

**INSTITUTO
FEDERAL**
Farroupilha

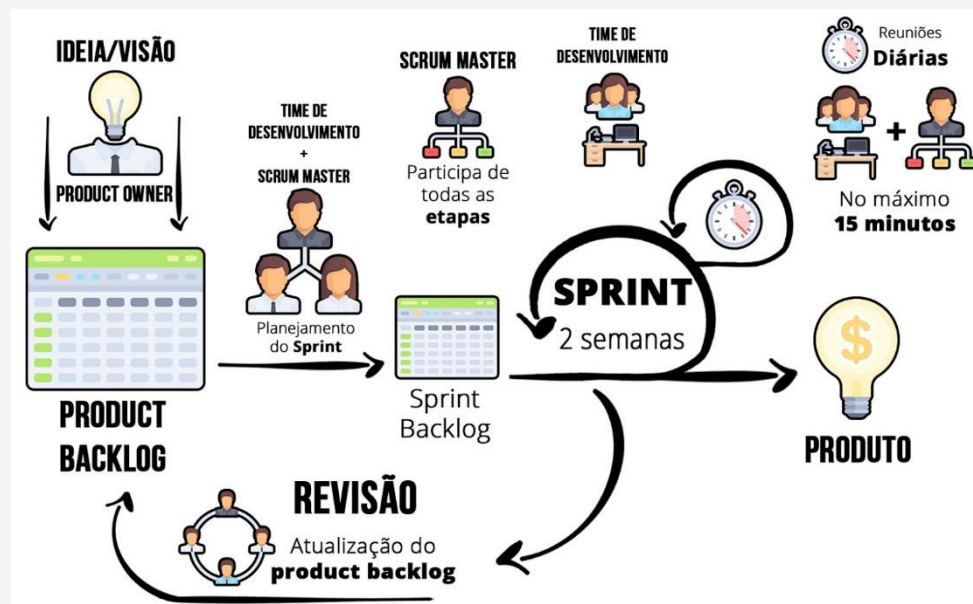
Campus
Santo Augusto

SCRUM

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
FARROUPILHA

TÉCNICO EM INFORMÁTICA Integrado **ANÁLISE E MODELAGEM DE SISTEMAS**

Professor Paulo Henrique Oliveira



TEMA 1



RELAY RACE



RUGBY

Quais as diferenças?

SCRUM.org

FRAMEWORK para tratar de problemas **COMPLEXOS** e **ADAPTATIVOS**, realizando **ENTREGAS** de modo **PRODUTIVO** e **CRIATIVO**.

METODOLOGIA **ÁGIL** que usa sequências de trabalho **INCREMENTAIS** e **ITERATIVAS**.

Jeff Sutherland é um dos criadores do Scrum, uma estrutura para desenvolver, entregar e manter produtos complexos. Junto com Ken Schwaber, ele apresentou o Scrum no OOPSLA'95. Sutherland contribuiu para a criação do Manifesto Ágil em 2001.

