

Workshop

Scrum | Conceito e Prática

Samantha Bedim



“O mais lindo da metodologia Ágil/Scrum é que pessoas são mais importantes que processos. São as pessoas que fazem acontecer!” (Élida Jerônimo)

Samantha Bedim

6 anos atuando na área de Desenv,
A.Requisitos, Scrum Master, Ger. Projetos...

- Pós graduando em Eng. De Software (*PUC MG*)
- Bacharel em Ciência da Computação (*UNIP*)
- Técnico em Informática (*UNIVAP*)



samantha.bedim@gsw.com.br



/samanthabedim



SFPC I SCRUM FOUNDATION
PROFESSIONAL CERTIFICATE



SCRUM FUNDAMENTALS CERTIFIED



ITIL FOUNDATION 2011

Sobre a GSW

23 prêmios recebidos em 9 anos



Maior Quantidade de New Names
Thomson Reuters
2016 – 2017 - 2018



TOP 3 – Consultoria de
Implantação de Soluções
Fiscais e Tributárias (CONFEB)



Maior Volume de Vendas
Thomson Reuters
2016 – 2017 - 2018

GSW em Números



28

Anos de
existência



+500

Colaboradores



8

Escritórios
no Brasil



23

Prêmios recebidos
nos últimos 9 anos



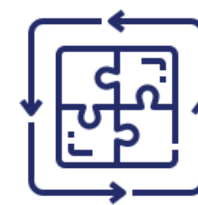
3

Continentes em que
já estamos presentes



+900

Projetos
por ano

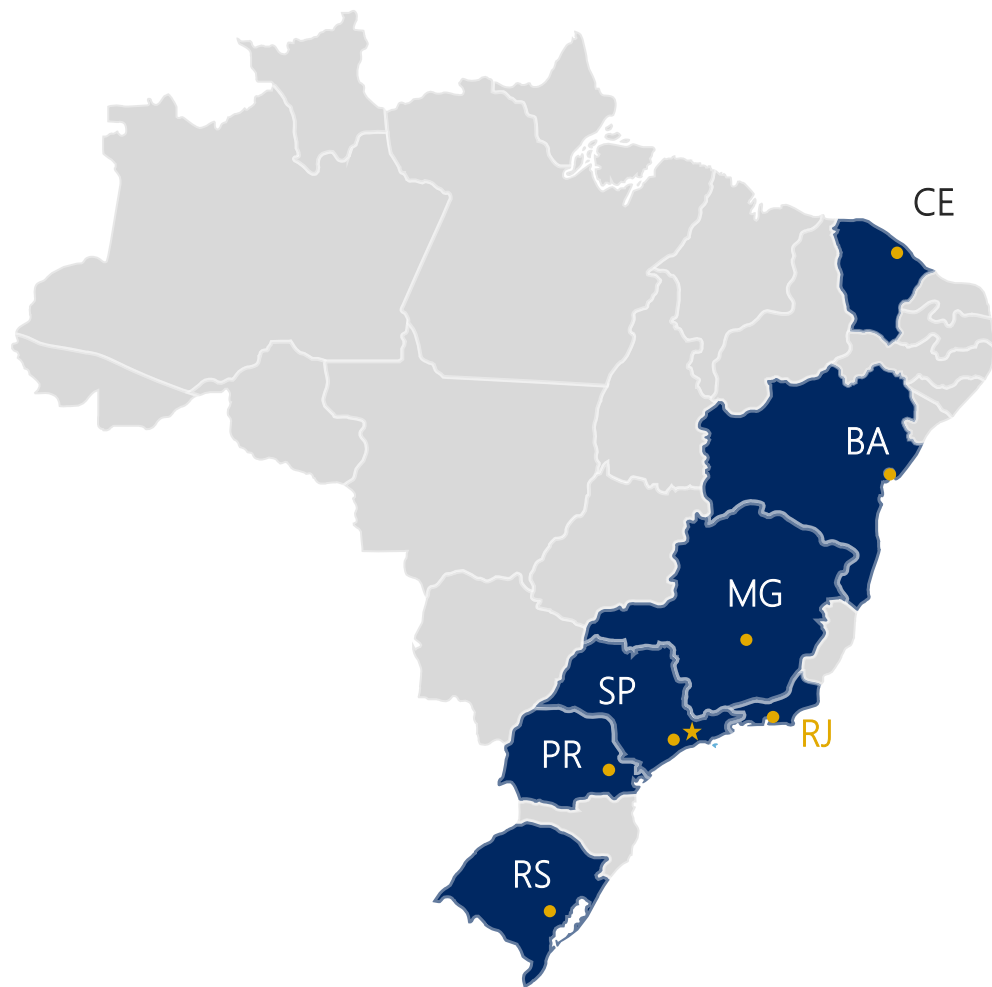


6

Unidades de
negócios

Sobre nossas operações

Em todo o Brasil e...



Matriz em:

- São José dos Campos – SP

Unidades em:

- São Paulo – SP
- Curitiba – PR
- Porto Alegre – RS
- Belo Horizonte – MG
- Rio de Janeiro – RJ
- Salvador – BA
- Fortaleza - CE

Sobre nossas operações

... e em outros países



Operações em:

- Estados Unidos:
 - New Haven – Connecticut
 - Miami – Flórida
 - Orlando – Flórida
 - San Francisco – Califórnia
- Cidade do México - México
- Lisbon – Portugal
- Munich – Germany

Certificações

Qualidade levada a sério



Certificações

Qualidade levada a sério



THOMSON REUTERS

SAP® Certified
Professional

Microsoft
CERTIFIED
Professional



Alianças Estratégicas

Parceria com fabricantes de tecnologias líderes de Mercado



THOMSON REUTERS

benner



Microsoft

ORACLE®

Alguns clientes



Como podemos apoiar sua empresa?

