

SCRUM

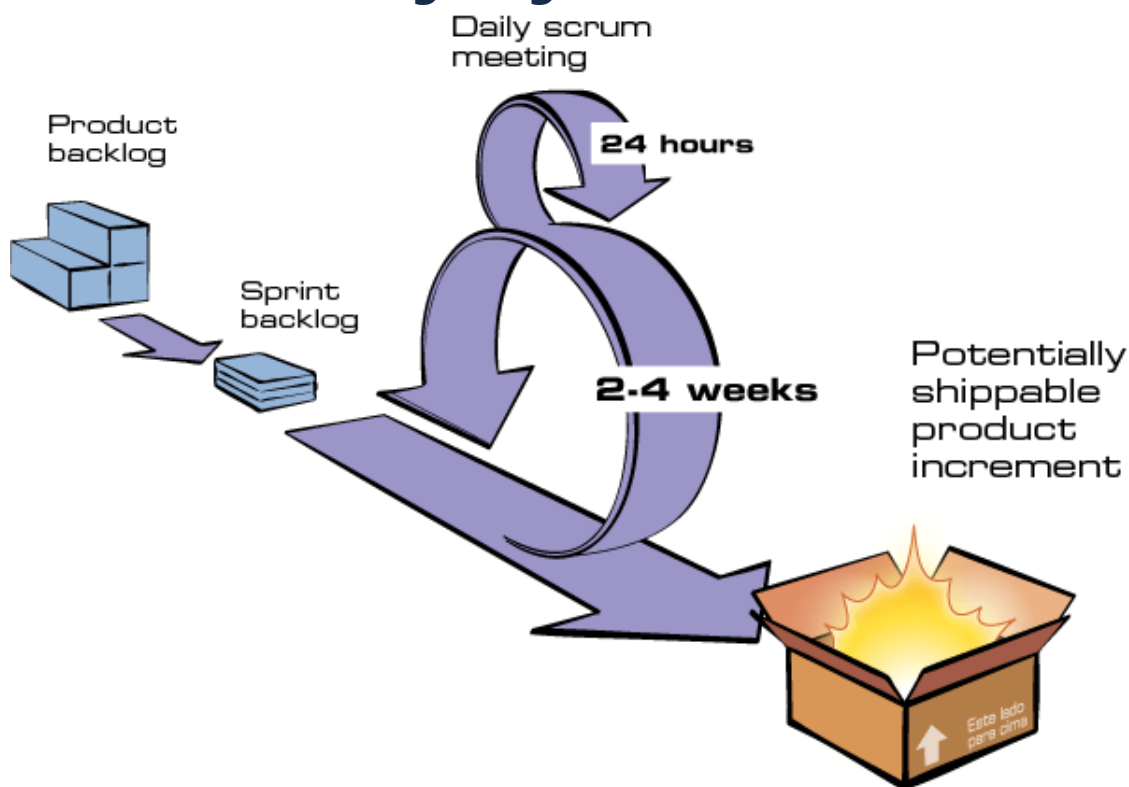
Breve história

Partimos de 1986. Neste ano, dois especialistas Japoneses em negócios introduziram o termo no contexto do desenvolvimento de produtos. Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka publicaram o artigo "Novo jogo de desenvolvimento de novos produtos" na Harvard Business Review. Os autores descreveram uma nova abordagem para o desenvolvimento de produtos comerciais de forma mais rápida e flexível. Sua inspiração veio de estudos de caso de empresas de manufatura de automotivos, de fotocopiadoras e impressoras.

O Scrum nasceu entre as fábricas em 1986 e, posteriormente, se ampliou para o setor de desenvolvimento de software como uma metodologia ágil, sendo uma grandiosa ferramenta para combater os processos gerenciamento de projetos no estilo cascata (que já estavam estabelecidos e se tornando obsoletos).

Jeff Sutherland originou o primeiro projeto no framework Scrum em 1993. Trabalhando com Ken Schwaber, desenvolveu o Scrum como um processo formal em 1995.

SCRUM - Metodologia Ágil



O site oficial [Scrum.org](https://www.scrum.org) define:

[o **método Scrum** é] "um *framework* em que as pessoas podem tratar de problemas complexos e adaptativos ao entregarem — de modo produtivo e criativo — produtos de altíssimo valor".

