

Gestão Ágil de Projetos

Modelos ágeis - SCRUM

Prof. Ana Célia Portes



Aula de Hoje



- Agilidade
- Modelos ágeis
- SCRUM

Modelos ágeis

Movimento iniciado no final da década de 90

Amplamente adotado a partir da assinatura do “Manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software” (2001)

agilemanifesto.org

Manifesto ágil

Indivíduos e
Interações

Software que
funciona

Colaboração
com o cliente

Resposta às
mudanças

Mais
valorizado
que

Processos e
ferramentas

Documentação
abrangente

Negociação de
contrato

Seguir um
plano

Agilidade

Agilidade é a possibilidade de responder rapidamente às constantes mudanças de requisitos do software, das tecnologias, das pessoas do time.

Modelos ágeis

Os modelos ágeis consistem em uma evolução da Engenharia de Software tradicional, atendendo às crescentes exigências de rapidez e flexibilidade.

Motivação

- Dificuldade de prever antecipadamente todos os requisitos do software que será desenvolvido.
- Crescimento das exigências por produtividade e redução dos prazos de desenvolvimento.

Características

- Entrega incremental do software
- Equipes pequenas, comprometidas e motivadas
- Simplicidade e menos formalismo
- Comunicação e colaboração
- Satisfação do cliente

Características

As atividades genéricas do processo de software - comunicação, planejamento, modelagem, construção, implantação - são todas praticadas de forma simplificada.

Os métodos ágeis podem ser aplicados a qualquer projeto de desenvolvimento de software.



Tempo para
Atividade

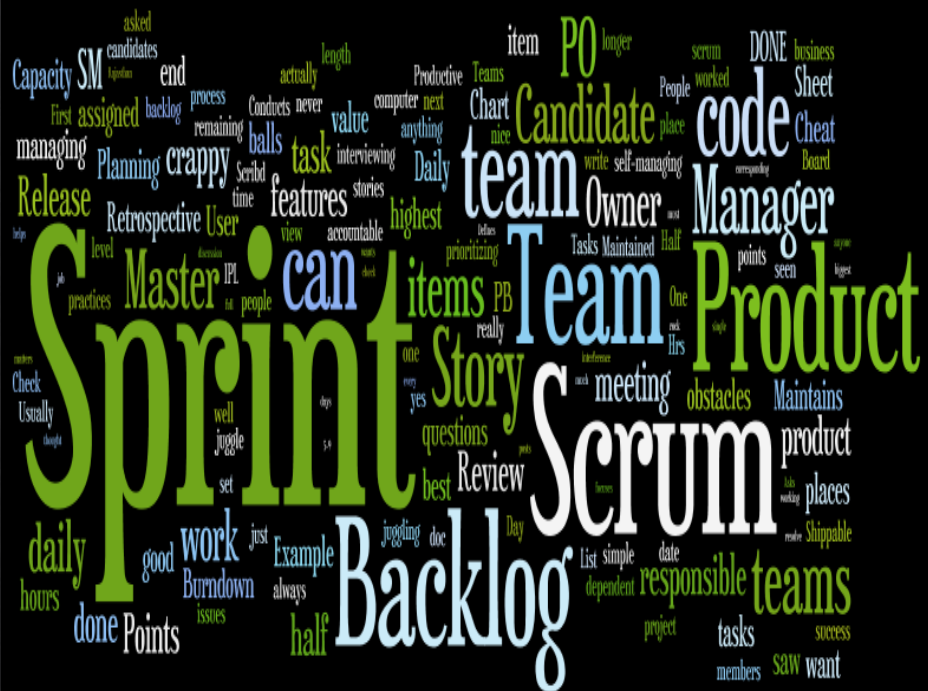
Manifesto Ágil - Princípios

agilemanifesto.org/iso/ptbr/principles.html



SCRUM

- Método ágil para desenvolvimento de produtos e para gerenciamento de projetos baseado em ciclo de vida iterativo-incremental.
- Foco na entrega frequente de funcionalidades de agregam valor para o cliente.
- Não define ou detalha as práticas de engenharia.



