




METODOLOGIA SCRUM

INTEGRANTES DO GRUPO

 Higor Grigorio dos Santos

 Erick de Sousa Almeida

 Raul Prado Dantas

 Leonardo Reneres dos Santos

 Igor Augusto Carvalho

The background is a dark blue field filled with abstract, colorful patterns. There are clusters of small, bright yellow and orange dots, some larger orange and yellow irregular shapes, and some blue and green patterns. A white rectangular frame is centered horizontally and vertically, containing the text.

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas temos visto o surgimento de diversos modelos de processos ágeis. Cada modelo de processos possui suas características, mas é importante saber que todos os modelos estão em conformidade com o Manifesto Ágil.

Na próxima sessão analisaremos melhor o modelo de processos chamado **Scrum**, utilizado em diversas organizações e muito comentado na bibliografia atualmente. É sempre importante ressaltar que muitas vezes o melhor processo para o nosso ambiente empresarial é uma mescla de vários modelos de processo ou então um processo específico. Devemos sempre analisar as nossas necessidades e verificar quais modelos que melhor adequam-se ao nosso contexto.



METODOLOGIA ÁGIL

O QUE É METODOLOGIA ÁGIL?

Metodologia ágil é uma ferramenta que permite a aplicação do desenvolvimento ágil em um processo. Já o desenvolvimento ágil pode ser descrito como uma abordagem que foca a construção de produtos de modo colaborativo, através do trabalho de equipes multidisciplinares que possuem autonomia em suas ações.

Essa abordagem segue os valores expressos no Manifesto Ágil ou Manifesto para o Desenvolvimento Ágil de Software, elaborado por 17 programadores em 2001.

O desenvolvimento ágil faz oposição ao desenvolvimento tradicional de softwares, que ocorre em formato de cascata.

Os programadores que escreveram o Manifesto Ágil perceberam que executar projetos de tecnologia no formato cascata resultava em desperdício de tempo e esforço.

O QUE É METODOLOGIA ÁGIL?

Afinal, alguns erros só eram percebidos no final do processo, o que exigia a repetição de uma ou mais etapas, gerando retrabalho e diminuindo a eficiência do time envolvido. Para solucionar esses problemas, eles propuseram o desenvolvimento de softwares valorizando quatro pilares:

- Indivíduos e interações 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.

The background is a complex, abstract pattern. It features a dark blue field with various shapes and colors. There are clusters of small, bright yellow and orange dots, some of which are arranged in grid-like patterns. Larger, irregular shapes in shades of orange and yellow are scattered throughout. A prominent white rectangular frame is centered horizontally and vertically, containing the text "O SCRUM".

O SCRUM

Scrum é um método de desenvolvimento ágil de software que está sendo muito utilizado pelas empresas, visando um melhor planejamento e estimativa de prazos. O Scrum permite manter o foco na entrega de valor para o negócio no menor tempo possível.

Assim como os demais modelos de desenvolvimento ágil, o Scrum possui princípios consistentes com o Manifesto Ágil. O Scrum é indicado para projetos com prazos apertados, requisitos que estão sempre sendo modificados e que são críticos para o negócio.

O QUE É O
SCRUM?

Resumidamente, este método define um conjunto de principais ações de desenvolvimento, são eles:

1. Backlog
2. Sprints
3. Reuniões periódicas

O QUE É O
SCRUM?

The background is a dark blue field filled with various colorful, pixelated, and abstract shapes. There are clusters of small yellow and red dots, larger orange and green pixelated blocks, and some circular patterns. The overall aesthetic is reminiscent of early digital art or a microscopic view of a complex system.

SURGIMENTO DO SCRUM

O Scrum foi idealizado por três dos programadores que formularam o Manifesto Ágil. Mike Beedle, Ken Schwaber e Jeff Sutherland. O Scrum foi fruto de uma busca para acabar com a insatisfação que Sutherland e seus colegas tinham em relação ao modo com que os processos de produção de software eram conduzidos (no formato cascata) e resolveram buscar alternativas mais eficazes.

Então a partir de estudos de caso, em especial das boas práticas implementadas na indústria japonesa (Toyota e Honda), os programadores chegaram aos princípios do Scrum. O nome dessa ferramenta veio do universo do Rugby, no qual Scrum corresponde a uma reunião breve, feita antes de os jogadores iniciarem um lance.

A metodologia Scrum inclui a realização de reuniões rápidas diariamente, a fim de que todos sejam informados sobre o andamento do projeto e os próximos passos. Uma das características é a formação de times pequenos, valorizando o trabalho em equipe e a colaboração. Então cada membro da equipe assume um papel específico, porém, todos agem de modo integrado, em prol de um objetivo comum.