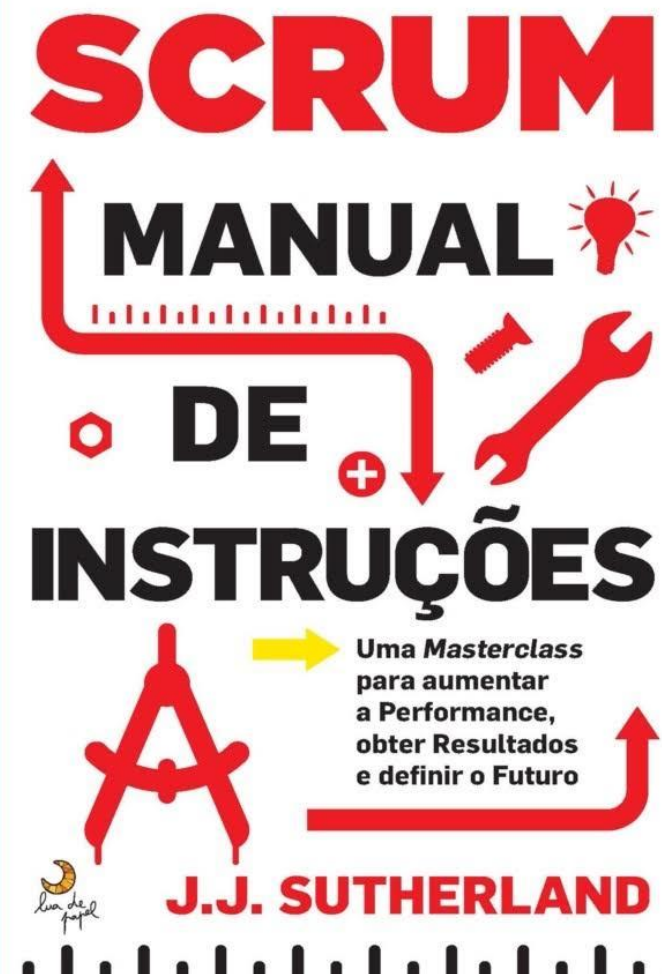


The
Pragmatic
Programmers

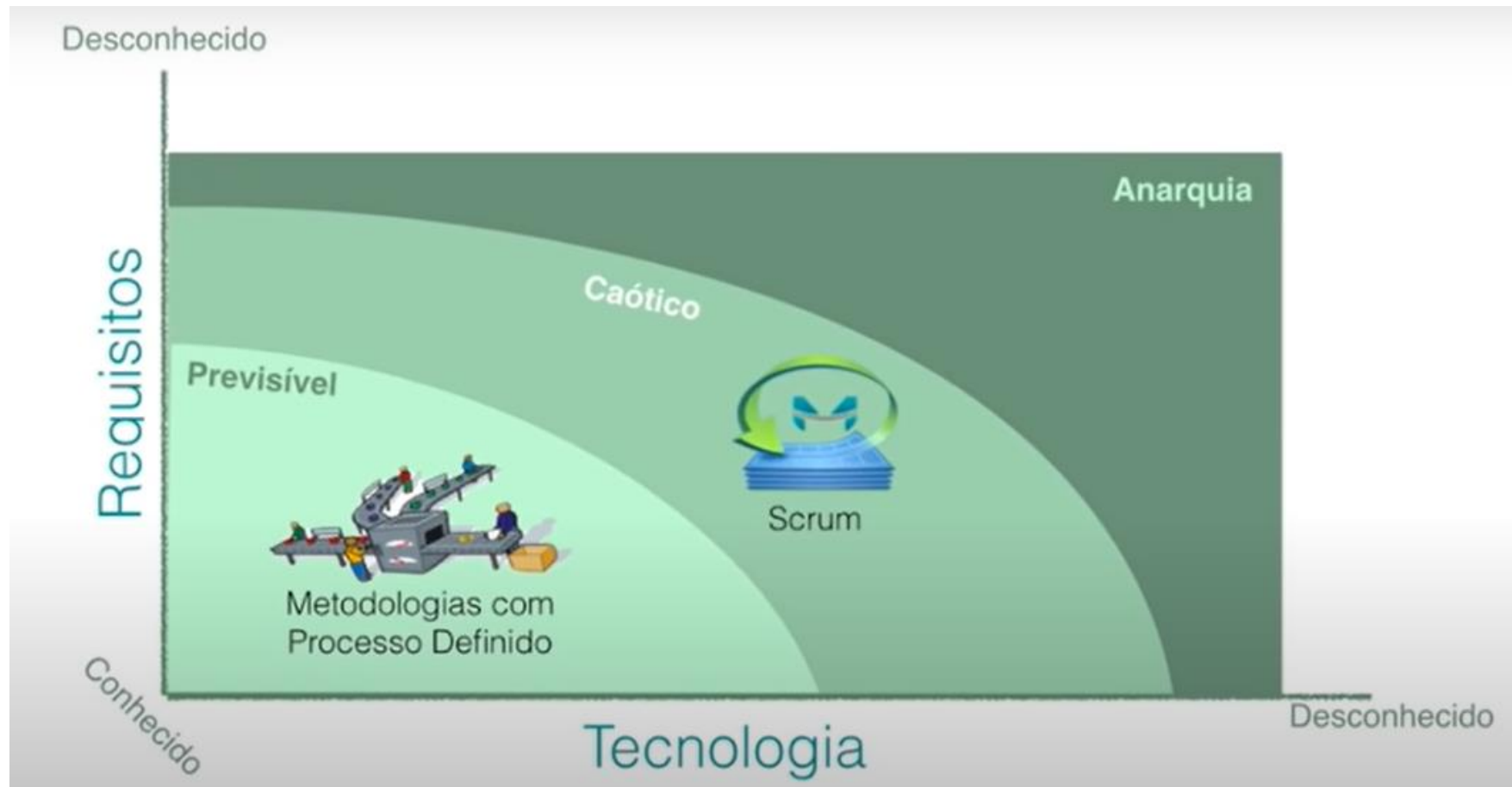
A SCRUM BOOK

THE SPIRIT
OF THE GAME

Jeff Sutherland
James O. Coplien
The Scrum Patterns Group
edited by Adaobi Obi Tulton



Quando usar?





