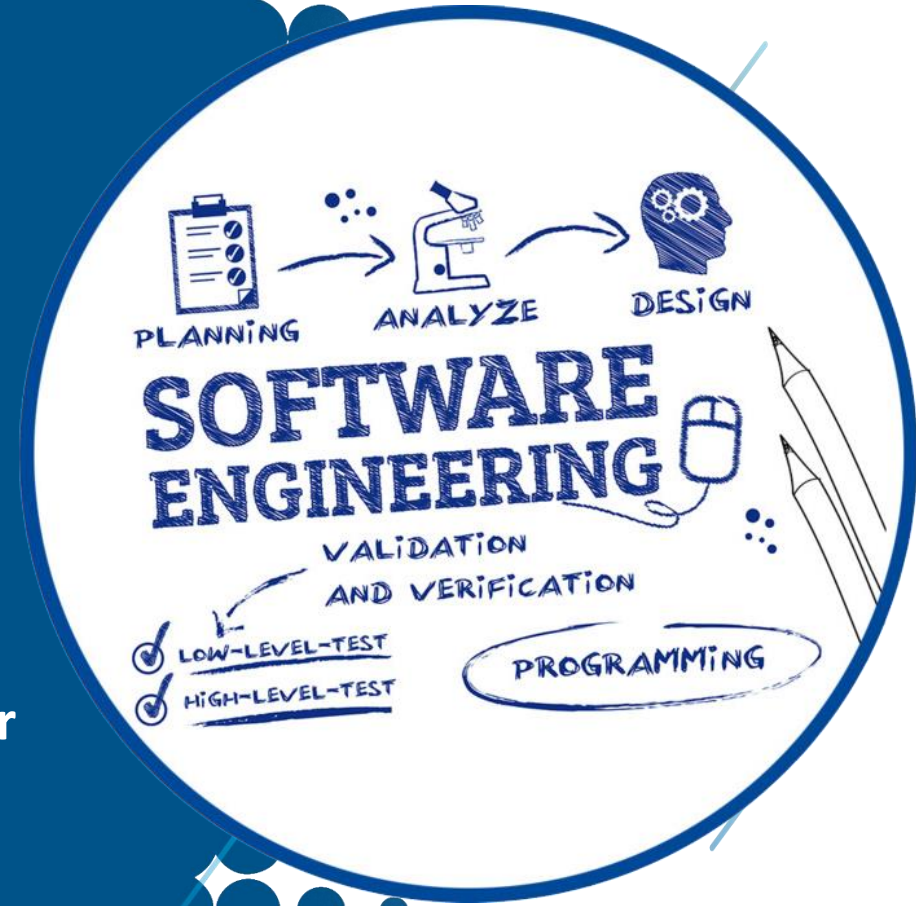


Engenharia de Software I

Prof^a. Me. Cynara Leão Garcia
cynara.garcia@unicesumar.edu.br



O mundo do Software

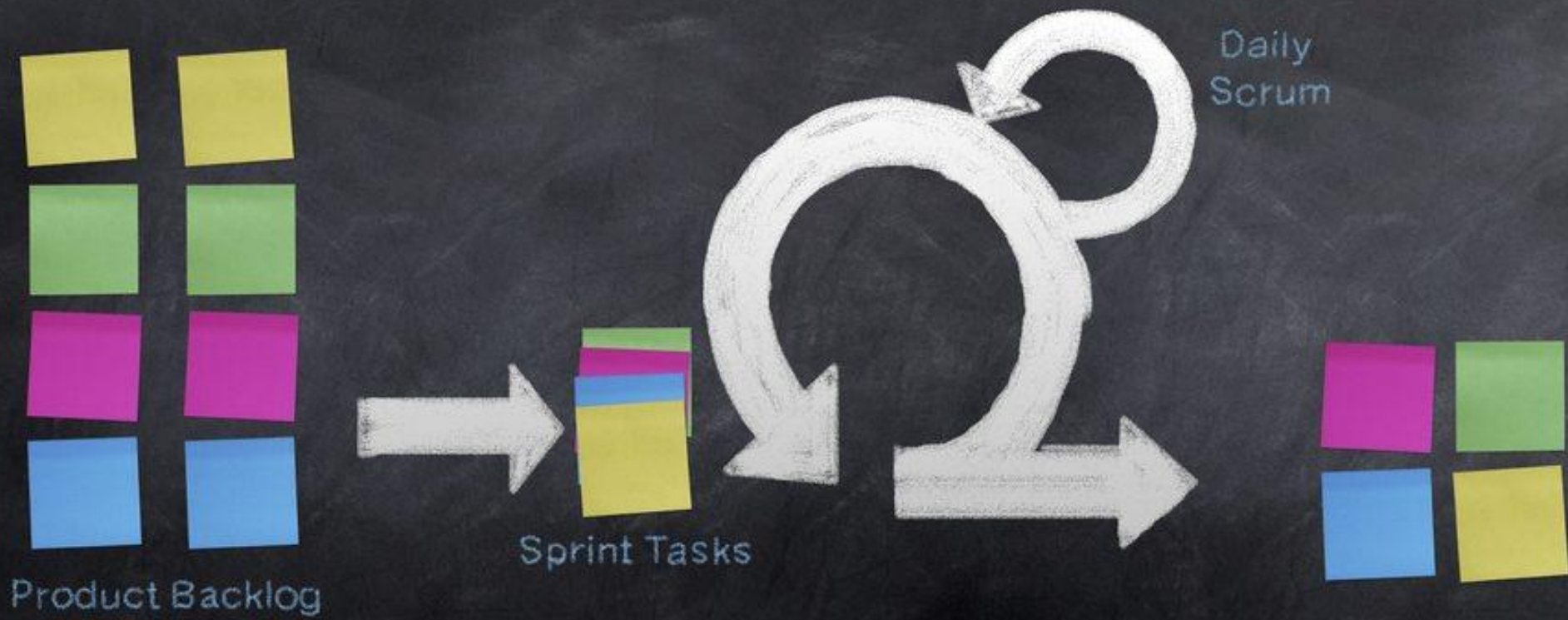
- Sociedade Demanda
 - Grande quantidade de aplicações / sistemas
 - Softwares complexos
 - Requisitos mutantes
- Mas, infelizmente
 - Não há gente o suficiente para desenvolver, e atender a toda a demanda.



Problemas

- Com metodologias de desenvolvimento
 - Supõe que é possível prever o futuro
 - Pouca interação com os clientes
 - Ênfase em burocracias (documentos, formulários, processos, controles rígidos, etc.)
 - Avaliação do progresso baseado na evolução da burocracia e não do código
- Com Software
 - Grande quantidade de erros
 - Falta de flexibilidade