COMO SURTIU O SCRUM

The background is a dark blue field filled with various colorful, pixelated, and abstract shapes. There are clusters of small yellow and red dots, larger orange and green pixelated blocks, and some circular patterns. The overall aesthetic is reminiscent of early digital art or a microscopic view of a complex system.

O OBJETIVO DO SCRUM

Conforme explica Jeff Sutherland “Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo” (The Art of Doing Twice the Work in Half the Time, 2016), seu principal objetivo é aumentar a produtividade das equipes. A metodologia permite esse progresso por acolher a incerteza e a criatividade inerentes ao trabalho dos times. Com isso o Scrum: “Cria um alicerce para o aprendizado” que permite que avaliem o que foi criado e o que realmente é importante. E façam as adaptações necessárias e auto-organizarem e otimizarem, em pouco tempo, a rapidez e a qualidade do trabalho.

O scrum é aplicado para atender à demanda por produtividade na área de tecnologia da informação (TI). Porém, a metodologia teve inspiração nas melhores práticas implantadas na indústria japonesa, a exemplo do sistema Toyota de produção. Esse método visa diminuir o desperdício e aumentar a qualidade do produto assim como o Scrum.

Jeff Sutherland facilitou a implementação do Scrum em outros tipos de negócio, seja para criar um produto ou otimizar informações. Após duas décadas de aplicação da metodologia, seu criador conclui que ela funciona para a gestão de qualquer departamento ou projeto complexo, sendo aplicável a todos os segmentos do mercado.

OBJETIVOS DO SCRUM



VANTAGENS DO SCRUM

VANTAGENS

- Implantar o Scrum em uma empresa, departamento ou projeto torna os processos mais eficientes, o que representam diversas vantagens, sendo algumas delas:
- Simplifica o desenvolvimento de produtos complexos;
- Cria um ambiente que favorece a colaboração;
- Aumenta o ROI (Retorno sobre Investimento);
- Confere agilidade e eficácia aos processos;
- Proporciona melhoria contínua;
- Dá valor a cada membro dentro da equipe, aumentando sua autoestima, confiança e autonomia;
- Foca na satisfação do cliente;
- Estimula a criatividade - um dos ingredientes essenciais para inovar;
- Reduz o tempo para entrega do produto;



FUNCIONAMENTO DO SCRUM

- Funciona com base em iterações.
- As iterações e o Scrum funcionam de maneira dinâmica.
- Ao final de cada iteração, a equipe entrega a versão mais simples ao cliente que retorna um feedback, aprovando ou solicitando melhorias.
- No Scrum, cada iteração recebe o nome de Sprint.
- Antes de começar um Sprint, a equipe faz a Sprint Planning Meeting, uma reunião de planejamento.
- Em seguida, começa a etapa de realização do Sprint, quando cada membro desempenha suas funções e acompanha o status do projeto através de Daily Scrum, que são reuniões rápidas diárias.

FUNCIONAMENTO DO SCRUM

The background is a dark blue field filled with various colorful, pixelated, and abstract shapes. There are clusters of small red and white dots, larger orange and yellow pixelated blocks, and several circular and rectangular shapes in shades of green, yellow, and purple. The overall effect is a vibrant, digital, and somewhat chaotic pattern.

PESSOAS

PESSOAS NO SCRUM

As pessoas no SCRUM são divididas em algumas áreas, o mínimo de profissionais participando em um Sprint é de 3, elas são divididas em:

- 1 para representar o cliente
- 1 para gerenciar
- 1 para desenvolver o projeto

Acima apresentamos o **MÍNIMO** para o funcionamento do SCRUM, as pessoas nessa metodologia são divididas em:

1. **Product Owner:** É a pessoa que domina o que o cliente quer no projeto, além de ser responsável pela definição dos recursos e passos para alcançar o objetivo do projeto.
2. **Scrum Master:** É o líder orientado à metodologia ágil e tem papel de facilitador dentro da equipe. Ele não faz cobranças e exigências, o método que ele utiliza é se informar sobre as dificuldades e age para ajudar a contorná-las. Além disso, dissemina as boas práticas e garante que o SCRUM seja realizado.
3. **Scrum Team:** É o time que vai desenvolver o projeto, cada membro tem autonomia para definir e redefinir as atividades que ele desenvolverá.

The background is a dark blue field filled with various colorful, pixelated, and abstract shapes. There are clusters of small yellow and red dots, larger orange and green pixelated blocks, and some circular patterns with internal details. The overall aesthetic is reminiscent of early digital art or a microscopic view of a complex system.

PROCESSOS ITERATIVOS

O Scrum inclui sete ritos:

- **Daily Scrum:** Para que o projeto siga com agilidade, é necessário que todos os membros estejam alinhados com o que está sendo desenvolvido e para isso, são realizadas reuniões diárias em que os membros respondem três perguntas:

1. Quais foram feitas ontem?
2. Quais serão executadas hoje?
3. Existem barreiras para que sejam realizadas?

Com essas perguntas, todos sabem como está o andamento e podem agir diariamente para que os prazos sejam cumpridos.

