- Visão Geral da Metodologia SCRUM

O que é Scrum?

Metodologia de Desenvolvimento Ágil para gerência de projetos.

É baseada em pequenos ciclos de tempo chamados Sprints, onde se trabalha para alcançar objetivos bem definidos.

O que é Scrum?

- Metodologia SCRUM estabelece conjuntos de regras e práticas de gestão que devem ser adotadas para garantir o sucesso de um projeto.
- Visa o trabalho em equipe, melhora a comunicação e maximiza a cooperação.
- Utilizada para pequenos e grandes projetos.
- Processo de desenvolvimento iterativo e incremental
- Indicados para desenvolvimentos de software onde os requisitos mudam com certa frequência.

Participantes (Papéis):

- Product Owner: Proprietário do produto.
- Scrum Team: A equipe de desenvolvimento de um Sprint;
- Scrum Master: Responsável pela gestão do projeto e liderar as Scrum Meetings, são normalmente engenheiros de software ou da área de sistemas.

Product Owner (Proprietário do produto):

- Responsável pela visão de negócio do produto;
- É o representante dos clientes;
- Entende do negócio;
- Define o objetivo do Sprint;
- Define prioridades de negócio;
- Gerencia o Backlog.



Scrum Team (Equipe):

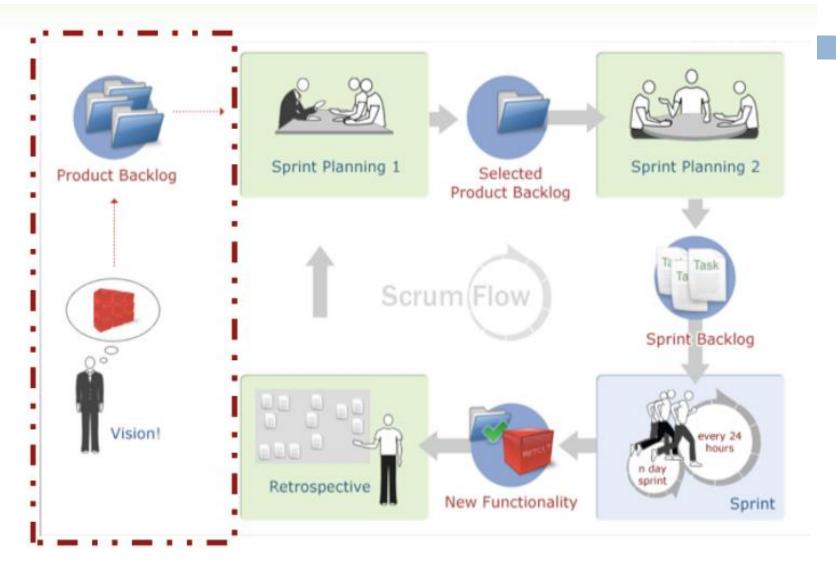
- Responsável pela entrega;
- Equipe de desenvolvimento;
- Possuem um objetivo comum;
- Geralmente equipes pequenas (até 10);
- Auto-gerenciamento.



Scrum Master (Gerente/Líder Projeto):

- Conhece o processo;
- Remove impedimentos;
- > Protege a equipe de riscos e interferências externas;
- Excesso de otimismo;
- > Auxilia o **Product Owner** a maximizar o retorno do investimento.

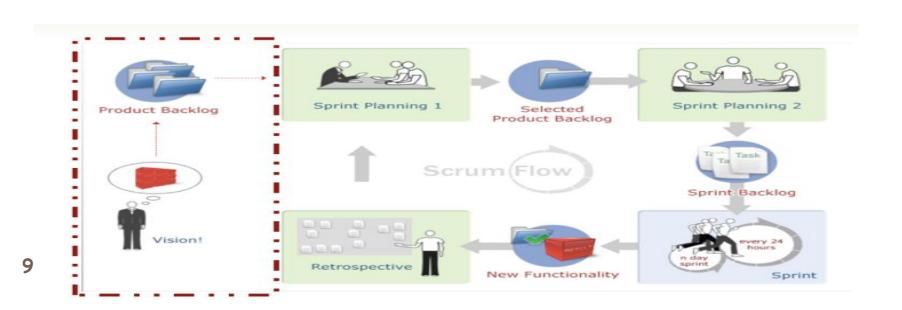




Backlog do Produto:

- > Lista das funcionalidades a serem desenvolvidas durante o projeto completo, sendo bem definida e detalhada no início do trabalho;
- Todas as funcionalidades ou mudanças no projeto são definidas pelo Product Owner.
- Os itens selecionados da lista são entregues no final do Sprint.