Scrum

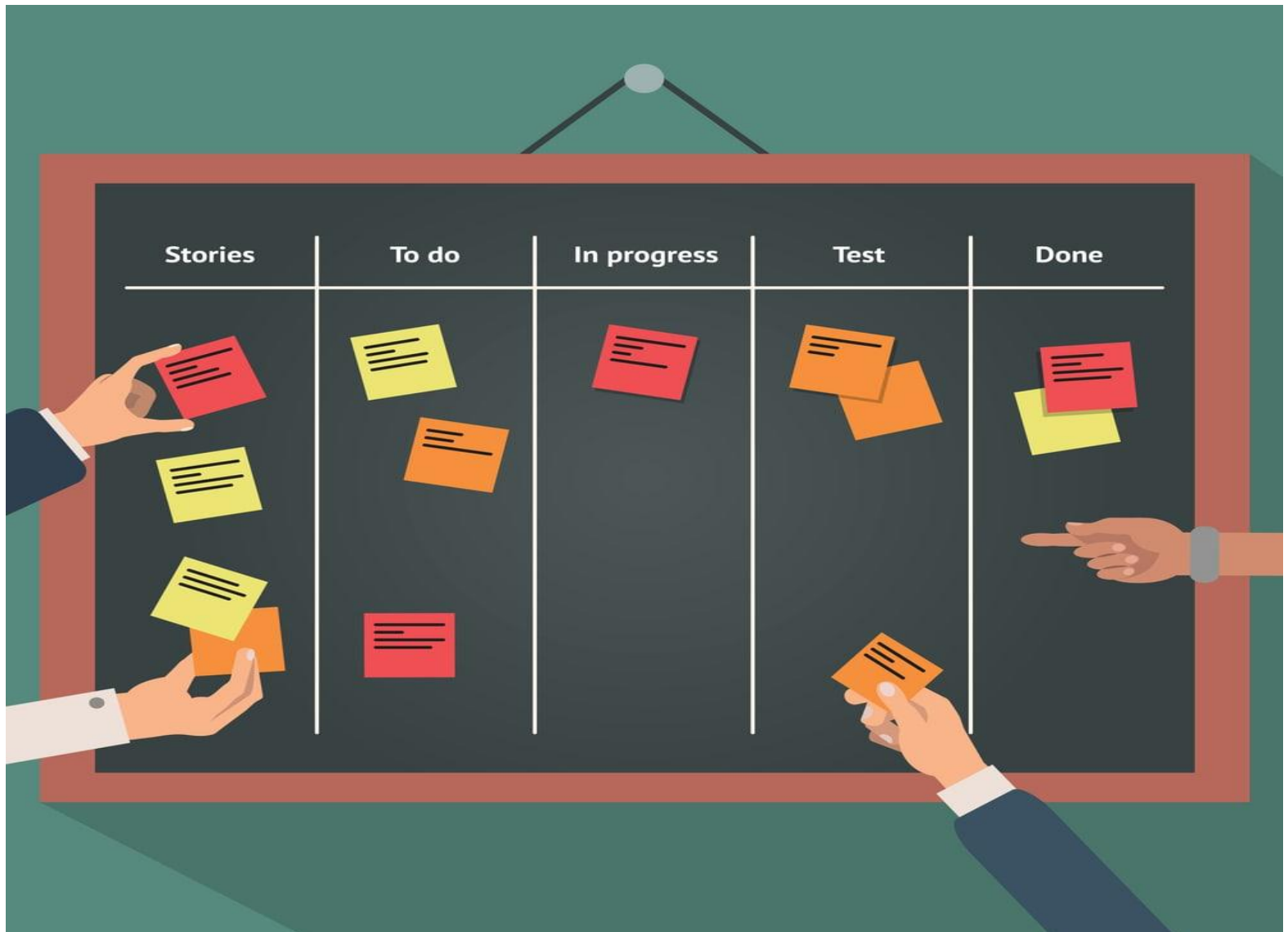
Scrum

- O Scrum não é um processo padronizado onde metodicamente você segue uma série de etapas sequenciais e que vão garantir que você produza, no prazo e no orçamento, um produto de alta qualidade e que encanta os seus clientes.
- Em vez disso, o Scrum é um framework para organizar e gerenciar trabalhos complexos, tal como projetos de desenvolvimento de software.

Scrum

- Scrum é uma metodologia ágil de Gerenciamento de Projetos.
- Takeuchi e Nonaka, no livro The New Product Development Game, onde os autores defendem a ideia de que no desenvolvimento toda a equipe deve trabalhar como uma unidade para atingir um objetivo;

Scrum



Scrum - Papeis

Em uma equipe Scrum, os papéis existentes são os listados abaixo:

- Product Owner (Dono do Produto)
- ScrumMaster
- Team (Equipe)



Scrum – Papeis – Product Owner

- Define as funcionalidades do produto;
- Decide datas de lançamento e conteúdo;
- Responsável pela rentabilidade (ROI Return of Investment);
- Prioriza funcionalidades de acordo com o valor de mercado;
- Ajusta funcionalidades e prioridades;
- Aceita ou rejeita o resultado dos trabalhos;



Scrum – Papeis – Scrum Master

- Representa a gerência para o projeto;
- Responsável pela aplicação dos valores e práticas do Scrum;
- Remove obstáculos;
- Garante a plena funcionalidade e produtividade da equipe;
- Garante a colaboração entre os diversos papéis e funções;
- Escudo para interferências externas;
- Auxilia o Product Owner a maximizar o retorno do investimento;



