

GESTÃO ÁGIL COM SCRUM

AULA 01

GESTÃO DE PROJETOS

- **TRADICIONAL**

- Consiste na elaboração de um contrato com base nos requisitos para o projeto
 - Alto volume de documentação
 - Problemas com mudanças
 - Entrega de resultados apenas no final do projeto
- O ideal de um projeto tradicional é que o plano seja seguido rigorosamente
 - O planejamento deve ser assertivo e o comando muito rígido

GESTÃO DE PROJETOS

- **TRADICIONAL**

- Indicada para projetos que, principalmente, não envolvam mudanças
 - Ex: Construção de uma ponte
 - Executado o que foi planejado

GESTÃO DE PROJETOS

- MÉTODO ÁGIL
 - Utilizado em projetos que requeiram maior flexibilidade e estejam sujeitos a mudanças significativas em seu escopo

MÉTODO ÁGIL – O MANIFESTO ÁGIL

Indivíduos e interações
mais que processos e ferramentas

Software em funcionamento
mais que documentação abrangente

Colaboração com o cliente
mais que negociação de contratos

Responder a mudanças
mais que seguir um plano

MÉTODO ÁGIL – O MANIFESTO ÁGIL

- **MÉTODO ÁGIL**

- Foco nas pessoas e na interação entre elas
- Qualidade → Atendimento às necessidades do usuário
 - As entregas de valor são pensadas e repensadas várias vezes ao longo do projeto, com a participação do usuário

MÉTODO ÁGIL – POR QUE USAR?

- **Falta de clareza da real necessidade do cliente**
 - Muitas mudanças de requisitos e escopo
 - Se a estratégia de negócio não for a correta desde o início, o processo como o projeto é feito também pode sofrer alteração
- **No método ágil, o cliente recebe entregas incrementais (Releases) a cada ciclo (Sprint) e pode avaliar se o projeto está no caminho certo de acordo com sua visão de projeto ou resultado esperado.**

MÉTODO ÁGIL – POR QUE SCRUM?

- **SCRUM → É um dos métodos ágeis mais populares**
 - Adaptação, iteratividade, rapidez, flexibilidade e eficiência, projetada para fornecer um valor significativo de forma rápida durante todo o projeto
 - Garante a transparência na comunicação e cria um ambiente de responsabilidade coletiva e progresso contínuo
 - Apoia o desenvolvimento de produtos e serviços em todos os tipos de indústria e em qualquer tipo de projeto, independente da sua complexidade

Scrum - Definição

- “Scrum é um framework leve que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos”
 - Ken Schwaber e Jeff Sutherland (Criadores do Scrum)

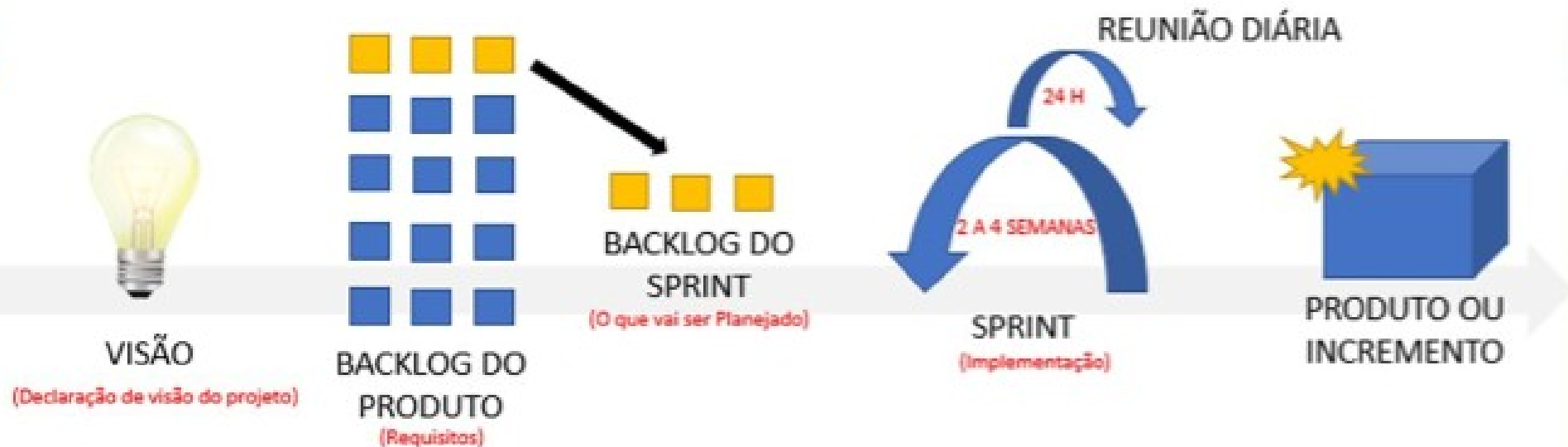
Gestão de Projetos com Scrum – Um Resumo