**MICROSOFT
DYNAMICS AX/365**

**SOFTWARES PARA
COMPLIANCE FISCAL**

**FÁBRICA DE
SOFTWARES**



**CENTRO DE
SOLUÇÕES SAP**

**SISTEMA DE
COMEX**

**BPO
FISCAL E CONTÁBIL**

Workshop

Scrum | Conceito e Prática

Samantha Bedim

1. Introdução

2. Conceitos do Scrum

3. Adaptações

4. Complementos

5. Exercício prático

SCRUM

&

ÁGIL



CASCATA

&

TRADICIONAL

SCRUM



ÁGIL





CASCATA



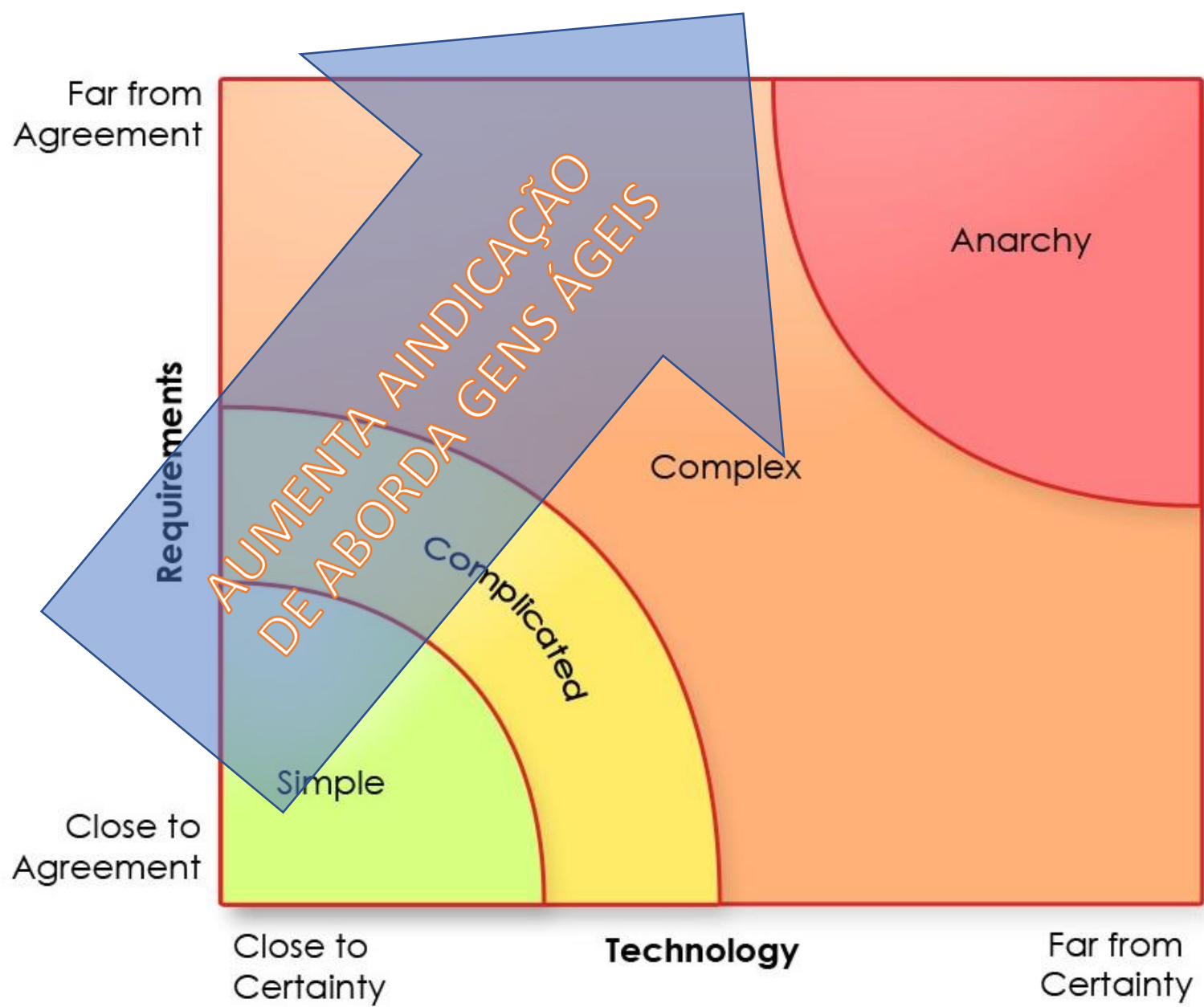
TRADICIONAL

Chaos Resolution By Agile Versus Waterfall

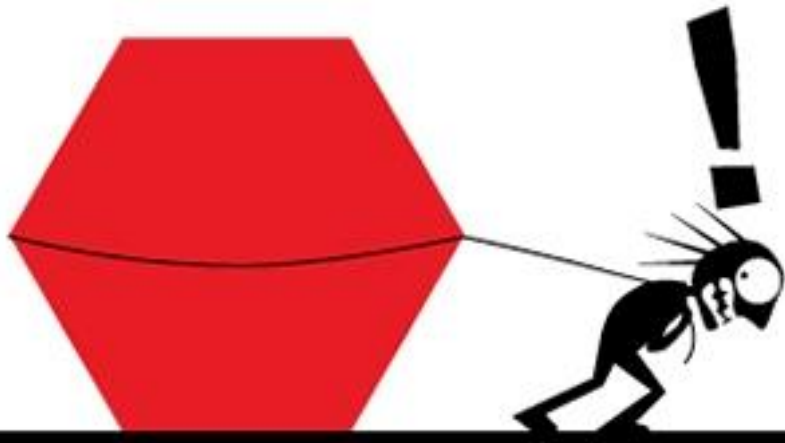
| SIZE | METHOD | SUCCESSFUL | FAILED |
|---------------------|-----------|--|--------|
| All Size Projects | Agile | 39% | 9% |
| | Waterfall | 11% | 29% |
| | | | |
| Large Size Projects | Agile | 18% | 23% |
| | Waterfall | 3%  | 42% |
| Small Size Projects | Agile | 58% | 4% |
| | Waterfall | 44%  | 11% |

The resolution of all software projects from FY2011-2015 within these, segmented by the agile process and waterfall method. The total number of software projects is 10,000.

Standish Group
CHAOS Report 2015



THE WATERFALL PROCESS



*'This project has got so big,
I'm not sure I'll be able to deliver it!'*

THE AGILE PROCESS



*'It's so much better delivering this
project in bite-sized sections'*



Como o cliente explicou



Como o líder de projetos entendeu



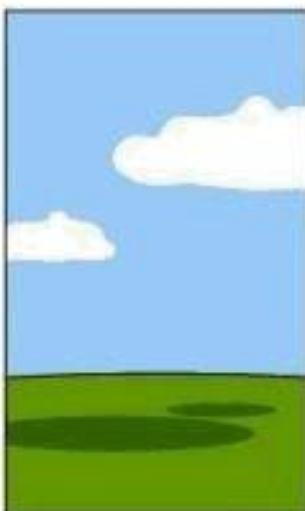
Como o analista projetou



Como o desenv. construiu



Como o consultor de negócios descreveu



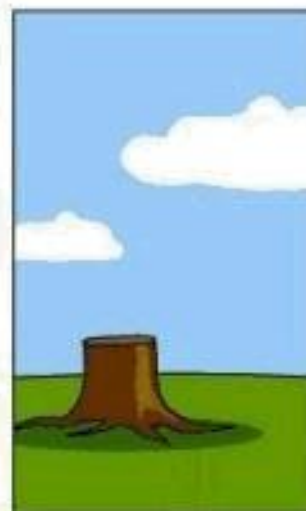
Como o projeto foi documentado



Funcionalidades instaladas



Como o cliente foi cobrado

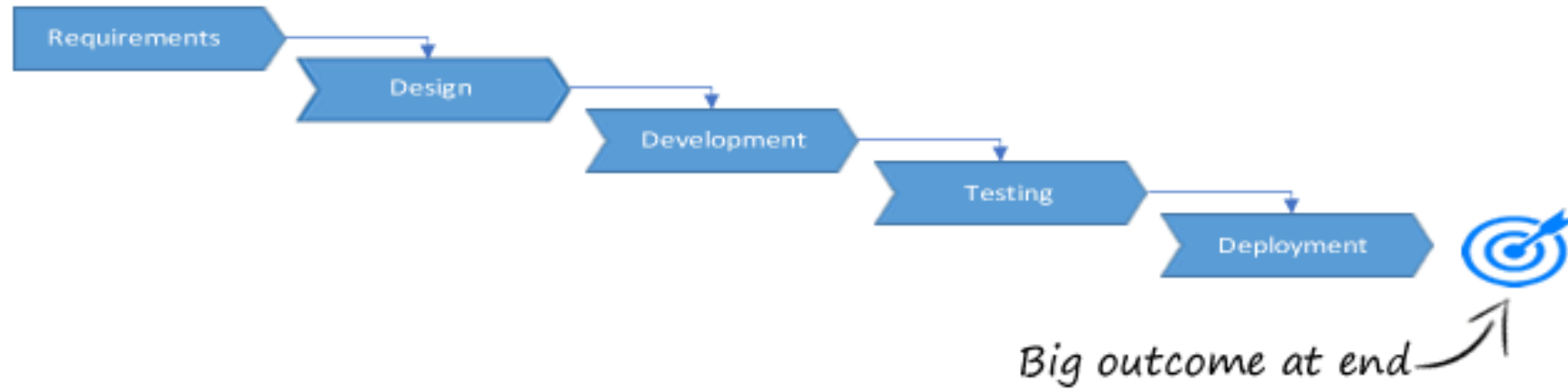


Como foi mantido

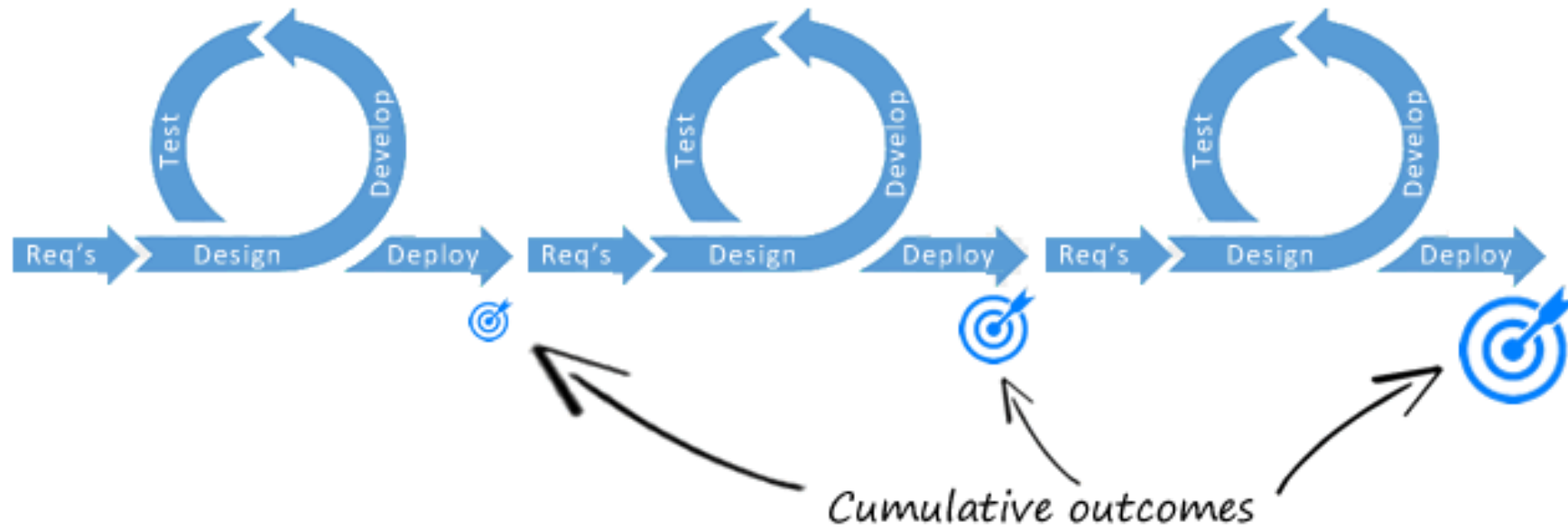


O que o cliente realmente queria

Waterfall



Agile



Principais Benefícios do SCRUM

1. Valor agregado ao negócio rapidamente
2. Maior agilidade para mudanças (como vantagem competitiva)
3. Maior valor agregado ao projeto com feedbacks rápidos
4. Maior transparência / visibilidade
5. Evolução acelerada do time
6. Maior produtividade
7. Antecipação de desvios
8. Interações precisas
9. Sinergia



Satisfação do Cliente

Visão do produto no SCRUM



Manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software

Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software, fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazerem o mesmo. Através deste trabalho, passamos a valorizar:

- 1. Indivíduos e interações** mais que processos e ferramentas
- 2. Software em funcionamento** mais que documentação abrangente
- 3. Colaboração com o cliente** mais que negociação de contratos
- 4. Responder a mudanças** mais que seguir um plano

Ou seja, mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.