- Papéis
- Artefatos
- Cerimônias
- Fluxo de atividade

Papéis

- Product Owner
- Scrum Master
- Time

PO

Product Owner

- Representante do cliente
- Define a visão do produto
- Apresenta os requisitos do produto para o Time do projeto
- Prioriza os requisitos de acordo com o valor para o cliente
- Planeja as entregas

SM

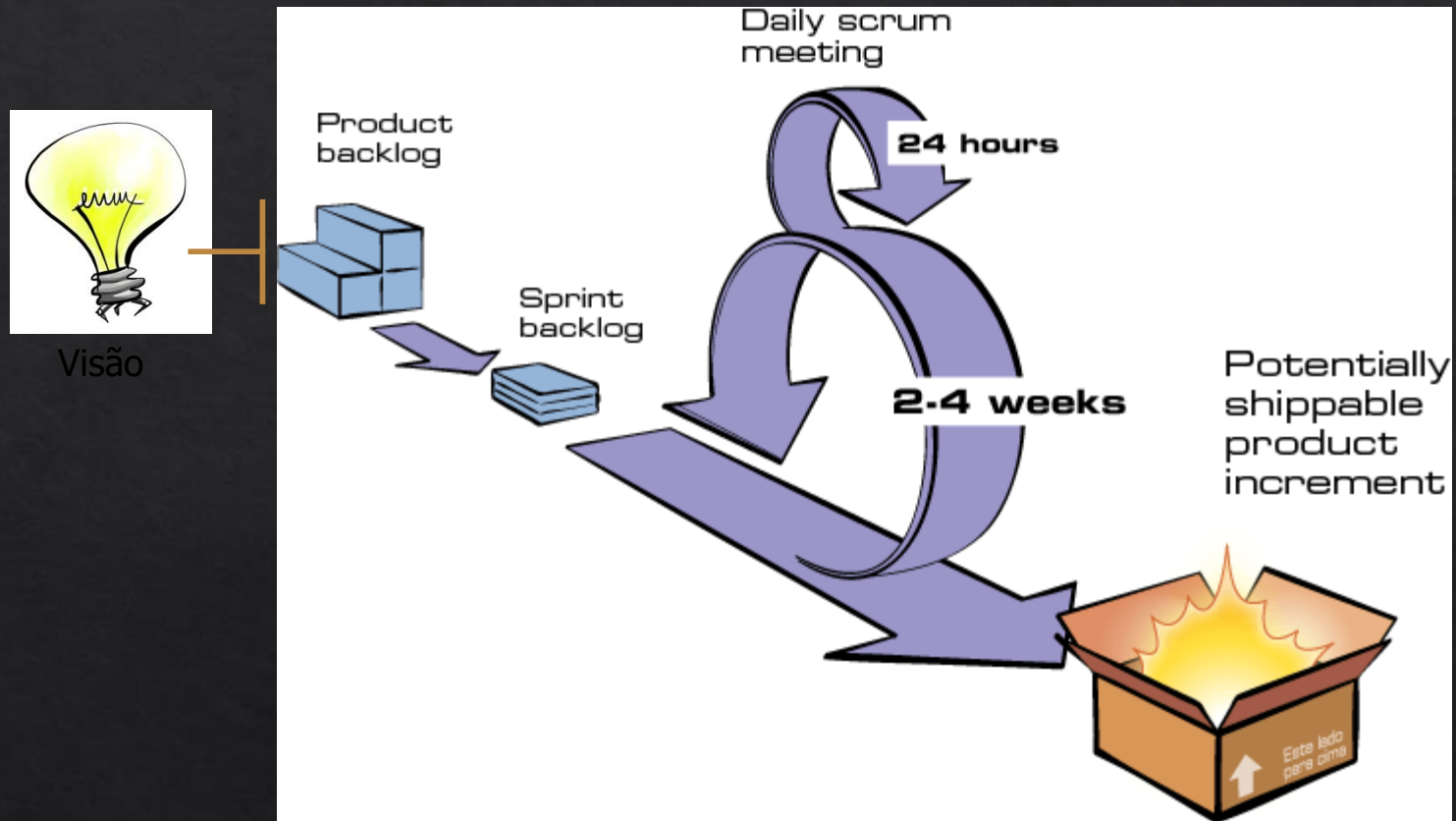
Scrum Master

- Facilita o dia-a-dia do time do projeto
- Protege o time de interferências externas
- Garante que o Time esteja funcional e produtivo
- Remove impedimentos
- Promove a comunicação
- Garante o uso do SCRUM
- Organiza e facilita a realização de reuniões

