



UNESP CENTRO UNIVERSITÁRIO

EVANDRO DO VALE FIRMINO

EVENTOS SCRUM

Cabedelo

2020

EVANDRO DO VALE FIRMINO

EVENTOS SCRUM

Trabalho acadêmico apresentado à disciplina de Análises de Projetos como requisito para obtenção da nota referente a 1º Avaliação do 2º período de Sistemas para internet.

Professor: Carlos Filho.

Cabedelo

2020

SUMÁRIO

1. Eventos Scrum.....	01
2. Sprint.....	01
3. Reunião de Planejamento da sprint.....	01
4. Reunião Diária.....	02
5. Revisão da Sprint.....	02
6. Retrospectiva da Sprint.....	03
7. Artefatos do Scrum.....	03
8. Backlog do Produto.....	03
9. Backlog do Sprint.....	03
10. Incremento.....	04
11. Transparência do Artefato.....	04
12. Definição de “pronto”.....	05

1. EVENTOS SCRUM

01

O Scrum consiste em métodos ágeis, um framework que, através de eventos Scrum, faz a gestão de projetos e busca a otimização no processo de melhoria e criação de produtos.

Segundo Campissi, os eventos Scrum são uma forma utilizada por este método para estabelecer uma rotina e evitar reuniões não programadas. Estes eventos são sempre curtos, havendo um limite máximo de tempo. No início da Sprint, sua duração é predeterminada e não pode ser alterada. Já os demais eventos podem terminar quando o seu propósito for alcançado. Cada evento no Scrum é, na realidade, uma oportunidade de inspecionar e adaptar alguma coisa. (CAMPISSE, Thales, 2020)

Sintetizando assim, podemos afirmar que Scrum é uma estrutura metodológica que é usada para implementar o desenvolvimento Ágil. E que os Eventos Scrum são reuniões onde toda a equipe de desenvolvedores se juntam para debater prazos de entrega, mudanças necessárias em aplicativos, sendo rápidas e produtivas.

2. SPRINT

A Sprint é a parte mais importante do Scrum, seu tempo de duração está baseado na demanda de tarefas. São compostas por reuniões, onde cada uma tem o objetivo do que deve ser construído, como deve ser construído (um guia), para assim obter o produto.

De acordo com Campissi a Sprint é “Um ciclo de trabalho num período curto, com um objetivo definido de melhoria ou criação de um produto. Este objetivo advém de itens do backlog.” e complementa “A duração da Sprint é de um mês ou menos, devendo ser coerente com o esforço demandado pela tarefa.” (CAMPISSE, Thales, 2020)

Já Littlefield define “Um Sprint é um período de tempo pré-determinado dentro do qual a equipe completa conjuntos de tarefas do Backlog. O período de tempo depende das necessidades da equipe, mas duas semanas é um tempo bastante comum.” (LITTLEFIELD, Andrew, 2016)

3. REUNIÃO DE PLANEJAMENTO DA SPRINT

Na reunião de planejamento, é feito um plano de como irá desenvolver a tarefa da Sprint, criado por todo time Scrum. Esse trabalho é feito por toda equipe Scrum. A reunião é dividida em duas partes:

1 PARTE:

- Demandas para a equipe;
- Presença do Product owner (descrever um conjunto de histórias desejadas do produto e prioridade entre elas)
- Objetivo: Fornecer informações suficientes para que a equipe realizar as tarefas para a criação da funcionalidade desejada.

- Realizar funcionalidades desejadas, e como as mesmas serão executadas.
- O product Owner é opcional, mas disponível caso ocorra dúvidas.
- Nessa parte se define: O Sprint backlog, lista de histórias, tarefas a serem concluídas durante a Sprint.

De acordo com Campissi, “Reunião de planejamento é o evento Scrum onde o trabalho a ser realizado na Sprint é planejado, a partir da colaboração de todo o time Scrum.”

E completa “O Scrum Master guia esta reunião, garantindo que o evento aconteça e que todos entendam seu propósito. O Time Scrum e o Product Owner também participam, além de, se necessário, outros convidados com alguma relação com o projeto.

O Product Owner apresenta o Product Backlog e o time debate em cima dele para montar os itens do Sprint Backlog. Deve-se escolher uma boa meta, descrita de maneira clara e sucinta. O Sprint Backlog é uma lista mais curta e específica do que o Product Backlog. Ele contém as metas apenas da Sprint em questão.

O Scrum Master é o responsável por fazer com que todo o processo flua e funcione. Além disso, ele busca encontrar quais são os obstáculos que estão atrapalhando a execução do projeto, para então superá-los.” (CAMPISSE, Thales, 2020)

Deste modo, podemos “resumir” o que ocorre na reunião de planejamento, da seguinte forma:

- A meta da Sprint;
- Data e local definidos para reunião diária;
- O sprint backlog(lista de histórias que serão trabalhadas neste determinado sprint).
- Data de apresentação do Sprint.

4. REUNIÃO DIÁRIA

Reunião diária, ou “Daily Scrum”, é uma reunião rápida e tem como um dos seus objetivos analisar o andamento da Sprint. Na mesma reunião se cria um plano para o próximo dia, mantendo a equipe alinhada com os objetivos da Sprint Backlog. Outro objetivo é analisar o trabalho que foi feito desde da última reunião diária, e planejar o que deverá ser feito até a próxima. Além de observar quais foram os obstáculos encontrados no caminho da realização da meta da Sprint. A reunião deve ser feita no mesmo horário e local, evitando imprevistos e interferências.

5. REVISÃO DA SPRINT

A revisão da Sprint é realizado no final da Sprint. Onde tem como objetivo de inspecionar a melhoria e adaptar o Backlog do produto se necessário.

