

Scrum

Entenda o que é e como
implantá-lo em seu negócio.

Desenvolvido por



O QUE É O SCRUM?

Na gestão de projetos, há uma série de metodologias que podem ser aplicadas e, dentre elas, temos a metodologia Scrum.

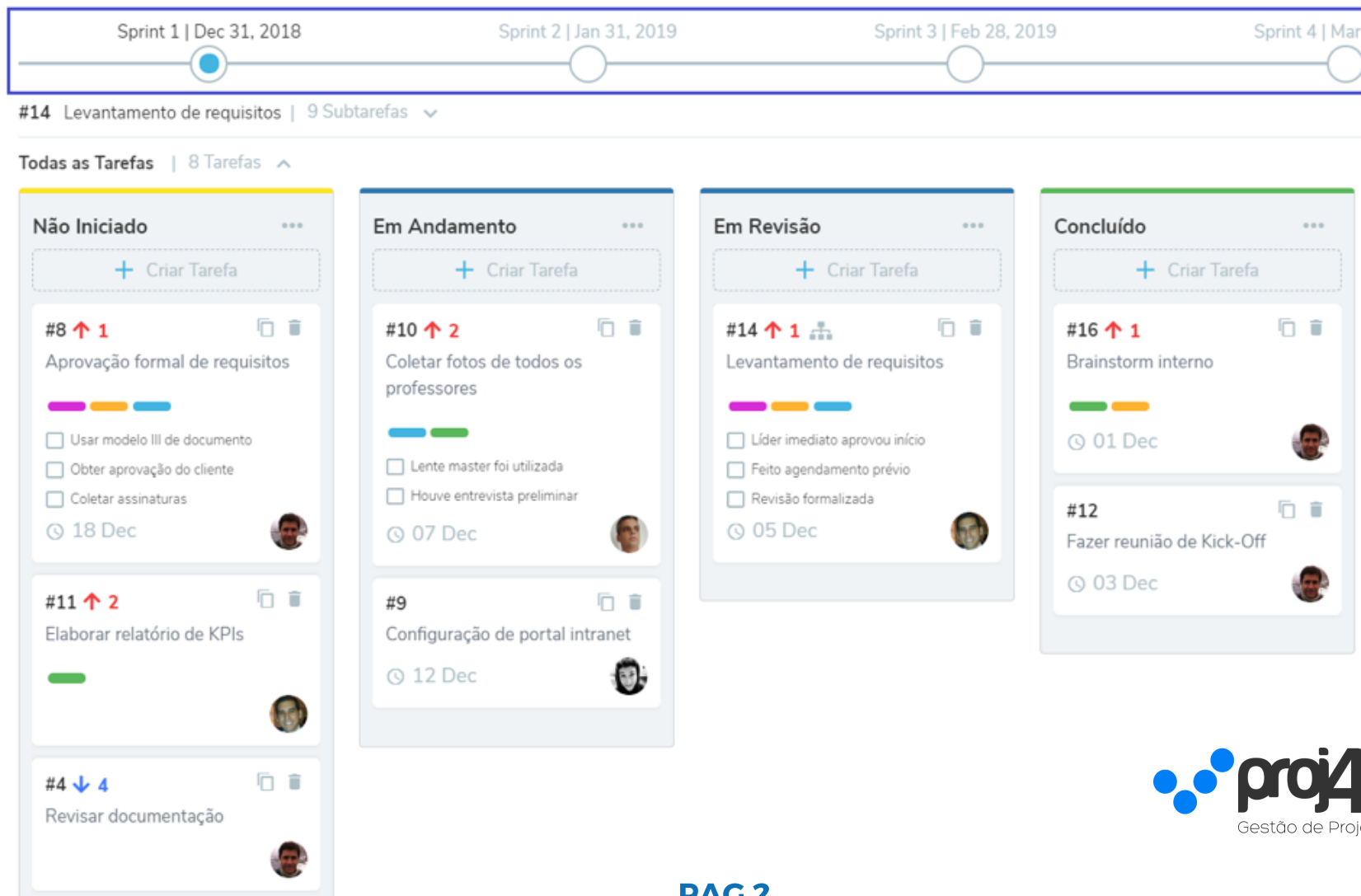
Tida inicialmente como uma forma inovadora de desenvolver projetos de software, atualmente já é aplicada por empresas de diversos segmentos que desejam obter resultados melhores e de maneira ágil.

Você já ouviu o nome, mas continua se perguntando "O que é a metodologia Scrum"? Neste e-book, nós vamos te apresentar formas de implantá-lo em sua empresa. Acompanhe-nos!



A METODOLOGIA SCRUM

A metodologia Scrum sugere que os projetos sejam divididos em ciclos, geralmente com duração de 4 semanas. Cada ciclo é chamado de Sprint, termo bastante famoso no Scrum.



A METODOLOGIA SCRUM

Aproveitando a deixa, o **Scrum** é repleto de termos bem específicos da metodologia. Portanto, preste atenção, pois são termos simples e utilizados no mundo inteiro. É importante que você se familiarize com eles, certo? Continuando...

