

# Gestão Ágil de Projetos

## Professor – Ramon Trigo



## Scrum

Scrum é o nome de uma jogada derivada de um esporte chamado rúgbi. Este nome foi adotado para um modelo ágil de processos desenvolvido por Jeff Sutherland, Ken Schwaber e sua equipe na década de 1990.

Seu objetivo inicial era atender as empresas de desenvolvimento de software; no entanto, com o tempo, passou a ter seus conceitos aplicados a gerenciamento de projetos

## Scrum

Segundo seus criadores, Ken Schwaber e Jeff Sutherland, o Scrum é um framework ágil para a conclusão de projetos complexos.

É um framework que permite que pessoas possam tratar e resolver problemas complexos e adaptativos, enquanto produtiva e criativamente entregam produtos com mais alto valor possível. |

## Visão Geral

O Scrum é baseado em teorias empíricas de controle de processo, ou empirismo, cujas bases se fundamentam no fato de que o conhecimento é adquirido pela experiência e que as tomadas de decisão são baseadas no que é conhecido.

## Visão Geral

**Adaptação:** caso algum aspecto seja identificado como desvio, podendo levar o produto a algo inaceitável, o processo deve ser ajustado, e isso deve ser feito o mais rapidamente possível;

**Inspeção:** os usuários devem inspecionar frequentemente os artefatos Scrum e verificar possíveis variações que comprometam seu progresso, mas este trabalho é mais adequadamente realizado se for deixado a cargo de inspetores especializados neste tipo de verificação;

