

Scrum

Prof. Marcelo Werneck

Scrum

✓ Origem do nome

- Vem do jogo de Hugby.
- A equipe do time se junta para analisar quais serão as próximas jogadas e estratégias.
- A metodologia foca em analisar a melhor estratégia para execução, documentação e entrega para alcançar um objetivo.
- Sempre executada em equipe.



Scrum

- ✓ Forte promoção de equipes autogeridas, com avaliações diárias da equipe e prevenção de processo prescritiva.
- ✓ O Scrum considera antecipadamente a existência do caos.
- ✓ Os padrões de projeto Scrum permitem uma equipe trabalhar de modo bem sucedido em um mundo em que a eliminação da incerteza é impossível.

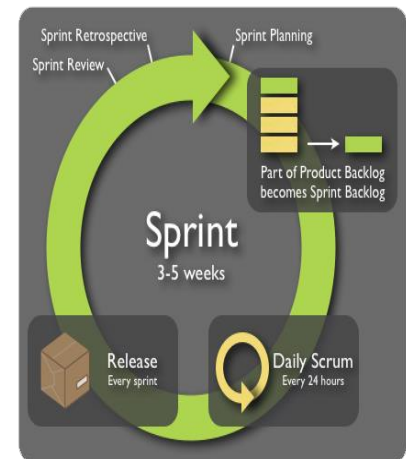
Princípios do Scrum

- ✓ Guiam as atividades de desenvolvimento, gestão e planejamento de projetos dentro de um processo que incorpora as seguintes atividades base: requisitos, análise, projeto, evolução e entrega.
- ✓ Em cada uma dessas atividades base, as tarefas de trabalho ocorrem dentro de um padrão de processo chamado de Sprint.



Sprint

- ✓ Consiste em intervalos fixos de tempo, em que todo o trabalho é realizado.
- ✓ Um Sprint tem duração aproximada de trinta dias.
- ✓ Durante um Sprint a equipe Scrum se organiza para produzir um incremento do produto.



Princípios do Scrum

- ✓ O trabalho conduzido dentro de um Sprint é adaptado ao problema em mãos e é definido e, freqüentemente, modificado em tempo real pela equipe Scrum.
- ✓ A quantidade de Sprints varia dependendo da complexidade e do tamanho do produto.



Princípios do Scrum

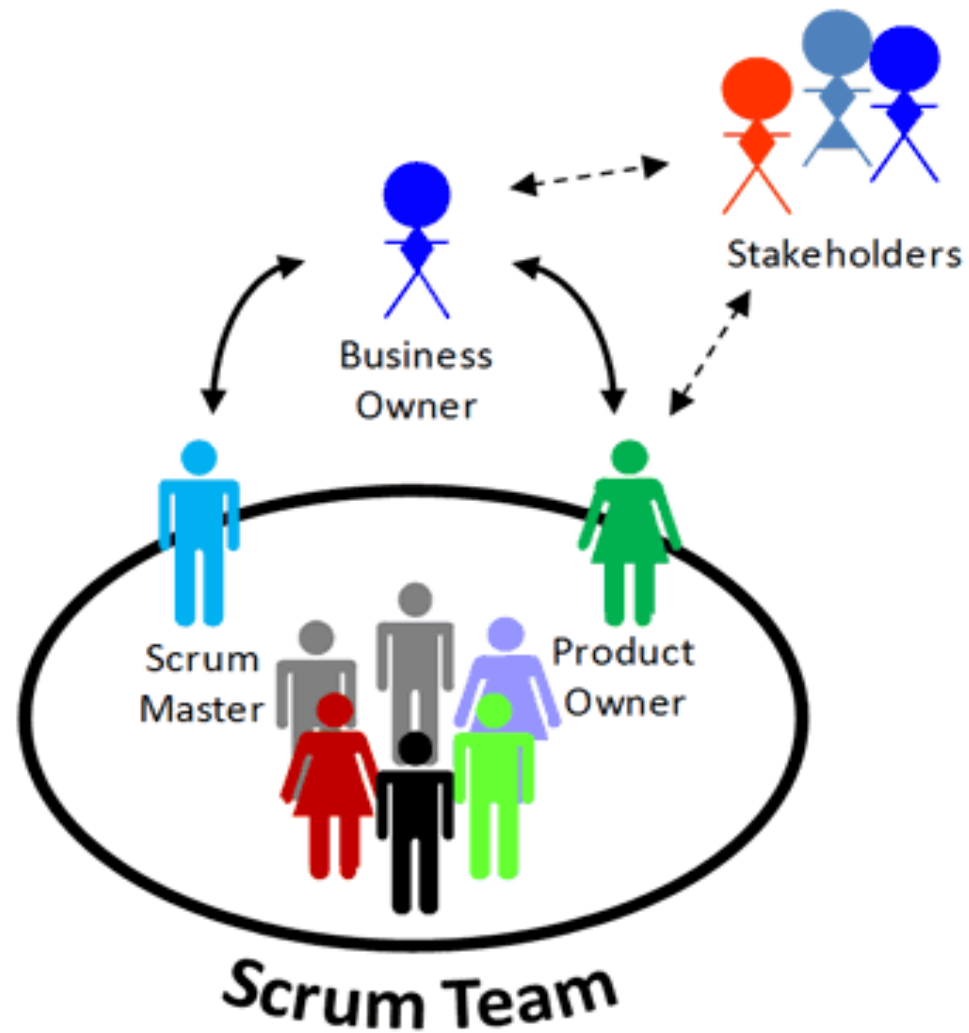
- ✓ Pequenas equipes de trabalho são organizadas de modo a maximizar a comunicação e o compartilhamento de conhecimento tácito informacional e minimizar a supervisão.
- ✓ O processo precisa ser adaptável tanto a modificações técnicas quanto de negócios “para garantir que o melhor produto possível seja produzido”.
- ✓ O processo produz freqüentes incrementos de software “que podem ser inspecionados, ajustados, testados, documentados e expandidos”.