- **Sprints:** São os ciclos de iteração do Scrum para o desenvolvimento de produtos complexos, a ideia é utilizar menos recursos e demorar menos tempo.
- **Product Backlog ou Sprint Backlog:** É uma ferramenta que permite a organização das tarefas durante o sprint colocando elas em uma lista interativa. A primeira versão normalmente é feita pelo Product Owner e após isso, pode ser atualizada por qualquer integrante.
- **Sprint Review Meeting:** Consiste em uma reunião final em que é avaliado como foi o decorrer do sprint.

PROCESSOS
ITERATIVOS

- **Sprint Planning Meeting:** Corresponde a reunião em que o Sprint é planejado, nele é definido qual o time responsável, quais são as funções de cada componente e quais tarefas serão executadas. Ela não é extensa e deve durar somente o necessário para um planejamento inicial.
- **Sprint Retrospective:** Realizada depois do encerramento do Sprint, o objetivo é disseminar o aprendizado obtido durante o processo, além de uma rápida avaliação dos erros e acertos.
- **Sprint Burndown ou Release Burndown:** É um gráfico que serve para tornar a comunicação mais visual e dar clareza sobre o status do projeto. O Sprint Burndown costuma ser formado, inicialmente, por duas linhas: uma horizontal e uma vertical. A horizontal mostra o tempo, enquanto a vertical ilustra a quantidade de trabalho a ser feita.

PROCESSOS ITERATIVOS

Ferramenta para Gestão de Projetos

O Trello é um aplicativo de criação de listas baseado na Web, no estilo Kanban, desenvolvido em 2001, pela Trello Enterprise.



Trello

Áreas de trabalho ▾

Recente ▾

Marcado com estrela ▾

Modelos ▾

Criar

Pesquisar

HG

>

Este é um modelo público disponível para ser copiado por qualquer pessoa na internet.

Criar quadro com base em modelo

Compartilhar modelo

NOVO

Quadro ▾

Gestão de Projetos

Modelo

☆

Quadros Inspiradores

Público

+7

Power-up do Calendário

≡

Filtro

⋮

Mostrar Menu

Recursos para Projetos

Dica do Trello: Etiquetas dos cartões!
O que querem dizer? (Clique para saber mais)

☰

Linha de Tempo do Lançamento:
Projeto "Trabalho em Equipe dos Sonhos"

☰

☑ 0/6

Partes Interessadas

Atualizações Semanais

Perguntas para a Próxima Reunião

Dica do Trello: Coloque suas perguntas nesta lista para sua equipe continuar funcionando bem.

☰

Quem é a melhor pessoa para consertar meu probleminha de HTML?

☰

Como posso conseguir acesso ao documento ultra secreto?

A fazer

Trello Tip: É aqui que ficam as tarefas alocadas para sua equipe ver quem está fazendo o que e para quando.

Fazer rascunho do banner do site

30 de abr de 2020

Editar rascunhos de e-mail

19 de mai de 2020

Fazer curadoria da lista de clientes

13 de mai de 2020

Fazer rascunho da fonte "Teamy Dreamy"

Pendente

Dica do Trello: Para aquelas tarefas que ficam no limbo: estão tecnicamente feitas, mas esperando algum próximo passo.

Revisão jurídica

28 de abr de 2020

Assets das mídias sociais

Bloqueio

Dica do Trello: Traga à tona aqui os problemas bloqueando o progresso da sua equipe.

🔒 1

Contratos de freelancers

Aprovação do orçamento

3 de mar de 2019

Concluído

Dica do Trello: Acabou! Para tarefas concluídas pela sua equipe.

Finalizar Nome Trabalho em Equipe

Enviar relatório

Proposta de Contrato



OBRIGADO PELA
ATENÇÃO!

REFERÊNCIAS:

- GUEDE, Marylene. O que é ASD - Adaptive Software Development?. TreinaWeb, 2020. Disponível em: <<https://www.treinaweb.com.br/blog/o-que-e-asd-adaptive-software-development>>. Acesso em: 13 de outubro de 2021.
- Gestão FIA. Scrum: o que é e como aplicar a metodologia ágil para gestão ?. Fundação Instituto de Administração FIA, 2020. Disponível em: <<https://fia.com.br/blog/scrum>>. Acesso em: 13 de outubro de 2021.
- COUTINHO, Thiago. Saiba o que é desenvolvimento de software adaptativo (DAS) e para que serve. Voitto.com, 2020. Disponível em: <<https://www.voitto.com.br/blog/artigo/desenvolvimento-de-software-adaptativo>>. Acesso em: 19 de outubro de 2021.