

Aula 3

Metodologias Ágeis

Prof. Manoel Flavio Leal

1

Conversa Inicial

2

Relação entre Scrum e *rugby*



Paolo Bona / Shutterstock

3

- Curiosidade: o Scrum vem do *rugby*
- No *rugby*, o Scrum é uma formação estratégica
- No contexto ágil, o Scrum é um trabalho em equipe eficiente



Paolo Bona / Shutterstock

4

- Abordagens ágeis são essenciais para o desenvolvimento de *software*
- Aprofundaremos nosso conhecimento
 - Contextualização do Scrum
 - Coleta de requisitos e fases da Sprint
 - *Backlog* de produtos e User Stories
 - Reuniões essenciais e papéis cruciais

5

Método Scrum – contextualização

6

O que é *Scrum*?

- Uma abordagem ágil de gerenciamento de projetos focada na entrega de valor de forma iterativa e incremental
- Pilares fundamentais: transparência, inspeção e adaptação
- Promove a colaboração intensa entre as equipes e a melhoria contínua do produto por meio de ciclos curtos de trabalho chamados *Sprints*



Origem de *Scrum*

- Criado por Jeff Sutherland e Ken Schwaber nos anos 1990
- Surgiu para superar desafios no desenvolvimento de *software*
- Amplamente adotado em diversos setores para gerenciar projetos ágeis

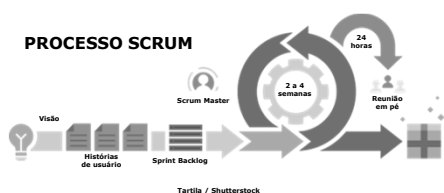
Scrum no projeto de *software*

- Metodologia baseada em iterações chamadas *Sprints*
- Duração fixa, geralmente de 1 a 4 semanas
- Durante uma *Sprint*, a equipe de desenvolvimento se concentra em um conjunto específico de itens de trabalho selecionados do *backlog* do produto

Papéis no Scrum

- Product Owner
 - Representante do cliente; define e prioriza o *backlog* do produto
- Scrum Master
 - Facilitador do Scrum; garante a aplicação correta do método
- Time de desenvolvimento
 - Equipe multidisciplinar e autogerenciável; entrega os itens do *backlog*

O processo do Scrum



Ciclo de vida do Scrum

- Sprint Planning
 - Definir metas e selecionar itens de trabalho
- Daily Scrum
 - Sincronização e alinhamento diário
- Sprint Review
 - Apresentar entregas realizadas
- Sprint Retrospective
 - Reflexão e melhorias contínuas

- Abordagem interativa e incremental
- Entrega contínua de valor ao cliente
- Transparência sobre o progresso do projeto
- Visibilidade e controle do trabalho realizado
- Colaboração e comunicação eficaz
- Adaptabilidade às mudanças de requisitos e necessidades do cliente

13

Coleta de requisitos do método Scrum

14

Introdução

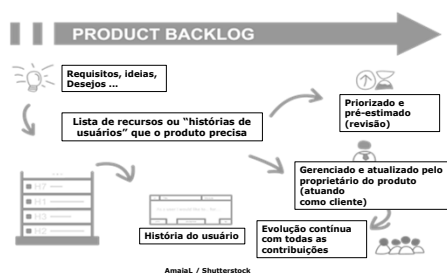
- A coleta de requisitos é fundamental no Scrum para garantir que o produto atenda às necessidades dos *stakeholders*
- O Scrum valoriza a adaptabilidade, mas a coleta de requisitos desempenha um papel importante na definição do escopo do projeto

15

Product Backlog

- O Product Backlog é uma lista priorizada de requisitos, funcionalidades e melhorias desejadas para o produto
- É gerenciado pelo Product Owner e serve como guia para a equipe de desenvolvimento

16



17

Técnicas de coleta de requisitos no Scrum

- Entrevistas com *stakeholders*
- Workshops colaborativos
- Observação do usuário
- Prototipação
- Feedback contínuo



