

A decorative graphic consisting of several circles of different colors and sizes. A large green circle with a white outline is the central element. To its upper left is a smaller yellow circle with a white outline. To its right is a medium blue circle. Below the large green circle is a red circle, and to its left is a small light blue circle. To the right of the blue circle is a small pink circle. The background is split horizontally into a green top half and a white bottom half.

# Princípios Metodológicos de Programação

**Fundamentos de SCRUM**



## AVISO

Estes diapositivos servem apenas de suporte e não contêm toda a matéria leccionada, pelo que não substituem a sua presença, atenção, participação nas sessões e realização dos exercícios propostos.



## **Duração Estimada: 60 Minutos**

1. Introdução
2. Equipa SCRUM
3. Eventos SCRUM
4. Artefactos SCRUM

# 1 – Introdução

- SCRUM é uma *framework* estrutural usada no desenvolvimento e manutenção de produtos complexos.
- Não se trata de um processo ou técnica para desenvolver produtos, mas de uma *framework* onde é possível empregar várias técnicas ou processos.



# 1 – Introdução

- Esta *framework* é constituída pelas Equipas de SCRUM associadas a Papéis, Eventos, Artefactos e Regras. Cada componente dentro da *framework* tem um propósito específico, sendo essencial.
- As Regras integram os Eventos, Papéis e Artefactos, gerindo as relações e interacções entre estes.



# 1 – Introdução

- O SCRUM assenta nas teorias empiristas, empregando uma abordagem interactiva e incremental, de maneira a aperfeiçoar a previsibilidade e o controlo de riscos.
- Assenta em três pilares: Transparência, Inspecção e Adaptação.



# 1 – Introdução

## Transparência

- Os aspectos significativos do processo deverão estar visíveis aos responsáveis pelos resultados.
- Deve ser definida uma linguagem comum que possa ser compartilhada por todos os participantes, assim como definido o conceito de "Pronto".



# 1 – Introdução

## Inspecção

- Os utilizadores SCRUM devem, com frequência, inspeccionar os artefactos e o seu progresso, de maneira a detectar desvios.
- Contudo, estas inspeções não devem ser em demasia, de forma a não atrapalhar a própria execução das tarefas.





# 1 – Introdução

## Adaptação

- Caso, na inspeção, seja observado que um ou mais artefactos se desviaram do objectivo, deverão aplicar, o mais breve possível, as medidas correctivas.



## 2 – Equipe SCRUM

- A Equipe SCRUM é composta pelo **Product Owner**, **Equipa de Desenvolvimento** e pelo **SCRUM Master**.
- Estas equipas são auto-organizáveis e multifuncionais. São elas que escolhem, por exemplo, a melhor forma de trabalhar.
- Todos os elementos deverão possuir as competências necessárias para realizarem o seu trabalho sem depender de outros que não fazem parte da equipa.



## 2 – Equipa SCRUM

- As Equipas SCRUM entregam os produtos de forma interactiva e incremental, maximizando as oportunidades de realimentação.
- As entregas de produto "Pronto" garantem que uma versão potencialmente funcional do produto esteja sempre disponível.



# 2 – Equipe SCRUM

## Product Owner

- É a pessoa responsável por maximizar o valor do produto e do trabalho da Equipe de Desenvolvimento. É a única pessoa responsável pela gestão do Backlog do Produto (Lista de Funcionalidades).



# 2 – Equipe SCRUM

## Product Owner

- Toda a organização deve respeitar as suas decisões.
- As suas decisões são visíveis no conteúdo e na priorização do Backlog do Produto.
- Ninguém tem permissão para falar com a Equipe de Desenvolvimento sobre diferentes configurações de prioridades e este último não tem permissão para agir sobre o que outras pessoas disserem.



# 2 – Equipe SCRUM

## Equipa de Desenvolvimento

- São os profissionais responsáveis por desenvolver uma versão usável que potencialmente incrementa o Produto "Pronto".
- Apenas estes profissionais criam incrementos.



# 2 – Equipe SCRUM

## Equipa de Desenvolvimento

- São **auto-organizáveis** e ninguém lhes diz como transformam o Backlog do Produto em incrementos potencialmente utilizáveis.
- São **multifuncionais** e possuem todas as competências necessárias, enquanto equipa, para criar incrementos.
- Não existem subequipas.



# 2 – Equipe SCRUM

## SCRUM Master

- É o responsável por garantir que o SCRUM é entendido e aplicado. É ele quem ajuda os que estão fora da Equipe SCRUM a entender quais são as suas interações.