Transparência
dos processos,
requisitos de
entrega e status

Transparência



Inspeção
constante de
tudo o que está
sendo feito

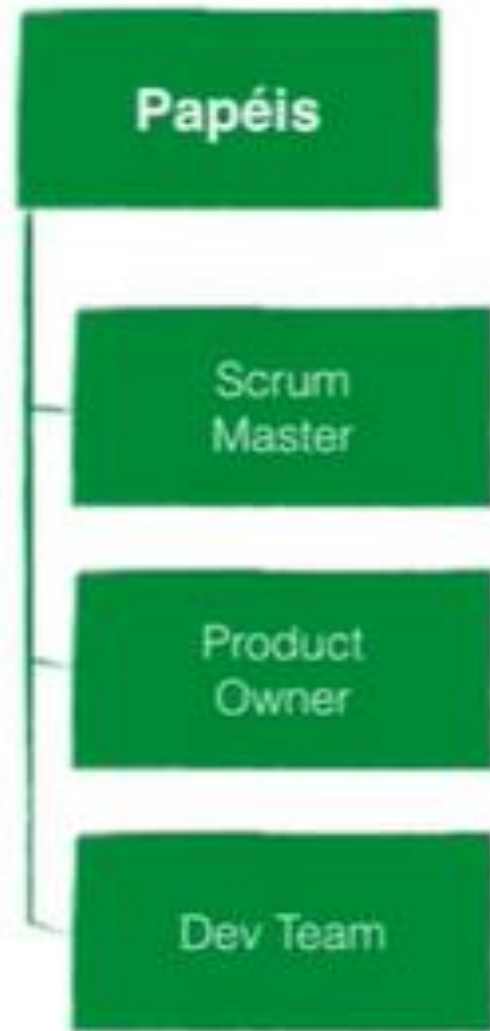
Inspeção



Adaptação, tanto
do processo,
quanto do produto
às mudanças

Adaptação







Product Owner

Product Owner (ou Dono do Produto) Ele faz o funil das prioridades a serem desenvolvidas, sempre executando primeiramente aquelas que agregam mais valor ao produto.

SCRUM MASTER



Participa de
todas as
etapas

Scrum Master

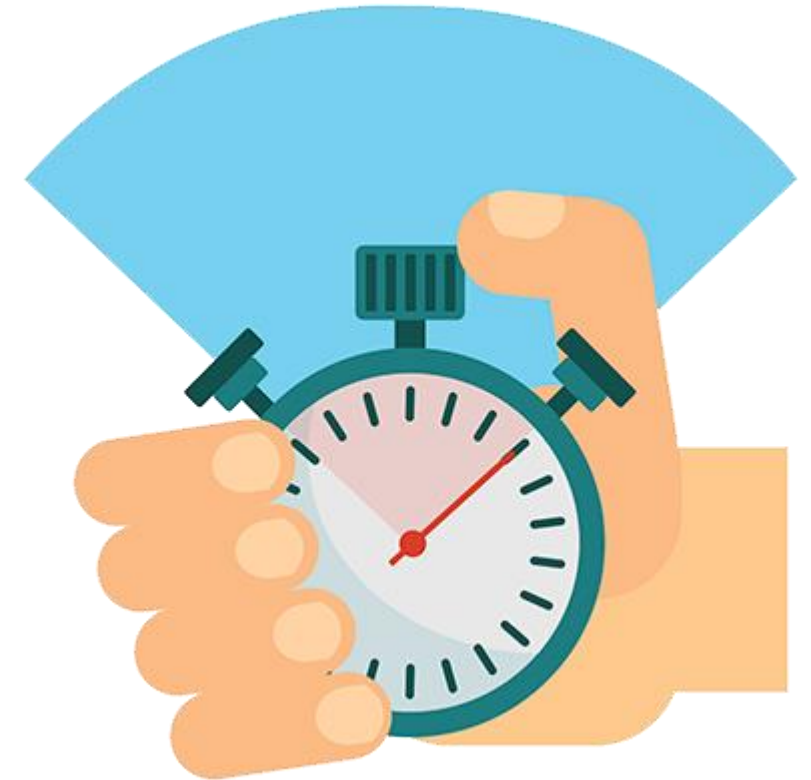
Scrum Master Ele é responsável por garantir que o Scrum seja aplicado de maneira correta e impedir interferências externas. Papel de grande destaque porque ele também fica encarregado de mostrar ao time a importância de seguir o método ágil.