- Definição de VISÃO DO PROJETO → É a materialização do produto do cliente
- A partir da declaração de visão do projeto elabora-se requisitos do produto representadas pelas estórias de usuários.
- Uma lista com todas as estórias priorizadas pelo dono do produto, é chamada de PRODUCT BACKLOG

Gestão de Projetos com Scrum – Um Resumo

- Com base na visão do projeto, o time Scrum elabora o SPRINT BACKLOG, ou seja, as histórias que estão prontas para serem implementadas na próxima SPRINT
 - Sprint → É o nome dado a um período de trabalho intenso. Recebe este nome porque representa a maior velocidade atingida pelo grupo de trabalho.
 - O Sprint Backlog tem a duração de 2 a 4 semanas
 - Ao final de cada Sprint é entregue um produto ou uma funcionalidade concluída, chamada Release

FLUXO DO Scrum



Gestão de Projetos com Scrum – Um Resumo

- As entregas de valor ao usuário acontecem em cada SPRINT, ou seja, de 2 a 4 semanas
- Durante este período, o Time Scrum junto com o Scrum Master promove reuniões diárias com duração máxima de 15 minutos cada, chamadas de DAILY SCRUM.

SCRUM – O Time Scrum

- O Time Scrum é o nome dado ao conjunto de pessoas que possuem as habilidades necessárias para desenvolver um produto de software. Todo Time Scrum deve incluir todos os papéis descritos a seguir:
 - Product Owner
 - Desenvolvedores
 - Scrum Master

SCRUM – O Time Scrum

- **Product Owner**

- É o responsável por gerenciar e priorizar o Product Backlog e, para que o Scrum funcione realmente e ele consiga trabalhar, toda organização deve respeitar as suas decisões
- O P.O. é membro do Time Scrum e deve estar presente e disponível para solucionar dúvidas do time em relação ao produto e ao Backlog

SCRUM – O Time Scrum

- **Desenvolvedores**

- São os responsáveis por desenvolver a solução ou produto que o Time Scrum está responsável
- É uma equipe auto-organizável e multifuncional (que não precisa e não deve ser composto apenas por programadores)
- Quando o time falha, a culpa é de todos; eles são um time
- Os Desenvolvedores que decidem o quanto se consegue entregar a cada iteração e o como será feita cada atividade no detalhe, dada a visão do P.O.

SCRUM – O Time Scrum

- **Scrum Master**

- É o responsável por aplicar e garantir a adoção do Scrum dentro da equipe
- É quem lidera o time para que os objetivos do Product Owner sejam alcançados e para que os Desenvolvedores consigam avançar sem impedimentos (removendo-os quando necessário)
- Idealmente, o Scrum Master não deve ter outra função paralela no Time Scrum

SCRUM - Eventos

- O Scrum chama seus eventos de Time-Boxes, pois são eventos com limite de duração
- Um evento pode ser encerrado em tempo menor que o previsto, mas nunca maior (O Scrum Master deve garantir isso)
 - Extrapolar o tempo cria no Time um sentimento inconsciente de impunidade e faz com que a equipe não respeite os objetivos e o planejamento da Sprint
 - Uma falha em entregar os objetivos de uma Sprint forçará os Desenvolvedores a serem mais eficientes no planejamento, focar mais nos objetivos e se comprometer mais com as entregas