Validação do cliente!

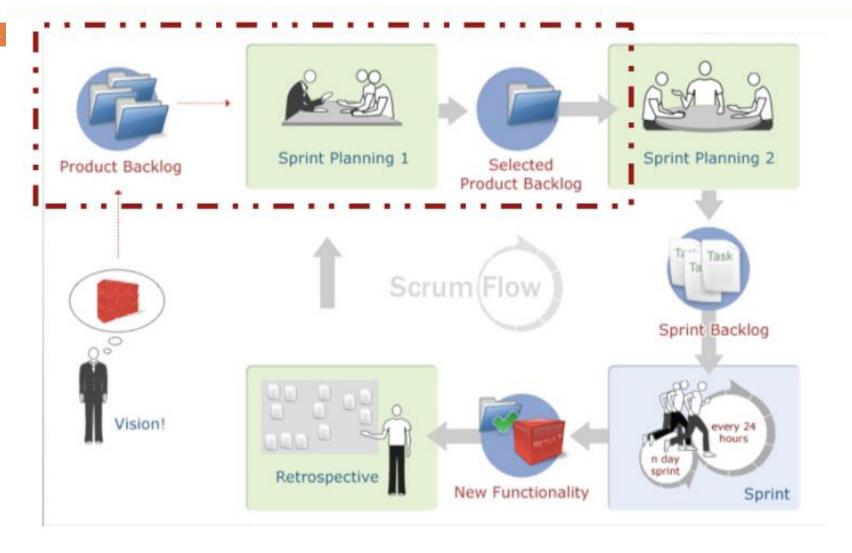


Product Backlog

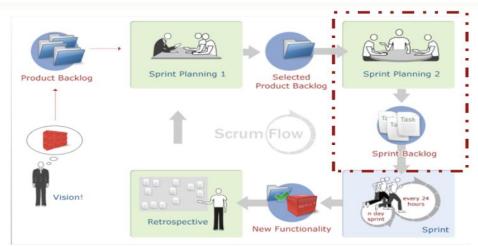
PRODUCT BACKLOG (exemplo)					
ID	Nome	Imp	Est	Como demonstrar	Notas
1	Depósito	30	5	Logar-se, abrir a página de depósito, depositar R\$ 10,00, ir para a página do meu saldo e verificar que este aumentou em R\$ 10,00.	Precisa de uma diagrama UML de sequência. Não é necessário se preocupar com criptografia por enquanto.
2	Verificar seu próprio histórico de transações	10	8	Logar-se, clicar em "transações". Fazer um depósito. Voltar para transações, verificar se o novo depósito é listado.	Usar paginação para evitar consultas muito grandes ao banco de dados. Projetar de forma similar à página de visualização de usuários.

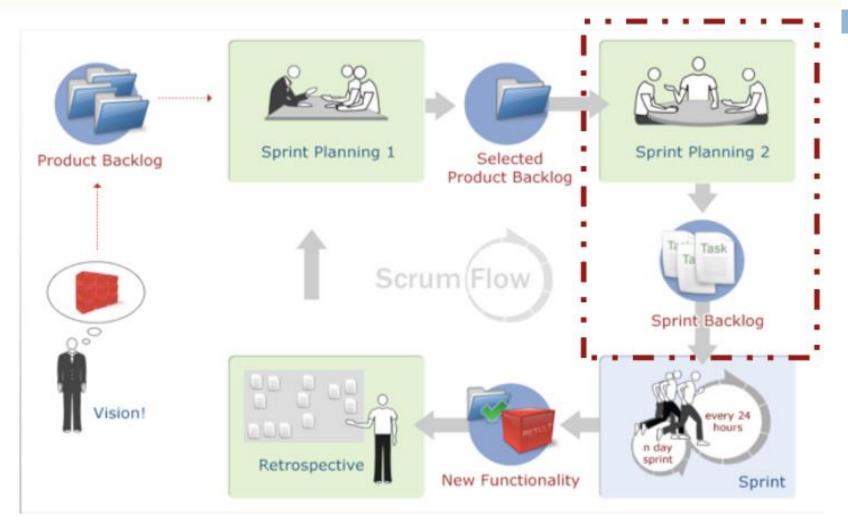
Fonte: (Henrik Kniberg,2007)