2001, EUA, por 17 desenvolvedores

Proposta Técnica e Comercial



Sugestão: Contratos de 3 meses

12 Princípios por trás do Manifesto Ágil

1. Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente através da entrega contínua e adiantada de software com valor agregado.
2. Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento. Processos ágeis tiram vantagem das mudanças visando vantagem competitiva para o cliente.
3. Entregar frequentemente software funcionando, de poucas semanas a poucos meses, com preferência à menor escala de tempo.
4. Pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar diariamente em conjunto por todo o projeto.
5. Construa projetos em torno de indivíduos motivados. Dê a eles o ambiente e o suporte necessário e confie neles para fazer o trabalho.
6. O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é através de conversa face a face.

12 Princípios por trás do Manifesto Ágil

7. Software funcionando é a medida primária de progresso.
8. Os processos ágeis promovem desenvolvimento sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente.
9. Contínua atenção à excelência técnica e bom design aumenta a agilidade.
10. Simplicidade - a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado - é essencial.
11. As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis.
12. Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e então refina e ajusta seu comportamento de acordo.

Workshop

Scrum | Conceito e Prática

Samantha Bedim

1. Introdução
2. Conceitos do Scrum
3. Adaptações
4. Complementos
5. Exercício prático

Scrum

Framework

- Para desenvolver produtos complexos
- Entregas com o mais alto valor possível
- Processos e técnicas podem ser empregados

<http://www.scrumguides.org/download.html>
ou “Scrum Guide” no Google!

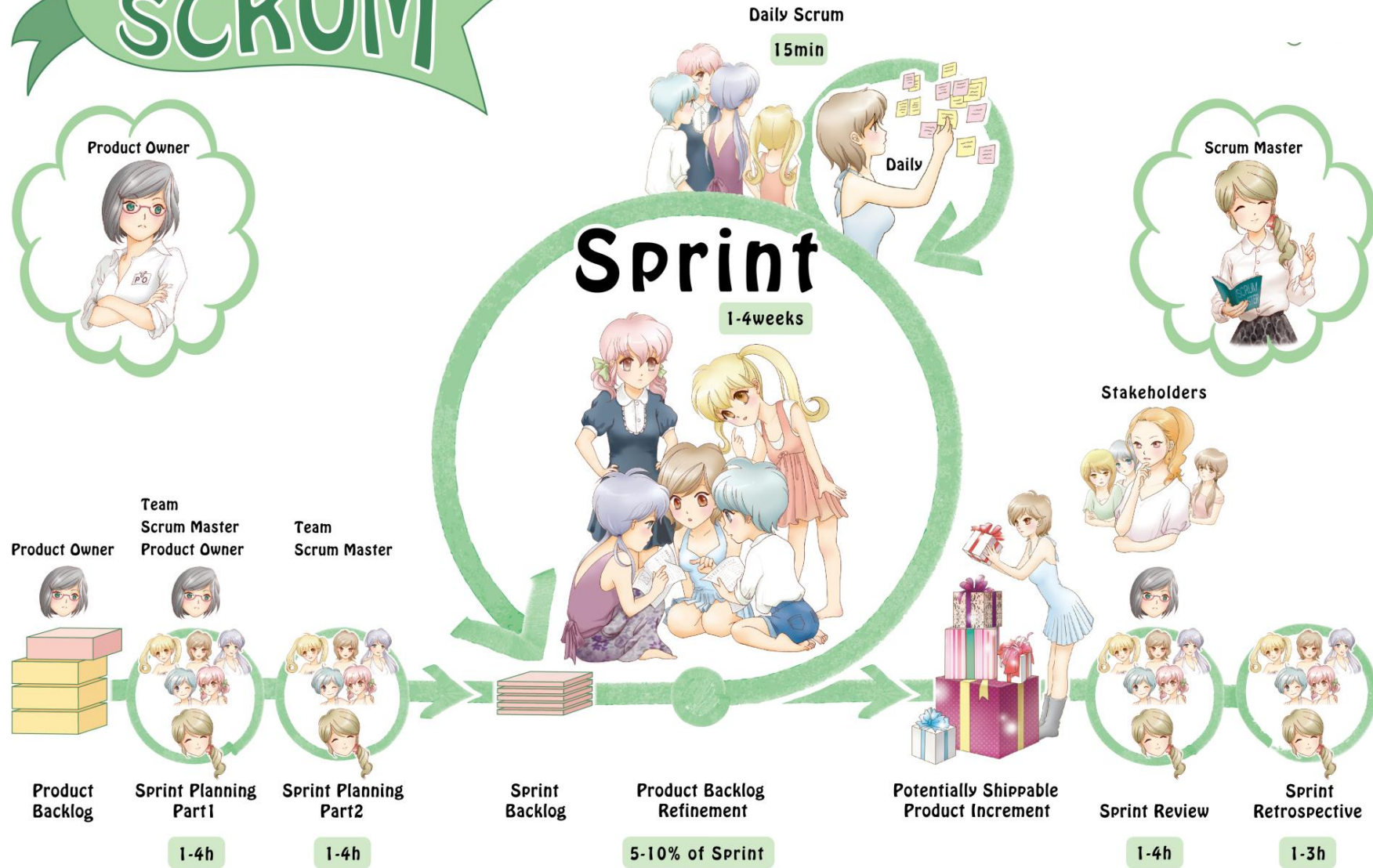
Valores do Scrum

- Comprometimento
- Coragem
- Foco
- Abertura
- Respeito

Pilares do Scrum

- Transparência
- Inspeção
- Adaptação

SCRUM



Time Scrum - Papéis

- Product Owner
- Time de Desenvolvimento
- Scrum Master

Times Scrum são auto-organizáveis e multifuncionais

A sinergia resultante aperfeiçoa a eficiência e a eficácia do time de desenvolvimento

Product Owner

- É o responsável por maximizar o valor do produto e do trabalho do time de desenvolvimento
- É o único responsável por gerenciar o Product Backlog
- Deve ser somente uma pessoa, não pode ser um comitê (essa pessoa pode representar outras, inclusive um ou mais comitês)
- Ninguém mais pode dizer ao time de desenvolvimento em quais itens do Backlog trabalhar.

Time de Desenvolvimento

- Deve ser de 3 à 9 profissionais (não contando com o PO e o SM)
- Faz o trabalho de entregar um incremento com potencial de lançamento de produto “Done” no final de cada Sprint
- É auto-organizável
- Eles devem ser cross-functional, com todas as habilidades necessárias para criar um incremento de produto.
- Scrum não reconhece títulos para membros do Dev. Team, independentemente do trabalho sendo realizado pela pessoa
- Scrum não reconhece sub-times no Dev. Team, independentemente dos domínios particulares que precisam ser endereçados como a execução de testes e análise de negócios
- Membros do Dev. Team podem ter habilidades especializadas e áreas de foco, mas a responsabilidade pertence ao Dev. Team como um todo.

Scrum Master

- Líder-servo para o Scrum Team
- É o responsável para garantir que o Scrum é compreendido e executado.
- Deve ajudar aqueles que estão fora do Scrum Team a entender quais de suas interações com o Scrum Team são úteis ou não.

