entre si



Vazio: A cooperação entre os membros da equipa não é boa e deve ser evitada.

Completamente cheio: As habilidades dos trabalhadores permitem que eles tenham um desempenho extraordinário nessa sub-tarefa.



Meio cheio: Este é o estado normal; a sub-tarefa será concluída de forma normal.



Vazio: O resultado parecerá um desastre. Tal deve ser evitado.

Depois de terminar a tarefa atual, o jogador pode pressionar o botão "Avançar" para passar para a próxima. A seleção anterior é mantida para economizar tempo, mas ajustes podem ser necessários!

Habilidades dos membros da equipa

Existem 6 habilidades diferentes que são atribuídas a cada trabalhador, aleatoriamente, de cada vez que se inicia um novo jogo.

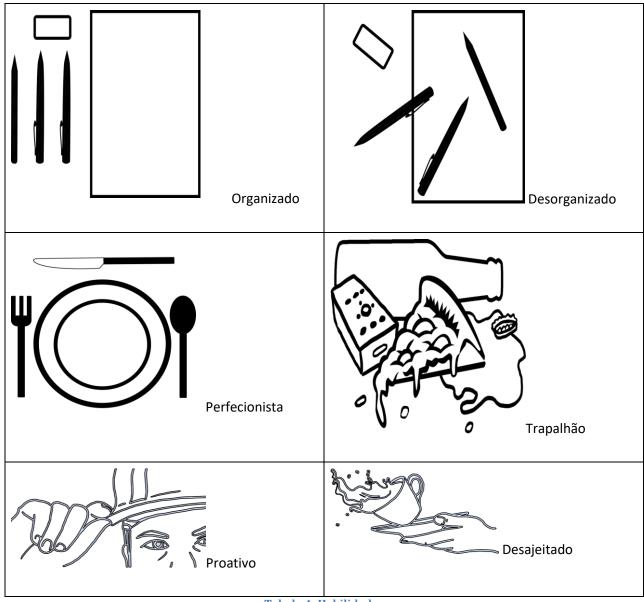


Tabela 4: Habilidades

Características dos membros da equipa

Cada trabalhador, no início de cada jogo, recebe aleatoriamente uma característica para o resto do jogo. As características são apresentadas na tabela abaixo, seguindo a classificação de Belbin.

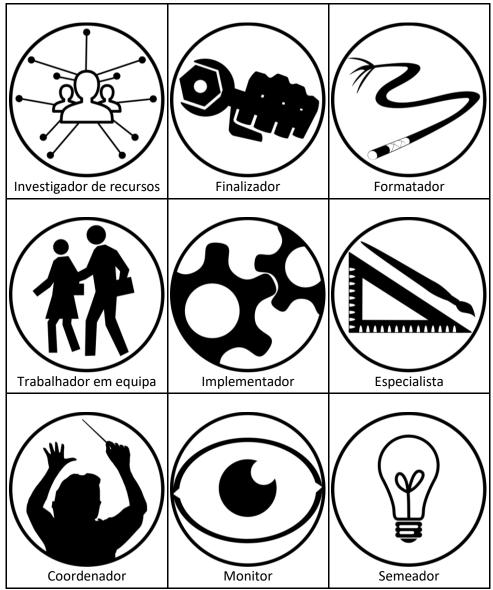


Tabela 5: Características

3) Equipa SCRUM

Descrição da função

A equipa SCRUM é responsável por fornecer incrementos de produtos potencialmente utilizáveis a cada sprint (a meta da sprint). Embora existam várias disciplinas representadas na equipa, os membros são referidos genericamente como developers. A equipa de desenvolvimento do Scrum é auto-organizada, embora possa haver interação com outras funções fora da equipa.

Descrição do jogo

Briefing

Ao iniciar o jogo, será apresentado o briefing do Product Owner, transferindo as exigências do cliente. Você será informado sobre as exigências afirmativamente.