SCRUM - Eventos

- O Scrum possui 5 eventos. São eles:
 - Sprint
 - Sprint Planning
 - Daily Scrum
 - Sprint Review
 - Sprint Retrospective

SCRUM – Eventos

- **Sprint**

- As Sprints são time-boxes de 1 mês ou menos, e são o coração do Scrum
- Ao final da Sprint, um incremento utilizável do produto ou serviço é criado
- Não apenas o desenvolvimento faz parte da Sprint, mas também: planejamento, reuniões diárias, revisão e retrospectiva

SCRUM – Eventos

- **Sprint Planning**

- Time-box de 8hs para uma Sprint de 1 mês, ou menos, de acordo com o tamanho da Sprint
- É onde o P.O. é ouvido em relação às prioridades e os objetivos da Sprint
- Onde o time irá deliberar sobre o que consegue fazer nesta Sprint, formalizando o Sprint Backlog, ou lista de coisas que serão feitas na Sprint

SCRUM – Eventos

- **Daily Scrum**

- Time-box diária de 15 minutos para os Desenvolvedores (preferencialmente no mesmo local e horário para gerar consistência)
- Popularmente feita em pé (para evitar prolongamentos e distrações), cada Desenvolvedor informa o que está fazendo e dos problemas que estejam enfrentando
- Roteiro Comum: O que eu fiz ontem? O que eu vou fazer hoje? Tem algo me impedindo?

SCRUM – Eventos

- **Sprint Review**

- Time-box de 4h para Sprints de um mês, onde o incremento do produto, que está pronto para uso, é apresentado ao Time Scrum e demais stakeholders, para apreciação
- Também é nesta etapa que o Product Owner apresentará os números, gráficos, novas prioridades, movimento do mercado, etc.

SCRUM – Eventos

- **Sprint Retrospective**

- Time-box de 3h para Sprints de um mês onde o Time Scrum fala sobre os resultados obtidos na Sprint que passou e as lições tiradas a partir daí, para melhorar o processo

SCRUM - Artefatos

- Artefatos são ferramentas Scrum que auxiliam na aplicação da metodologia
- É possível (e isso tem sido feito) que outras ferramentas não contempladas no Scrum sejam utilizadas para adicionar valor à adoção de métodos ágeis em equipes de software
- Os artefatos originais são:
 - Product Backlog
 - Sprint Backlog
 - Incremento

SCRUM - Artefatos

- **Product Backlog**

- Lista ordenada por prioridade de tudo que deve ser necessário no produto e origem única dos requisitos para qualquer mudança a ser feita
- É de responsabilidade do P.O., que faz sua gestão a todo o momento
- O Trello é uma ferramenta muito utilizada para o Product Backlog
- Variáveis como mercado, concorrência, novas tecnologias, e modelos de negócios inovadores tendem a fazer com que o Product Backlog tenha de ser alterado para que o produto sobreviva

SCRUM - Artefatos

- **Sprint Backlog**

- Uma versão reduzida do Product Backlog, apenas com os itens que devem ser desenvolvidos nesta Sprint (retirados do Product Backlog original)
- Pode ser organizada em formato Kanban
- Cabe aos Desenvolvedores montar o Sprint Backlog, com base nas prioridades do Product Owner apresentadas na Sprint Planning, facilitados pelo Scrum Master, para que nada interrompa o ciclo de desenvolvimento
- O Sprint Backlog não deve ser tão volátil como o Product Backlog. Dentro do objetivo, novas tarefas podem surgir, serem alteradas ou desaparecerem, desde que não afetem o objetivo da Sprint

SCRUM - Artefatos

- **Incremento**

- É a soma dos itens finalizados dentro do período da Sprint
- É como se fosse um pacote, mas só deve estar neste pacote os itens finalizados segundo os critérios da “Definição de Pronto” do time
- Definição de Pronto → Espécie de checklist de qualidade; o que um item de backlog deve possuir de características e por quais etapas de desenvolvimento ele deve ter passado antes de ser considerado pronto
- Na Sprint Review, o Incremento é o ator principal



Dúvidas?