



SCRUM

📅 Created	@December 2, 2020 3:03 PM (GMT)
👤 Created by	
🏷️ Tags	Introdução

Desafios do Desenvolvimento de Software:

Objetivos de negócio → Requisitos → Processo de Desenvolvimento → Software
(Concepção, Análise e Design,
Desenvolvimento, Testes,
Implantação).

Desafio:

- baixa utilização do software e de suas funcionalidades.

Gestão tradicional x Ágil:

Tradicional: (cascata)

- Só permite que o Projeto avance quando uma fase está inteiramente completa. (Demanda muito tempo - qualquer mudança impossibilita o processo)
- Escopo definido na fase inicial do Projeto (Preditivo)
- Projeto é controlado por fases e marcos
- Cliente só vê o software funcionando na fase final do projeto
- Resistência a mudanças

Ágil: (partes)

- Software construído por partes (incremental) e cada parte executa-se em um ciclo (iterativo)
(Requisitos, Análise, Construção, Testes, Liberação) → 1 mês

- Escopo definido ao longo do Projeto (Adaptativo)
- Projeto é controlado por funcionalidades entregues
- Cliente pode ver parte do software funcionando na parte inicial do projeto
- Mudanças constantes de acordo com feedbacks contínuos

Em projetos tradicionais, você corre o risco de descobrir que estava errado depois de meses. Com o SCRUM, você descobre que estava errado em no máximo 30 dias.

Gestão de Projetos Ágil:

Ágil é diferente de rápido.

- Rapidez na mudança e desembaraço → Adaptação
- Fazer coisas complexas de forma simples
- Equipe comprometida com os objetivos
- Maior valor para o cliente → o foco é o cliente
- Ter capacidade de responder rapidamente a mudanças

Introdução ao Scrum:

- É um dos frameworks de gerenciamento de projetos ágeis
- Projeto usando equipes pequenas e multidisciplinares produzem os melhores resultados

Pilares do SCRUM:

Transparência

Adaptação

Inspeção

- Conversar mais e escrever menos
- Demonstrar o software constantemente aos usuários e obter feedbacks constantes
- Requisitos mudam ao longo do tempo (adaptar ao cliente)

- Aprender progressivamente com o uso do software

Razões para adotar o SCRUM:

- Desenvolvido e entregue em partes menores (2 a 4 semanas), com constante feedback
- Melhor gerenciamento dos riscos (redução de incertezas)
- Comprometimento, motivação e transparência da equipe (Daily meeting)
- Maior valor para o negócio (Priorização do Backlog(resultado de qualidade))
- Usuários envolvidos durante todo o ciclo
- Aplicação das Lições Aprendidas (melhoria contínua)

Características de um time SCRUM:

- Equipes capazes de se auto-organizarem
- As tarefas são do time e todos são responsáveis
- Forte comprometimento com os resultados

Por que Startups utiliza framework ágil? Minimum Viable Product (MVP) - mínimo produto para utilizar o software e depois ir evoluindo.

Papéis e Responsabilidades de cada um do time:

Product Owner (PO):

- Dono do produto
- Representante da área de Negócios
- PO (uma pessoa) → não é comitê
- Define as funcionalidades do software (Product Backlog)
- Prioriza as funcionalidades de acordo com o valor do negócio

- Garante que o time de desenvolvimento entenda os itens do Backlog no nível necessário
- Visão do que será desenvolvido, necessidades a serem atendidas, o público que vai utilizar os serviços e os objetivos a serem alcançados
- Visualiza o valor que será agregado (para a empresa e para o cliente)
- Ordem em que as atividades serão atendidas e verificar se os itens que estão sendo entregues nas sprint estão retornando o valor esperado (caso não, precisa replanejar para ser atendido nas próximas sprints)
- Responsável pelo cancelamento de sprint
- Entende a demanda e extrai o maior valor possível
- Ajuda o time a entender a demanda e tira as dúvidas ao longo da sprint

Scrum Master (SM):

- Garantir o uso correto do SCRUM - time autogerenciável
- Não é gerente de Projeto
- Age como facilitador
- Auxilia o PO no planejamento e estimativas do Backlog
- Auxilia a equipe a remover impedimentos
- Treina o time em autogerenciamento e interdisciplinaridade

Time de Desenvolvimento (DEV):

- 3 a 9 pessoas
- Possui habilidades suficientes para desenvolver, testar, criar e desenhar, ou seja, tudo que for necessário para entregar o software funcionando. (UI, BackEnd, FrontEnd, QA...)

Cerimônias do SCRUM:

Time box → tempo máximo para fazer uma cerimônia ou Sprint (doutrinar para utilizar o tempo máximo)

Sprint → corrida, arrancada → É o principal evento do SCRUM → Duração de 1 sprint: 30 dias corridos (ou menos) → Composição:

- Planejamento da Sprint (Time Box: 8 horas - Sprint 30 dias):

Quem participa? PO, Time de desenvolvimento e Scrum Master

Objetivos: o que fazer? como fazer? (Product Backlog / Prioridade e detalhamento) - O que o PO quer nessa Sprint - Time retira todas as dúvidas para entender o negócio, quebra as atividades para entender o que precisa ser feito e estima as atividades (o que realmente será entregue na sprint).