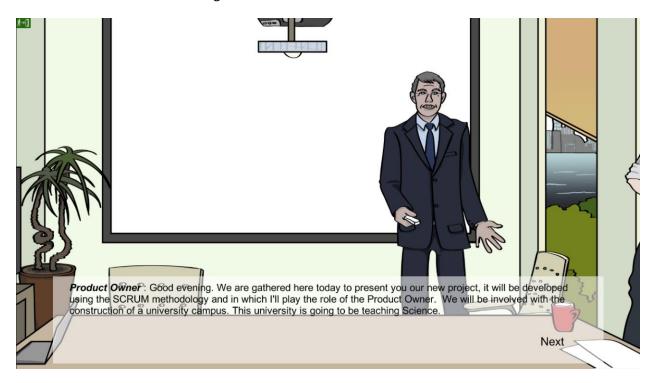


Figura 34: Briefing

Conjunto de ideias

Depois de terminar o briefing, o Product Owner apresentará o conjunto de ideias. Esta é a lista de edifícios / tarefas que o projeto atual, dependendo do cenário, terá.



Figura 35: Conjunto de ideias

Enquanto equipa do SCRUM, será responsável por selecionar as 15 tarefas que consistirão nas sprints.

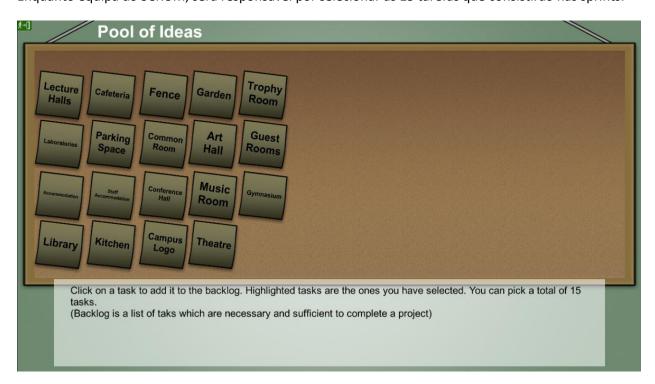


Figura 36: Selecionar tarefas

O jogador não pode selecionar mais de 15 tarefas e o botão "Avançar" só aparecerá quando as tiver selecionadas.

Definir prioridades

Depois de clicar no botão "Avançar", serão apresentadas as 15 tarefas selecionadas, na forma de postits. Em seguida, o Product Owner atribuirá as prioridades com base na nossa lista predefinida.

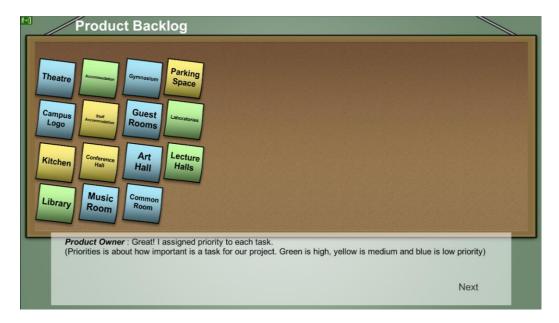


Figura 37: Definir prioridades

Clicar no botão "Avançar" prosseguirá com o jogo.

Definir esforços

Como membro da equipa SCRUM, a próxima tarefa é definir os esforços.



Figura 38: Definir esforços

Clicar numa tarefa mostrará o controlo deslizante que ajusta o esforço para a tarefa selecionada. Depois de alterar as prioridades de 5 tarefas, o botão "Avançar" aparecerá. O utilizador deve mudar e experimentar os esforços de cada tarefa e, quando se sentir confiante em relação às suas escolhas, pode clicar no botão "Avançar" e o jogo prosseguirá.

Sugerir tarefas

Antes de iniciar um novo Sprint, o SCRUM Master apresentará a sua recomendação para as tarefas que deve escolher. Cabe a si decidir seguir as instruções dele ou não.

