



GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

GPP-MDS

Projeto guiado por comportamento e Histórias de
usuário

Carla Rocha, Hilmer R. Neri

Engenharia de Software
Universidade de Brasília



Scrum

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- 1 Scrum - Empirismo
- 2 Scrum - Framework
- 3 Scrum - Papéis
- 4 Scrum - Eventos
- 5 Scrum - Artefatos



Filosofia R2

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

"Use a estatística/indicadores/métricas como o bêbado usa o poste: mais pelo apoio que pela iluminação" (Adaptação Andrew Lang)



GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Bom desenvolvedor

Ser um bom desenvolvedor vai muito além de conhecer muitas linguagens de programação ou conhecer em detalhe o funcionamento de uma delas. Ser um bom desenvolvedor é mais do que dominar um assunto e virar uma referência nele. É mais do que saber escrever de cabeça a melhor regex para reconhecer um endereço de email. Ser um bom desenvolvedor, para mim, é se importar genuinamente com a qualidade de tudo que se está desenvolvendo e entregando, em todas as fases. Nessa visão o trabalho não está concluído quando o código foi pro ar, ele apenas entra em uma nova fase onde devemos mais uma vez conseguir entender que o que estamos entregando faz sentido e tem qualidade.



GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Bom desenvolvedor se preocupa com a qualidade

- Aspectos funcionais
- Aspectos técnicos: Sistemas de apoio
- Aspectos técnicos: Performance
- Aspectos de uso

2

²Fonte: <http://shipit.resultadosdigitais.com.br/blog/tdd-testes-depois-do-deploy/>



Manifesto Agil

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Manifesto para o desenvolvimento ágil de software

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

Indivíduos e interação entre eles mais que processos e ferramentas

Software em funcionamento mais que documentação abrangente

Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos

Responder a mudanças mais que seguir um plano

Mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.

Kent Beck

Mike Beedle

Arie van Bennekum

Alistair Cockburn

Ward Cunningham

Martin Fowler

James Grenning

Jim Highsmith

Andrew Hunt

Ron Jeffries

Jon Kern

Brian Marick

Robert C. Martin

Steve Mellor

Ken Schwaber

Jeff Sutherland

Dave Thomas



Juramento do Programador

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

The Clean Code Blog

by Robert C. Martin (Uncle Bob)

The Programmer's Oath

18 November 2015

In order to defend and preserve the honor of the profession of computer programmers,
I Promise that, to the best of my ability and judgement:

1. I will not produce harmful code.
2. The code that I produce will always be my best work. I will not knowingly release code that is defective either in behavior or structure.
3. I will produce, with each release, a quick, sure, and repeatable proof that every element of the code works as it should.
4. I will make frequent, small, releases so that I do not impede the progress of others.
5. I will fearlessly and relentlessly improve the code at every opportunity. I will never make the code worse.
6. I will do all that I can to keep the productivity of myself, and others, as high as possible. I will do nothing that decreases that productivity.
7. I will continuously ensure that others can cover for me, and that I can cover for them.
8. I will produce estimates that are honest both in magnitude and precision. I will not make promises without certainty.
9. I will never stop learning and improving my craft.



Manifesto Software Artesanal

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

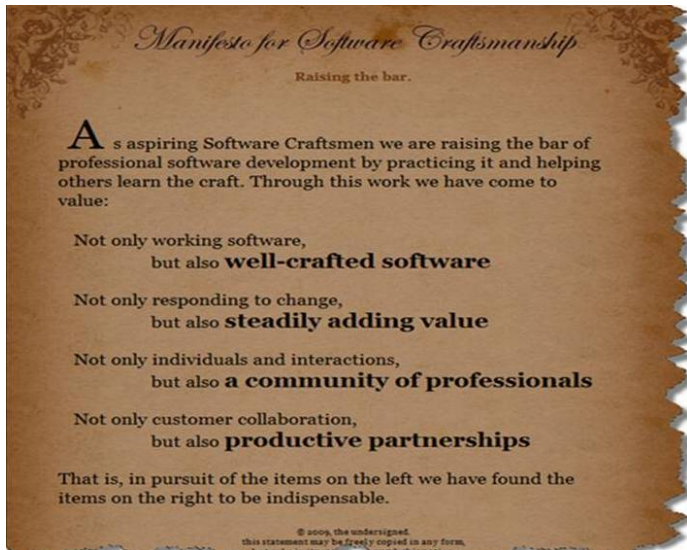
Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos





Scrum

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Definição

Scrum é um *framework* estrutural que está sendo usado para gerenciar o desenvolvimento de produtos complexos desde o início de 1990



Scrum

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- O framework Scrum consiste nos times do Scrum associadas a papéis, eventos, artefatos e regras
- Cada componente dentro do framework serve a um propósito específico e é essencial para o uso e sucesso do Scrum
- As regras do Scrum integram os eventos, papéis e artefatos, administrando as relações e interações entre eles.



Scrum - Teoria do Scrum

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- É fundamentado nas teorias empíricas de controle de processo, ou empirismo
- O empirismo afirma que o conhecimento vem da experiência e de tomada de decisões baseadas no que é conhecido
- O Scrum emprega uma abordagem iterativa e incremental para aperfeiçoar a previsibilidade e o controle de riscos



Scrum - Processo empírico

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Três pilares apoiam a implementação de controle de processo empírico:
 - ① **Transparência** - linguagem compartilhada, definição de "Pronto"
 - ② **Inspeção** - detecção de variações dos artefatos Scrum
 - ③ **Adaptação** - mais breve possível para minimizar desvios



Scrum framework

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

The Agile: Scrum Framework at a glance

Inputs from Executives,
Team, Stakeholders,
Customers, Users



Product Owner



The Team



neon rain
interactive

AGILE
FOR ALL



Scrum framework - Planejamento

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

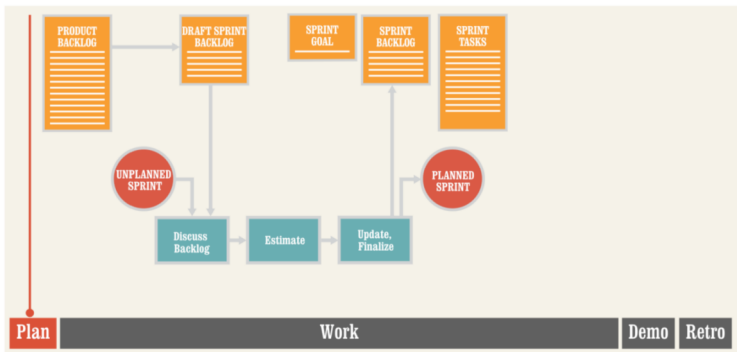
Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

SPRINT PLANNING



© 2015 COWAN+



Scrum framework - Execução

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

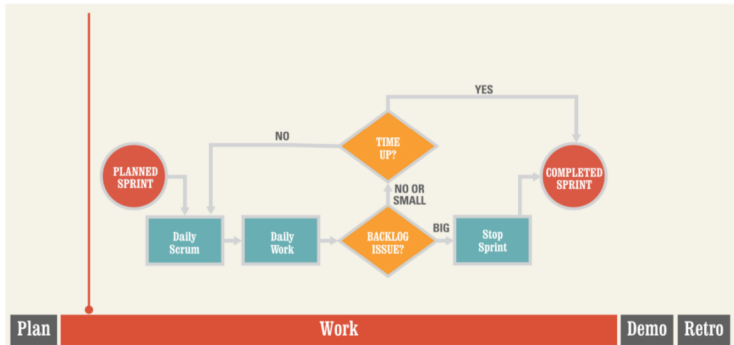
Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