Princípios do Scrum

- ✓ O trabalho de desenvolvimento é dividido em partições claras, de baixo acoplamento ou em pacotes.
- ✓ Testes e documentação constantes são realizados à medida que o produto é construído.
- ✓ O processo Scrum fornece a habilidade de declarar o produto “pronto” sempre que necessário.

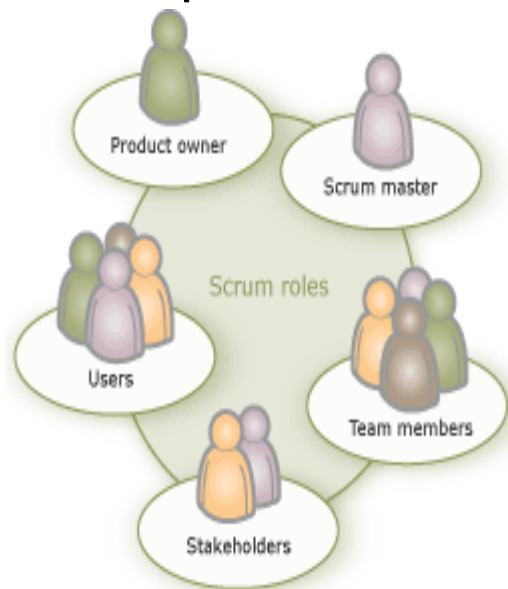


Papéis



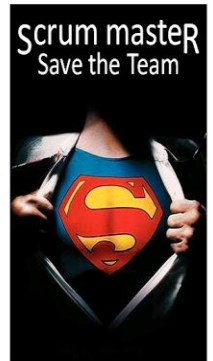
Papéis Scrum

- ✓ Product Owner (Gerente de Produto):
 - Define os itens que compõe a “lista de pendências” - Product Backlog – e define as prioridades.
 - Define os objetivos para o próximo Sprint.
 - Revê o produto ao final de cada Sprint



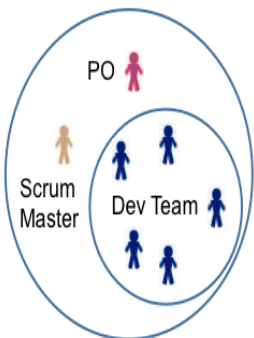
Papéis Scrum

- ✓ Scrum Master (Gerente de Projeto - facilitador):
 - Gerencia o processo do Scrum,
 - Ensina o Scrum a todos os envolvidos no projeto
 - Implementa o Scrum de modo que esteja adequado à cultura da organização;
 - Deve garantir que todos sigam as regras e práticas do Scrum
 - É responsável por remover os impedimentos do projeto.