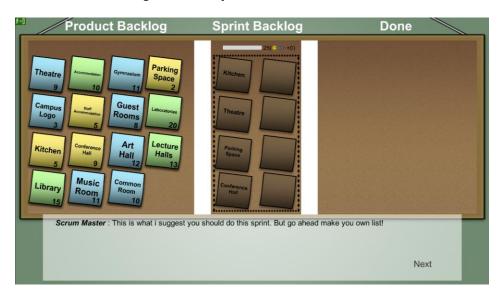


Figura 39: Sugerir tarefas

Clicar no botão "Avançar" prosseguirá com o jogo.

Selecionar tarefas

Agora, o jogador terá total responsabilidade sobre as tarefas que acontecerão no próximo sprint. Arrastando e soltando as notas de post-it, do lado esquerdo para o meio, preencherá a lista de tarefas.

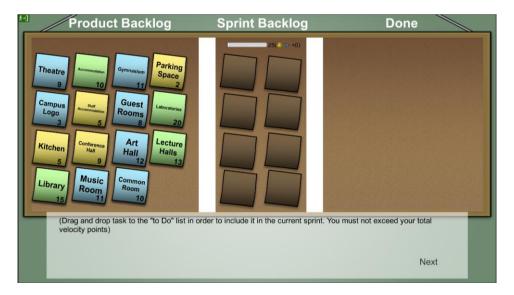


Figura 40: Selecionar tarefas

Sprint

As the SCRUM Team Member, you have full control over the sprint time. Your goal is to maximize the cooperation between your colleagues and the tasks that they will be assigned to. Each task consists of 3 subtasks and each one of them needs 3 workers so it can be completed.

A interface do sprint tem a seguinte organização.

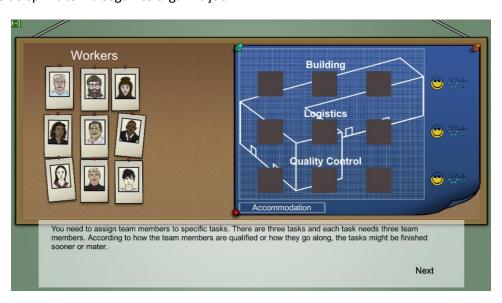


Figura 41: Membros da equipa

Depois de terminar a tarefa atual, o jogador pode pressionar o botão "Avançar" para passar para o próximo. A seleção anterior é mantida para economizar tempo, mas ajustes podem ser necessários!

É possível atribuir um trabalhador a uma sub-tarefa simplesmente arrastando e soltando a foto dele nas caixas pretas no centro.

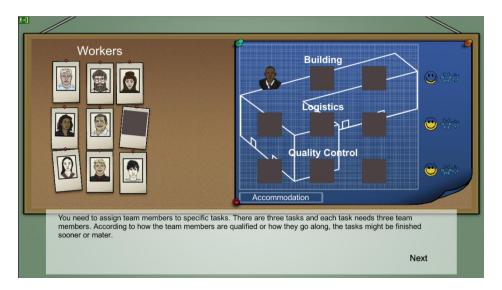


Figura 42: Gerir a equipa

VII. Detalhes do jogo

Sistema de pontuação

O desempenho do jogador é determinado pela pontuação final que aparece no fim. Esse sistema de pontuação contempla as escolhas do jogador e compara-as com as melhores opções que o jogador poderia ter feito durante o jogo. Isso também pode incluir opções de diálogo ou se foram seguidas as instruções do jogo, dependendo da função selecionada.

Product Owner

A classificação da função de product owner começa ao verificar-se quantas opções corretas de **diálogo** foram feitas durante o briefing da equipa. **Para cada resposta correta**, o jogador recebe **6 pontos**. Depois, por **cada tarefa obrigatória** que **permaneceu no backlog** durante a seleção inicial, o jogador recebe **10 pontos**. O jogo também **conta as tarefas obrigatórias** que o jogador definiu com **maior prioridade** durante o jogo.