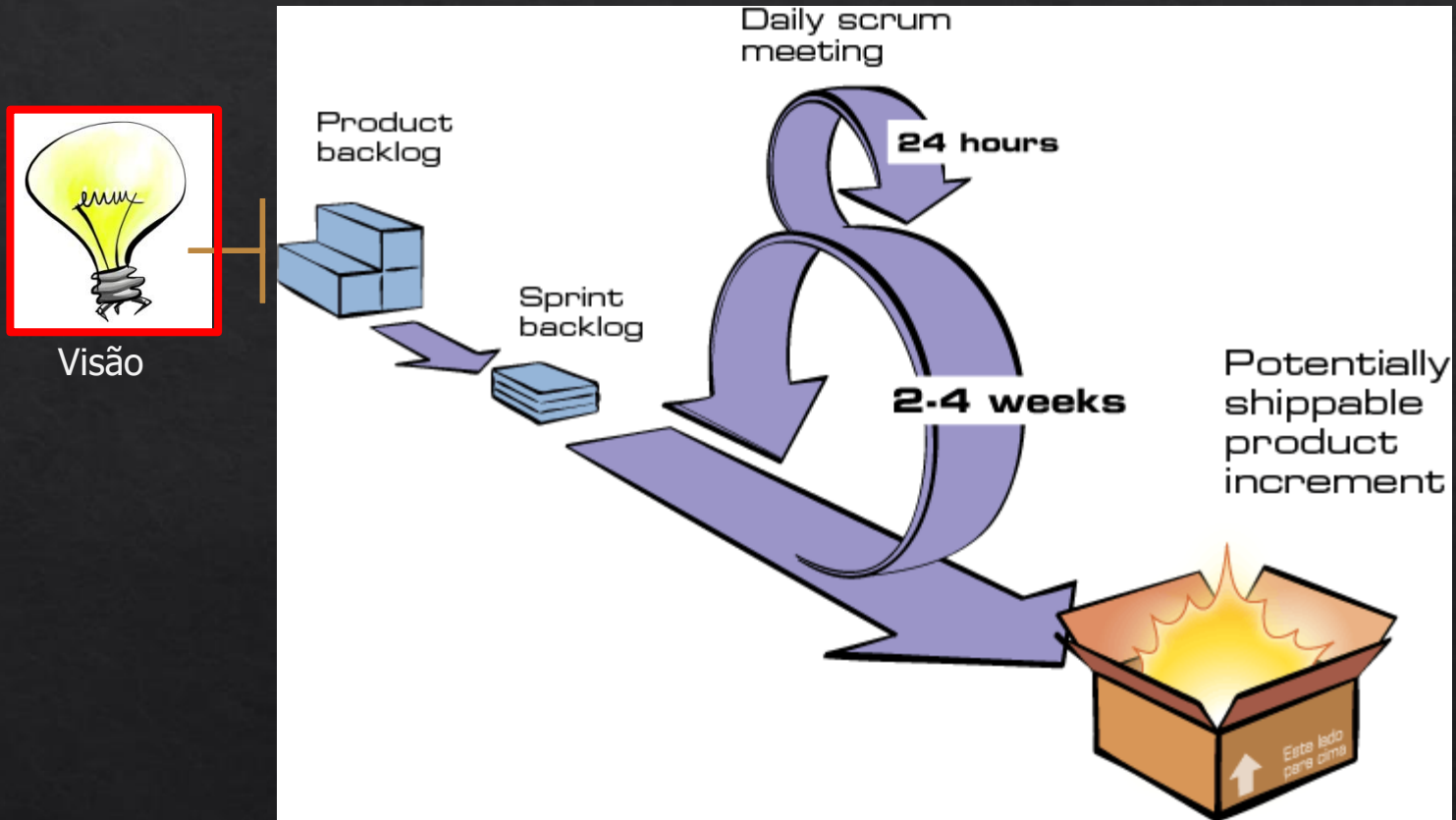
Time

- 5 a 7 participantes
- Comprometimento:
- realiza o que for preciso, dentro dos limites do projeto, para cumprir as metas acordadas
- Próximos fisicamente
- Auto organização
- Multidisciplinaridade