Líder-Servo | Scrum Master

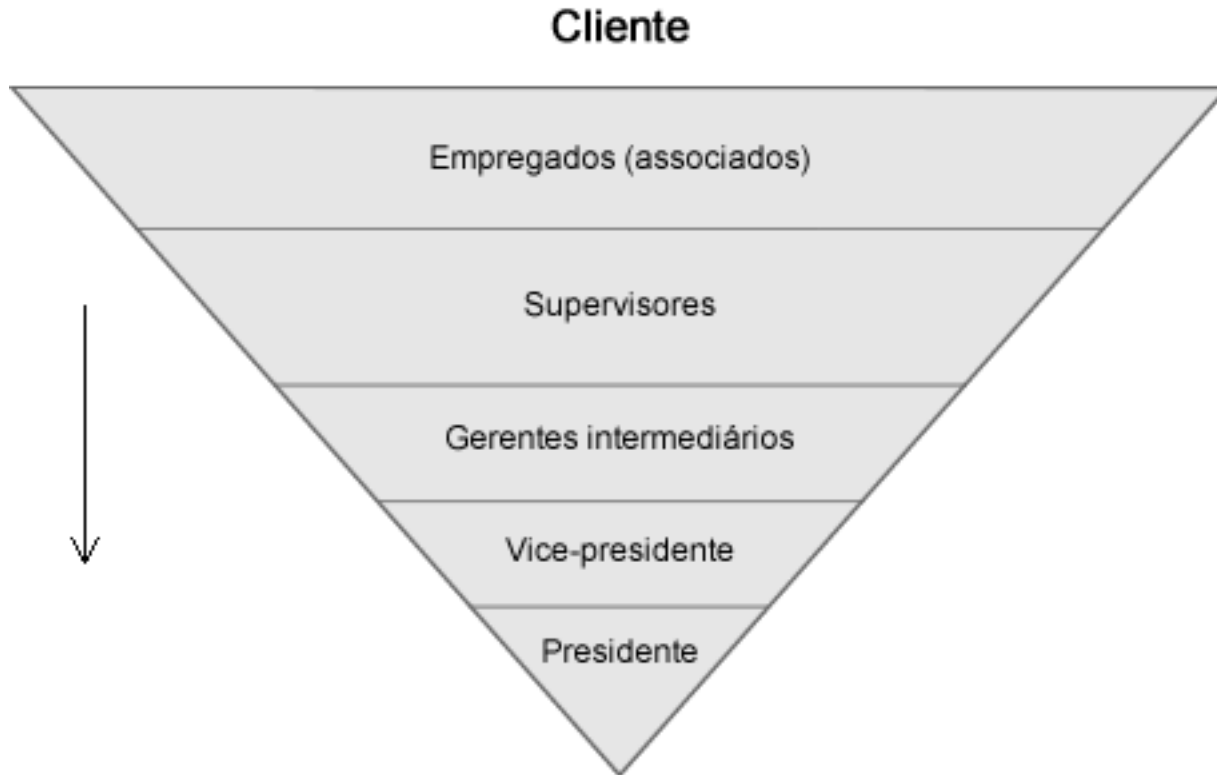
*“Liderança: É a habilidade de **influenciar** pessoas para trabalharem entusiasticamente visando atingir os objetivos identificados como sendo para o bem comum”*

O Monge e o Executivo

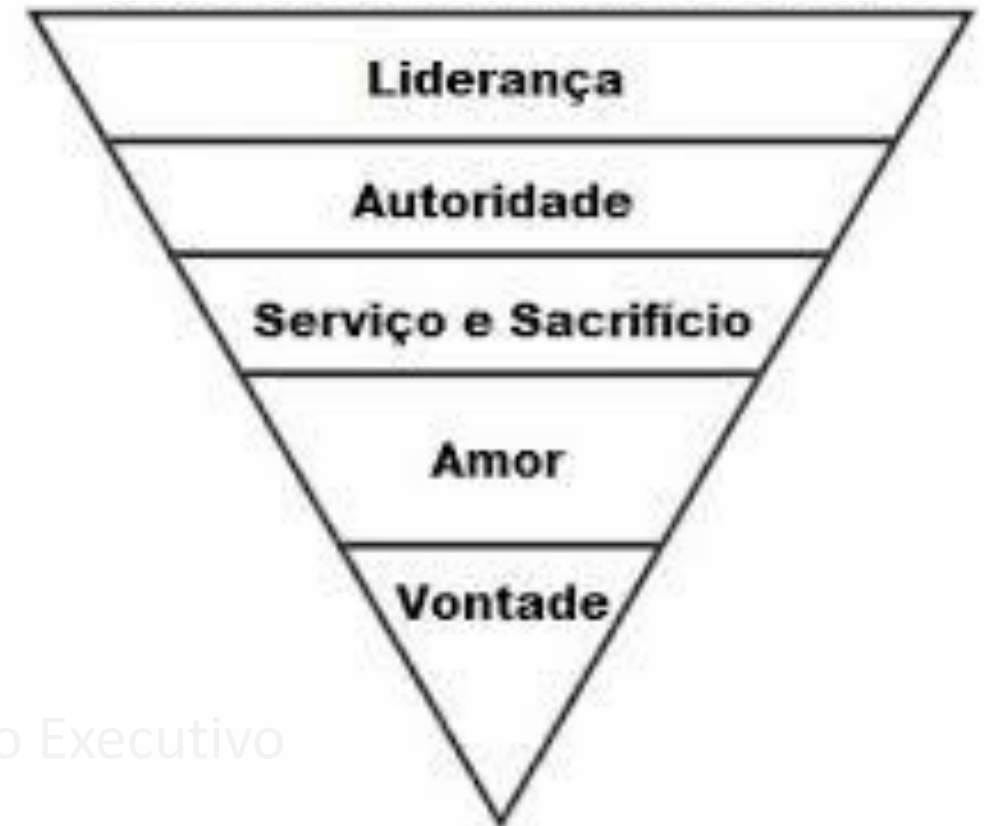
“Se tiver que lembrar as pessoas que você é, não é”

Margaret Thatcher

Novo Paradigma



Modelo de Liderança



Fonte: O Monge e o Executivo

Apoio do SM ao Product Owner

- Técnicas para o gerenciamento efetivo do Product Backlog
- Ajudar o Scrum Team a entender os itens do Product Backlog
- Entendimento do planejamento do produto em um ambiente empírico
- Garantir que o PO é capaz de organizar o Product Backlog para maximizar valor
- Com o entendimento e a prática ágil
- Facilitando os eventos do Scrum conforme solicitado ou conforme for necessário

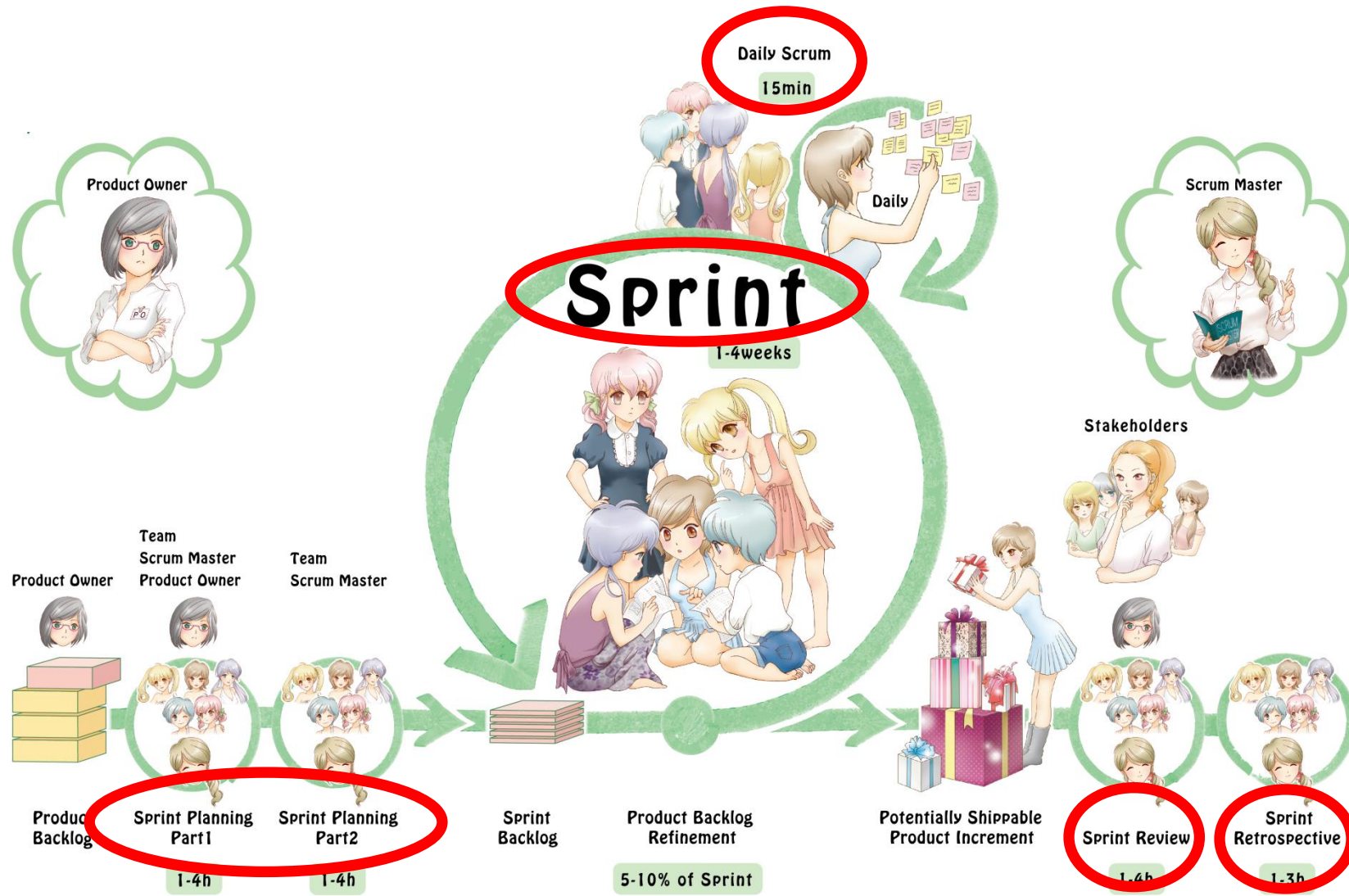
Apoio do SM ao Time de Desenv.