Pode-se resumir o **Scrum** como um tipo de *metodologia ágil* que usa sequências de trabalho incrementais e iterativas (**Sprints**), garantindo a entrega do maior valor possível com o máximo de eficácia e eficiência. Tudo que é desenvolvido está sobre três pilares principais:

- Transparência
- Inspeção
- Adaptação

Além disso, em seu esqueleto, o **Scrum** também conta com 3 Papéis, 3 Artefatos e 3 Eventos.

Papéis Principais

- **Product Owner (PO):** Ponto central de poderes sobre o produto, decide quais objetivos devem ser adotados e a ordem prioritária para que eles sejam cumpridos. Tem o dever de manter e comunicar o que a equipe quer alcançar com o projeto)
 - **Scrum Master (SM):** O cara que ajuda todos os envolvidos para adotar os valores princípios e práticas dos scrum, ele é a ponte, quem executa a liderança do projeto e ajuda a equipe a desenvolver sua própria abordagem nos sprints, ele também é um colaborador)
 - **Developer Team (Dev Team):** É o time atuante! Quem de fato constrói o projeto, no scrum quem decide como fazer as coisas e se auto-organiza é quem está com a mão na massa!
-

Artefatos

- **Product Backlog:** É aqui que fica a versão decantada da visão do produto, em suas diversas funcionalidades, o PO faz e o SM ajuda, ela deve ser ordenada por prioridade (quem define é o PO))
- **Sprint Backlog:** As atividades, conforme priorizadas, vão sendo adicionadas a este segundo backlog)
- **Incremento/Entrega:** É entregar o produto ou a meta.

Eventos (ou reuniões)

- **Planejamento de Sprint:** Definir quantas tarefas podem ser concluídas dentro do timebox, montar o gráfico de burndown (já tem um video falando sobre no canal)
- **Diarias:** Deve ter cerca de 15 minutos.Revisar o que está sendo feito no sprint para adaptar/otimizar ou reforçar as práticas. Nela, os membros devem se perguntar: O que fiz ontem? O que vou fazer hoje? Algum impedimento que barre a mim ou ao time?
- **Review / Retrospectiva:** Entregar o que foi feito(produto). Discutir o que deu certo ou não (processo)

Planejamento de sprint

Sexta (31/07) às 19:00

Diárias

Sempre às 09:00

Retrospectiva de sprint

Sábado (15/07) às 9:00

Preencha com as datas, e se possível, com horários
As datas utilizadas aqui são só templates relacionadas com os outros itens do quadro, substitua-as adequadamente.

ex: Planejamento deve ser antes do começo do sprint, as diárias são auto-explicativas, e por fim, as de review/retrospectiva devem ser feitas logo ao fim de um sprint