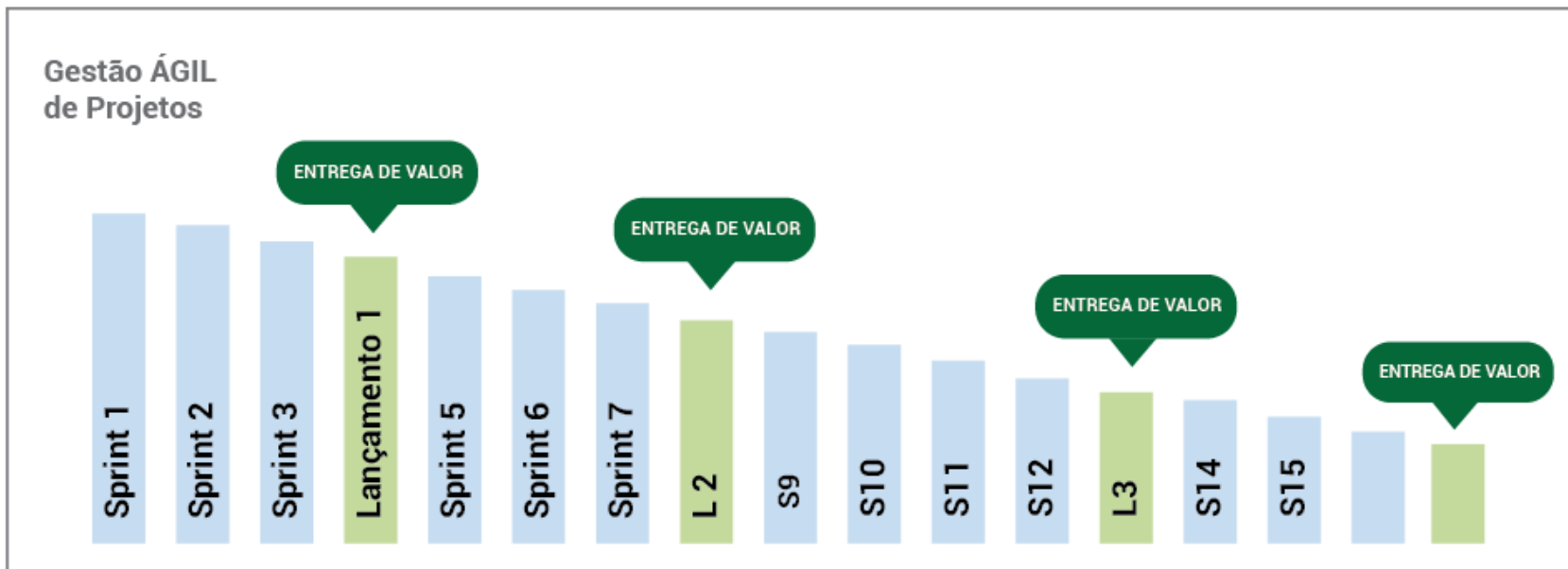
Ao final de cada **Sprint**, a meta é que a empresa tenha alguma coisa concreta para entregar ao cliente, ou seja, uma demonstração da evolução do projeto ao longo daquela Sprint que acabou de ser concluída.

Por esse motivo, o Scrum permite que sejam obtidos resultados menores e de forma contínua ao longo do projeto. Essa é a mágica do Scrum e também uma diferença marcante em relação às metodologias tradicionais, nas quais o cliente só observa um resultado concreto na fase final do projeto.

Gestão Tradicional de Projetos



Gestão ÁGIL de Projetos



Perceba que o Scrum é um modelo incremental. Isso possibilita não apenas que o produto que está sendo construído seja avaliado pelo cliente ao longo do desenvolvimento, mas também pode permitir que o produto seja liberado para um uso real por parte do cliente a cada nova versão que é disponibilizada.

Assim, o produto vai sendo incrementado e ajustado gradualmente de acordo com o feedback do cliente, aproximando-se cada vez mais do resultado ideal desejado por ele.

CONCEITOS PRINCIPAIS DA METODOLOGIA SCRUM

História de Usuário

Para todo projeto que é desenvolvido, existe a fase de levantamento de requisitos, certo? Ou seja, a coleta e documentação das necessidades e desejos do cliente. No Scrum, os requisitos do produto ganham um nome especial: **História de Usuário**.

As Histórias de Usuário são a base do que será contemplado pelo projeto, apontando o que deverá ser incluído no produto a ser desenvolvido, por que e para quem. Não é à toa que elas recebem esse nome, já que realmente trata-se de capturar a "história" de quem vai utilizar o seu produto. Imagine o caso de uma empresa de desenvolvimento de software para o setor de hotelaria, que vai criar um novo sistema de reservas para um hotel.

Nesse caso, o representante da empresa de desenvolvimento (no Scrum, ele se chama Dono do Produto e falaremos dele adiante) vai conversar com representantes do hotel. Nesta conversa ele pode registrar, por exemplo, a seguinte história de usuário:

"Como sendo o dono do hotel, eu gostaria que o sistema enviasse um relatório semanal de utilização dos quartos, para que eu possa saber o percentual de aproveitamento do hotel e tomar atitudes que venham a ser necessárias".