- Orientando e treinando o Dev. Team para ser auto-organizado e cross-funcional
- Ajudando o Dev. Team a criar produtos de alto valor
- Removendo impedimentos para o progresso do Dev. Team
- Orientando e treinando o Dev. Team em ambientes organizacionais em que o Scrum não é completamente adotado ou entendido
- Facilitando os eventos do Scrum conforme solicitado ou conforme for necessário

Apoio do SM à Organização

- Conduzindo a organização na adoção do Scrum
- Planejando implementações Scrum com a organização
- Ajudando colaboradores e stakeholders a entender promover o Scrum e o desenvolvimento empírico de produto
- Realizando mudanças que aumentam a produtividade do Scrum Team
- Trabalhando com outros Scrum Masters para aumentar a efetividade da aplicação do Scrum na organização

Eventos Scrum



Eventos Scrum

- Sprint (*2 semanas*)
 - Reunião de Planejamento (*2h + 2h*)
 - Daily (*15 min.*)
 - Revisão da Sprint (*2h*)
 - Retrospectiva da Sprint (*1,5h*)

Todos os eventos são eventos time-boxed

Oportunidade de inspecionar e adaptar algo

Sprint

- Não são feitas mudanças que possam por em perigo o objetivo da Sprint;
- As metas de qualidade não diminuem;
- O escopo pode ser clarificado e renegociado entre o Product Owner e o Time de Desenvolvimento quanto mais for aprendido.

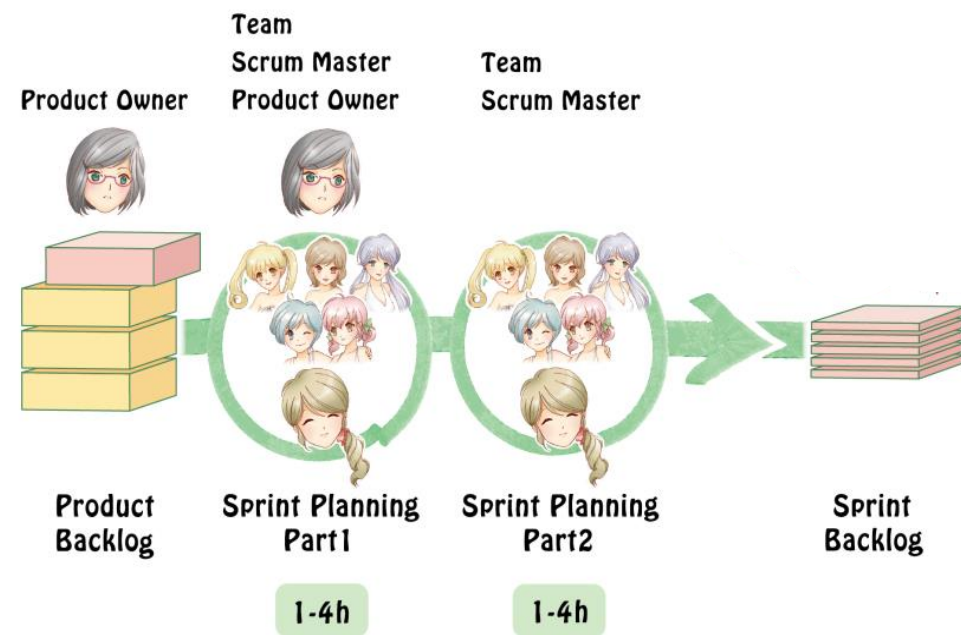


META!!!

Reunião de Planejamento

- O que pode ser entregue como resultado da próxima sprint?
- Como o trabalho necessário para entregar o incremento será realizado?

Objetivo da Sprint



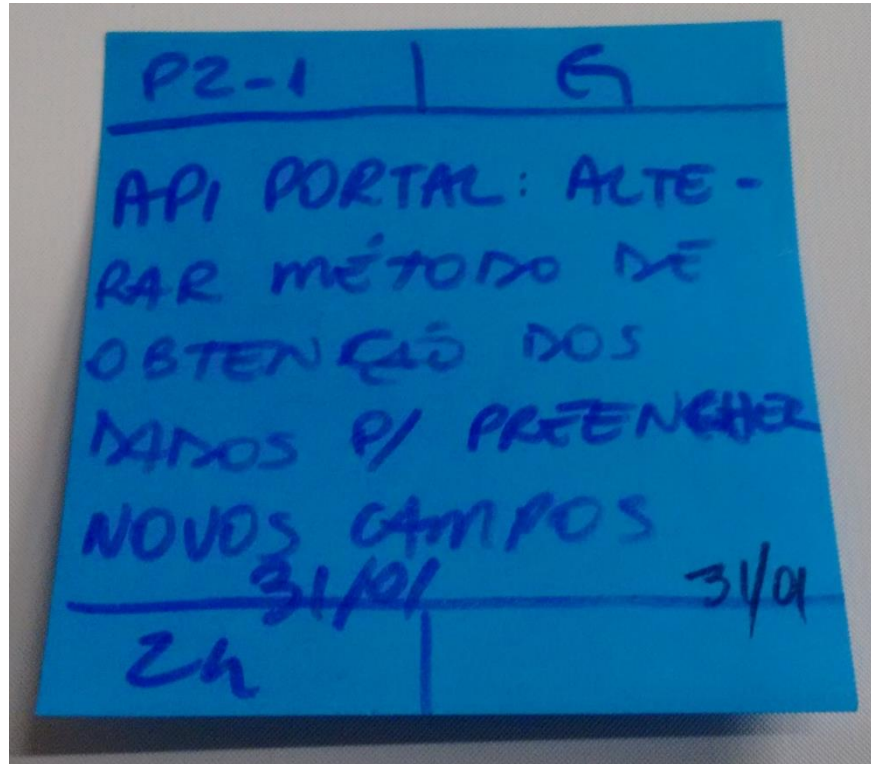
PARTICIPAÇÃO:

- ✓ DEV. TEAM
- ✓ SCRUMMASTER
- ✓ PROD. OWNER

Reunião de Planejamento: Quebra de atividades e Estimativas

- Após a definição da Sprint Backlog e o entendimento do time, cada item é dividido (“quebrado”) em curtas atividades técnicas
- As atividades quebradas recebem uma pontuação (estimativa) acordada entre o time de desenvolvimento.
 - Muitos times utilizam a técnica “Planning Poker”

Exemplo de Post-it do time Técnico

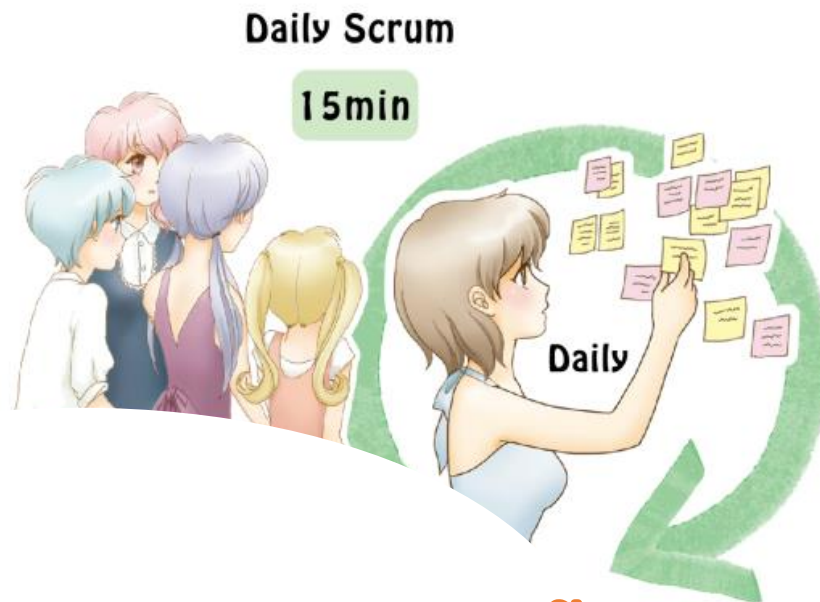


As atividades “quebradas” em pequenas tasks técnicas facilitam e aumentam a produtividade

Daily

Objetivo: Aumentar a probabilidade do Time de Desenvolvimento atingir o objetivo da Sprint.

- **O que eu fiz ontem** que ajudou o Time de Desenvolvimento a atender a meta da Sprint?
- **O que eu farei hoje** para ajudar o Time de Desenvolvimento a atender a meta da Sprint?
- **Eu vejo algum obstáculo** que impeça a mim ou o Time de Desenvolvimento no atendimento da meta da Sprint?