TIME DE
DESENVOLVIMENTO



Development Team

Development Team O Scrum não especifica diretamente quem são eles mas todos os envolvidos na construção do produto fazem parte desse grupo. Vale lembrar que o time se organiza para atingir as metas estabelecidas pelo Product Owner.



PLANEJAMENTO DA SPRINT

Máximo 8 horas
Para Time Scrum
Meta da Sprint
O que será Pronto?
Como será Pronto?

REUNIÃO DIÁRIA

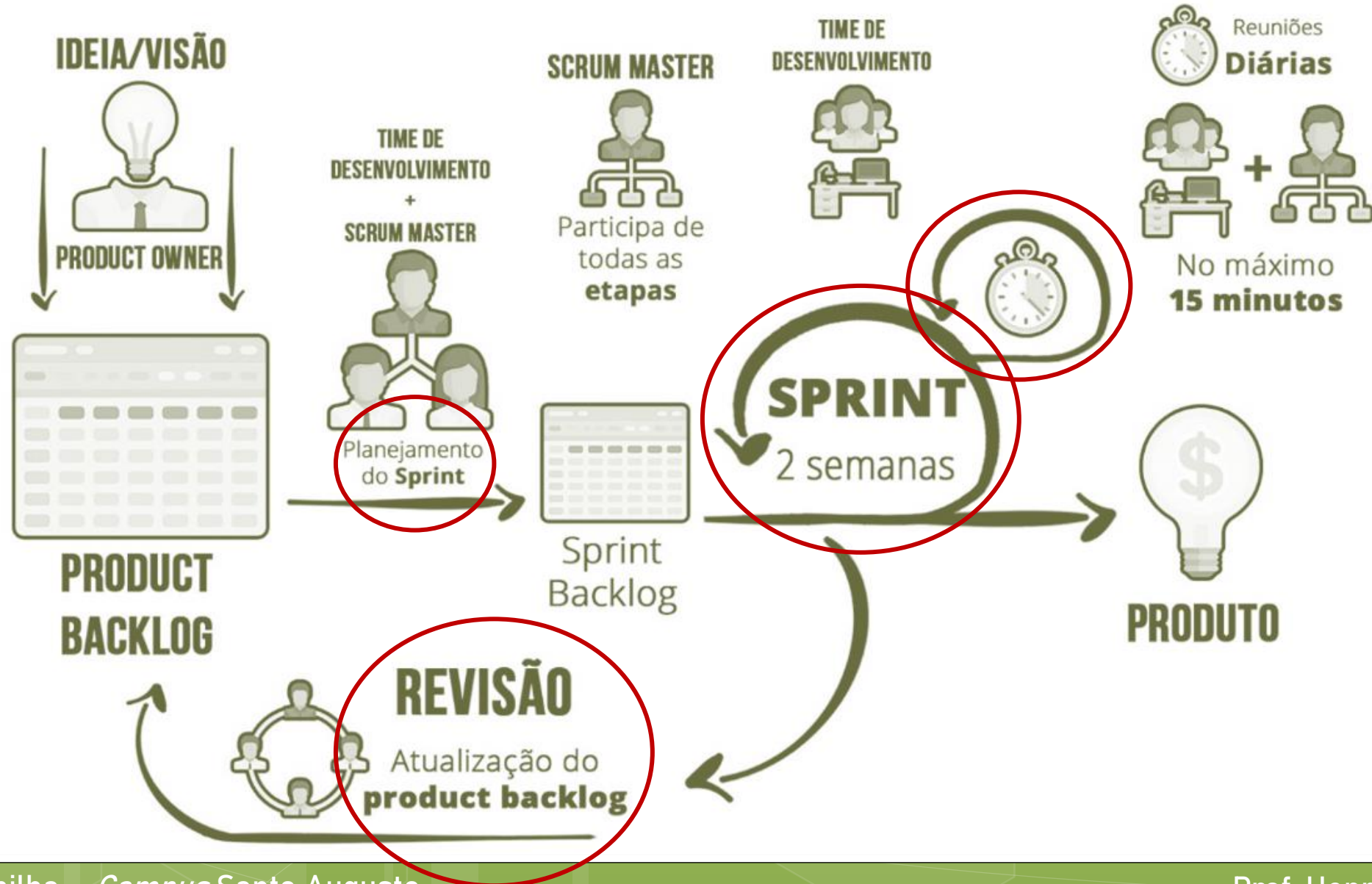
Máximo 15 minutos
Para Time de
Desenvolvimento
1) O que eu fiz?
2) O que eu farei?
3) Algum obstáculo?