Veja mais alguns exemplos:

Loja

Como um gerente de vendas eu preciso de um relatório mensal de vendas para verificar se os objetivos da minha equipe foram alcançados"

Airbnb

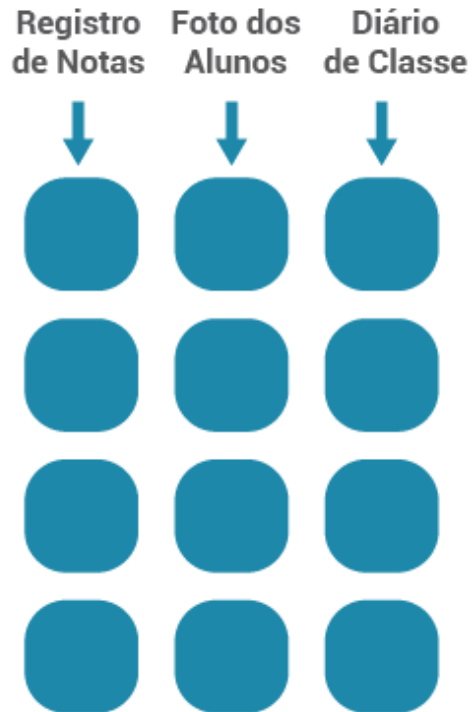
"Como cliente eu quero fazer reserva de apartamento pela web para facilitar o planejamento das minhas férias"

Proj4me

"Como usuário eu preciso visualizar as minhas tarefas atuais para estar ciente do que tenho para fazer".

As descobertas dos exemplos acima fazem parte das histórias de usuário de cada um dos produtos. As histórias de usuário são construídas por meio de conversas com o cliente. Nestas conversas, o dono do produto faz perguntas para identificar quais seus desejos, metas e expectativas, de modo a atingi-los através do projeto.

BACKLOG DO PRODUTO



Backlog do Produto é um registro contendo os requisitos e necessidades expressos pelo cliente, os quais vão determinar as características do produto que está sendo desenvolvido.

Ele é inicialmente elaborado a partir das Histórias de Usuário, mas pode ser alterado e ampliado ao longo do projeto. A ideia é que, quando o projeto for concluído, todos os itens do Backlog do Produto tenham sido contemplados e entregues ao cliente.

Backlog

7 Tarefas

+ Criar Tarefa

Recentemente atualizadas

Pesquisar

Todas as tarefas

<

>

1 - 7 de 7

Itens por página: 10

#183 Cadastro de aluno

CRÍTICA

↑1

#180 Consulta de aluno

↑2

#179 Cadastro de professor

↑3

#178 Consulta de professor

↓4

#177 Controle de presença

↓5

#176 Controle de notas

#182 Pagamento de matrícula

TERCEIRIZADO

PESQUISA

Sprint 1 | Dec 31, 2018

Sprint 2 | Jan 31, 2019

Sprint 3 | Feb 28, 2019

Sprint 4 | Mar 31, 2019

Sprint 5 | Apr 30, 2019

#152 Coletar fotos de todos os profe... | 4 Subtarefas

#156 Levantamento de requisitos | 9 Subtarefas

Todas as Tarefas | 9 Tarefas

Não Iniciado

+ Criar Tarefa

#150 ↑ 1

Aprovação formal de requisitos

☐ Usar modelo III de documento

☐ Obter aprovação do cliente

☐ Coletar assinaturas

#153 ↑ 2

Elaborar relatório de KPIs

☐ Item A

☐ Item B

☐ Item C

Em Progresso

+ Criar Tarefa

#152 ↑ 2

Coletar fotos de todos os professores

☐ Lente master foi utilizada

☐ Houve entrevista preliminar

#151

Configuração de portal intranet

Em Revisão

+ Criar Tarefa

#156 ↑ 1

Levantamento de requisitos

☐ Líder imediato aprovou início

☐ Feito agendamento prévio

☐ Revisão formalizada

Revisão Cliente

+ Criar Tarefa

DONO DO PRODUTO

Este é o principal responsável (embora não o único) por definir o rumo do projeto. É o Dono do Produto que vai representar o cliente dentro da empresa, atuando como ponto de contato com a equipe de desenvolvimento do produto. Ele vai coletar as Histórias de Usuário, registrá-las no Backlog do Produto e garantir que as prioridades estabelecidas pelo cliente sejam respeitadas.



Dono do Produto

- Faz o papel de cliente diante da equipe Scrum
- Representa as partes interessadas
- Define os requisitos do produto
- Determina a data de entrega e conteúdo
- Prioriza as necessidades (histórias) de acordo com o valor de negócio
- Mantém o *backlog* do produto atualizado e priorizado
- Aceita ou rejeita as entregas

EQUIPE SCRUM



Não há segredos por trás desse conceito. A Equipe Scrum é a equipe operacional, responsável por executar os processos necessários para transformar o Backlog do Produto em realidade.