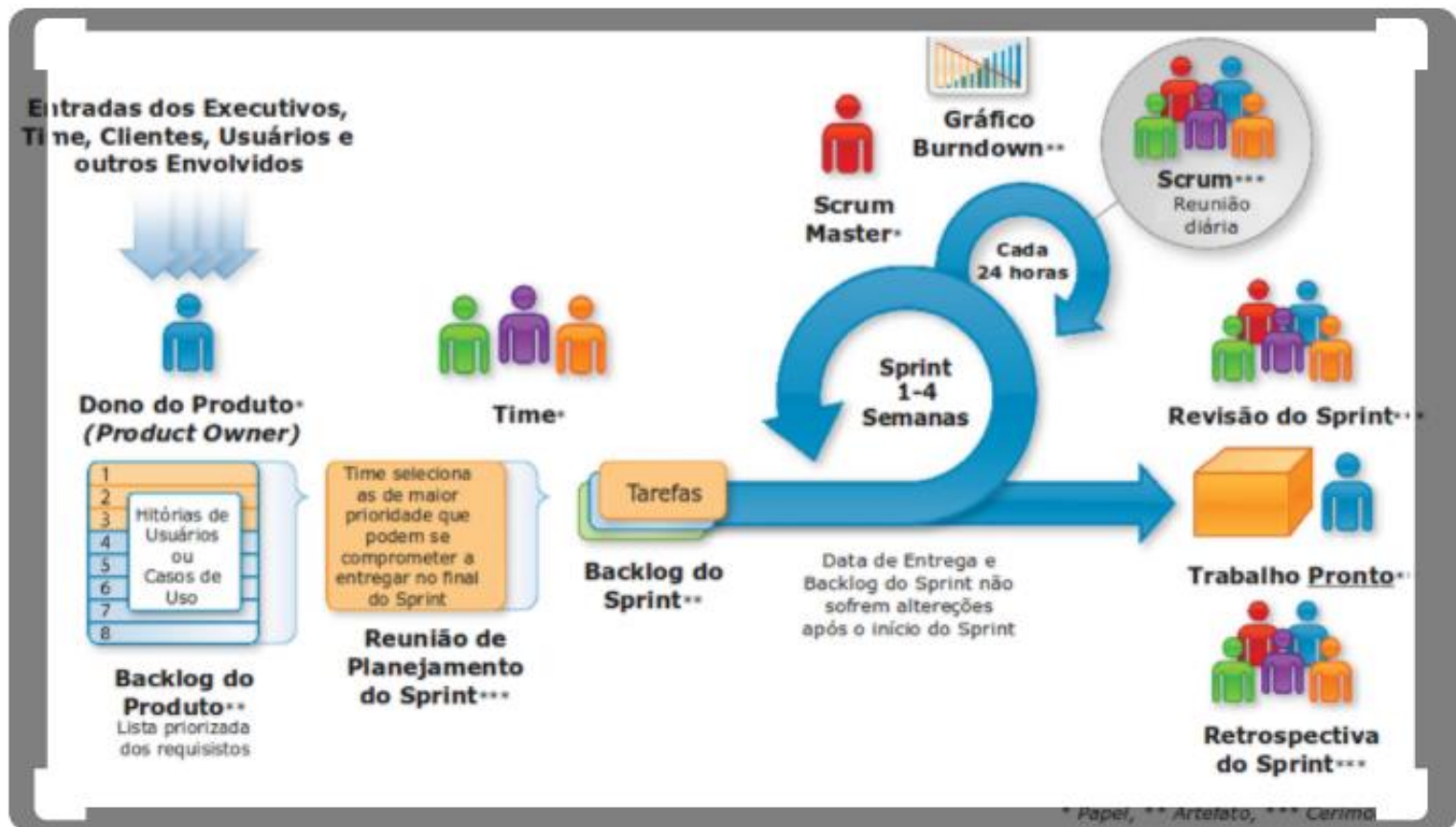
Scrum – Papeis - Team



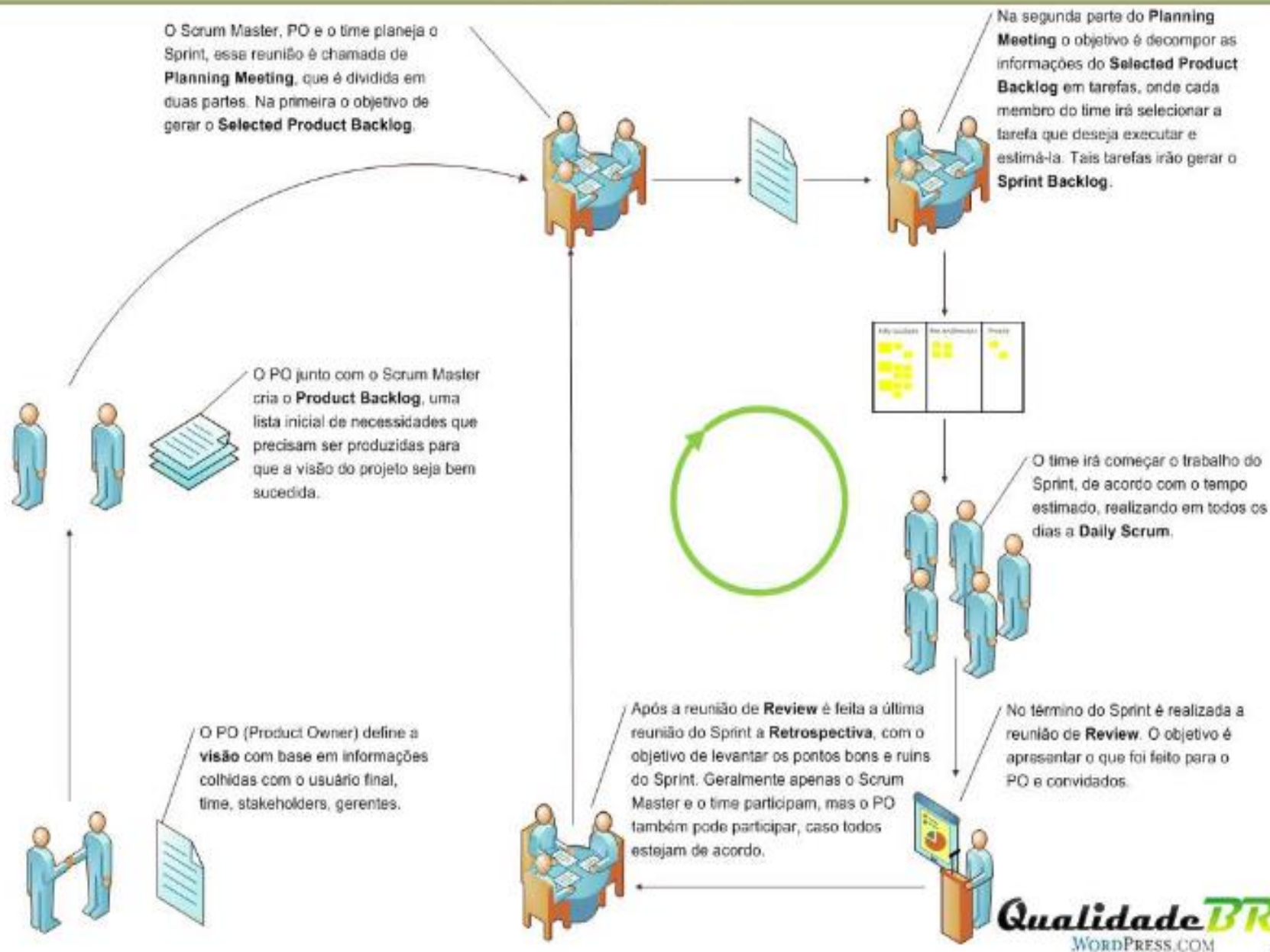
- Responsável pela entrega do produto;
- Multi-funcional (Desenvolvedores, Arquitetos, Testers, etc);
- Auto-organizada e auto-gerenciada;
- Todos os membros igualmente comprometidos com um objetivo comum;
- Geralmente equipes pequenas (até 10)
 - Equipes grandes geralmente se comportam como várias equipes pequenas;

Scrum

No Scrum, os projetos são divididos em ciclos (tipicamente mensais) chamados de Sprints. O Sprint representa um Time Box dentro do qual um conjunto de atividades deve ser executado.