Fluxo do Scrum



Fluxo do Scrum

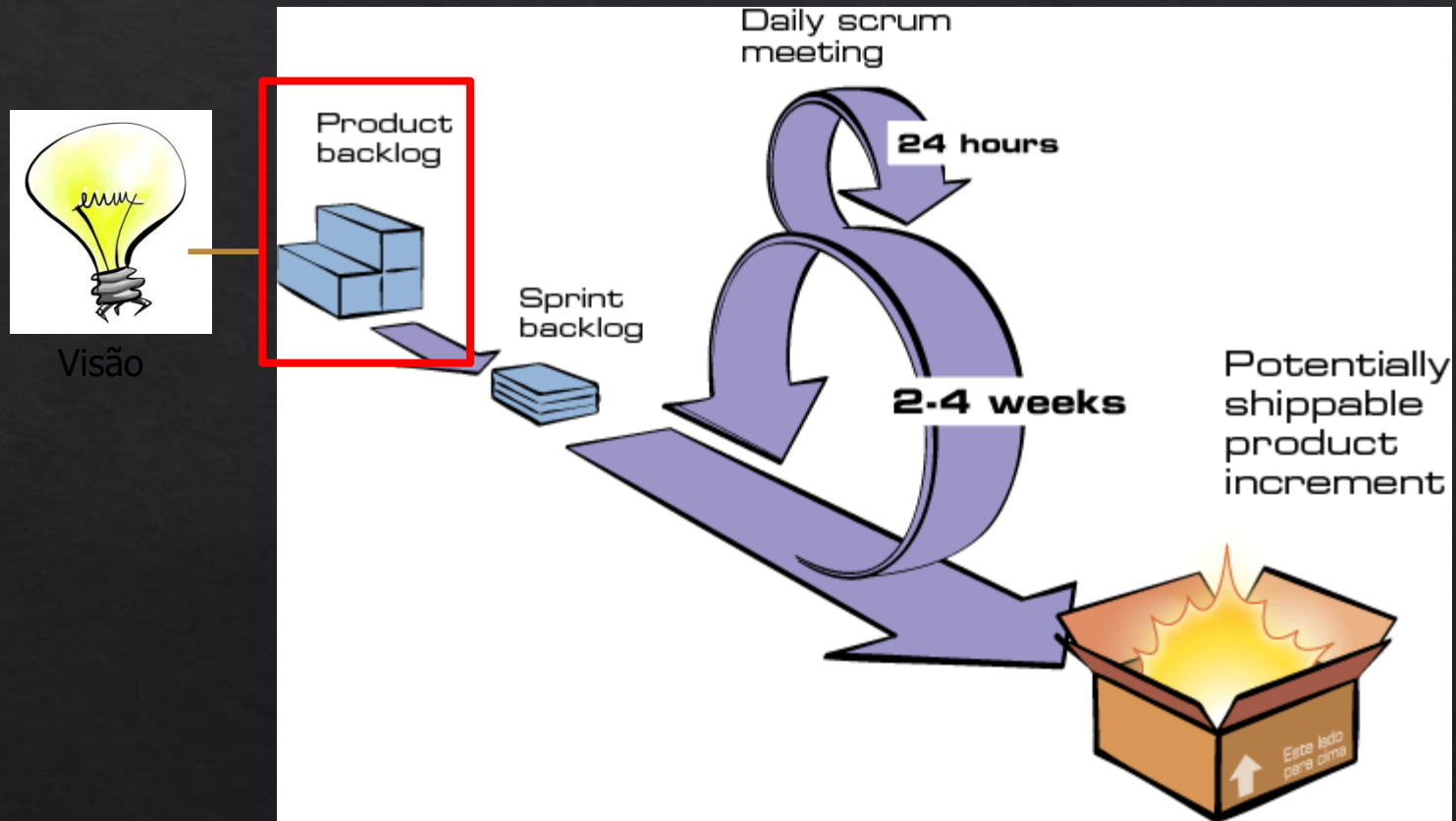


Visão

O Product Owner estabelece a Visão do Produto

A Visão representa a necessidade que deve ser satisfeita ao final do projeto

Fluxo do Scrum



Product backlog

Lista de requisitos que serão atendidos para que a Visão do Projeto seja alcançada.

Os itens são priorizados e ordenados pelo PO de acordo com o valor que representam para o cliente.

Novos itens podem ser incluídos ou removidos a qualquer momento. A prioridade pode ser alterada.

Product Backlog

Alta Prioridade



→ Cada Sprint implementa os requisitos de prioridade mais alta

← Cada novo requisito é priorizado e inserido no Product Backlog pelo Product Owner a qualquer momento

↕ Requisitos podem ser repriorizados pelo Product Owner a qualquer momento

→ Requisitos podem ser removidos do Product Backlog pelo Product Owner a qualquer momento