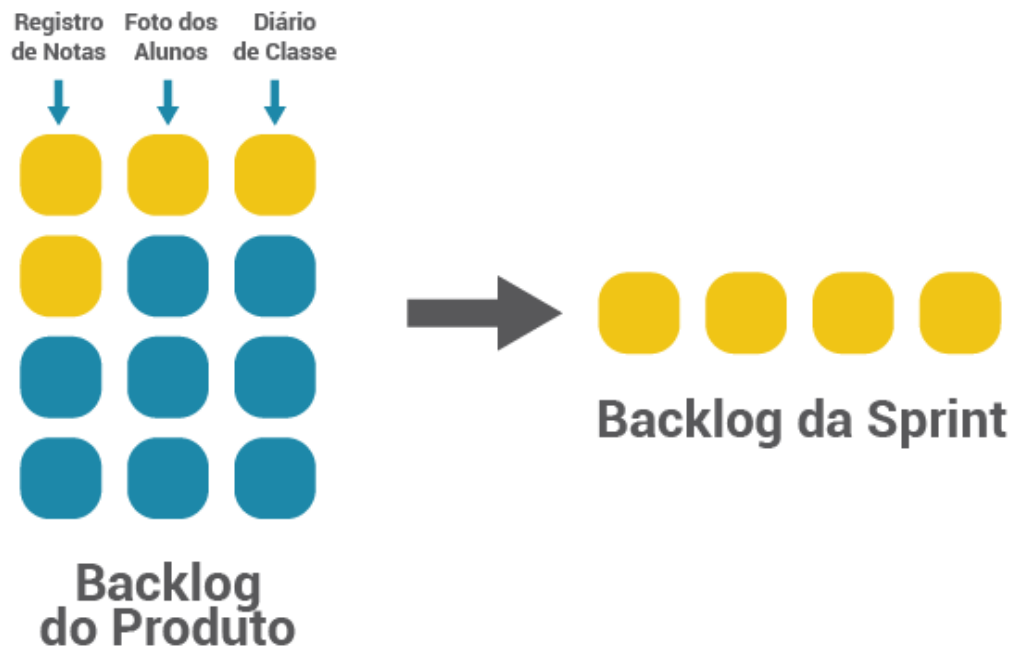
No caso de uma empresa de software, por exemplo, a Equipe Scrum é a equipe de desenvolvedores (programadores, designers, testadores, etc). Recomenda-se que esta equipe possua entre 5 e 9 membros, de modo a não ser nem pequena demais e não conter as competências necessárias para o projeto, nem grande demais para tornar a comunicação do projeto lenta, sobrecarregada ou complexa.

A ideia do Scrum é ter uma equipe ágil, proativa, madura e auto-organizada, que se comunica rapidamente e produz acima da média, no lugar de seguir burocracias ou demandar muitas documentações.

Os três papéis explicados acima são essenciais no Scrum e possuem responsabilidades bem definidas, conforme já explicado.

BACKLOG DA SPRINT

O Backlog da Sprint é um subconjunto de itens do Backlog do Produto, o qual reúne o requisitos que devem estar prontos ao final de uma Sprint específica.



Entenda: o Backlog do Produto contém tudo o que deve ser contemplado pelo projeto ao seu final, para gerar o produto desejado pelo cliente. Já o Backlog da Sprint contém apenas o que deve ser contemplado numa Sprint, ou seja, nos próximos 30 dias, considerando uma Sprint de 4 semanas.



#200 Cadastro de aluno | 3 Subtarefas ▾

Todas as Tarefas | 4 Tarefas ^

Backlog da Sprint ***
+ Criar Tarefa

#200 ↑ 1
Cadastro de aluno

☐ Mapear formulário de matrícula
☐ Informações críticas mapeadas
☐ Revisado pelo diretor

#202 ↑ 2
Consulta de aluno

#204 ↓ 4
Consulta de professor

#201
Pagamento de matrícula

Em Progresso ***
+ Criar Tarefa

Em Revisão ***
+ Criar Tarefa

Revisão Cliente ***
+ Criar Tarefa

Concluído ***
+ Criar Tarefa

REUNIÃO DE PLANEJAMENTO DO SPRINT

Trata-se de uma reunião para definir quais requisitos exatamente deverão ser contemplados pela Sprint a ser iniciada. Os requisitos são retirados do Backlog do Produto e inseridos no Backlog da Sprint, sendo selecionados de acordo com a prioridade que o cliente deu a eles.

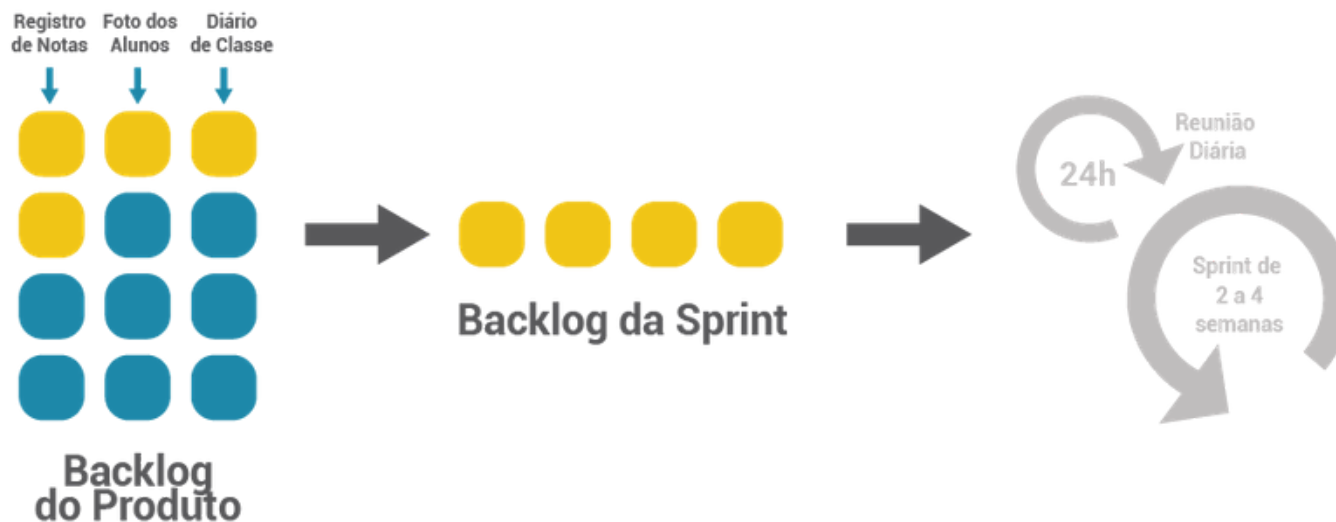
Lembra que uma das responsabilidades do Dono do Produto é manter o Backlog do Produto sempre priorizado de acordo com o que agrega mais valor ao cliente? Isto acontece justamente para que, ao planejar uma Sprint, a Equipe Scrum desenvolva prioritariamente aquilo que é mais importante para o cliente.