- Reuniões diárias (Daily meeting) (Time box: 15 minutos):

| To do | Doing | Done | → de pé e sempre no mesmo local (rápida)

O que fez no dia anterior?

O que está programado no dia?

Se possui algum impedimento

- Revisão da sprint (Review) (Time box: 4 horas - Sprint de 30 dias):

Time DEV apresenta para o PO o trabalho feito

- Retrospectiva da Sprint (Time box: 3h - Sprint de 30 dias):

Time DEV

Reunião da equipe para Lições Aprendidas

Transparência

Fundamentos de um projeto ágil:

PO:

- Refining e Planning:
 - Product Backlog
 - Sprint Backlog
- Release Planning: Liberação ou lançamento de software - nova versão oficial. Não é obrigatório sempre ocorrer depois da sprint, porém quanto mais acumula, mais riscos de erros no merge.

- 2 tipos:
 - Release Planning de Múltiplas Squads
 - Release Planning de Projeto

Definindo Escopo e Prioridade:

PO:

Ponto mais crítico → benefícios certos e objetivos → como chegar

Agregar valor → ser entregue desde a primeira sprint → entrega o objetivo

Inspecionar cada entrega, validar com o cliente e alinhar expectativa

Product Backlog:

PO:

- Épicos: Incremento sem muito detalhamento, ajuda a te direcionar dos caminhos que deve seguir
- Estória: Detalhamento dos épicos, um épico normalmente se divide em várias histórias, onde ficam descritos os que deve acontecer e suas regras de negócio

Epic:

→ User Stories

→ Tasks

Estória:

→ Nome da Estória

→ Descrição da Estória (Eu, como, quero, quando)

→ Regras de negócio (regras de front-end e regras de back-end)

→ Tela (link ou imagem das telas a serem desenvolvidas)

→ KPI (quais os objetivos/ valor a história precisa atingir)

→ Tagueamento (como será tagueada para poder mensurar KPI)

→ Critérios de aceite (qual o passo a passo de todos os caminhos felizes possíveis a história deve cumprir para que ela seja considerada aceita)

Gestão de Riscos:

PO:

Positivos: Muito ignorado nos projetos, porém um dos fatores de maiores ganhos no desenvolvimento de sistemas → trazer o resultado desejado sem precisar fazer o que estava planejado → poder priorizar outros itens do backlog

Negativos: Itens que podem afetar o prazo, custo ou escopo de um projeto de maneira que pode acabar inviabilizando-o

Papel do PO na transformação digital:

Transformação digital: uso de tecnologia para melhorar desempenho, aumentar alcance e garantir resultados melhores. Mudança estrutural nas organizações, dando papel essencial para a tecnologia.

Mais sobre pessoas do que sobre tecnologia → ensinar a utilizar a tecnologia já disponível para melhorar desempenho (mudança de mindset)

PO → orquestrador → responsável pelo sucesso ou não do produto

Conceitos e atividades essenciais para o sucesso de um projeto ágil:

Conceitos e planejamentos de tarefas:

Estória x Tarefas →

Épicos → projetos maiores que formar o projeto → conjunto de estórias

Estórias → nível de negócio → divisão do épico → detalhamento → conjunto de tarefas

Tarefas → um conjunto de atividades que o time de desenvolvimento deve desempenhar para entregar a estória

Critérios de Aceite, Estimativa e Planejamento de Tarefas:

- Aceite:
 - Lista de critérios que precisam ser alcançados para que a User Story atenda os requisitos do usuário e seja aceita pelo Product Owner → definir limites para as user stories, ajudar o PO a detalhar em alto nível o que é necessário para entregar valor ao cliente.
- Estimativa e Planejamento:

- Planning Poker: jogo de cartas → justificar a carta escolhida → atividade de mensuração de esforço e complexidade das tarefas e histórias.
- Planning Tshirt size → justificar o tamanho escolhido
- Planejamento:
 - Product Backlog → atividades listadas e definidas
 - Sprint Backlog

Relacionamento com clientes/ stakeholders:

- Clientes/ Stakeholders: pessoa ou grupo que legitima as ações de uma organização e que tem um papel direto ou indireto na gestão e resultados dessa mesma organização. Pode ser afetado positiva ou negativamente, dependendo das suas políticas e forma de atuação.
- Relacionamento com o PO.

Rotinas de um time ágil:

Ritos:

- Daily (tarefas do dia a dia - time de desenvolvimento) e Retrospectiva (sprint como um todo - time e SM)
- Refinamento: Todo o time SCRUM - qual a próxima sprint - alinhamento, aumentar o entendimento por parte da equipe do que se trata a demanda e agregar valor à entrega (aumentar o retorno esperado) → acontece um passo antes da planning, no final da sprint anterior.
- Review: todos interessados na entrega SCRUM e cliente → quem apresenta é o time de desenvolvimento → mostrar o trabalho que cada um desenvolveu na sprint anterior e tirar dúvida técnica → verificar se a demanda agrega valor ao negócio

Maturidade do Time:

Transferência → Inspeção → Adaptação

Conhecimento

Coragem

Abertura

Foco
Respeito