18

Entrevistas com *stakeholders*

- Realizar entrevistas individuais ou em grupos para entender necessidades e requisitos específicos
- Exemplo
 - Entrevistar representantes de clientes para compreender suas expectativas em relação ao produto



19

Workshops colaborativos

- Realizar sessões interativas com a participação de *stakeholders*, membros da equipe Scrum e especialistas relevantes
- Exemplo
 - Realizar um *workshop de brainstorming* para identificar requisitos funcionais e não funcionais



20

Observação do usuário

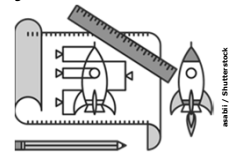
- Observar o uso real do produto ou do sistema pelos usuários finais
- Exemplo
 - Observar usuários interagindo com um protótipo para identificar dificuldades e oportunidades de melhoria



21

Prototipação

- Criar protótipos rápidos e iterativos para validar e refinar os requisitos
- Exemplo
 - Desenvolver um protótipo de baixa fidelidade para obter *feedback* inicial dos *stakeholders*



22

Feedback contínuo

- Obter *feedback* dos *stakeholders* nas cerimônias do Scrum (reuniões diárias, revisões de *sprint* e retrospectivas)
- Exemplo
 - Solicitar *feedback* dos clientes durante a revisão de uma entrega de *sprint*



23

- A coleta de requisitos no Scrum é essencial para o sucesso do projeto, garantindo a entrega de um produto que atenda às necessidades dos *stakeholders*
- Definição clara do escopo do projeto
- Priorização e gerenciamento com o Product Backlog
- Técnicas colaborativas e iterativas de coleta de requisitos são adaptáveis ao projeto

24

Estrutura do Scrum

Sprint

- É um período fixo e curto de trabalho
- Planejamento, execução, revisão e retrospectiva são realizados
- Visão cíclica e oportunidade de criação e melhoria

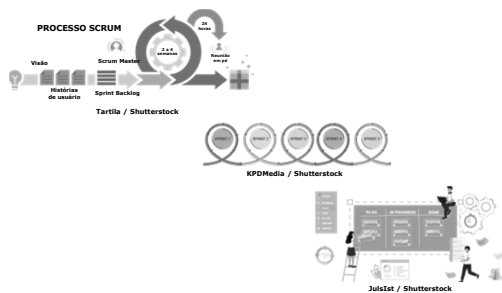


Elementos da Sprint

- Objetivo da Sprint: direção e foco da equipe
- Product Backlog: lista de itens priorizados
- Incremento do produto: entrega funcional e valiosa

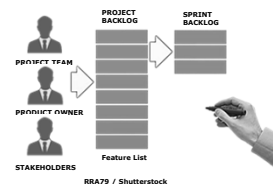
Funcionamento da Sprint

- Planejamento da Sprint: definição de objetivo e itens
- Execução da Sprint: trabalho colaborativo e auto-organizado
- Refinamento e adaptação do *backlog* do produto
- Revisão da Sprint: apresentação dos itens desenvolvidos
- Retrospectiva da Sprint: reflexão e identificação de melhorias
- Início de uma Nova Sprint: repetição do ciclo



Sprint Backlog

- Lista de itens de trabalho selecionados para a Sprint
- Características
 - Detalhamento
 - Estimativas
 - Priorização
 - Atualização



User Story

- Descrição clara e concisa de funcionalidades
- Escrita a partir da perspectiva do usuário
- Linguagem acessível e compreensível
- Flexibilidade e adaptabilidade
- Complementadas por conversas e discussões



31

- **Sprint:** período fixo e curto com atividades de planejamento, execução, revisão e retrospectiva
- **Sprint Backlog:** lista selecionada de itens com detalhamento, estimativas, priorização e atualização
- **User Stories:** descrições claras de funcionalidades escritas do ponto de vista do usuário
- **Ciclo contínuo:** trabalho, colaboração e melhoria constante