Reunião Diária

É um encontro diário de 15 minutos que acontece ao longo do trabalho de uma Sprint. A ideia é que esta reunião seja rápida e prática, por isto que, inclusive, ela é feita normalmente com todos os presentes de pé, de frente para o quadro de tarefas do projeto.

Ocorre geralmente no período da manhã, onde a equipe tanto repassa o progresso e os eventos do dia anterior, quanto também fala sobre o que será feito no dia corrente.

Os objetivos principais são agilizar a comunicação, manter a equipe integrada, motivada, deixar todos a par do andamento do projeto e, também, identificar oportunidades e obstáculos que precisam ser tratados.



Reunião de Revisão da Sprint

Trata-se de uma reunião realizada ao final de cada Sprint para apresentação dos seus resultados. Uma das coisas mais importantes feita nesta reunião é a validação daquilo que foi produzido pela Sprint. Esta validação é feita pelo Dono do Produto, porém, se houver disponibilidade, poderá ser feita também pelo próprio cliente.

Se o Dono do Produto não aprovar algum dos itens entregues na Sprint, tais itens deverão ser inseridos novamente no Backlog do Produto e, no planejamento de alguma das próximas Sprints do projeto, ele será selecionado novamente para ser ajustado e validado novamente.

Reunião de Retrospectiva da Sprint

Esta reunião é o último evento de uma Sprint, acontecendo após a reunião de Revisão, falada acima, e antes da reunião de planejamento da próxima Sprint.

Enquanto na reunião de Revisão o foco é validar o resultado da Sprint, nesta reunião de Retrospectiva o objetivo é avaliar o processo de desenvolvimento da própria equipe. É uma típica reunião de lições aprendidas onde a equipe irá, pensando no seu processo de desenvolvimento, avaliar o que deu bons resultados e deve ser mantido, bem como o que não deu certo e deve ser ajustado.

Lição #3: Solicitação de Demanda Adicional durante uma Sprint

Proj 1 Website para Tectoy

Descrição do Cenário

Durante o andamento da Sprint 04 do projeto, o diretor Antônio Carlos ligou diretamente (só Deus sabe como ele conseguiu o telefone) para um de nossos programadores e solicitou uma mudança urgente no Sistema da Escola Esperança.

Ação Executada

O nosso programador se sentiu pressionado e fez a mudança de imediato

Resultado Obtido

Devido ao programador ter parado de trabalhar por um dia inteiro nas tarefas da Sprint 04 para implementar a solicitação do cliente, o resultado da Sprint ficou comprometido e a mesma foi reprovada na reunião de revisão da Sprint

Lição Aprendida

Toda e qualquer solicitação de demanda que venha a ser feita, deve ser compartilhada com o Scrum master, para que seja dado o devido encaminhamento, que será conversar com o Dono do produto e avaliar a demanda solicitada para se for o caso, ser acrescentada ao Backlog do Produto

O objetivo mais marcante da reunião de lições aprendidas é: evitar que erros se repitam projeto após projeto, pela mesma pessoa ou por outros membros da equipe.