OBS: Imp: Importância Est: Estimativa



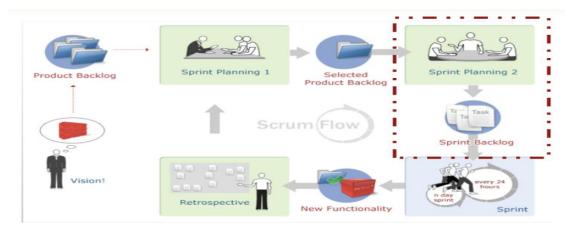
- Reunião de Estimativa
 - □ Entrada: Backlog do Produto priorizado
 - □ Saída: Itens relevantes do Backlog do Produto estimados
 - Participantes: Equipe e ScrumMaster
- Sprint Planning I
 - □Entrada: Backlog priorizado e estimado
 - □Saída:
 - Objetivo do Sprint
 - Backlog Selecionado
 - □Participantes: Todos

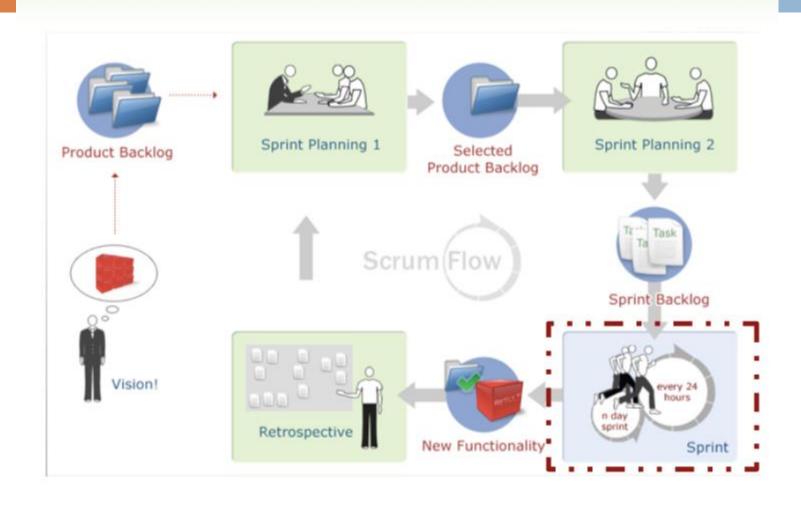




Planejamento Tático

- Sprint Planning II
 - □Entrada: Backlog Selecionado
 - □Saída:
 - □Comprometimento com o objetivo do Sprint
 - □ltens quebrados em tarefas (Sprint Backlog)
 - □Participantes:
 - □Equipe e Scrum Master





Sprint

- Corresponde a um ciclo de desenvolvimento, onde o projeto (ou apenas algumas funcionalidades) é desenvolvido;
- É uma iteração;
- Durante o Sprint:
 - Daily Scrum (Reunião diária)

Andamento do Sprint

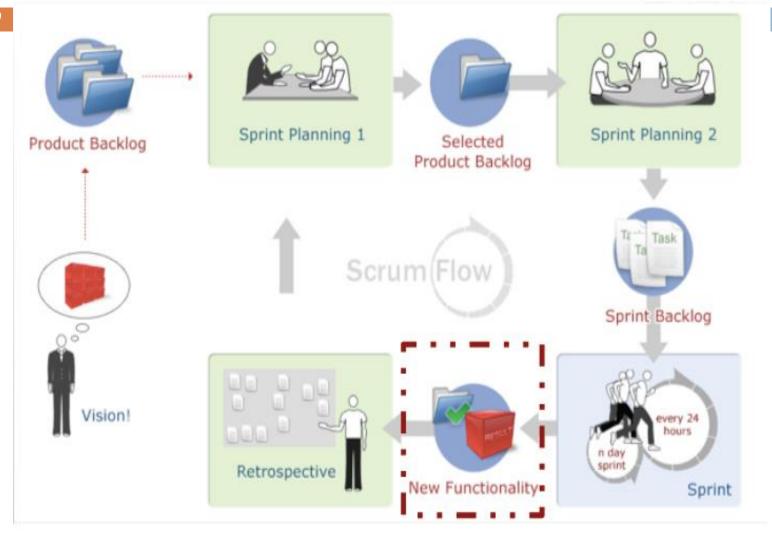
- Os itens que devem ser entregues estão listados no Sprint Backlog (Um ciclo).
- Cada ciclo (sprint) possuem tarefas de responsabilidade da Equipe (6 a 10 pessoas).
- A equipe tem autonomia para decidir como elas devem ser executadas.