SPRINT EXECUTION



© 2015 COWAN+



Scrum framework - Demo

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

SPRINT DEMO



© 2015 COWAN+



Scrum framework - Retrospectiva

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

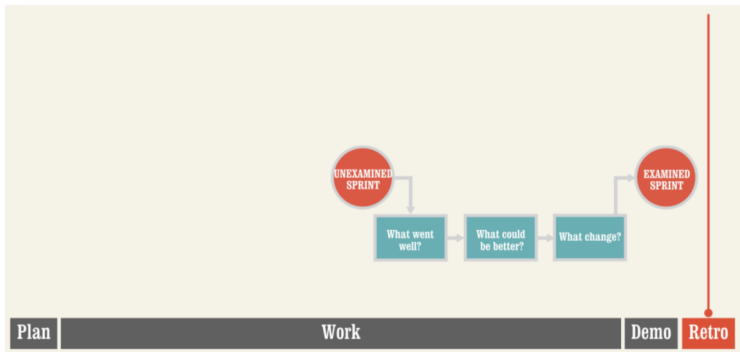
Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

SPRINT RETROSPECTIVE



© 2015 COWAN+



Scrum framework - BurnDown

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

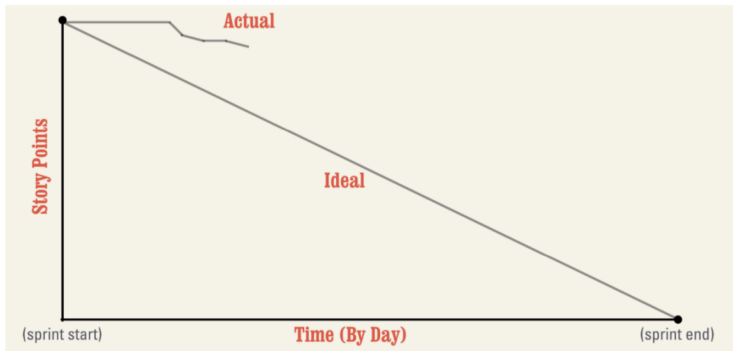
Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

BURNDOWN



© 2015 COWAN+



Scrum framework - BurnDown

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

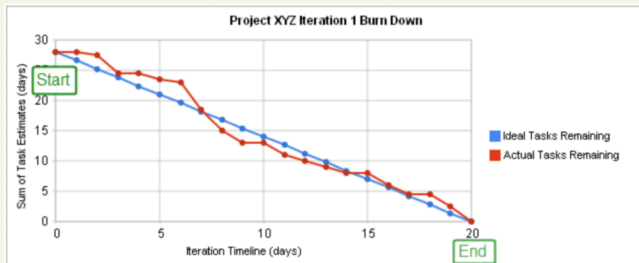
Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

BURNDOWN- EXAMPLE



Source: l8abug

© 2015 COWAN+



Primeiro Passo: formar e organizar equipe

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Tamanho ideal da equipe: **equipe de duas pizzas**:
 - Grupo que pode ser alimentado por duas pizzas em um encontro



Scrum - Papéis

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos



Scrum Master



Product Owner



Development Team



Papeis

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Há 3 papéis no scrum
 - ① Product Owner - Única pessoa responsável pelo gerenciamento do Product Backlog e por garantir o valor do trabalho realizado pelo Time
 - ② ScrumMaster - Responsável por garantir que o time de scrum esteja aderindo aos valores Scrum, às práticas e as regras
 - ③ Time - Transformam o Product Backlog em incrementos de funcionalidades potencialmente entregáveis em cada Sprint



Papéis - Product Owner

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Expressar claramente os itens do Backlog do Produto
- Ordenar os itens do Backlog do Produto para alcançar melhor as metas e missões
- Garantir o valor do trabalho realizado pelo Time de Desenvolvimento
- Garantir que o Backlog do Produto seja visível, transparente, claro para todos, e mostrar o que o Time Scrum vai trabalhar a seguir
- Garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do Backlog do Produto no nível necessário



Papéis - Time de Desenvolvimento

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Eles são auto-organizados
- Times de Desenvolvimento são multifuncionais, possuindo todas as habilidades necessárias, enquanto equipe, para criar o incremento do Produto
- O Scrum não reconhece títulos para os integrantes do Time de Desenvolvimento que não seja o Desenvolvedor
- Times de Desenvolvimento não contém sub-times dedicados a domínios específicos de conhecimento



Scrum Master trabalhando para o Product Owner

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Encontrando técnicas para o gerenciamento efetivo do Backlog do Produto
- Claramente comunicar a visão, objetivo e itens do Backlog do Produto
- Ensinar a Time Scrum a criar itens de Backlog do Produto de forma clara e concisa
- Compreender a longo-prazo o planejamento do Produto no ambiente empírico
- Compreender e praticar a agilidade; e
- Facilitar os eventos Scrum conforme exigidos ou necessários.