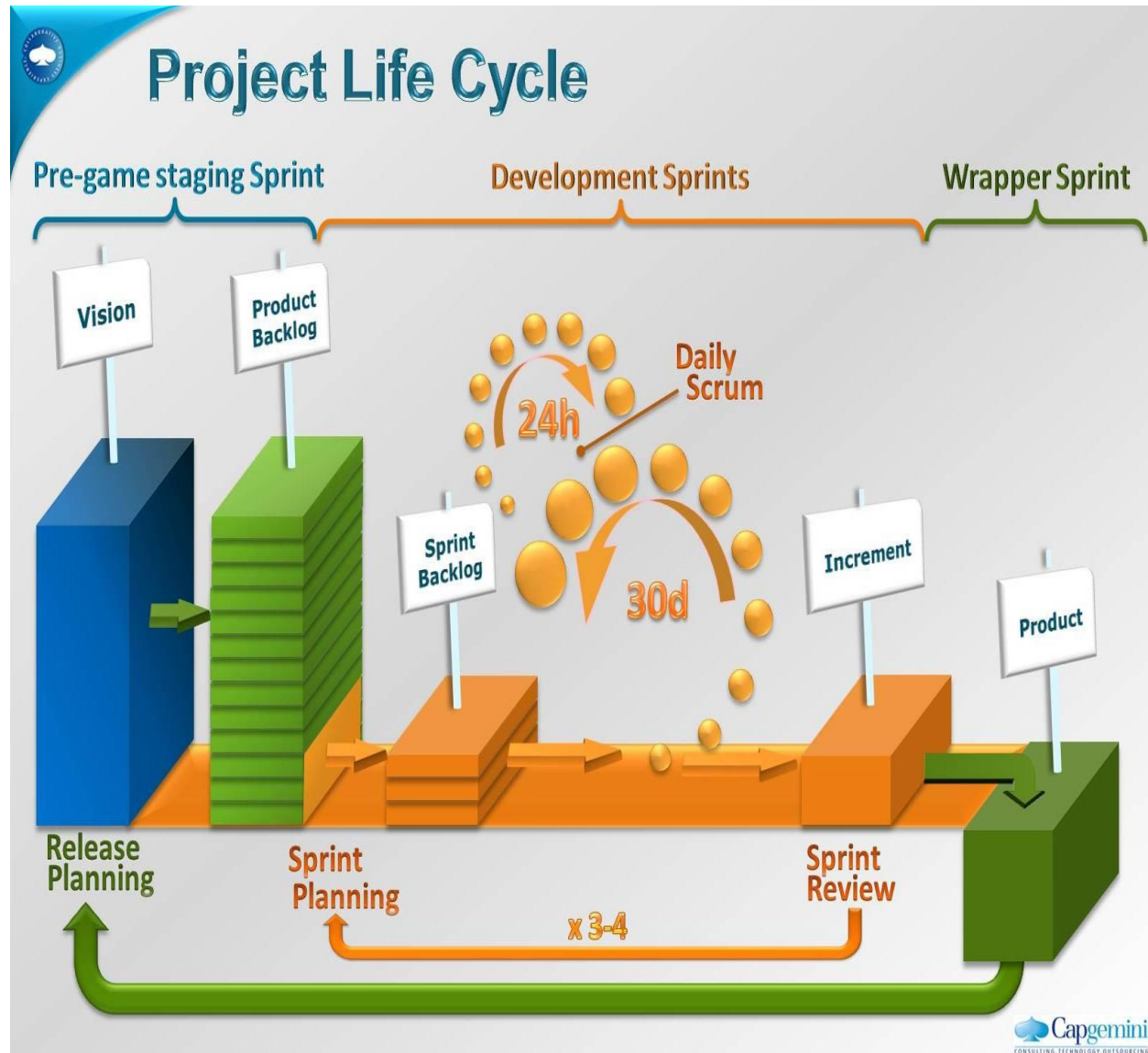


Papéis Scrum

- ✓ Scrum Team (Equipe de desenvolvimento):
 - É a equipe de desenvolvimento.
 - Não existe necessariamente uma divisão funcional através de papéis tradicionais, tais como: programados, designer, analista de testes ou arquiteto.
 - Todos no projeto trabalham juntos para completar o conjunto de trabalho com o qual se comprometeram conjuntamente para um Sprint.



Ciclo de Vida Scrum



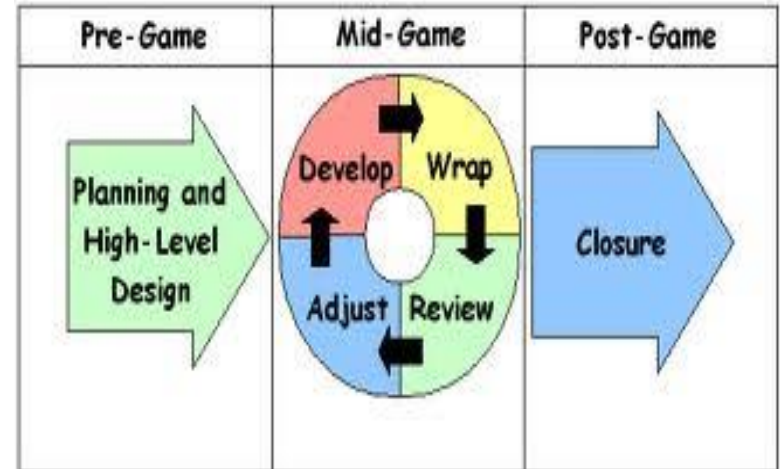
Ciclo de Vida – Pre-Game

✓ Planejamento:

- Estabelecer a visão
- Alinhar expectativas
- Product Backlog inicial
- Estimativa inicial dos itens
- Protótipos