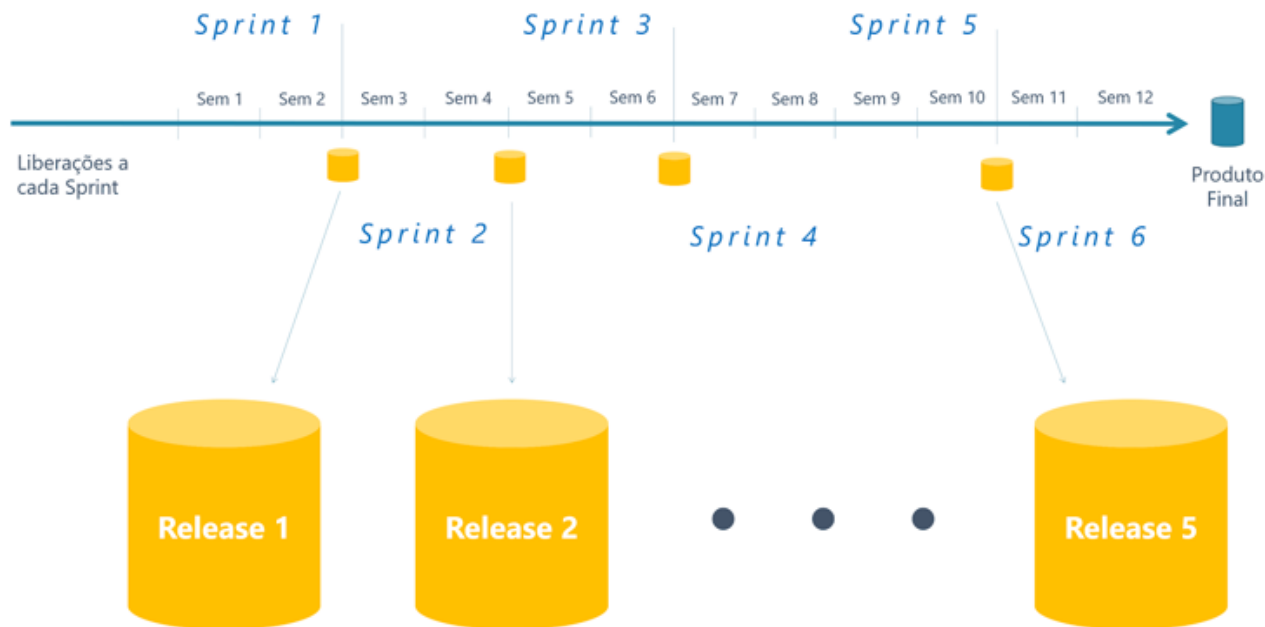
Veja este [vídeo](#) para saber como aplicar a reunião de lições com sua equipe e eliminar aqueles erros que acontecem de forma recorrentes nos projetos da sua empresa.

Lançamento/Release

Como falamos anteriormente, um dos grandes diferenciais do Scrum é justamente permitir que o cliente possa receber entregas parciais do produto sendo desenvolvido, de modo a realmente já poder fazer uso dele mesmo antes de estar concluído.

Estas entregas parciais são chamadas de “Lançamento”. Não é obrigatório que um lançamento seja feito logo após a conclusão de cada uma das Sprints do projeto, porém, é importante que seja feito com frequência.

Normalmente, a cada 1 a 3 Sprints concluídas, um lançamento é feito, disponibilizando um sub-produto para que o cliente possa fazer uso, avaliar e dar feedback.



IMPLANTANDO O SCRUM NA SUA EMPRESA

Implantar a metodologia Scrum na sua empresa pode ser bastante simples, mas há alguns passos essenciais que você deve seguir.

Escolher o projeto-piloto

Comece escolhendo qual será o projeto sobre o qual você vai aplicar a metodologia. Esse é um projeto-piloto, um teste. Entenda que o Scrum não é uma solução mágica — ele não se aplica perfeitamente a qualquer caso.

É mais eficiente aplicá-lo em projetos onde todo o trabalho a ser feito no projeto não está 100% claro e definido desde o seu início, como por exemplo na maioria dos casos do desenvolvimento de software, consultorias, projetos arquitetônicos, campanhas de marketing e até em projetos de engenharia. Nestes casos, no lugar de tentar especificar todo o escopo do projeto em seu início, será mais eficiente aplicar o Scrum, ou seja, ir desenvolvendo o trabalho de forma progressiva, iterativa, apresentando resultados intermediários ao cliente e coletando seu feedback.

Você pode descobrir que sua empresa, por um motivo ou outro, não se adapta bem a essa metodologia. Portanto, não é recomendável adotar como piloto um projeto que seja de alta importância para o seu negócio. Comece com um projeto simples e de menor porte.

Definir o Dono do Produto

A função principal do Dono do Produto é manter o foco no Backlog do Produto, garantindo a priorização daquilo que é realmente mais importante para o cliente. Ele deve controlar o Backlog, observando quais itens foram completados, quais precisam ser acrescentados e quais devem ser retirados ao final de cada etapa.

Criar um Backlog do Produto

Uma vez que o Dono do Produto seja definido, é hora de criar o backlog inicial do produto. Essa lista é revisada constantemente ao longo do tempo. Assim, mesmo que ela não contemple todos os itens que você considera necessários, isso não é obstáculo para iniciar o projeto.