PARTICIPAÇÃO:
✓ **DEV. TEAM**

Revisão da Sprint

Objetivo:

Inspecionar o incremento e
adaptar o Backlog do Produto (se necessário)

A apresentação do incremento destina-se a motivar e obter comentários e promover a colaboração

PARTICIPAÇÃO:

- ✓ DEV. TEAM
- ✓ SCRUMMASTER
- ✓ PROD. OWNER
- ✓ STAKEHOLDERS

Stakeholders



Sprint Review

1-4h

Retrospectiva da Sprint

Objetivo:

- **Inspecionar** como foi a última Sprint em relação às pessoas, aos relacionamentos, aos processos e às ferramentas;
- **Pontos positivos e potenciais melhorias:**
Identifica-los e ordena-los;
- Criar um **plano para implementar melhorias** no modo que o Time Scrum faz seu trabalho.



**Sprint
Retrospective**

1-3h

PARTICIPAÇÃO:

- ✓ DEV. TEAM
- ✓ SCRUMMASTER
- ✓ PROD. OWNER

“Mantenha-se faminto por coisas novas, mantenha-se certo de sua ignorância. Continue ávido por aprender, continue ingênuo e humilde para procurar. Tenha fome de vida, sede de descobrir.”

Steve Jobs

Plano de Ação da Retrospectiva

- Para cada ponto de possível melhoria apontado, o time deve discutir e definir um plano de ação durante a própria reunião de Retrospectiva da Sprint.
- Os planos de ação devem ser colocados em prática e monitorados durante a Sprint seguinte.
- Na próxima reunião de Retrospectiva, o time pode avaliar se os planos de ação definidos resolveram o problema ou se podem ser melhorados.

Result. da Retro 04 (2016/04/15)

- **Espec SAP em inglês**

Plano de ação: Enviar e-mail para GP e LT para alinhar que geralmente as Especs do SAP são feitas em português.

- **Dificuldades do ambiente DEV nos testes (falta de massa de dados)**

Plano de ação: Alinhar com GP para criação do ambiente QAS/SES

- **Falta de formalização de solução entre o time (caso da Nota QM entre SAP e OFM)**

Plano de ação: Enviar a configuração de campos de integração (DMA) para o dev OFM.

- **Padronizar validação técnica com o LT**

Plano de ação: Combinar presença semanal fixa.

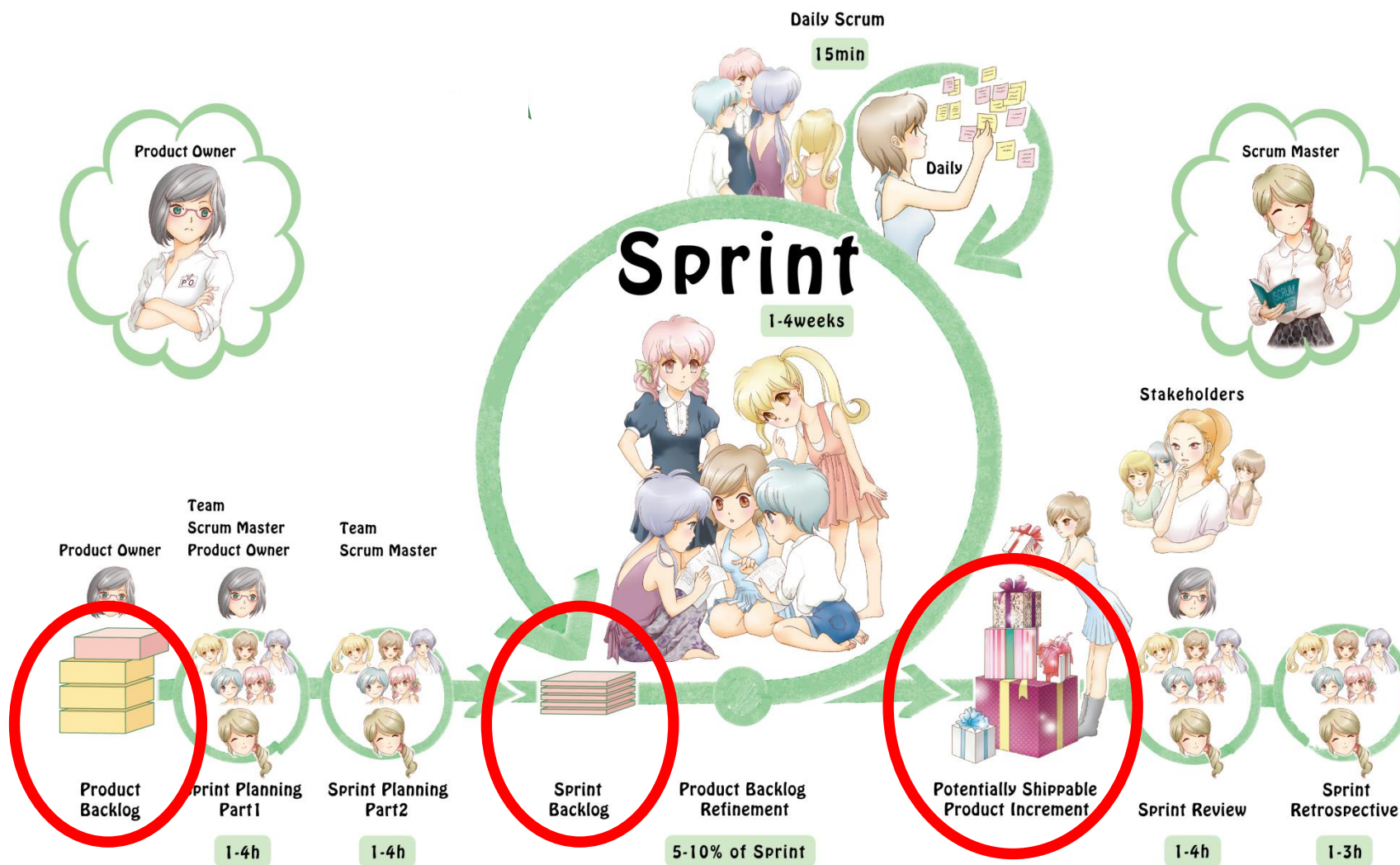
Legenda de cores:

Verde: P.A. executado.

Laranja: P.A. em andamento.

Vermelho: P.A. pendente.

Artefatos



Artefatos

Backlog do Produto

- Lista ordenada de funcionalidades desejadas
- Itens possuem descrição, ordem, estimativa e valor
- Itens prioritários devem ser mais claros e detalhados

Backlog da Sprint

- Conjunto dos itens selecionados para a Sprint
- Torna visível todo trabalho para atingir objetivo
- Imagem em tempo real do trabalho planejado

Incremento

- Conjunto dos itens completados durante a Sprint

Definição de “Done” / “Pronto”


- Quando um item do Product Backlog é descrito como “Done”, todos precisam entender o que “Done” significa para o time
- É usado para avaliar quando o trabalho está completo no Incremento do Produto
- Se há múltiplos Scrum Teams trabalhando no sistema ou no produto, todos os times de desenvolvimento devem definir mutuamente a definição de “Done”
- Conforme o time Scrum amadurece, espera-se que suas definições de “Done” expandam para incluir critérios mais rigorosos para alta qualidade

Transparência

- Scrum depende da transparência
- Decisões de otimizar valor e controlar riscos são feitas com base na situação verificada dos artefatos
 - Na medida em que a transparência não está completa, estas decisões podem ser erradas
- Não ocorre de uma hora para outra, mas é um caminho

Scrum - Relembrando

- **Papéis**
 - Product Owner
 - Time Desenv.
 - Scrum Master
- **Eventos**
 - Sprint
 - Planning
 - Daily
 - Review
 - Retro
- **Artefatos**
 - Backlog do Produto
 - Backlog da Sprint
 - Incremento
- **Regras**

- 
- Transparência
 - Inspeção
 - Adaptação

Workshop

Scrum | Conceito e Prática

Samantha Bedim

1. Introdução
2. Conceitos do Scrum
3. Adaptações
4. Complementos
5. Exercício prático

- **Sprint 0**
- **Análise de Requisitos sempre fortemente adiantada**
- **Recursos “Acessórios”**
- **Scrum Master e outra função (GP, AR, etc.)**

Workshop

Scrum | Conceito e Prática




Samantha Bedim

1. Introdução
2. Conceitos do Scrum
3. Adaptações
4. Complementos
5. Exercício prático

- **Documentação**
 - Perspectiva da organização
 - Perspectiva do cliente
 - Perspectiva do time Scrum

- Geralmente times Scrum utilizam o **JIRA** ou o **REDMINE** para o registro e aprovação das especificações

- Geralmente ti utilizam **User-Stories** para as especificações

| | | |
|--|-----------|---------------------------------------|
| <input type="text"/> | Story ID: | Story Title: |
| User Story: | | Importance: |
| <div>As a: <role> </div> <div>I want: <some goal> </div> <div>So that: <some reason> </div> | | <input type="text"/> |
| Acceptance Criteria | | Estimate: |
| <div>And I know I am done when:</div> <div></div> | | <input type="text"/> |
| | | Type: |
| | | <input type="checkbox"/> Search |
| | | <input type="checkbox"/> Workflow |
| | | <input type="checkbox"/> Manage Data |
| | | <input type="checkbox"/> Payment |
| | | <input type="checkbox"/> Report/ View |

Kanban

| Product Backlog | Especificação | | | To Do | Doing | Tests (DEV) | | Done (DEV) | Tests (QAS) | | Done (QAS) |
|-----------------|---------------|----------|-------|-------|-------|-------------|-------|------------|-------------|-------|------------|
| | Detailing | Approval | Ready | | | To Do | Doing | | To Do | Doing | |
| Actions | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

PAREDE? TRELLO? JIRA?
O TIME ESTÁ NO MESMO LOCAL?