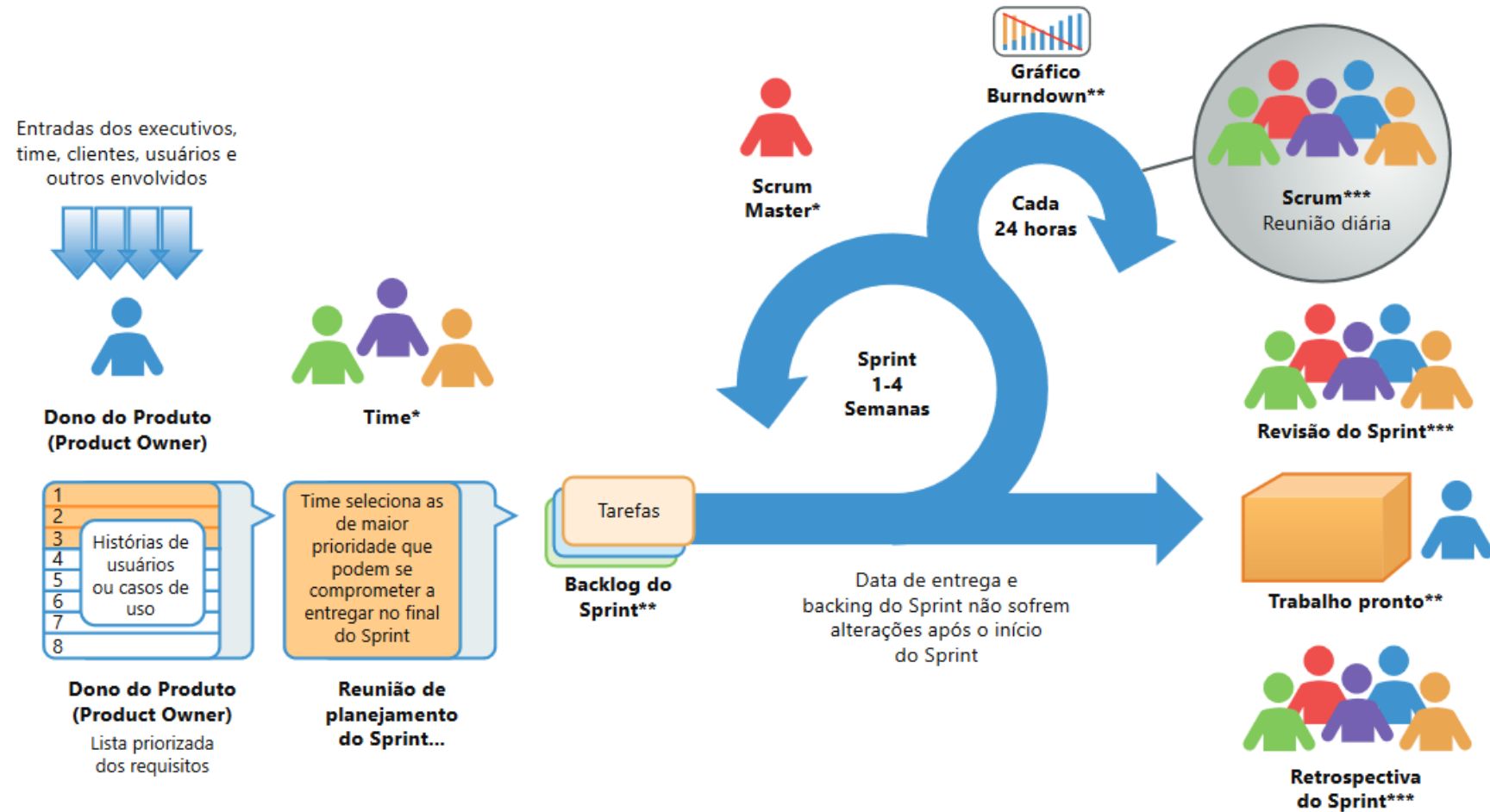
## Visão Geral

*Transparência:* todos os aspectos significativos dos processos devem estar visíveis aos responsáveis pelos resultados.

Esta transparência requer o uso de um padrão comum para que todos possam ter a mesma compreensão do que está sendo visto

*O Scrum emprega uma abordagem iterativa e incremental para aperfeiçoar a previsibilidade e o controle de riscos*

## Ciclo de Vida



\* Papel, \*\* Artefato, \*\*\* Cerimônia

## Produto Owner

Product Owner ou Dono do Projeto é a única pessoa responsável por gerenciar o Backlog do Produto. Embora ele possa delegar tarefas para o Time de Desenvolvimento, o Backlog do Produto continua sendo de sua responsabilidade. Caso alguém deseje alterar as prioridades do Backlog, primeiro deve conversar e convencer o Product Owner.

Ninguém tem permissão para falar com o Time de Desenvolvimento sobre diferentes configurações de prioridade, e o Time de Desenvolvimento não tem permissão para agir sobre o que outras pessoas disserem. Ele sempre vai atualizar, priorizar e se preocupar em refinar o Product Backlog



## Scrum Master

O Scrum Master tem a responsabilidade de remover os possíveis impedimentos que a equipe ou time possam ter e protege o Time de envolvimento externo prejudiciais.

Ele busca garantir o uso adequado do Scrum de forma que o Time adote as práticas e regras.

O Scrum Master ajuda os que não pertencem ao Time Scrum a compreenderem quais são e como são as suas interações com o Time.

Em seu papel de “servidor-líder”, o Scrum Master trabalha junto com o Product Owner, junto com o Time de Desenvolvimento e para a organização.

## Scrum Master

O Development Team ou Time de Desenvolvimento é composto por profissionais que realizam o trabalho de entregar uma versão do produto que seja funcional e que incrementa o produto “Pronto” ao final de cada sprint



## Eventos do Scrum

No Scrum os eventos (ou cerimônias) criam uma rotina que evita a marcação de reuniões informais. Todos os eventos do Scrum são uma ocasião oportuna para se inspecionar e adaptar algum aspecto do produto e são time-boxed, ou seja, possuem uma duração máxima

*O Scrum define quatro eventos formais, contidos dentro dos limites da sprint, quais sejam:*

- *Reunião de planejamento da sprint (Sprint Planning Meeting);*
- *Reunião diária (Daily Scrum Meeting);*
- *Reunião de revisão da sprint (Sprint Review Meeting);*
- *Reunião de retrospectiva da sprint (Sprint Retrospective Meeting)*

## Sprints

Sprint é um time-box de duas a quatro semanas, ou seja, limitada a um mês, no qual a equipe ou time do projeto irá produzir uma parte do produto.

Recomenda-se que uma sprint deve ser empreendida por um time multidisciplinar com no máximo nove componentes.

A sprint é a unidade básica de desenvolvimento do Scrum. Sprints têm durações coerentes em todo o esforço de desenvolvimento.

Uma nova sprint se inicia imediatamente após a conclusão da sprint anterior

## Reunião de Planejamento

Reunião de planejamento da sprint é uma reunião crítica, provavelmente a mais importante no Scrum e servirá para gerar confiança suficiente ao Product Owner para que apoie o time de desenvolvimento e deixe-o livre para atuar dentro do planejamento.

Esta reunião possui um time-box com no máximo oito horas para uma sprint de um mês de duração. Para sprints menores, este evento deve ser proporcionalmente menor.

O envolvimento do Scrum Master se faz necessário para que também contribua com o produto final.