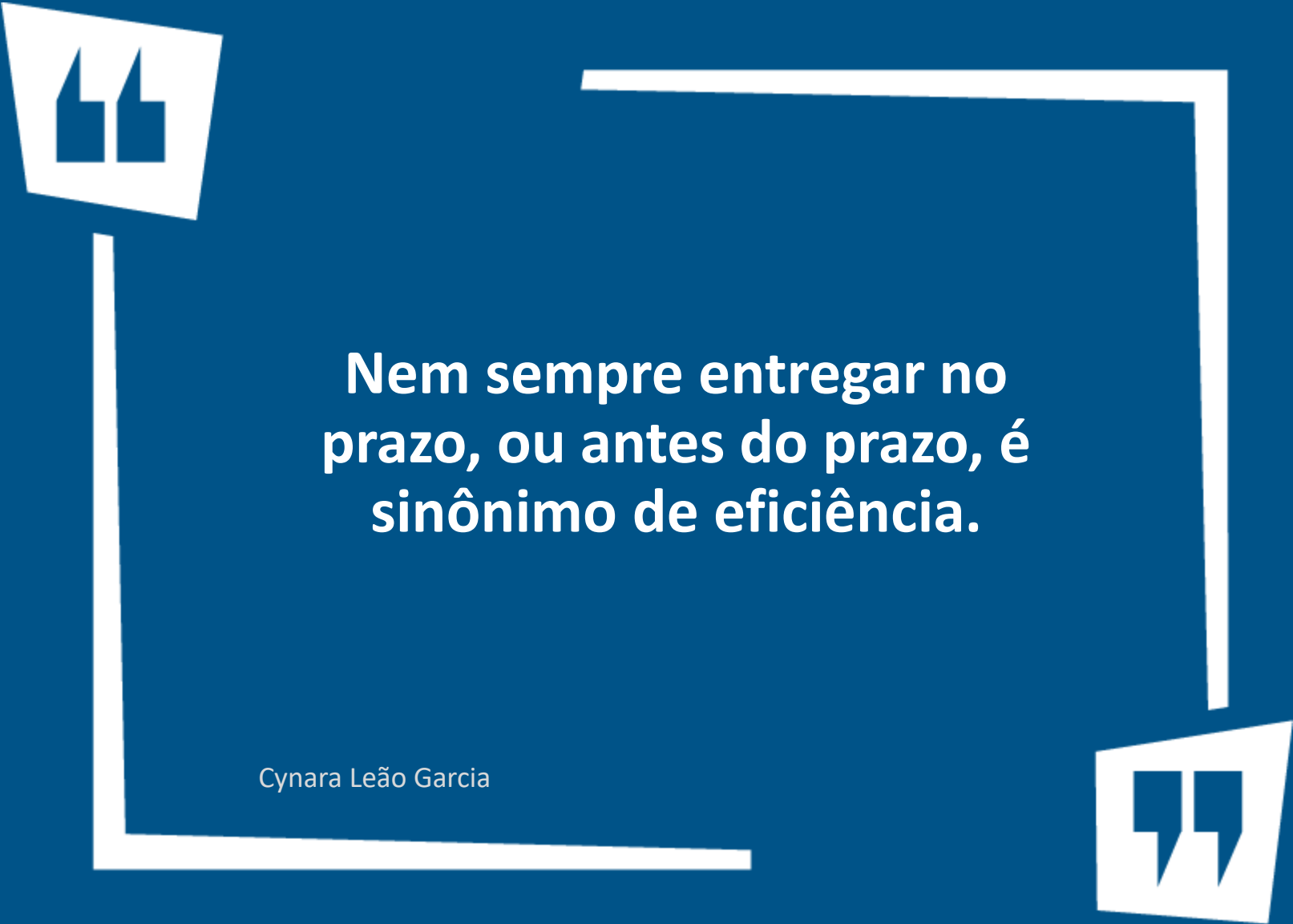


O ciclo de trabalho do Scrum



Atividade



A decorative graphic consisting of white lines and shapes on a blue background. It includes a trapezoidal shape at the top left containing two white upward-pointing chevrons, a horizontal line at the top right, a vertical line on the right side, a horizontal line at the bottom right, a vertical line on the left side, and a trapezoidal shape at the bottom right containing two white downward-pointing chevrons.

**Nem sempre entregar no
prazo, ou antes do prazo, é
sinônimo de eficiência.**

Cynara Leão Garcia