Scrum Master trabalhando para o Time de Desenvolvimento

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Treinar o Time de Desenvolvimento em autogerenciamento e interdisciplinaridade
- Ensinar e liderar o Time de Desenvolvimento na criação de produtos de alto valor
- Remover impedimentos para o progresso do Time de Desenvolvimento
- Facilitar os eventos Scrum conforme exigidos ou necessários
- Treinar o Time de Desenvolvimento em ambientes organizacionais nos quais o Scrum não é totalmente adotado e compreendido



Scrum Master trabalhando para a Organização

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Liderando e treinando a organização na adoção do Scrum
- Planejando implementações Scrum dentro da organização
- Ajudando funcionários e partes interessadas a compreender e tornar aplicável o Scrum
- Causando mudanças que aumentam a produtividade do Time Scrum
- Trabalhando com outros Scrum Masters para aumentar a eficácia da aplicação do Scrum nas organizações



Papeis - adequacao do Scrum

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

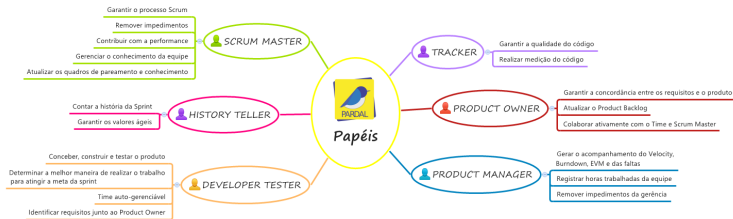
Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos





Papeis - adequacao do Scrum

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

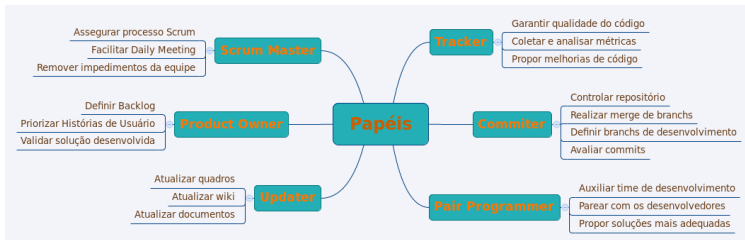
Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos





Papeis - adequacao do Scrum

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Scrum Master	Product Owner (PO)	Development
<p>Cobrar pareamento das duplas;</p> <p>Exigir algum tipo de planejamento da dupla;</p> <p>Comandar os stand ups;</p> <p>Gerenciar commits e branches;</p> <p>Atualizar git com resumo da sprint;</p> <p>Coletar métricas no final da sprint.</p>	<p>Aceitar pull request e fechar issues;</p> <p>Conversar com as duplas de pareamento;</p> <p>Definir critérios de aceitação;</p> <p>Estabelecer contato com a cliente.</p>	<p>Desenvolver história com qualidade;</p> <p>Testar funcionalidade implementada.</p>



Eventos

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Definição

Eventos prescritos são usados no Scrum para criar uma rotina e minimizar a necessidade de reuniões não definidas no Scrum

Característica Principal

Todos os eventos são eventos time-boxed, de tal modo que todo evento tem uma duração máxima

Cada evento no Scrum é uma oportunidade de inspecionar e adaptar alguma coisa



Eventos - Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Definição

A Sprint, um time-boxed de um mês ou menos, durante o qual um “Pronto”, versão incremental potencialmente utilizável do produto, é criado



Eventos - Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Cada Sprint pode ser considerada um projeto com horizonte não maior que um mês
- Cada Sprint tem a definição do que é para ser construído, um plano projetado e flexível que irá guiar a construção, o trabalho e o resultado do produto
- Sprints também limitam o risco ao custo de um mês corrido.