✓ Staging:

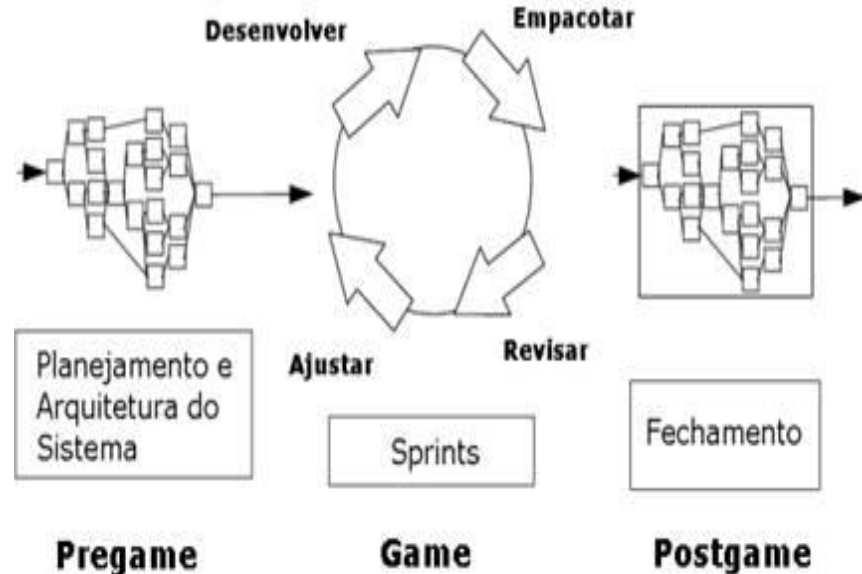
- Identificar mais requisitos e priorizar para a primeira iteração
- Planejamento
- Protótipos



Ciclo de Vida Scrum – Desenvolvimento

✓ Desenvolvimento:

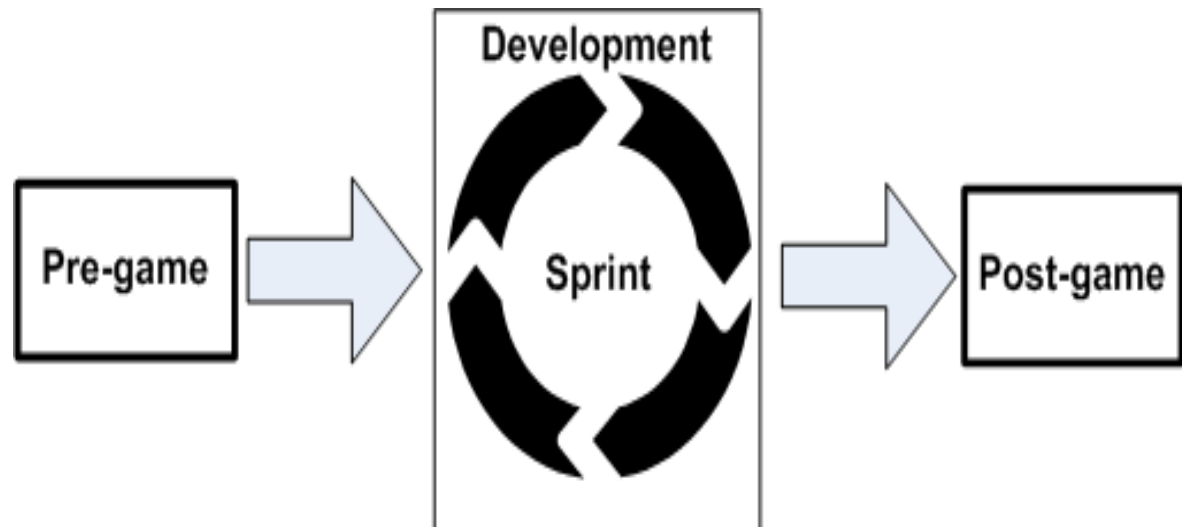
- Implementar o sistema através de uma série de Sprints
- Reunião de planejamento de Sprint, reuniões diárias, Revisão do Sprint



Ciclo de Vida – Post Game (Release)

✓ Post Game:

- Implantação
- Operação
- Documentação
- Treinamento
- Vendas e Marketing



Ciclo Scrum (Iterações Desenvolvimento)