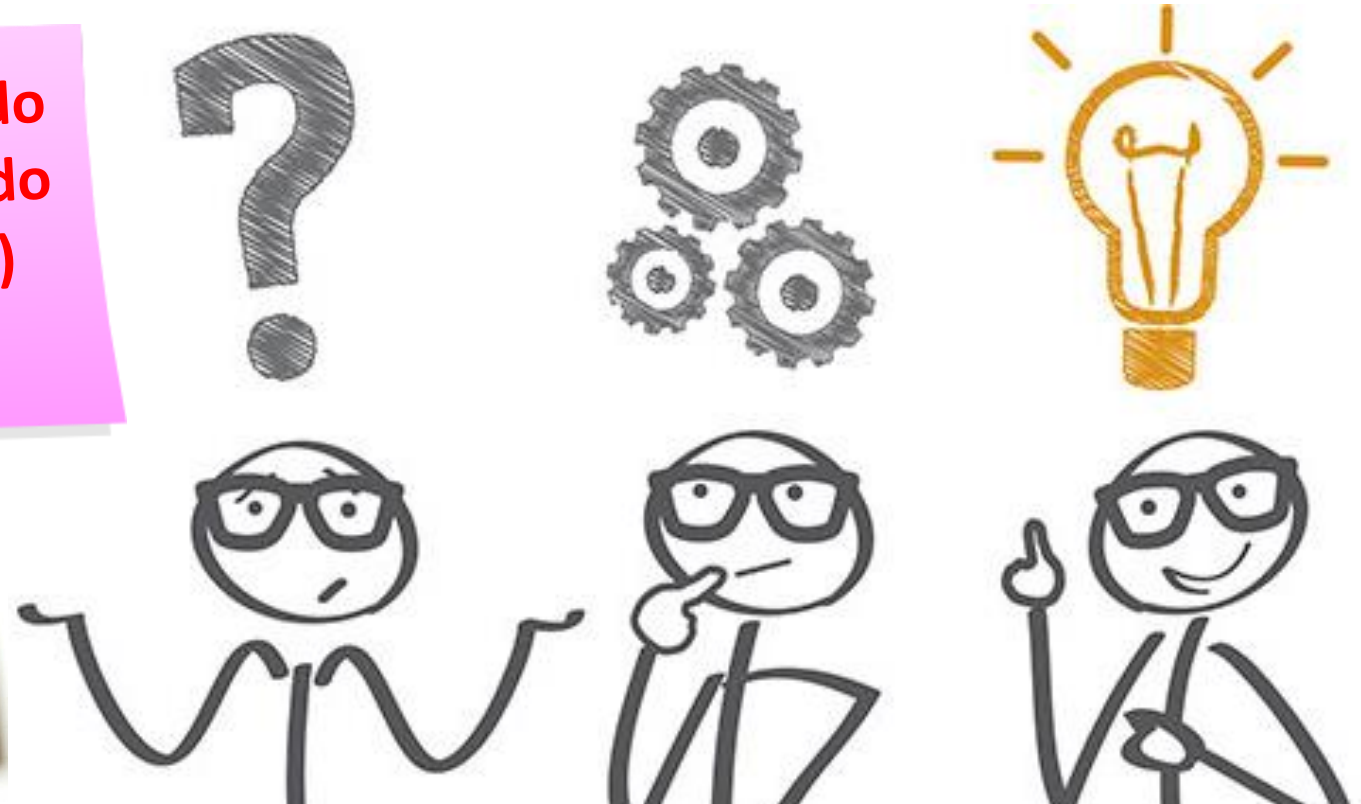
Os problemas não deixam de acontecer no Scrum, mas para que sejam solucionados o mais rápido possível eles são:

- Identificados
- Recebem visibilidade
- São monitorados continuamente

BLOCK

Aguardando
definição do
PO (28/01)

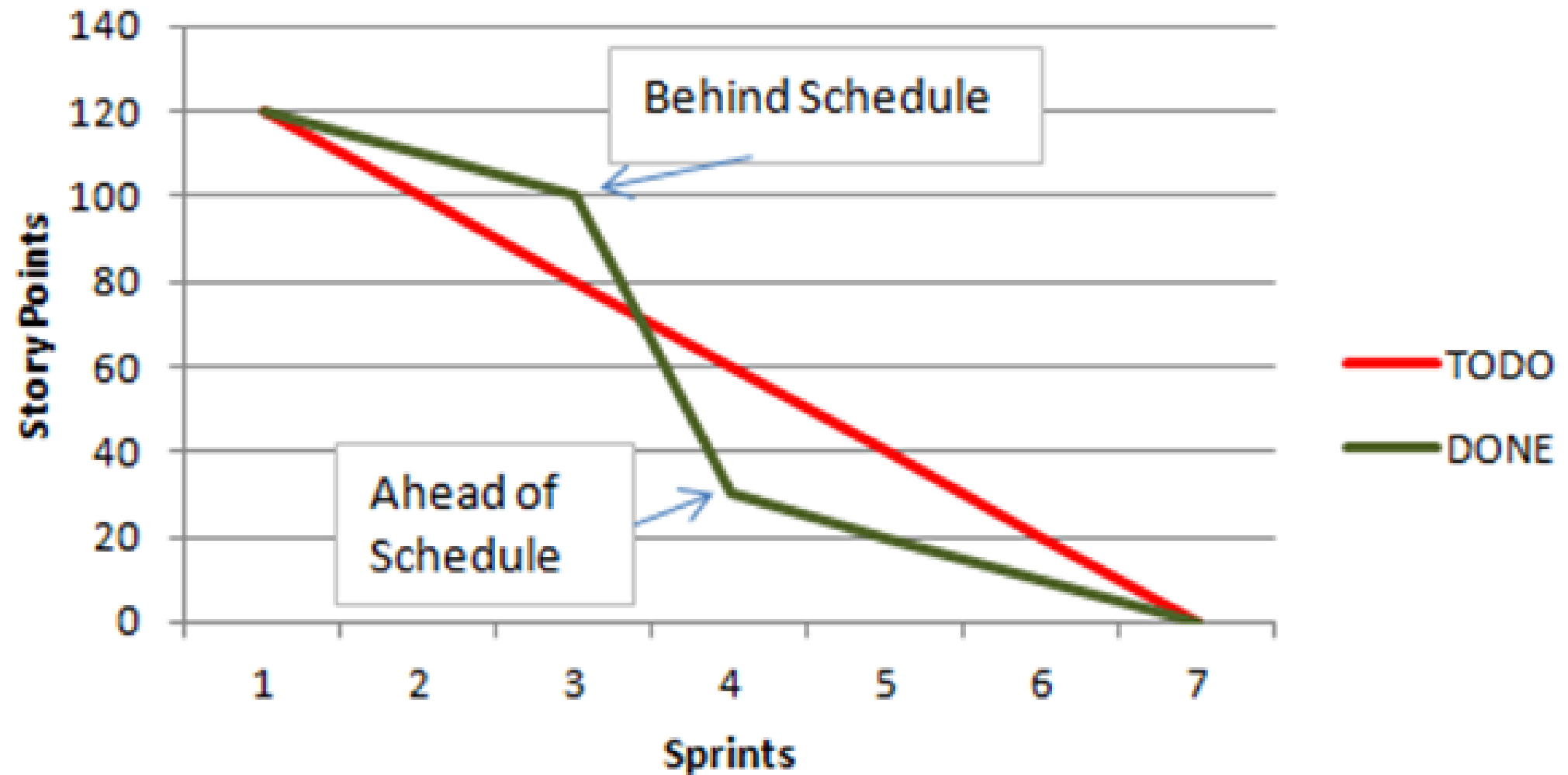
Incluir coluna
tabela XPTO do
banco de dados



**VOCÊ CONHECE A
SÍNDROME DO ESTUDANTE ???**

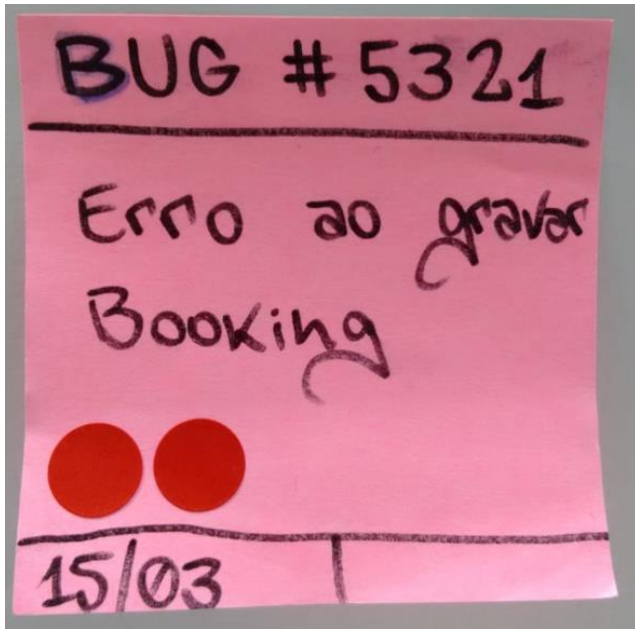
**QUER AJUDA PARA PROTEGER SUA
PRODUTIVIDADE DESSE MAL ???**

Release Burndown Chart



SEU TIME SOFRE COM
BUGS ~~CORRIGIDOS~~
QUE CONTINUAM COM
O MESMO ERRO ???