Eventos - Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Durante a Sprint

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



Eventos - Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Cancelamento da Sprint

- Somente o Product Owner tem a autoridade para cancelar a Sprint
- A Sprint poderá ser cancelada se o objetivo da Sprint se tornar obsoleto
- A Sprint deve ser cancelada se ela não faz mais sentido às dadas circunstâncias
- Cancelamentos de Sprints são frequentemente traumáticos para o Time Scrum, e são muito incomuns.



Eventos - Reunião de Planejamento da Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Duração: 2 vezes a quantidade de semanas da sprint (máx. 8 horas)
- Deve-se responder as seguintes perguntas:
 - ① Qual é o objetivo da Sprint?
 - ② O que pode ser entregue como resultado do incremento da próxima Sprint?
 - ③ Como o trabalho necessário para entregar o incremento será realizado?



Eventos - Reunião de Planejamento da Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Entrada da reunião de planejamento da Sprint

- Backlog do Produto
- O mais recente incremento do produto
- A capacidade projetada do Time de Desenvolvimento
- O desempenho passado do Time de Desenvolvimento



Eventos - Reunião de Planejamento da Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Regras

- O número de itens selecionados do Backlog do Produto para a Sprint é o único trabalho do Time de Desenvolvimento
- Somente o Time de Desenvolvimento pode avaliar o que pode ser completado ao longo da próxima Sprint
- O Time Scrum determina a meta da Sprint



Eventos - Reunião de Planejamento da Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Como o trabalho escolhido está Pronto

- O trabalho planejado pelo Time de Desenvolvimento para os primeiros dias da Sprint, este é decomposto até o final desta reunião, frequentemente em unidades de um dia de duração ou menos
- o Time de Desenvolvimento deve ser capaz de explicar ao Product Owner e ao Scrum Master como pretende trabalhar como equipe auto-organizada para completar o objetivo da Sprint e criar o incremento previsto



Eventos - Reunião Diária

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Definição

A Reunião Diária do Scrum é um evento time-boxed de 15 minutos, para que o Time de Desenvolvimento possa sincronizar as atividades e criar um plano para as próximas 24 horas.

A Reunião Diária é mantida no mesmo horário e local todo dia para reduzir a complexidade



Eventos - Reunião Diária

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Benefício

Reuniões Diárias melhoram as comunicações, eliminam outras reuniões, identificam e removem impedimentos para o desenvolvimento, destacam e promovem rápidas tomadas de decisão, e melhoram o nível de conhecimento do Time de Desenvolvimento. Esta é uma reunião chave para inspeção e adaptação.



Eventos - Reunião Diária

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Durante a reunião os membros do Time de Desenvolvimento esclarecem

- 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?



Eventos - Reunião Diária

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- O Scrum Master assegura que o Time de Desenvolvimento tenha a reunião, mas
- o Time de Desenvolvimento é responsável por conduzir a Reunião Diária
- O Scrum Master ensina o Time de Desenvolvimento a manter a Reunião Diária dentro do time-box de 15 minutos
- O Scrum Master reforça a regra de que somente os integrantes do Time de Desenvolvimento participem da Reunião Diária



Eventos - Revisão da Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Definição

A reunião de Revisão da Sprint é executada no final da Sprint para inspecionar o incremento e adaptar o Backlog do Produto se necessário

Esta é uma reunião informal, não uma reunião de status



Eventos - Revisão da Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Os participantes incluem o Time Scrum e os Stakeholders chave convidados pelo Product Owner
- O Product Owner esclarece quais itens do Backlog do Produto foram “Prontos” e quais não foram “Prontos”
- O Time de Desenvolvimento discute o que foi bem durante a Sprint, quais problemas ocorreram dentro da Sprint, e como estes problemas foram resolvidos
- O Time de Desenvolvimento demonstra o trabalho que está “Pronto” e responde as questões sobre o incremento