Ciclo de Vida Scrum

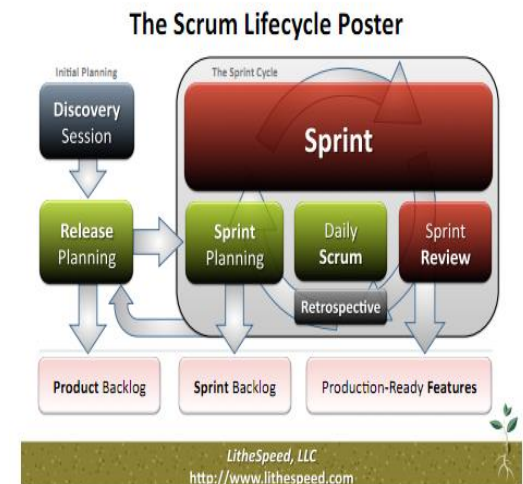
- ✓ No Scrum, os projetos são divididos em ciclos (tipicamente mensais) chamados de Sprints.
- ✓ O Sprint representa um Time Box (período determinado de tempo) dentro do qual um conjunto de atividades deve ser executado.
- ✓ As funcionalidades são mantidas em uma lista – o Product Backlog (lista de requisitos, histórias, descritas na terminologia do cliente).

Ciclo de Vida Scrum

- ✓ No início de cada Sprint, faz-se um Sprint Planning Meeting, ou seja, uma reunião de planejamento na qual o Product Owner prioriza os itens do Product Backlog.
- ✓ São apontados os itens com as necessidades do negócio a equipe seleciona as atividades que ela será capaz de implementar durante o Sprint.
- ✓ As tarefas de um Sprint são transferidas do Product Backlog para o Sprint Backlog.

Ciclo de Vida

- ✓ A cada dia de uma Sprint, a equipe faz uma breve reunião (normalmente de manhã), chamada Daily Scrum.
- ✓ O objetivo é disseminar conhecimento sobre o que foi feito no dia anterior, identificar impedimentos e priorizar o trabalho do dia que se inicia.



Ciclo de Vida

- ✓ Ao final do Sprint é realizada uma reunião com objetivo de validar os objetivos da iteração e a finalização das histórias - Sprint Review Meeting.
- ✓ Antes de finalizar o ciclo é promovida a Retrospective Meeting, que é uma reunião de retrospectiva para levantar todo conhecimento e experiências da iteração que se encerra.



Reuniões Scrum

- ✓ Daily Scrum (Reuniões Scrum Diárias):
 - Reuniões curtas (normalmente de 15 minutos) feitas diariamente pela equipe Scrum.
 - Objetivos:
 - Disseminar o conhecimento sobre o que foi feito no dia anterior
 - Identificar quais são os problemas, impedimentos existentes
 - Priorizar o trabalho a ser realizado no dia que se inicia.
 - Três questões-chaves são formuladas e respondidas por todos os membros da equipe:
 - 1. O que você fez desde a última reunião da equipe?
 - 2. Que obstáculos você está encontrando?
 - 3. O que você planeja realizar até a próxima reunião da equipe?

Reuniões Scrum

✓ Daily Scrum (Reuniões Scrum Diárias):

Everyone answers 3 questions

1
What did you do yesterday?

2
What will you do today?

3
Is anything in your way?

- These are *not* status for the ScrumMaster
- They are commitments in front of peers