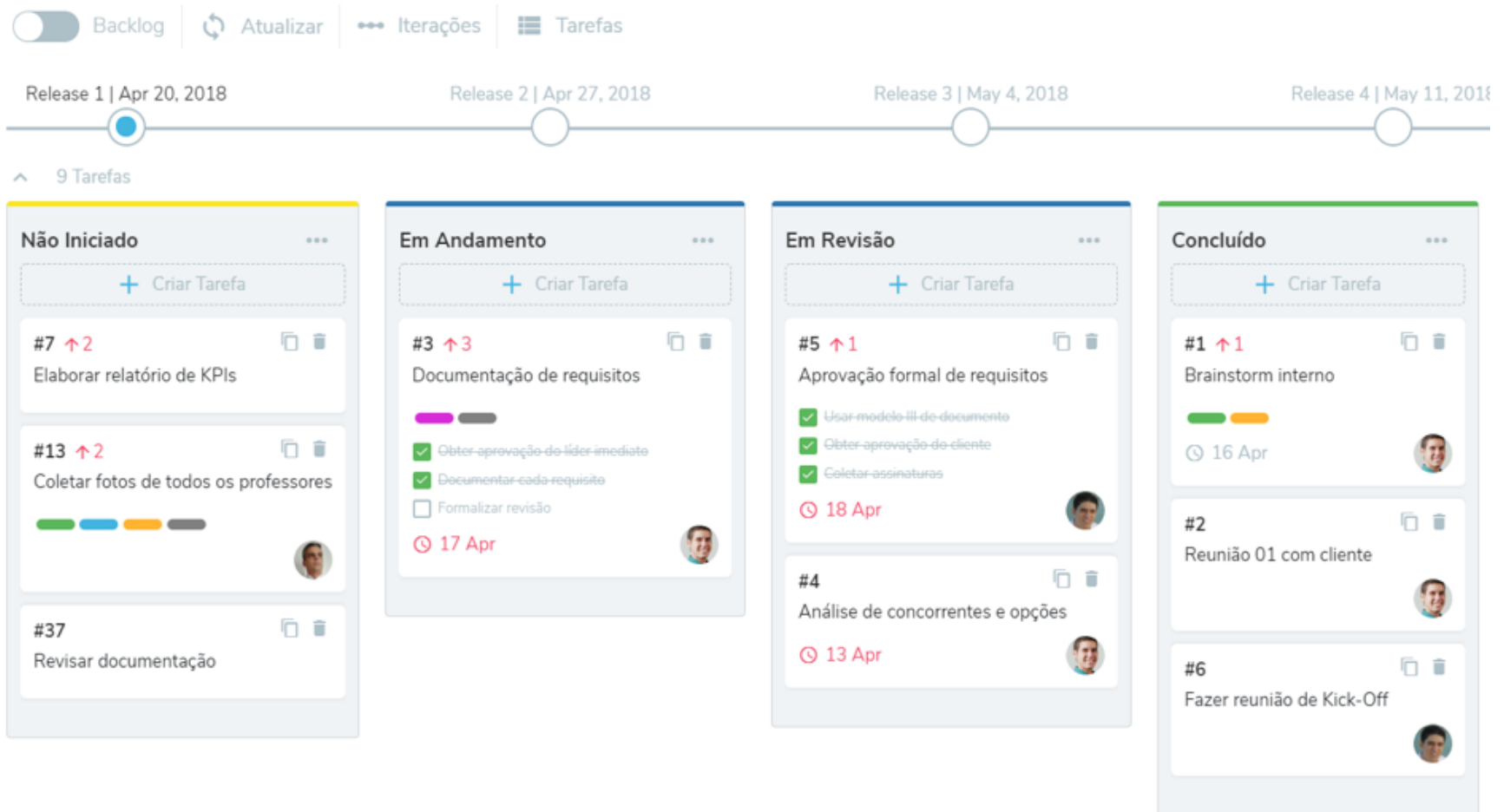
Determinar a duração do Sprint

Em geral, cada Sprint dura de 2 a 4 semanas. Considere fatores como o tempo disponível para completar o projeto e a própria complexidade do mesmo na hora de definir o tamanho de cada Sprint. É muito comum haverem Sprints de apenas duas semanas.

Tenha em mente que o Backlog da Sprint precisa ser compatível com a duração da mesma. Quanto mais curta a Sprint, mais enxuta deve ser a lista de funcionalidades que serão implementadas no período.

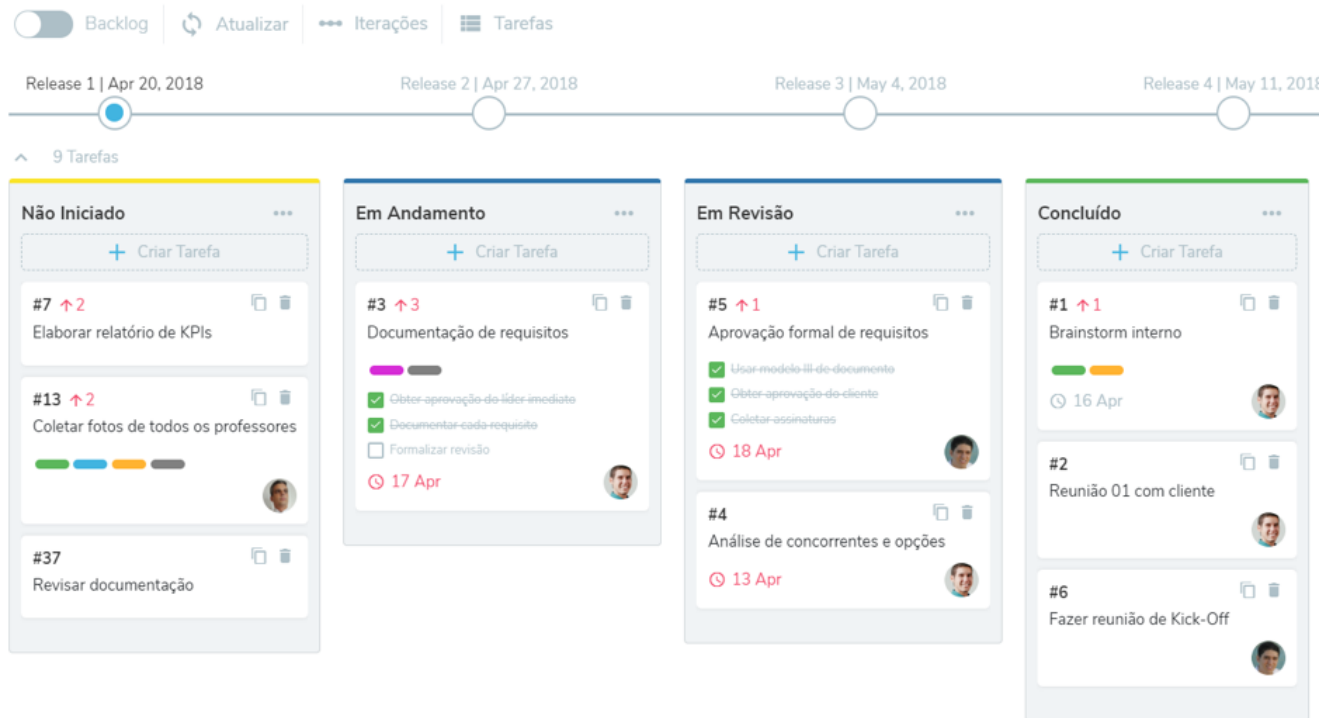
Entender como funcionarão os lançamentos