Baixa Prioridade

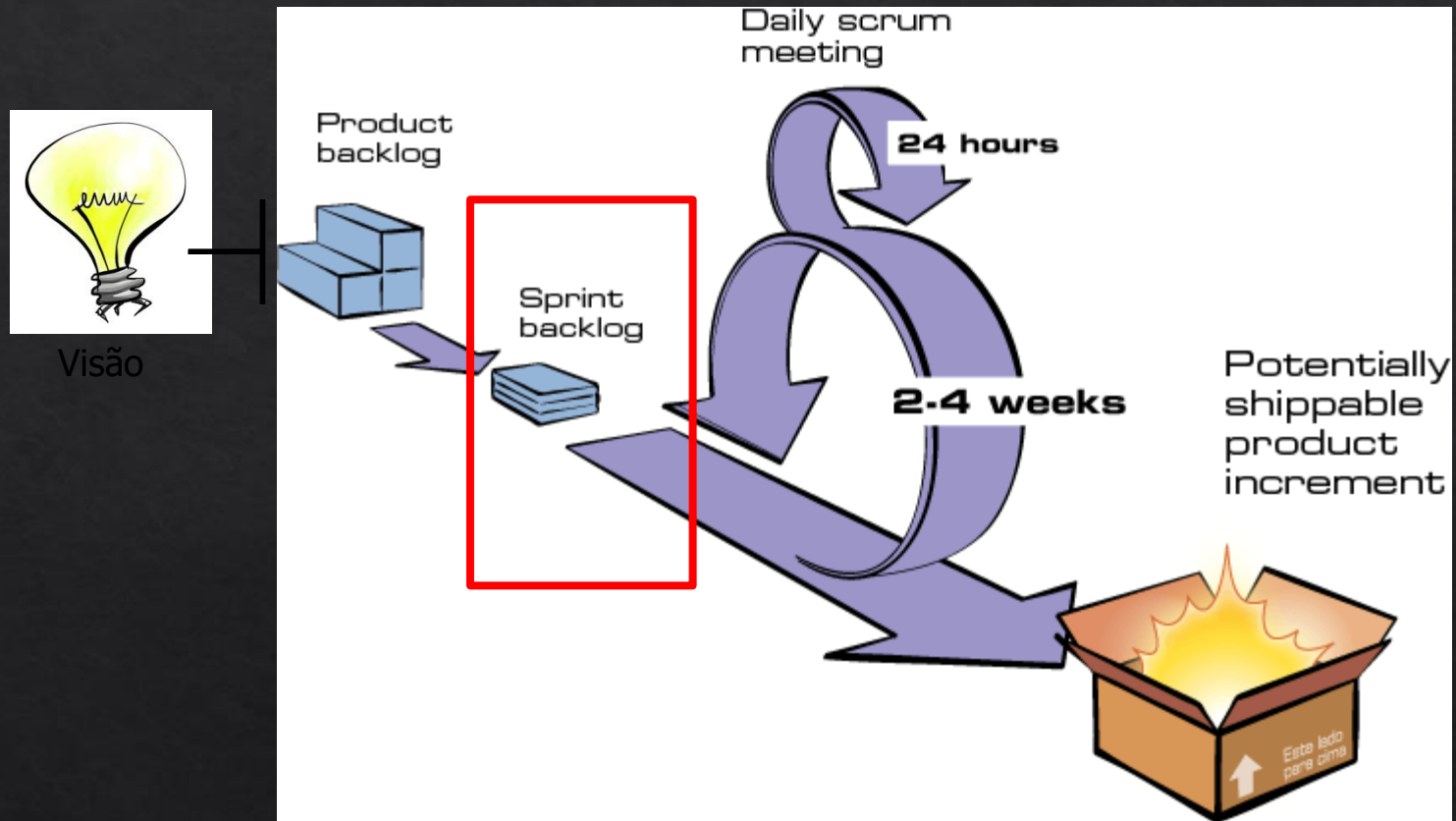
Product backlog

Os itens que estão no topo da lista serão implementados primeiro e portanto devem estar mais detalhados.