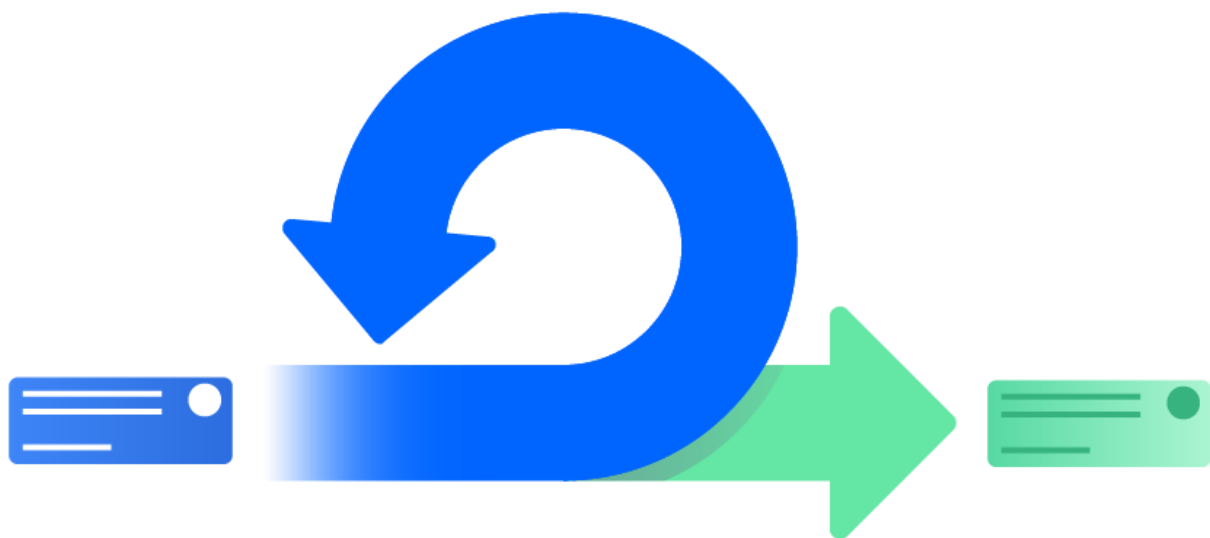
-----Sobre cada reunião-----

- **Planejamento de Sprint:** Serve para definir quais atividades do Backlog serão utilizadas, quais estratégias serão utilizadas, estimar tempo de duração, pontuação conforme importância e/ou dificuldade.
- **Diárias:** Deve ter cerca de 15 minutos. Revisar o que está sendo feito no sprint para adaptar/otimizar ou reforçar as práticas. Nela, os membros devem se perguntar: O que fiz ontem? O que vou fazer hoje? Algum impedimento que barre a mim ou ao time? Assim, fica mais fácil identificar rapidamente gargalos e se reorganizar para eliminá-los. Nesses encontros, o Orientador pode até estar presente, mas não deve realizar intervenções a não ser que seja solicitado.
- **Review / Retrospectiva:** Tradicionalmente, são feitas duas reuniões no fim do ciclo: Revisão e Retrospectiva. Embora a revisão do sprint seja uma discussão sobre o que a equipe está construindo, a retrospectiva do sprint é focada em como eles estão construindo. Em grupos pequenos pode-se fazer as duas coisas em um único encontro.
Em resumo: Entregar o que foi feito (produto). Discutir o que deu certo ou não (processo). É quando efetiva-se o artefato de *Entrega do produto*
 - Ao ser criado, no **backlog de projeto**, o cartão precisa apenas de um panorama geral: tente ao máximo responder às perguntas: **quem?** ou **para quem?**, **o quê?** e **por quê?**.
 - Conforme a tarefa for movida para o **Backlog de sprint**, ela deve receber mais detalhes sobre como será executado e alguns indexadores, tais como
 - Sprint:** nºx
 - Estimativa de duração:** y horas
 - Grau de Importância e/ou urgência da tarefa**

SPRINT na metodologia Ágil

Em projetos baseados no framework *Scrum* executa-se o que deve ser feito por meio de uma divisão em etapas. Cada uma destas possui um tempo definido, que pode ser um ciclo com duração de uma semana, duas semanas ou até um mês (timebox).

A estes ciclos damos o nome de **sprint**, que pode ser considerada a principal peça do método Scrum, porque é nele que serão aplicados os demais eventos, utilizados os artefatos produzidos anteriormente e onde é desenvolvido de fato o produto, colocando o Dev Team sob os holofotes.



Como realizar um SPRINT

A criação de um **sprint** envolve um trabalho constante de comunicação entre os membros do time de desenvolvimento, compartilhando suas necessidades, sua capacidade de produção e sua evolução no alcance das metas, a fim de evitar a perda de valor no fim de cada etapa.

Tendo em mente as funcionalidades ou objetivos do projeto a ser desenvolvido devidamente priorizadas pelo Product Owner, pode-se então partir para a primeira reunião do time de desenvolvimento.

Alinhamento

No evento chamado de Sprint Planning é onde se alinha a visão com a força de trabalho. Compartilhando informações, os membros do time de desenvolvimento acertam com o PO quais funções prioritárias serão executadas. Isto se dá. Esta reunião visa responder duas perguntas primordiais: **O que será feito?**, **Como será feito?**

Duração

No método Scrum, todo evento ou processo é Time-boxed. Ou seja, tudo que será realizado tem uma duração, um prazo pré-definido, determinado com base em uma análise anterior ou um padrão já conhecido de trabalho.