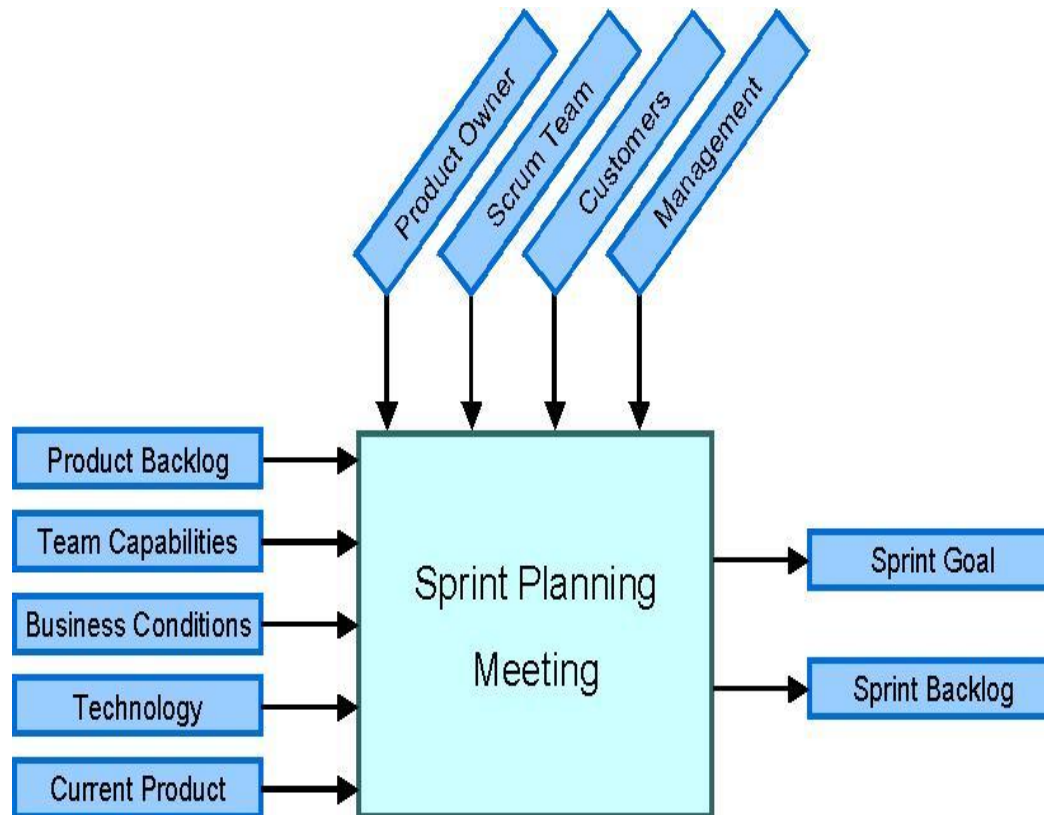


Reuniões Scrum

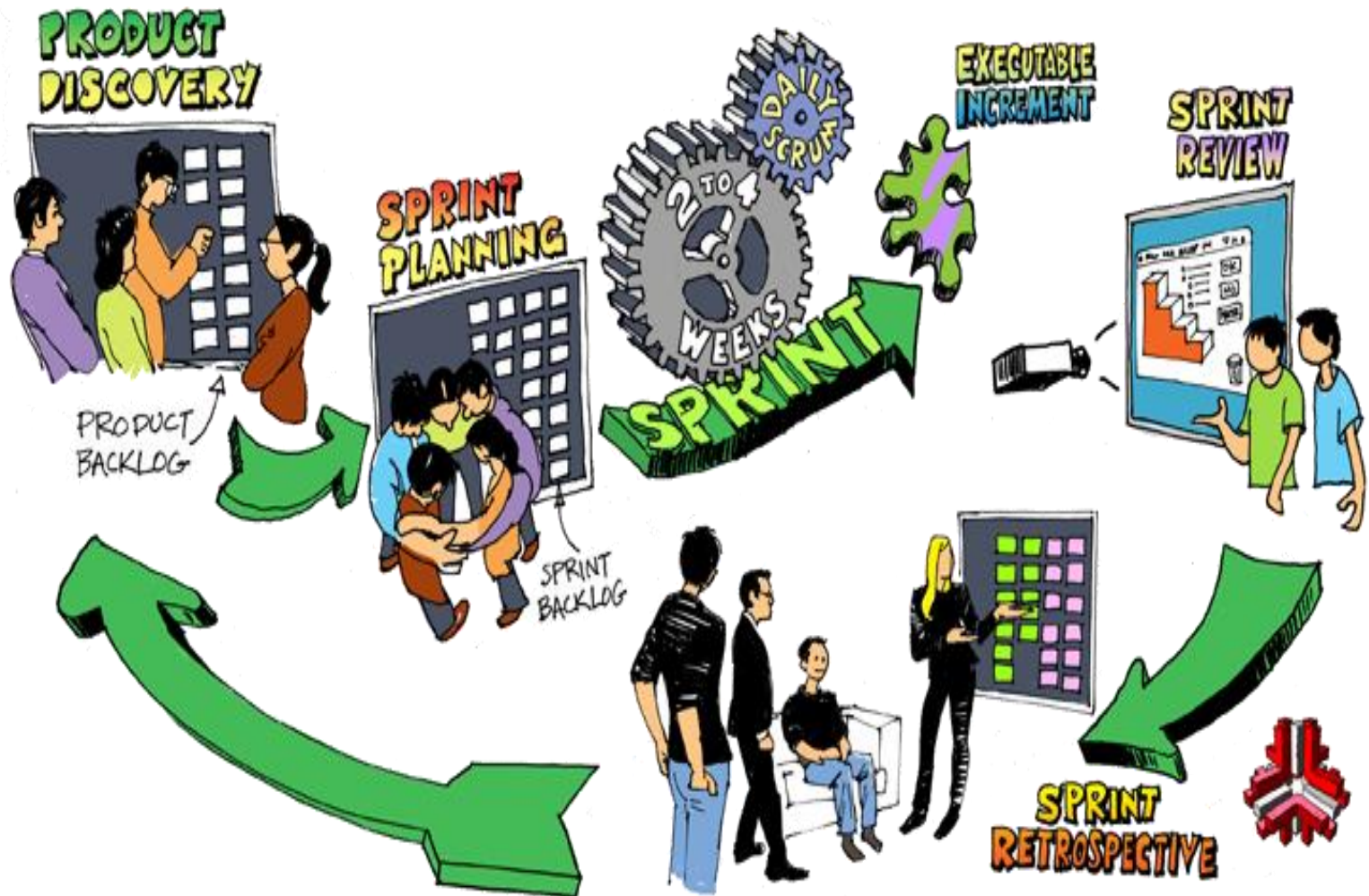
- ✓ Sprint Planning Meeting (Reunião de Planejamento de Iteração):
 - Estão presentes o Product Owner, o Scrum Master e todo o Scrum Team, bem como qualquer pessoa interessada que esteja representando a gerência ou o cliente.
 - São descritas as funcionalidades de maior prioridade para equipe.
 - São realizadas perguntas pela equipe com objetivo de quebrar as funcionalidades em tarefas técnicas.