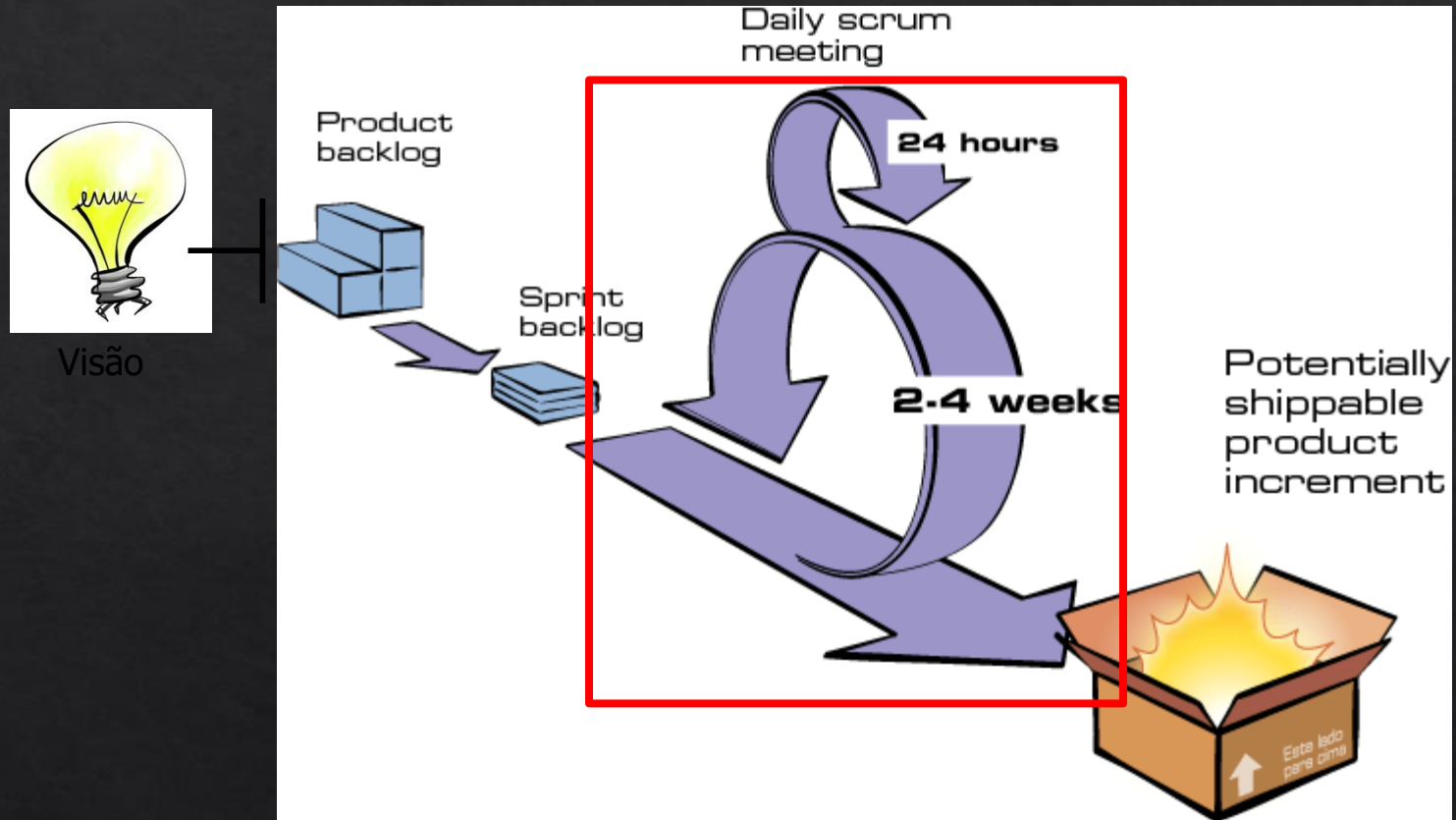
Os itens menos prioritários podem refinados ao longo do projeto.

| PRODUCT BACKLOG (exemplo) | | | | | |
|---------------------------|---|-----|-----|--|---|
| ID | Nome | Imp | Est | Como demonstrar | Notas |
| 1 | Depósito | 30 | 5 | Logar-se, abrir a página de depósito, depositar R\$ 10,00, ir para a página do meu saldo e verificar que este aumentou em R\$ 10,00. | Precisa de uma diagrama UML de sequência. Não é necessário se preocupar com criptografia por enquanto. |
| 2 | Verificar seu próprio histórico de transações | 10 | 8 | Logar-se, clicar em “transações”. Fazer um depósito. Voltar para transações, verificar se o novo depósito é listado. | Usar paginação para evitar consultas muito grandes ao banco de dados. Projetar de forma similar à página de visualização de usuários. |

Fluxo do Scrum



Fluxo do Scrum



Sprint



Esforço concentrado com duração fixa (time-box) para a execução de um trabalho pré-determinado (incremento de produto).

Sprint

Duração de 2 a 4 semanas

Objetivo claro e conhecido por todos os envolvidos

Cerimônias:

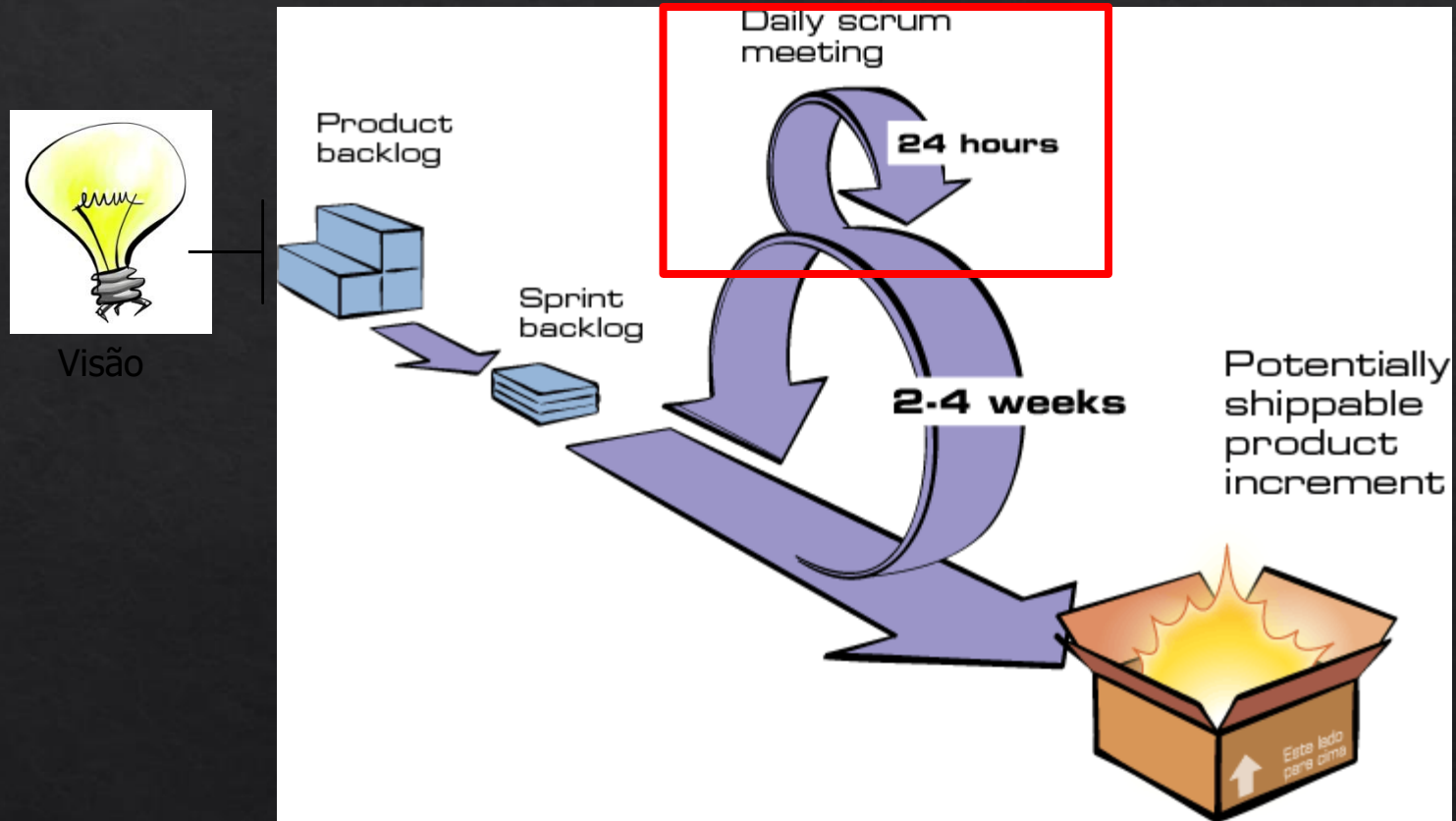
- Reunião de planejamento
- Reunião Diária
- Demonstração
- Reunião de retrospectiva.

Reunião de planejamento

Realizada no início de cada Sprint

- Parte1: PO estabelece o Objetivo da Sprint e apresenta para o Time os itens mais prioritários do Product Backlog, fornecendo todos os detalhes e esclarecendo quaisquer dúvidas do time.
- Parte2: Time entende cada história, realiza a estimativa, divide a história em tarefas menores e planeja o que será entregue no final da Sprint.