Na metodologia Scrum, cada Sprint poderia naturalmente ser seguido por um Release — um lançamento. Significa que cada resultado atingido ao longo do desenvolvimento do projeto é imediatamente entregue ao cliente. É como quando você compra um software e, todo mês, ele recebe uma nova atualização.



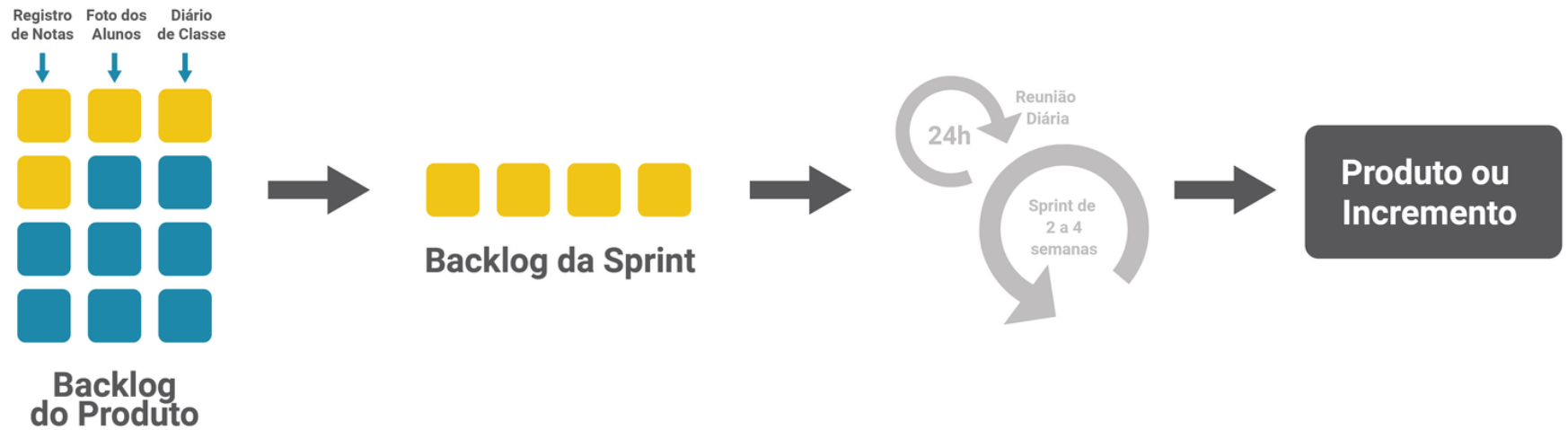
Entender como funcionarão os lançamentos

Na metodologia Scrum, cada Sprint poderia naturalmente ser seguido por um Release — um lançamento. Significa que cada resultado atingido ao longo do desenvolvimento do projeto é imediatamente entregue ao cliente. É como quando você compra um software e, todo mês, ele recebe uma nova atualização.



O Release é importante porque ele garante feedback real, fazendo com que o projeto possa ser ajustado para sempre ir na direção daquilo que o cliente realmente precisa. Assim, é importante que você avalie quais Sprints previstas para o seu projeto poderão culminar em um Lançamento.

RESUMINDO O FLUXO DO SCRUM EM UMA IMAGEM, TEMOS:



RECAPITULANDO...

Neste e-book, você aprendeu o que é a metodologia Scrum e quais são os passos essenciais para implementá-la em sua empresa.

No entanto, a metodologia é apenas um dos aspectos envolvidos no sucesso de um projeto. Para uma aplicação mais eficiente, é importante contar também com um bom software, feito para a gestão ágil de projetos.

Se quiser conhecer o sistema Proj4me, entre em contato com a nossa equipe e saiba mais ou comece a usar agora mesmo, são 30 dias grátis para experimentar.

AVALIAÇÃO GRATUITA

Caso queira realmente dominar o assunto na prática, este [curso online de Scrum](#) é ideal para você.