Eventos - Revisão da Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- O Product Owner discute o Backlog do Produto tal como está. Ele (ou ela) projeta as prováveis datas de conclusão baseado no progresso até a data (se necessário)
- O grupo todo colabora sobre o que fazer a seguir, e é assim que a Reunião de Revisão da Sprint fornece valiosas entradas para a Reunião de Planejamento da próxima Sprint
- Análise de como o mercado ou o uso potencial do produto pode ter mudado e o que é a coisa mais importante a se fazer a seguir; e
- Análise da linha do tempo, orçamento, potenciais capacidades, e mercado para a próxima versão esperada do produto



Eventos - Retrospectiva da Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Definição

A Retrospectiva da Sprint é uma oportunidade para o Time Scrum inspecionar a si próprio e criar um plano para melhorias a serem aplicadas na próxima Sprint

Time-boxed de três horas para sprint de um mês



Eventos - Retrospectiva da Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Objetivos

- Inspeccionar como a última Sprint foi em relação às pessoas, aos relacionamentos, aos processos e às ferramentas
- Identificar e ordenar os principais itens que foram bem e as potenciais melhorias; e,
- Criar um plano para implementar melhorias no modo que o Time Scrum faz seu trabalho;



Eventos - Retrospectiva da Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- O Scrum Master encoraja o Time Scrum a melhorar, dentro do processo do framework do Scrum, o processo de desenvolvimento e as práticas para fazê-lo mais efetivo e agradável
- o Time Scrum planeja formas de aumentar a qualidade do produto, adaptando a definição de “Pronto” quando apropriado
- A Retrospectiva da Sprint fornece um evento dedicado e focado na inspeção e adaptação



Artefatos do Scrum

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Definição

Os artefatos do Scrum representam o trabalho ou o valor para o fornecimento de transparência e oportunidades para inspeção e adaptação

São especificamente projetados para maximizar a transparência das informações chave



Scrum - Funcionalidade "Pronta"

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Uma funcionalidade "Pronta", significa:
 - ① Claramente codificada
 - ② Refatorada
 - ③ Suite de testes automatizados (unitário, funcional, ...)
 - ④ Testes de aceitação



Backlog do Produto

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Definição

O Backlog do Produto é uma lista ordenada de tudo que deve ser necessário no produto, e é uma origem única dos requisitos para qualquer mudança a ser feita no produto

O Backlog do Produto lista todas as características, funções, requisitos, melhorias e correções que formam as mudanças que devem ser feitas no produto nas futuras versões



Backlog do Produto

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- O Product Owner é responsável pelo Backlog do Produto, incluindo seu conteúdo, disponibilidade e ordenação
- Um Backlog do Produto nunca está completo. Documento dinâmico
- evolui tanto quanto o produto e o ambiente no qual ele será utilizado evoluem
- existirá enquanto o produto também existir



Backlog do Produto

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Os itens do Backlog do Produto possuem os atributos de descrição, ordem, estimativa e valor
- O Time de Desenvolvimento é responsável por todas as estimativas
- Os itens do Backlog do Produto de ordem mais alta (topo da lista) devem ser mais claros e mais detalhados que os itens de ordem mais baixa
- Os itens do Backlog do Produto que irão ocupar o desenvolvimento na próxima Sprint são mais refinados, de modo que todos os itens possam ser “Prontos” dentro do time- boxed da Sprint



Backlog da Sprint

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

Definição

O Backlog da Sprint é um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint

O Backlog da Sprint torna visível todo o trabalho que o Time de Desenvolvimento identifica como necessário para atingir o objetivo da Sprint



Bibliografia da aula

GPP-MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Scrum -
Empirismo

Scrum -
Framework

Scrum - Papéis

Scrum - Eventos

Scrum - Artefatos

- Agile Team Management (Coursera) - <https://www.coursera.org/learn/agile-team-management>
- Construindo Software como Serviço (SaaS): Uma Abordagem Ágil Usando Computação em Nuvem
- Guia Scrum - <http://www.ailtonsousa.com.br/wp-content/uploads/2014/07/Scrum-Guide-Portuguese-BR.pdf>
- Guia Xp - <http://www.cin.ufpe.br/~gamr/FAFICA/Desenvolvimento%20de%20sistemas/XP.pdf>