REVISÃO DA SPRINT

Máximo 4 horas
Para Time Scrum e
partes interessadas
Demonstração
do incremento
Feedback

RETROSPECTIVA DA SPRINT

Máximo 3 horas
Para Time Scrum
Relacionamentos
Processos
Ferramentas
Plano de melhoria

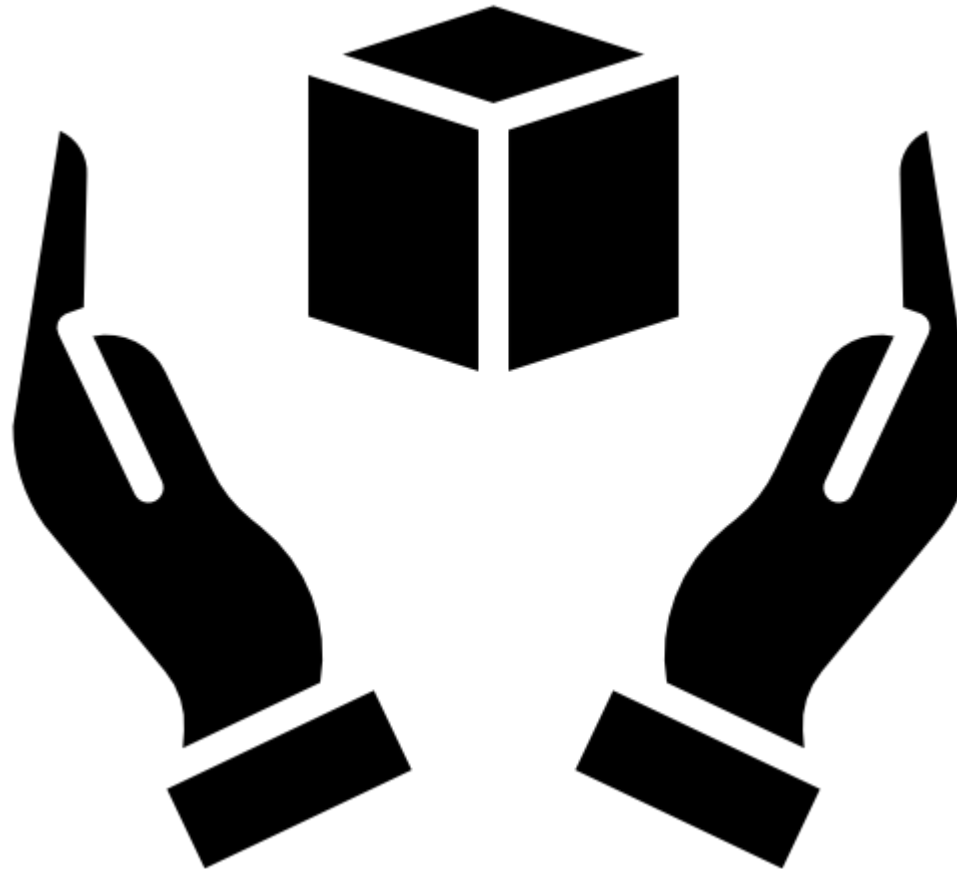


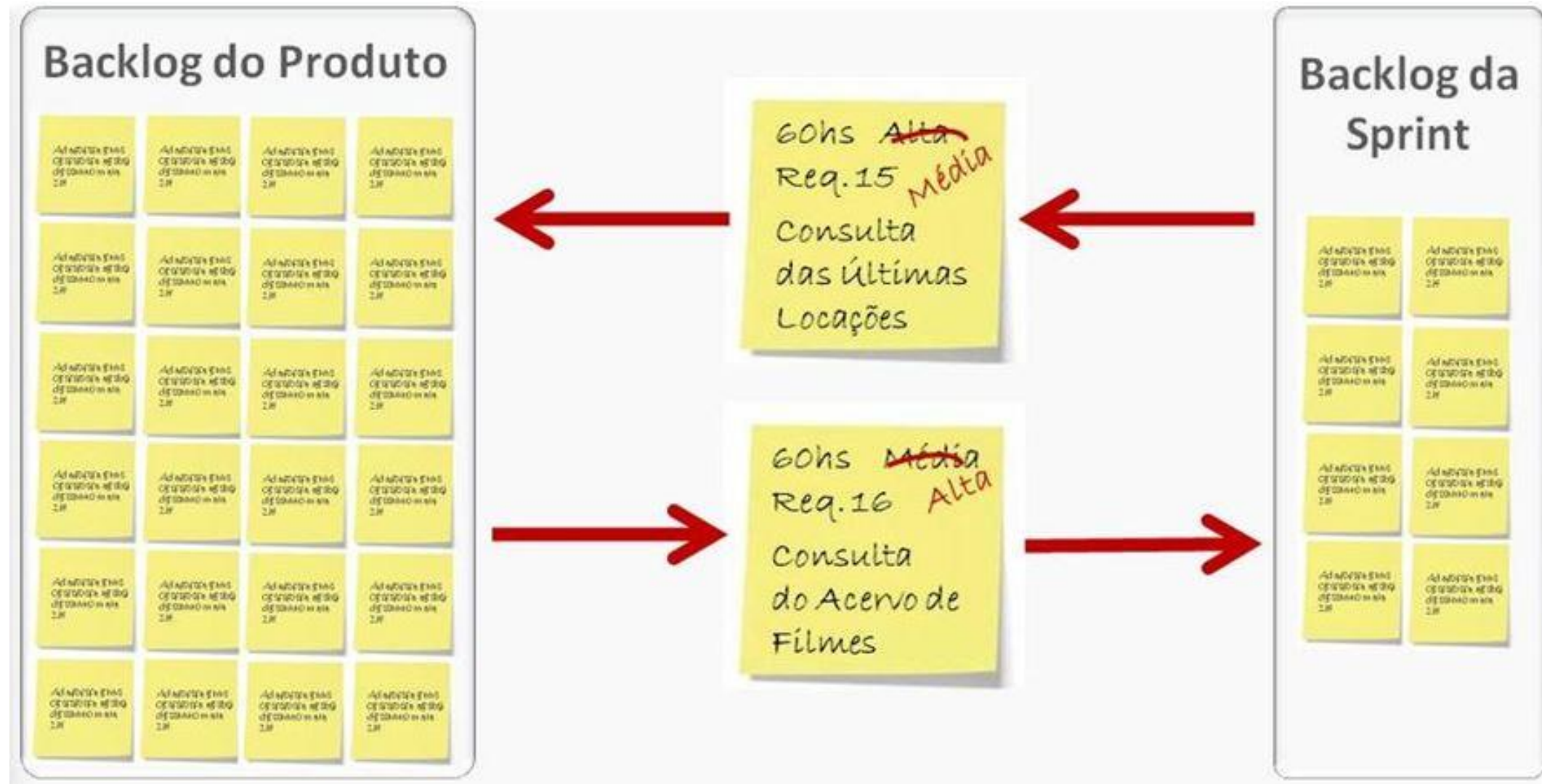
Artefatos

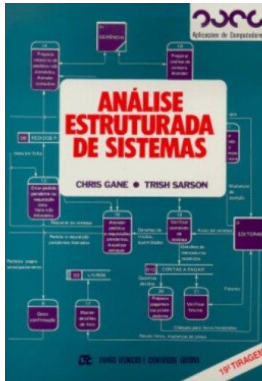
Product
Backlog

Sprint
Backlog

Incremento /
Entrega







QUEM? O QUE?
Ator... Evento...