O Scrum Master ajuda a garantir que a reunião ocorra, que os participantes entendam seu objetivo e ainda ensina o Time Scrum a se manter dentro dos limites do time-box.

## Reunião de Planejamento

Cada sprint é uma iteração que segue um ciclo (PDCA)



## Reunião de Planejamento

A meta de uma sprint deve ser SMART

**S**  
**M**  
**A**  
**R**  
**T**

**S**pecific

**M**easurable

**A**chievable

**R**ealistic

**T**imed

**E**specífica

**M**ensurável

**A**tingível

**R**ealista

Com datas  
definidas

## Reunião Diária

As reuniões diárias são conhecidas como daily scrum, têm duração (time-box) de no máximo 15 minutos e todos devem ficar em pé.

Esta reunião é realizada para que o Time de Desenvolvimento possa sincronizar as atividades e criar um plano para as próximas 24 horas, com o objetivo de inspecionar o trabalho desde a última reunião diária, e prever o trabalho que deverá ser feito antes da próxima reunião diária

Um alerta: as reuniões diárias meetings não podem ser confundidas com encontros sociais, momento de descontração ou simplesmente hora do cafezinho.



## Reunião Diária

Aas reuniões diárias devem-se buscar respostas para as perguntas:

- O que foi feito desde a última reunião?
- O que se pretende fazer até a próxima?
- Existe algum impedimento?
- Quanto tempo o time tem gasto com reuniões? É possível reduzi-lo?
- Qual tem sido o ganho real destas reuniões?
- 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 atender a meta da sprint?

## Reunião Diária

Toda reunião deve ser bem preparada e bem dirigida. O Scrum Master assegura que haja 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

## Reunião de Revisão do Sprint

A reunião de revisão da sprint é realizada no final da sprint com o propósito de inspecionar o incremento e **fazer adaptações no Backlog do Produto, se necessário.**

É uma reunião time-boxed de quatro horas de duração para uma sprint de um mês.

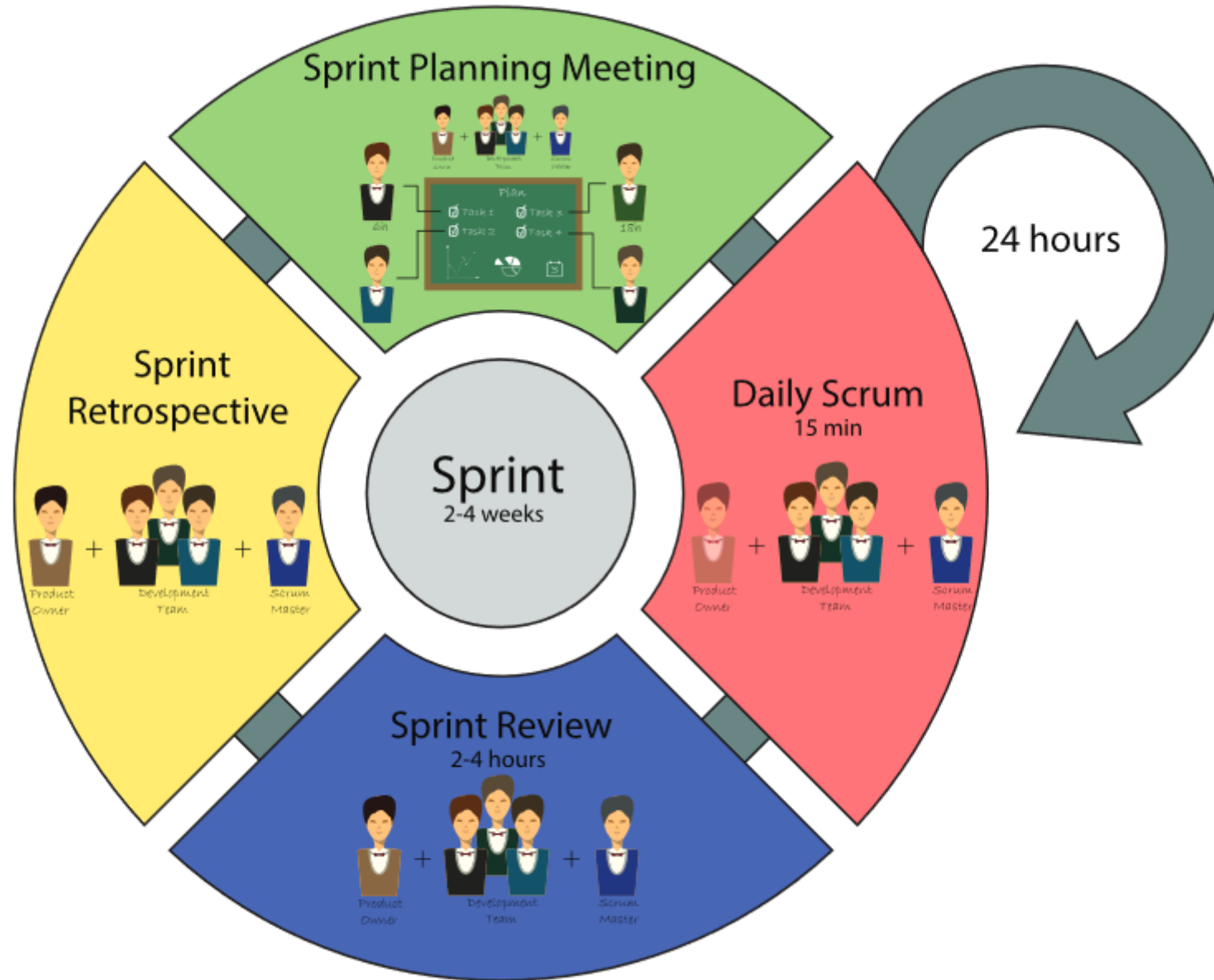
Para sprints menores, este evento também deve ser proporcionalmente menor.