32

Meetings

33

Reuniões do Scrum

- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- Backlog Refinement
- Product Review

34

- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- Backlog Refinement
- Product Review

← Principais

35

Caraterísticas das reuniões do Scrum

- Rápidas, focadas e eficientes
- Participação de todos os membros da equipe
- Promovem transparência, colaboração e engajamento

36

Sprint Planning

- Definir o objetivo da Sprint e planejar atividades
- Revisão do Product Backlog e seleção de User Stories
- Estimativa de esforço e definição de tarefas
- Resultado: plano detalhado da Sprint



Iconic Bestiary / Shutterstock

Planning Poker

- Utilizada na Sprint Planning
- Estimativa colaborativa e precisa do esforço necessário
- Uso de cartas com números de Fibonacci
- Discussão e convergência em estimativas mais confiáveis



getraub / Shutterstock

37

38

Daily Scrum

- Reunião diária de até 15 minutos
- Atualização do andamento do projeto
- Três perguntas básicas: o que foi feito, o que será feito, quais obstáculos existem



istomweli / istomweli / Shutterstock

Sprint Review

- Oportunidade de compartilhar trabalho concluído com stakeholders
- Apresentação de User Stories ou funcionalidades
- Feedback, validação e atualização do Product Backlog



Vector Stock Pro / Shutterstock

39

40

Sprint Retrospective

- Reflexão sobre o trabalho realizado
- Identificação de melhorias no processo, trabalho em equipe e produto
- Estrutura de três etapas: o que deu certo, o que não deu certo, o que vamos melhorar



Stan Sales / Shutterstock

- Reuniões-chave no Scrum promovem colaboração, comunicação e transparência
- Sprint Planning: definição de objetivo e planejamento
- Daily Scrum: atualização diária
- Sprint Review: compartilhamento e *feedback*
- Sprint Retrospective: reflexão e melhoria contínua

41

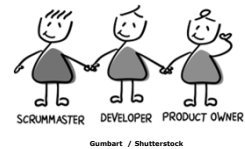
42

Papéis e responsabilidades

Papéis principais

SCRUMTEAM

- Scrum Master
- Product Owner
- Equipe de desenvolvimento



Scrum Master

- Responsável por garantir o bom andamento do projeto
- Facilitar as reuniões do Scrum
- Garantir o cumprimento dos princípios e das práticas do Scrum
- Promover a colaboração e a auto-organização da equipe
- Proteger a equipe de interferências externas


Product Owner

- Responsável por gerenciar o *backlog* do produto e representar os interesses dos *stakeholders*
- Priorizar os itens do Product Backlog com base no valor e nas necessidades dos *stakeholders*
- Participar das reuniões de planejamento da Sprint
- Estabelecer critérios de aceitação para os itens do Product Backlog

Equipe de desenvolvimento

- Responsável por transformar os itens do Product Backlog em incrementos de produto funcionais
- Estimar o esforço necessário para implementar os itens do Product Backlog
- Participar ativamente das reuniões do Scrum
- Auto-organizar-se para determinar como o trabalho será realizado
- Manter um alto padrão de qualidade no desenvolvimento do produto

- Todos os membros da equipe são responsáveis pelo sucesso do projeto e devem colaborar ativamente para alcançar os objetivos estabelecidos
- O Scrum Master, o Product Owner e a equipe de desenvolvimento trabalham em conjunto, desempenhando seus papéis específicos, para garantir a entrega de um produto de valor e qualidade aos *stakeholders*

- 
- Exploramos o Método Scrum, uma abordagem ágil para a gestão de projetos
 - Destacamos a importância da coleta de requisitos e colaboração entre equipe e *stakeholders*
 - Aprofundamos nas fases do Scrum
 - Discutimos as reuniões essenciais
 - Abordamos os papéis cruciais