QUEM? O QUE? PRA QUE?
Como... Quero.... Para.....

TRADICIONAL X ÁGIL

TRADICIONAL



Maior comunicação com o cliente no início e final do processo



Geralmente possuem etapas de implementação mais longas



Os requisitos são definidos antecipadamente



Escopo definido no início do projeto



Interação entre as equipes durante etapas específicas



Os testes acontecem no final

ÁGIL

Comunicação contínua com o cliente durante todas as etapas



Etapas de implementação iterativas e mais curtas



Os requisitos evoluem ao longo do projeto



Escopo definido ao longo do projeto com possibilidades de ajustes contínuos



Maior interação entre as equipes durante todas as etapas

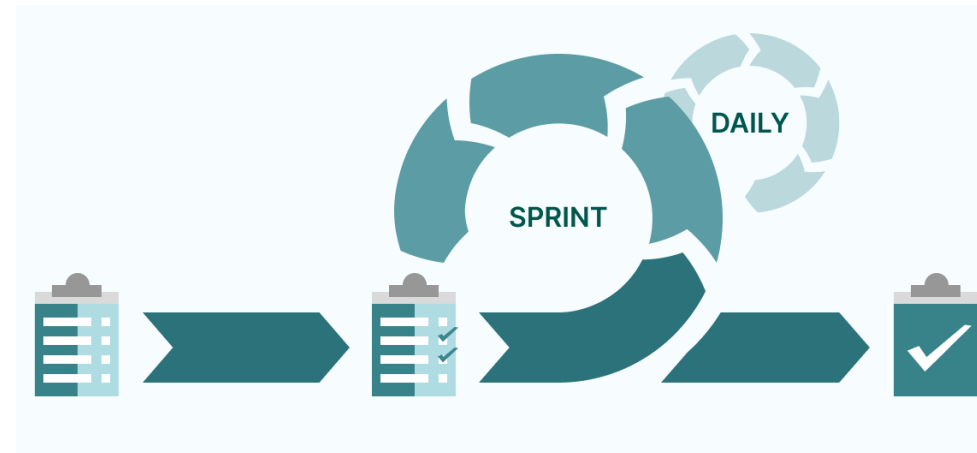


Os testes ocorrem a cada iteração*



Planejamento da Semana Acadêmica do Curso

TRADICIONAL



ÁGIL

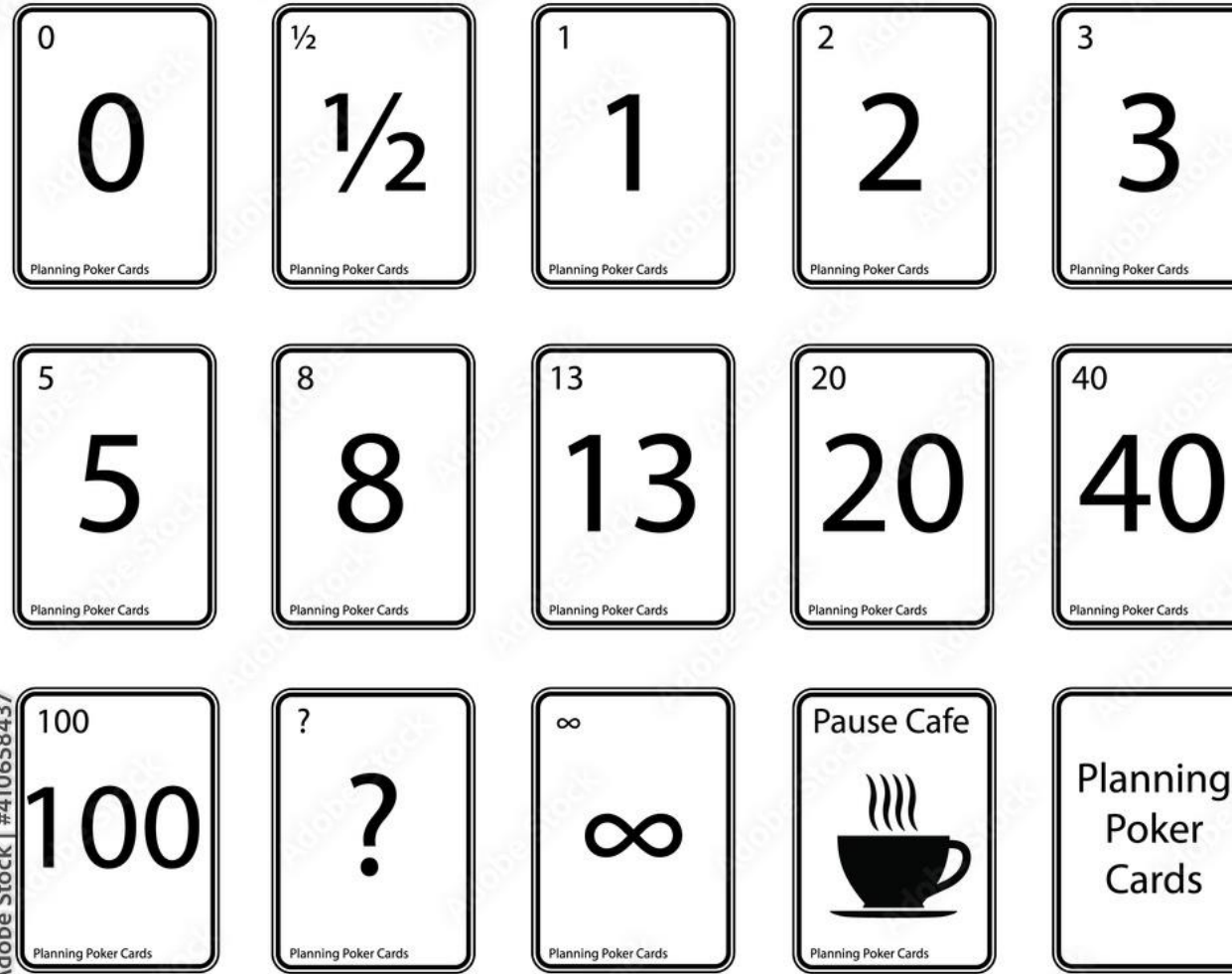
TEMA 2

PRODUCT BACKLOG						
ID	Como um (a)	Eu quero ser capaz de	Para que...	Prioridade	Sprint	Status
1	Administrador	Ver uma lista de todos os membros e visitantes	Eu possa monitorar os visitantes do site	Alta		
2	Administrador	Adicionar novas categorias	Eu possa permitir que novos membros criem conteúdo	Alta		
3	Administrador	Adicionar novas palavras-chave	O conteúdo seja fácil de agrupar e de pesquisar	Média		
4	Administrador	Deletar comentários	Conteúdo ofensivo seja removido	Alta		
5	Administrador	Bloquear entradas	Concorrentes e ofensores não possam criar conteúdo	Baixa		