(Inclui codificação, teste de caixa branca e teste de caixa preta, documentação do Usuário, Treinamento)

Daily SCRUM

- Daily SCRUM: Reunião diária. São avaliados os progressos do projeto e as barreiras encontradas durante o desenvolvimento.
- Tempo fixo: 15 minutos.
 - O Scrum Master se reúne diariamente com a Equipe num mesmo horário, para que se reporte:
 - O que foi realizado no dia de trabalho?
 - Quais tarefas serão realizadas no próximo dia?
 - Quais são os impedimentos que estão atrapalhando a execução das tarefas?
- Evita que o projeto atrase ano.

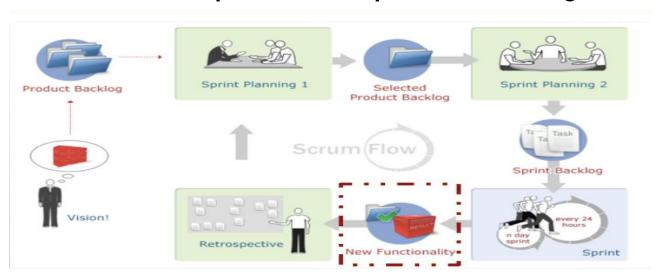


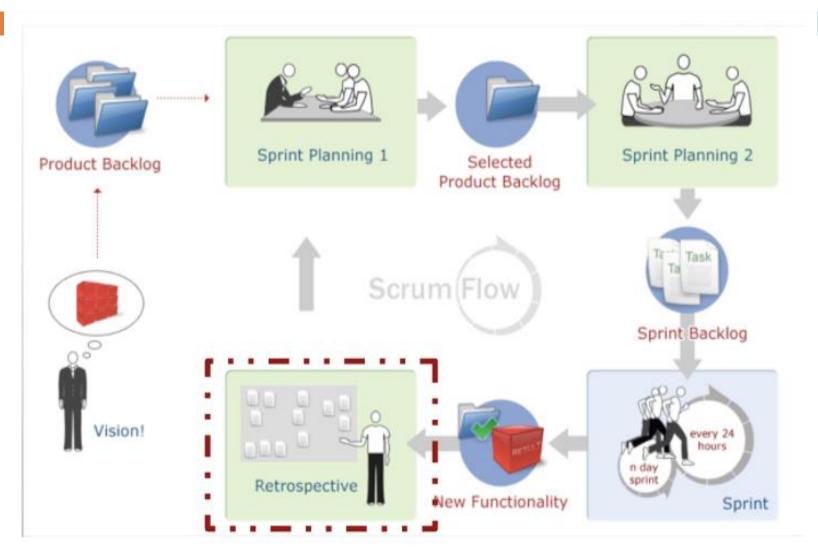


Revisões (Sprint Review Meeting)

No final do *Sprint* a Equipe demostra os resultados para o *Product Owner*:

- Valida os itens entregues;
- Verifica se o objetivo do Sprint foi atingido.





Retrospectiva

Com os itens do Backlog considerados prontos, pode-se iniciar um novo sprint.

Deve ser alinhado o próximo Sprint.

Benefícios da Metodologia SCRUM

Segundo Bissi(2007) os benefícios são:

- Diminuição dos riscos;
- Maior integração entre os membros das equipes;
- Rápida solução de problemas;
- Progresso medido continuamente;
- Os clientes se tornam parte da equipe de desenvolvimento;
- Entregas frequentes de funcionalidades funcionando;
- Discussões diárias de status com a equipe;
- Os profissionais de negócios e tecnologias trabalham juntos.

Maiores informações:

- > Agille Alliance www.agilealliance.org
- Scrum Alliance www.scrumalliance.org/
- Mountain Goat Software www.mountaingoatsoftware.com

Referências

□ Curso de Verão - Jan / 2010 - IME/USP - São Paulo

Autor: Dairton Bassi. AgilCoop.

□ **Livro**: - Scrum e Xp direto das Trincheiras

site: http://infoq.com/br/minibooks/scrum-xp-fromthe-trenches