Fluxo do Scrum



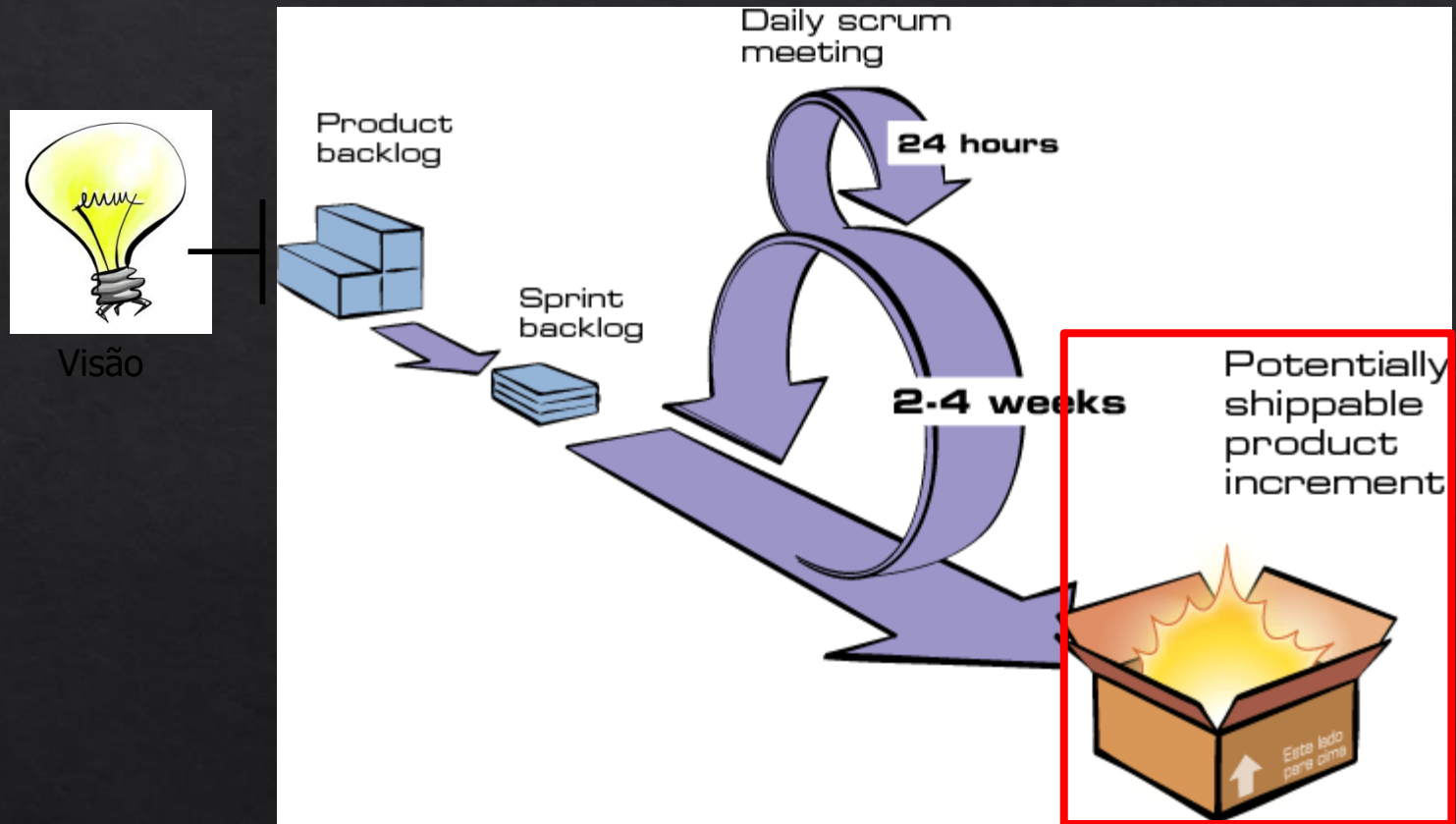
Reunião diária

Duração máxima de 15 minutos

Cada membro do time responde:

- O que eu fiz desde a última reunião?
- O que pretendo fazer até a próxima reunião?
- Tenho algum impedimento?

Fluxo do Scrum



Demonstração

O Time apresenta o resultado da Sprint (incremento de software) para o PO.

Incremento de software produzido durante a Sprint – software executável!

O PO avalia se o Objetivo da Sprint foi atingido

Restrospectiva

Lições aprendidas

Inspeção – Adaptação

Os participantes são incentivados a responder:

- O que foi bom?
- O que deve melhorar?

O resultado deve ser uma lista de ações para as Sprints seguintes



Tempo para
Atividade

Visão e Backlog

Objetivos

- Definir a Visão do Produto
- Estabelecer o Backlog do Produto
- Praticar os conhecimentos obtidos sobre Métodos Ágeis e especificamente sobre SCRUM.



Tempo para
Atividade

Cenário

Sua equipe foi contratada para desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis para uma instituição financeira (um banco) que não tem agências físicas: todas as operações serão realizadas com o novo aplicativo.



Tempo para
Atividade

Instruções

- Grupos de até 5 alunos.
- Em cada grupo deve haver 1 Product Owner (o aluno mais velho do grupo), 1 Scrum Master (o segundo aluno mais velho do grupo) e até 3 executores.
- A entrega será feita no MSTeams
- Incluir os nomes dos participantes na entrega.
- Todos os alunos devem realizar a entrega



Tempo para
Atividade

Instruções

- **Visão do produto:** nome do produto e uma frase com justificativa, objetivo, benefícios.
→ dica: pesquisem sobre Frase do Elevador
- **Backlog do produto:** cada item será uma funcionalidade e deve conter: id, título, descrição e prioridade.
- **Prioridade:** o item mais importante do backlog deve receber prioridade 100 e os demais itens devem receber um número único, menor que 100, que represente a importância do item para o projeto.



Tempo para
Atividade

Dica de Leitura: Guia do Scrum

<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-PortugueseBR.pdf>





GRATIDÃO



BONS ESTUDOS!!!



ATÉ A PRÓXIMA