ETIQUETA AUTOADESIVA CIRCULAR



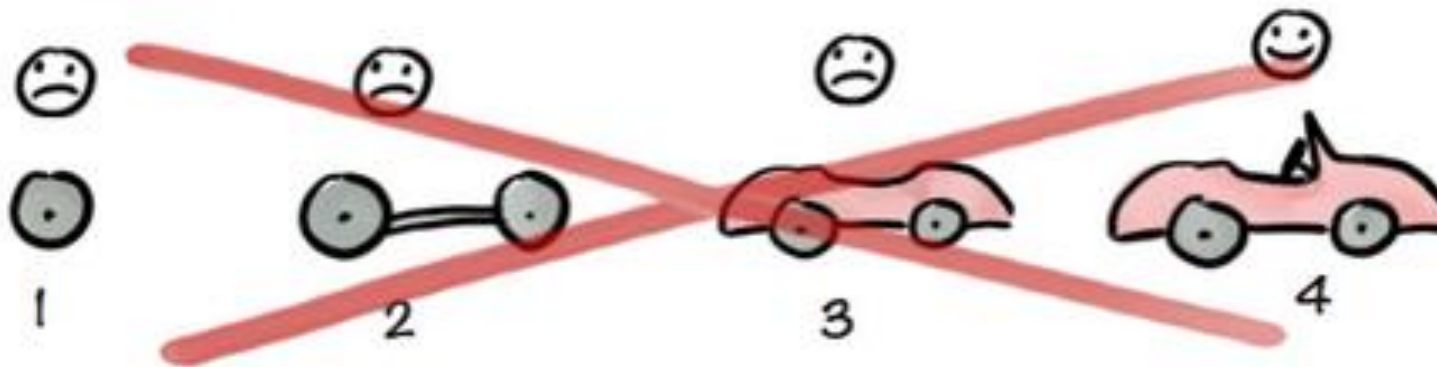
Objetivo: Permitir ao time analisar o que pode ser melhorado, através da visibilidade da ocorrência dessa situação.

Exemplos de possíveis melhorias a serem identificadas:

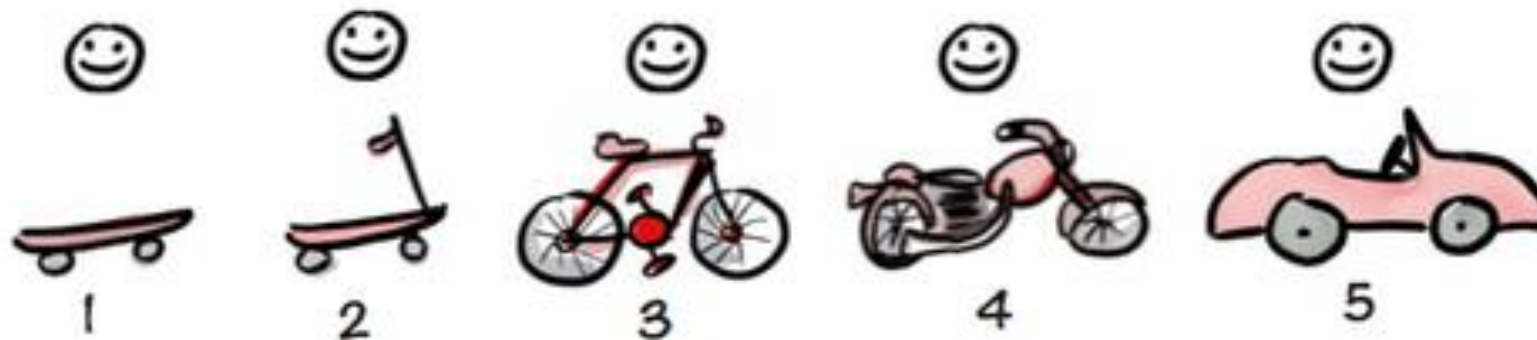
- Melhorar o conteúdo/formato das especificações ou dos bugs;
- Adicionar protótipo nas especificações ou nos bugs;
- Melhorar os testes unitários;

MVP - Minimum Viable Product

Not like this....



Like this!



MVP & SCRUM

- **Analise a situação atual**
- **Avance rumo ao seu objetivo**
- **Analise e valide os resultados**
- **Faça ajustes e melhorias baseado no que aprendeu**
- **Volte ao início e comece um novo ciclo de melhorias**

Workshop

Scrum | Conceito e Prática

Samantha Bedim

1. Introdução
2. Conceitos do Scrum
3. Adaptações
4. Complementos
5. Exercício prático

- **Formação de Times**
- **Cada time deve definir seu Scrum Master**
- **Samantha Bedim será o Product Owner para todos os times**
- **A tecnologia a ser utilizada deverá ser o Paint Brush**

Product Backlog

Tela de Login

Campos necessários: Logotipo; Login; Senha

Exibir uma imagem que simbolize "Login" (pode ser copiada da internet)

Tela de entrada com mensagem "Bem-vindo" em russo e "Olá" em havaiano

Menu principal

Itens de menu: Home; Cadastro de Vagas; Cadastro de Currículos

Exibir uma imagem que simbolize "Headhunter" (pode ser copiada da internet)]

Cadastro de Currículos

Campos necessários: Nome; Habilidades técnicas; Habilidades comportamentais;

Idiomas; Certificações; LinkedIn

Exibir uma imagem que simbolize "Currículo" (pode ser copiada da internet)

Product Backlog

Cadastro de Vagas

Campos necessários: Nome da Vaga; Responsável pela vaga; Área da vaga; Habilidades técnicas; Habilidades comportamentais; Idiomas; Certificações
Exibir uma imagem que simbolize "Vagas" (pode ser copiada da internet)
Exibir uma imagem específica que o PO enviará durante a Sprint

Cadastro de Currículos

Campos necessários: Nome; Habilidades técnicas; Habilidades comportamentais; Idiomas; Certificações; LinkedIn
Exibir uma imagem que simbolize "Currículo" (pode ser copiada da internet)

Product Backlog

Relacionar Currículos com Vagas

Campos necessários: Vaga; Currículos; Observações; Exibir uma imagem que simbolize "Entrevista de emprego" (pode ser copiada da internet)

Histórico de alterações de Vagas

Histórico de alterações de Currículos

Histórico de alterações de Relacionamento Vaga x Currículos

Pontuar candidato por vaga

Enviar e-mail para responsável pela vaga ao relacionar currículo para a vaga

Quadro de Monet na tela de Login

Time-box das Sprints **8 minutos!**

Daily a cada **3 minutos!**

Time-box para Daily **1 minuto!**

Time-box para Sprint Planning **6 minutos!**

Time-box para Sprint Review **3 minutos!**

Time-box para Sprint Retrospective **5 minutos!**

Sprint Planning – Sprint Backlog – Sprint 1

Façam todos os itens do Product Backlog em 1 Sprint!

Sprint Planning – Sprint Backlog – Sprint 1

Tela de Login

Campos necessários: Logotipo; Login; Senha

Exibir uma imagem que simbolize "Login" (pode ser copiada da internet)

Tela de entrada com mensagem "Bem-vindo" em russo e "Olá" em havaiano

Sprint Planning – Sprint Backlog – Sprint 2

Menu principal

Itens de menu: Home; Cadastro de Vagas; Cadastro de Currículos

Exibir uma imagem que simbolize "Headhunter" (pode ser copiada da internet)]

Cadastro de Currículos

Campos necessários: Nome; Habilidades técnicas; Habilidades comportamentais; Idiomas; Certificações; LinkedIn

Exibir uma imagem que simbolize "Currículo" (pode ser copiada da internet)

Sprint Planning – Sprint Backlog – Sprint 3

Cadastro de Vagas

Campos necessários: Nome da Vaga; Responsável pela vaga; Área da vaga; Habilidades técnicas; Habilidades comportamentais; Idiomas; Certificações
Exibir uma imagem que simbolize "Vagas" (pode ser copiada da internet)
Exibir uma imagem específica que o PO enviará durante a Sprint

Cadastro de Currículos

Campos necessários: Nome; Habilidades técnicas; Habilidades comportamentais; Idiomas; Certificações; LinkedIn
Exibir uma imagem que simbolize "Currículo" (pode ser copiada da internet)

THIS IS SCRUM!!!



OBIGADO!!!

Samantha Bedim

samantha.bedim@gsw.com.br

 **/in/samanthabedim**

**Agradecimento, em especial, ao Juliano Duarte,
pela contribuição na elaboração do material.**