6	Administrador	Trocar o branding do site	Em caso de mudanças de marca, seja possível atualizar o site	Média		
7	Membro	Trocar a minha senha	Minha segurança esteja garantida	Alta		
8	Membro	Mudar os detalhes de contato	Eu possa ser contatado pelos administradores	Baixa		
9	Membro	Trocar as minhas preferências de e-mail	Eu não receba e-mails indesejados	Baixa		
10	Membro	Compartilhar o conteúdo em redes sociais	Eu possa promover o que eu acho interessante	Média		
11	Visitante	Criar uma conta	Eu possa aproveitar os benefícios de ser um membro	Alta		
12	Visitante	Fazer login	Eu possa postar novas entradas	Alta		
13	Visitante	Adicionar comentários	Eu tenha voz	Média		
14	Visitante	Sugerir melhorias	Eu possa contribuir com a navegabilidade do site	Baixa		
15	Visitante	Contatar os administradores	Eu possa fazer uma pergunta diretamente para eles	Baixa		
16	Visitante	Seguir as atualizações de um membro	Eu seja atualizado sobre os membros que me interessam	Média		
17	Visitante	Visualizar o perfil de um membro	Eu possa saber mais sobre ele	Baixa		
18	Administrador	Gerar relatórios de tráfego	Eu possa entender de onde o tráfego está vindo	Alta		

PRIORIZAR

ESTIMAR

TÉCNICA PLANNING POKER



Além dessa técnica, o SCRUM pode fazer uso de outras diversas ferramentas que, associadas, aumentem a produtividade.

Uma das mais populares é o quadro Kanban

ATIVIDADE



TAREFA

PESQUISAR E COMPREENDER O QUADRO KANBAN