## Reunião de Retrospectiva da Sprint

A reunião de retrospectiva da sprint é realizada depois da reunião de revisão da sprint e antes da reunião de planejamento da próxima sprint.

Seu propósito é dar uma oportunidade ao Time Scrum de se autoinspecionar e criar um plano de melhorias para serem aplicadas na próxima sprint.

É uma reunião time-boxed de três horas de duração para uma sprint de um mês. Para sprints menores, este evento também deve ser proporcionalmente menor



## Backlog do Produto

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 Product Owner é responsável pelo Backlog do Produto, incluindo seu conteúdo, disponibilidade e ordenação.

Lista todas as características, funções, requisitos, melhorias e correções que formam as mudanças que devem ser feitas no produto nas futuras versões.

Os itens do Backlog do Produto possuem os atributos de descrição, ordem, estimativa e valor

## Backlog do Produto

Backlog do Produto é dinâmico e vai mudando constantemente para abranger o que o produto precisa para ser mais adequado, competitivo e útil ao cliente.

A vida útil do Backlog do Produto acompanha a existência do produto – existe enquanto o produto também existir – sendo um artefato vivo, já que os requisitos, tecnologia e condições do mercado sempre mudam.

O Backlog do Produto passa sempre por um refinamento, que é um processo contínuo de adicionar detalhes, estimativas e ordem aos seus itens.

Product Owner e o Time de Desenvolvimento colaboram para a definição dos detalhes destes itens. Em sua disposição, os itens mais relevantes ou valiosos devem ficar na parte superior.

## Exemplo

### PRODUCT BACKLOG

<b>Produto</b>	Sistema de acompanhamento de atividades					
<b>Dono</b>	José Macedo	<b>Atualizado em:</b>	15/05/2012			
Identificação	Descrição	Categoria	Tipo	Prioridade	Estimativa	Solicitante
7	Gerente deseja uma listagem de todos ativos e respectivo status.	Consulta	Funcionalidade	500	4	Gerente Adm.
5	Gerente deseja uma listagem com dados estatísticos dos clientes, incluindo valor e permanencia	Relatórios	Funcionalidade	450	5	Gerente Adm
3	Gerente deseja posição financeira consolidade de todas as movimentações.	Relatórios	Funcionalidade	450	6	Gerente Fin.
13	Gerente deseja possibilidade de cancelar atividades em andamento.	Alteração	Funcionalidade	500	8	Gerente Adm
8	Correção de saldo no relatório de despesas	Relatórios	Bug	150	4	Gerente Fin.
5	Gerente deseja uma tela com as atividades em andamento e algum tipo de status (vermelho, amarelo ou verde).	Consulta	Funcionalidade	100	3	Gerente Adm.



## Incremento

A soma de todos os itens do Backlog do Produto completados durante a sprint e o valor dos incrementos de todas as sprints anteriores.

Ao final da sprint um novo incremento deve estar “Pronto”, o que significa que deve estar na condição utilizável e atender a definição de “Pronto” do Time Scrum.

Este deve estar na condição utilizável independente do Product Owner decidir por liberá-lo realmente ou não.