# 3 – Eventos SCRUM

- Os eventos são usados para criar uma rotina e minimizar a necessidade de reuniões não definidas no SCRUM.
- Todos os eventos têm uma duração máxima bem definida.



# 3 – Eventos SCRUM

## Sprint

- É o centro do SCRUM. Tem a duração de um mês, aproximadamente, durante o qual um "Pronto" ou versão incremental potencialmente utilizável é criada.
- As Sprint têm durações coerentes ao longo de todo o processo. Uma nova Sprint tem início imediatamente após a conclusão da Sprint anterior.



# 3 – Eventos SCRUM

## Sprint

- Cada Sprint pode ser considerada um projecto com horizonte não superior a um mês.
- Tal como os projectos, as Sprints são utilizadas para realizar algo.
- Cada Sprint tem a definição do que é para ser construído, um plano projectado e flexível que irá guiar o desenvolvimento, o trabalho e o resultado do esperado.



# 3 – Eventos SCRUM

## Sprint

As Sprints são compostas por:

- Uma reunião de planeamento da Sprint
- Reuniões diárias
- O trabalho de desenvolvimento
- Uma revisão da Sprint
- A retrospectiva da Sprint



# 3 – Eventos SCRUM

## Reunião de Planeamento

- Duração máxima de 8 horas.
- O que pode ser Pronto nesta Sprint?  
(funcionalidades que serão desenvolvidas durante a Sprint.)
- Como daremos o trabalho escolhido por Pronto?  
(como serão construídas as funcionalidades durante a Sprint e transformadas num incremento de produto “Pronto”)
- São definidos os objectivos ou metas da Sprint



# 3 – Eventos SCRUM

## Reunião Diária

- É feita para inspecionar o trabalho desde a última Reunião Diária e prever o trabalho que deverá ser feito antes da próxima Reunião Diária.
- Serve para inspecionar o progresso em direção ao objetivo da Sprint e para ver se o trabalho do Backlog da Sprint está no bom caminho.



# 3 – Eventos SCRUM

## Revisão da Sprint

- Tem duração máxima de 4 horas por uma Sprint de um mês.
- É executada no final da Sprint para inspecionar o incremento e adaptar o Backlog do Produto, se necessário.
- O resultado da Reunião de Revisão da Sprint é um Backlog do Produto revisto que define o provável Backlog do Produto da próxima Sprint.



# 3 – Eventos SCRUM

## Retroespectiva da Sprint

- Tem duração máxima de 3 horas.
- É uma oportunidade para a Equipa Scrum se inspecionar a si própria e criar um plano para melhorias a serem aplicadas na próxima Sprint.
- Ocorre depois da Revisão da Sprint e antes da reunião de Planeamento da próxima Sprint.





## 4 – Artefactos SCRUM

- Representam o trabalho ou o valor para o fornecimento de transparência e oportunidades para a inspeção e adaptação.



# 4 – Artefactos SCRUM

## Backlog do Produto

- É uma lista ordenada de tudo o que é necessário no produto. É uma origem única dos requisitos para qualquer mudança a ser feita no produto.
- O Product Owner é o responsável pelo Backlog do Produto, incluindo o seu conteúdo, disponibilidade e ordenação.



# 4 – Artefactos SCRUM

## Backlog do Produto

- O Backlog do Produto é dinâmico, mudando constantemente para identificar o que o produto necessita para ser mais apropriado, competitivo e útil.
- O Backlog do Produto existirá enquanto o produto também existir.



# 4 – Artefactos SCRUM

## Backlog do Produto

- O Backlog do Produto apresenta todas as características, funções, requisitos, melhorias e correcções que formam as mudanças a ser feitas no produto nas futuras versões.
- Os itens do Backlog do Produto possuem os atributos de descrição, ordem, estimativa e valor.



# 4 – Artefactos SCRUM

## Backlog da Sprint

- É um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint, juntamente com o plano para entregar o incremento do produto e atingir o objectivo da Sprint.
- É a previsão da Equipa de Desenvolvimento sobre as funcionalidades que estarão no próximo incremento e sobre o trabalho necessário para entregar essas funcionalidades num incremento “Pronto”.



# 4 – Artefactos SCRUM

## Incremento

- É a soma de todos os itens do Backlog do Produto concluídos durante a Sprint e o valor dos incrementos de todas as Sprints anteriores.
- No final da Sprint um novo incremento deve estar “Pronto”, o que significa que deve estar na condição utilizável e atender à definição de “Pronto”. Este deve estar na condição utilizável independente do Product Owner decidir aprová-lo.