Reuniões Scrum

- ✓ Sprint Planning Meeting (Reunião de Planejamento de Iteração):



Ciclo de Vida e Reuniões



Artefatos Scrum

✓ Product Backlog (Pendência):

- Lista priorizada de requisitos ou características do projeto que fornecem valor de negócio para o cliente.
- Não precisa estar completo no início do projeto
- Itens podem ser adicionados à pendência a qualquer momento (assim as modificações são introduzidas).
- O gerente de produto avalia a pendência e atualiza as prioridades quando necessário.

Artefatos Scrum

✓ Product Backlog - Exemplo.

Hobby Site Product Backlog Items chosen for this Sprint

Item ID	Bug ID	Summary	Rank	Category	Accomplished?
1		Search other hobby sites: bring back results in a list	1	Search	X
2		Search hobby content & bring back results in a list	3	Search	X
3		Show direct display of hobby content in results	14	Search	
4		Use variety of methods for relevancy	4	Search	X
5		Keep track of queries for buckets	37	Search	X
6		Include user-generated content (message boards) in index	19	Search	X
7		Include Ads on search	16	Search	X
8		Include sites to index	2	Search	X
9		Search infrastructure/ops/machines		Search	X
10		"Did you mean?" support for misspellings, etc.	18	Search	X
11		Media for Message boards	23	Boards	
12		View/post to boards	6	Boards	X
13		View list of forums		Boards	X
14		See a list of threads on this board	7	Boards	X
15		Show different views of threads	40	Boards	X
16		Show messages/all messages in thread		Boards	X
17		Sort list of threads	43	Boards	X
18		Sort postings by rating	42	Boards	X
19		Signed in users can rate another user's posted message	41	Boards	X
20		Signed in users can start a thread/message	8	Boards	X
21		Signed in users can preview messages before submitting	22	Boards	X
22		Find all posts by another user	45	Boards	
23		Show user info for each message	24	Boards	