Durante a reunião, o Time Scrum discute o que foi desenvolvido, testado, e melhorado nesta Sprint, e as partes interessadas discutem sobre isso.

Tem duração de horas.

O Scrum Master garante que o evento corra dentro dos padrões previstos.

A Retrospectiva da Sprint ocorre depois da revisão da Sprint e antes do planejamento da próxima Sprint.

Esta reunião dura aproximadamente 3 horas para uma Sprint de um mês, para menores, é um evento menor.

É uma oportunidade para o Time Scrum inspecionar a si próprio e criar um plano para melhorias a serem aplicadas na próxima Sprint.

Objetivo: Inspecionar como a última Sprint foi em relação às pessoas, aos relacionamentos aos processos e às ferramentas, com o foco no que pode ser feito para melhorar a produtividade ou a qualidade do produto, processo e relacionamento.

7. ARTEFATOS DO SCRUM

Os Artefatos do Scrum representam o resultado de um trabalho ou de algum valor que possa gerar transparência para a equipe ou mesmo oportunidades para realizar a inspeção ou adaptação, e são definidos por Product Backlog, Sprint Backlog e Increment.

8. BACKLOG DO PRODUTO

O Product Backlog é uma lista de atividades que devem ser realizadas pela equipe Scrum, de acordo com especificações e necessidades do cliente. É uma forma de repositório de tudo aquilo que pode vir a ser feito durante a entrega do projeto, desde novos elementos que agregarão valor até correções de erros.

9. BACKLOG DA SPRINT

O Sprint Backlog representa as tarefas escolhidas pelo time que serão realizadas no próximo Sprint. É criado durante a Reunião de Planejamento, onde os três papéis do Scrum estão envolvidos. Nesse momento, os itens de Backlog que serão considerados já devem estar preparados, e deixá-los preparados é tarefa do Product Owner. Com os itens preparados, a Equipe Scrum estima o esforço de trabalho para cada um deles e, de acordo com a Meta da Sprint, esses itens são priorizados e uma determinada quantidade deles se torna o Sprint Backlog, sendo detalhados em tarefas. Essa quantidade é definida a partir da análise do que a Equipe Scrum consegue concluir no próximo ciclo de trabalho e o que realmente deve ser realizado para que a Sprint cumpra a Meta estabelecida.

É aconselhável que nem todos os itens do Backlog da Sprint estejam diretamente relacionados à Meta. Isso porque, caso não seja possível concluir um deles, a Meta estará comprometida e, assim, a Sprint não terá sucesso.

Outro ponto importante é que o Sprint Backlog não deve ser mudado porque a Meta da Sprint não pode ser mudada. Além disso, incluir um novo item ao Backlog da Sprint pode ocasionar a não conclusão de um outro item. Por isso, itens novos só podem entrar no Backlog da Sprint se estiverem relacionados à Meta e se forem contribuir para o seu cumprimento de uma forma que os itens já presentes não cumprirão.

10. INCREMENTO

O Incremento é a soma de todos os itens do Product Backlog finalizados durante um Sprint e nos Sprints anteriores. Contendo todos os itens Backlog do produto completados durante a Sprint, e os valores dos incrementos de todos os Sprints anteriores.

Ao final de tod Sprint deve ter um incremento pronto.

11. TRANSPARÊNCIA DO ARTEFATO

O Scrum depende da transparência. Decisões sobre como otimizar valor e gerenciar riscos eles dependem de como percebemos o status dos documentos. Essas decisões têm uma base sólida apenas até que até que ponto a transparência é completa.

Se a transparência dos artefatos estiver incompleta, as decisões relevantes podem estar erradas, o valor pode desaparecer e os riscos podem aumentar.

O Scrum Master deve trabalhar com o Dono do Produto, a Equipe de Desenvolvimento e outras partes interessadas para avaliar se os Documentos são totalmente transparentes.

Existem procedimentos para lidar com a transparência incompleta e é tarefa do Scrum Master ajudou todos a aplicar os procedimentos mais adequados na ausência de um completo transparência.

O Scrum Master pode detectar transparência incompleta revisando documentação, seguindo padrões típicos, ouvindo atentamente o que foi dito e identificar diferenças entre os resultados esperados e os reais.

O papel do Scrum Master é trabalhar com a equipe e a organização do Scrum para aumentar transparência de documentos. Esse trabalho geralmente envolve aprendizado, persuasão e mudança.

A transparência não acontece da noite para o dia, mas é uma maneira.

Quando um item é descrito como “pronto”, é necessário que todo time compreenda sua definição.

Sutherland cita “Os integrantes devem ter um entendimento compartilhado do que significa o trabalho estar completo, assegurando a transparência. Essa é a definição de pronto.” (SUTHERLAND, Jeff et al. 2013).

Uma definição de pronto é um artefato Scrum usado para garantir a qualidade do produto desenvolvido a cada Sprint. Um documento, um contrato entre os membros do Time Scrum e demais envolvidos para que todos entendam o que um produto “pronto” (done) significa.

REFERÊNCIAS

CAMPISSI, Thales. Eventos Scrum: a aplicação prática da metodologia. Voitto, 2020. Disponível em: <https://www.voitto.com.br/blog/artigo/eventos-scrum>. Acesso em 27 de março de 2020.

LITTLEFIELD, Andrew. Guia da metodologia ágil e scr um para iniciantes. Trello, 2016. Disponível em: <https://blog.trello.com/br/scrum-metodologia-agil>. Acesso em 27 de março de 2020.

SCHWABER, Ken. SUTHERLAND, Jeff. Guia do Scrum: Um guia definitivo para o Scrum: As regras do jogo. Julho de 2013. Disponível em: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-Portuguese-BR.pdf>. Acesso em: 27 de março de 2020.