Assim, cada sprint deverá ter sua duração de acordo com a capacidade de trabalho do Dev Team. Normalmente, em equipes que estão no início da implantação do método adotam períodos maiores. É importante que esses timeboxes sejam dados em semanas exatas.

Sabendo-se da potência do time (o que pode ser levantado por meio de indexadores, ou um gráfico de burndown, por exemplo), é possível avaliar melhor em que situações aumentar ou reduzir a quantidade de tarefas no backlog.

Trabalho

Uma vez finalizado o Sprint Backlog, as atividades são efetivamente iniciadas. Nesse momento, o Orientador deverá se afastar um pouco do time de desenvolvimento, que subdividirá as tarefas de modo a conseguir um maior controle sobre os trabalhos a serem realizados.

O método Scrum procura criar um ambiente de trabalho que facilite a solução de problemas por meio da cooperação coletiva. Para isso, é sugerido que o time seja composto (idealmente) por pessoas de diferentes áreas técnicas, a fim de criar um grupo multidisciplinar, o que estimula novas ideias e soluções.

Além disso, a comunicação interpessoal e acompanhamento de resultados é indispensável dentro do sprint para que não haja atrasos ou tarefas não realizadas.

Acompanhamento

Usando as reuniões de Daily Scrum a equipe de produção discute os avanços dos trabalhos, promove brainstorms a fim de encontrar soluções para eventuais falhas e compartilha informações. Assim, fica mais fácil identificar rapidamente gargalos e se reorganizar para eliminá-los. Nesses encontros, o Project Owner pode até estar presente, mas não deve realizar intervenções a não ser que seja solicitado.

Nestas reuniões deve circular as seguintes perguntas:

- O que foi realizado no dia anterior?
- O que será realizado hoje?
- Quais são os obstáculos que impedem o avanço do projeto?

Progresso

A partir do Daily Scrum é possível analisar o progresso e desempenho do trabalho da equipe, buscando as soluções necessárias para os problemas. Para verificar o progresso de cada sprint, um gráfico de burndown pode ser bastante útil, pois, a partir do resultado apresentado nele a equipe pode identificar se está ou não cumprindo com as obrigações firmadas no início do sprint. Caso não esteja, ela analisa o motivo desse desempenho inferior ao esperado. A equipe pode buscar solução em conjunto com o Product Owner, para que todas as etapas desejadas sejam entregues.

Revisão

Ao final de cada sprint, o time de desenvolvimento realiza uma reunião de revisão, conhecida como Sprint Review. Essa reunião deve incluir o time de desenvolvimento, o Scrum Master e o Product Owner para compartilhar os incrementos alcançados.

É também na Sprint Review que a equipe de desenvolvimento apresenta o tudo o que foi desenvolvido do Backlog, o que não foi desenvolvido e as dificuldades presenciadas. De acordo com a avaliação do Product Owner, a equipe de desenvolvimento pode efetuar melhorias no projeto ou implementar novas funções.

Tudo isso visa a transparência, mostrar o que já foi executado e o que falhou e será refeito, além de permitir uma análise ampla das etapas de desenvolvimento, sem correr o risco de um produto final indesejado ou malfeito.

Reflexão

Após o encontro de revisão, a equipe de desenvolvimento deve se reunir com o Scrum Master para compartilhar sua opinião sobre o projeto e refletir sobre as práticas adotadas. Esse evento é chamado de Sprint Retrospective e tem o objetivo de analisar o processo de desenvolvimento do produto, não o produto em si.

Nessa reunião circulam as seguintes questões:

- Será que podem ser empregadas em outras iniciativas?
- Quais foram os pontos positivos e negativos verificados?
- O que pode ser melhorado?

É importante que o Scrum Master encoraje todos os membros a darem a sua opinião sobre o trabalho realizado. Esse é momento de corrigirem qualquer falha processual detectada. Com isso, é possível tanto reforçar os métodos que devem ser repetidos, desde que alterados ou mesmo, abandonar de vez determinado procedimento.

Lembre-se, o método permite uma rápida mudança de foco, que auxilia na resolução de problemas, no atendimento a uma mudança repentina no mercado e na redução de retrabalhos e problemas de comunicação. Tudo isso, influencia no tempo de execução e na satisfação do cliente.