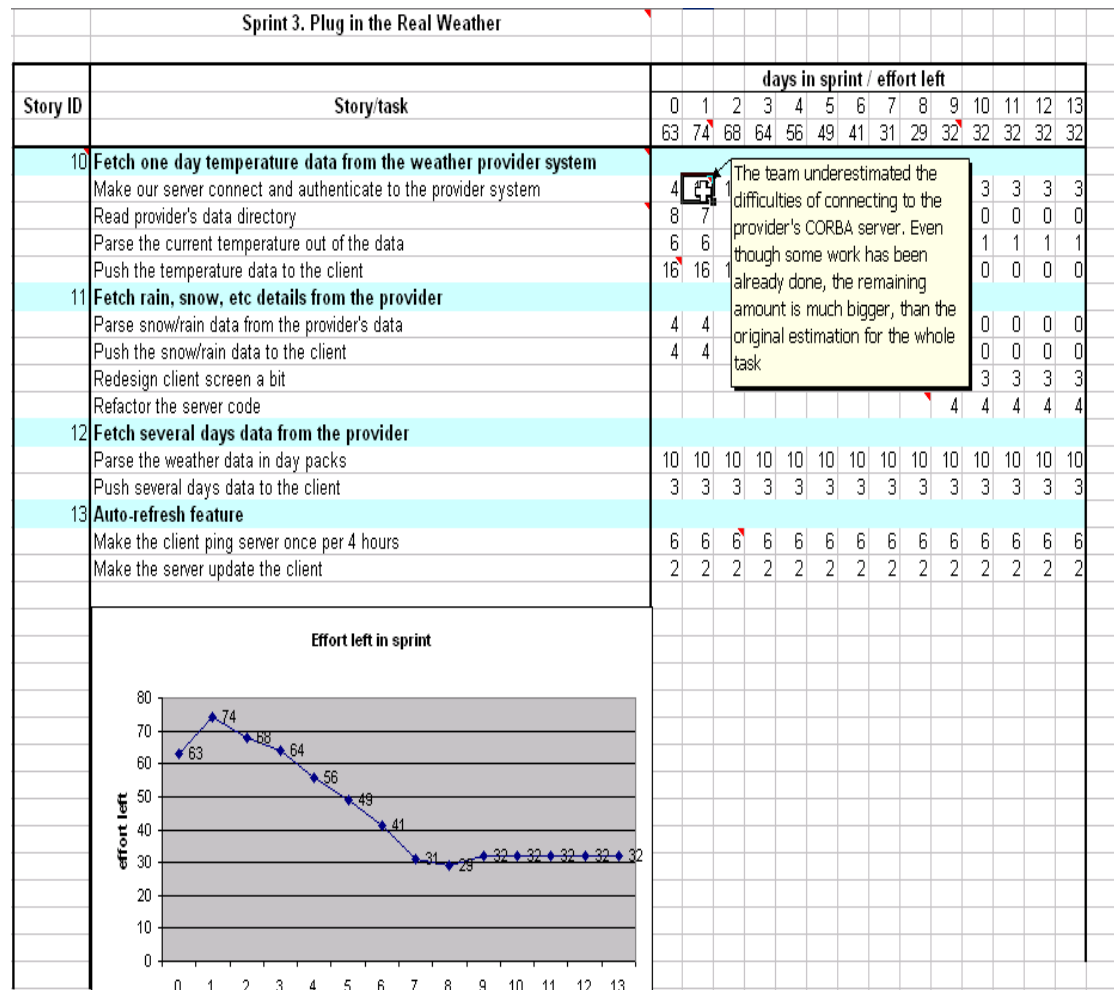
Artefatos Scrum

✓ Sprint Backlog:

- Lista das histórias mais relevantes, quebrada em tarefas com suas respectivas estimativas de duração do presente momento, até o fim do Sprint, isto é, da iteração.
- Definida pelo time e negociada com o Product Owner.
- O time deve procurar manter esta lista sempre atualizada.
















Artefatos Scrum

✓ Sprint Backlog - Exemplo:



Artefatos Scrum

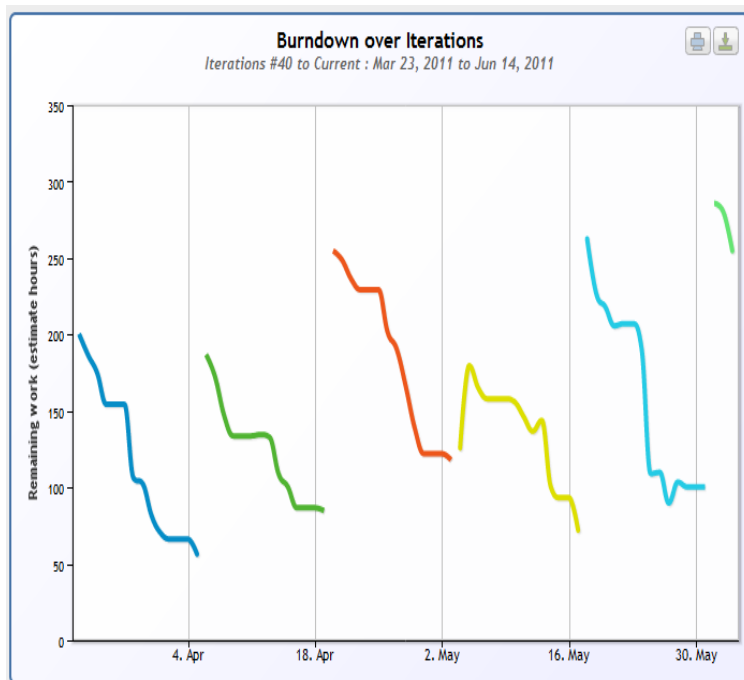
- ✓ Impediment List (Lista de Impedimentos):
 - Lista que contém os impedimentos para o time alcançar os objetivos.
 - Tais impedimentos devem ser resolvidos pelo Scrum Master.

Active Impediments								
<div>Add an Impediment View Resolved Impediments</div>								
Edit	Impediment	Importance	Action	Owner	Release	Due Date	Entered	Resolve
	Need a scrum team 	Blocker		UserX			06/30/2010	
	Not enough capacity to deliver 	Blocker			Saturn RC1		01/11/2011	
	Server environment not set up yet 	Blocker		Chris	Saturn RC1	01/15/2011	01/13/2011	
	Need a release plan 	Critical			Test Release		12/18/2010	
	John being pulled onto other work 	Critical			Saturn RC1		01/07/2011	

Artefatos Scrum

✓ Reports (Relatórios):

- São relatórios capazes de mostrar o andamento do projeto.
- São muito importantes para controle e tomada de decisão dentro do projeto.



Uso do Scrum

- ✓ Adoção crescente das práticas Scrum.
- ✓ Alguns estudos alinhando Scrum e modelos de maturidade.
- ✓ Adaptações são necessárias
- ✓ Seleção de boas práticas típicas de processos prescritivos bem como de metodologias ágeis.
- ✓ Reconhecimento do PMI do gerenciamento de projetos ágil.