

Projeto Interdisciplinar - Gerenciamento de Projetos

Grupo: Daniel Bolotaro Lopes; Gabriel Mendes Rodrigues; Luis Otávio Rockenbach de Aquino; Vinicius Donovan Correa Silva.

Professor: Bruno Henrique Coletto

Resenha: Scrum e Kanban

Tanto o Scrum, quanto o Kanban, são estratégias voltadas à gestão de projetos, as quais possuem metodologias próprias e específicas relacionadas ao desenvolvimento ágil. Mesmo contendo basicamente o mesmo propósito, existem grandes diferenças entre ambas, de início, pode-se citar, por exemplo, que o Scrum é um framework, cujo objetivo é introduzir os fundamentos de desenvolvimento ágil a uma equipe e seus projetos, já o Kanban, uma ferramenta de gestão de processos, que basicamente divide as tarefas do projeto em etapas.

Como já dito anteriormente, o objetivo do Scrum é estabelecer em uma equipe os fundamentos de desenvolvimento ágil, como, por exemplo, os princípios estabelecidos no conceito do manifesto ágil, como dar maior importância aos indivíduos e interações do que a processos e ferramentas, maior crédito ao software em funcionamento do que necessariamente a documentações, além de outros fatores como colaboração com o cliente e a resposta em relação às mudanças, que também são estabelecidos como fundamentais e mais importantes na busca por alcançar um ágil desenvolvimento.

O foco do Scrum está em gerir e organizar a equipe para obter melhores resultados, através de metodologias ágeis, ou seja, é como um guia que fornece orientações a equipe de bons hábitos na prática de desenvolvimento, colaborando assim na construção dos projetos.

Para que tudo seja feito da melhor maneira, dentro do Scrum existem 3 cargos que precisam estar presentes na equipe, sendo o principal e mais importante, o Scrum Master, aquele que detém tal cargo deve ser um especialista em Scrum, pois será responsável por toda orientação da equipe acerca do funcionamento e da aplicação da estratégia, além de ajudar a resolver problemas e facilitar no processo de desenvolvimento. Outra função presente é o Product Owner, que será o encarregado por representar a área de negócios, sendo responsável por definir o que deve ser construído e qual ordem de desenvolvimento será seguida. Por fim, o outro papel presente no Scrum, é o de desenvolvedor, que como o próprio nome já diz, são os responsáveis pelo desenvolvimento do projeto, ou seja,

converter os itens anteriormente definidos no backlog do projeto em produtos utilizáveis.

O único “problema” do Scrum, está na sua difícil aplicação e utilização, por ser uma estratégia muito mais elaborada, acaba sendo necessário muito estudo, planejamento e disponibilidade para colocá-la em prática, esta característica é notável, por exemplo, na necessidade de existir um profissional especializado na estratégia, para implantar e orientar o Scrum em uma equipe, cenário este que acaba sendo inviável em muitas situações, porém, quando bem executado, é simplesmente uma das melhores estratégias de gestão de projetos.

Já o Kanban, por sua vez, traz uma ferramenta mais simples e visual, porém, com o mesmo objetivo, no Kanban utiliza-se de um quadro para analisar e compreender o trabalho que está sendo executado, além de identificar restrições e possíveis melhorias. O Kanban é muito conhecido por sua origem, pois surgiu em 1953 criado pelo diretor da Toyota, causando grande impacto em relação à gestão de projetos na época, porém, sendo uma ferramenta tão boa, que ainda hoje é muito utilizada.

A simplicidade e facilidade são as principais qualidades do KanBan, pois diferentemente do Scrum, este é muito menos complexo e mais fácil de ser aplicado, não à toa esta estratégia é utilizada por diversas pessoas em segmentos diferentes, existem até mesmo escolas que instruem e orientam seus alunos na utilização deste método em seus estudos.

No Kanban o quadro deve possuir no mínimo 3 cartões, o primeiro cartão representa o backlog do projeto, onde estarão todos os itens que deverão ser produzidos, mas que ainda não entraram em processo de produção. Logo em seguida está o cartão de execução, o qual pode ser difundido em sub-cartões que direcionam o item a uma etapa e grupo específico deste processo, neste serão colocados os itens que já estão em processo de desenvolvimento. Por fim, o terceiro é o cartão final, onde estarão basicamente os itens já finalizados e produzidos. É fundamental que na transição dos itens de um cartão para o outro, tudo seja efetuado de maneira estratégica, principalmente na transição do primeiro para o segundo, pois o excesso de trabalhos, por exemplo, poderia trazer grandes prejuízos ao ágil desenvolvimento do processo.

Referências:

<https://www.atlassian.com/br/agile/kanban>

<https://www.linkedin.com/learning/desenvolvimento-agil-de-software>