Tarefas corretamente definidas com alta prioridade	Pontos atribuídos
>2	0
2	5
3	15
4	30

Tabela 6: Sistema de pontuação (1)

Por fim, por cada pedido de cliente concluído, o jogador recebe 5 pontos.

SCRUM Master

O SCRUM Master é premiado com 5 pontos por cada tarefa sugerida à equipa SCRUM, conforme recomendado pelo Product Owner. Também 10 pontos são atrbuídos se uma tarefa recomendada for obrigatória (independentemente de ser exigida pelo Cliente e pelo Product Owner). Também 10 pontos são atribuídos por cada tarefa obrigatória que se manteve no backlog durante a seleção inicial.

Equipa SCRUM

Por cada **tarefa solicitada** pelo cliente e **concluída pela equipa**, o jogador recebe **5 pontos**. Por cada **tarefa obrigatória** que **permaneceu no backlog** durante a seleção inicial, o jogador recebe **10 pontos** e por cada **tarefa de Alta Prioridade** (atribuída pelo product owner) o jogador recebe mais **5 pontos**. Por fim, os últimos pontos são dados mediante o desvio que o jogador tem em atribuir esforços às tarefas. O

esforço atribuído é comparado com o esforço real da tarefa (sempre constante e oculto do jogador) e a diferença é adicionada ao desvio.

Desvio	Pontos atribuídos
> 12	2
10	5
5	10
2	20

Tabela 7: Sistema de pontuação (2)

Anexo: Tabela de figuras

Figura 1: Ecrá inicial	9
Figura 2: Menu principal	10
Figura 3: Escolher o cenário	10
Figura 4: Escolher o papel	11
Figura 5: Alterar o idioma	11
Figura 6: Informação sobre	12
Figura 7: Portal do projeto LEAP	12
Figura 8: Diálogo onde não é necessária resposta	13
Figura 9: Diálogo onde o jogador tem de selecionar uma resposta	14
Figura 10: Ecrã de revisão	14
Figura 11: Ecrã de pontuação	15
Figura 12: Partes edificáveis do campus	16
Figura 13: Partes edificáveis do jardim	19
Figura 14: Reunião com cliente	21
Figura 15: Briefing da equipa	22
Figura 16: Conjunto de ideias	23
Figura 17: Excluir um edifício	23
Figura 18: Selecionar tarefas	
Figura 19: Definir prioridades	25
Figura 20: Cores das prioridades	25
Figura 21: As tarefas escolhidas	
Figura 22: 0 cliente quer falar	
Figura 23: 0 feedback do cliente	
Figura 24: A reação do Product Owner	
Figura 25: 0 briefing do Product Owner	
Figura 26: Conjunto de ideias	
Figura 27: Selecionar tarefas	
Figura 28: Definir prioridades	
Figura 29: Definir esforços	
Figura 30: Sugerir tarefas	
Figura 31: Trabalho de equipa	34
Figura 32: Características dos membros da equipa	35
Figura 33: Atribuir um membro da equipa	
Figura 34: Briefing	
Figura 35: Conjunto de ideias	
Figura 36: Selecionar tarefas	
Figura 37: Definir prioridades	
Figura 38: Definir esforços	
Figura 39: Sugerir tarefas	
Figura 40: Selecionar tarefas	
Figura 41: Membros da equipa	
07/09/2017 LEAP Manual SCRUM	

Figura 42: Gerir a equipa	44
Tabela 1: Edifícios obrigatórios para os campus	18
Tabela 2: Edifícios obrigatórios para os jardins	20
Tabela 3: A melhor estratégia para agradar o cliente	27
Tabela 4: Habilidades	37
Tabela 5: Características	38
Tabela 6: Sistema de pontuação (1)	45
Tabela 7: Sistema de pontuação (2)	46