



GERENCIAMENTO ÁGIL DE PROJETOS COM SCRUM

O QUE É PROJETO?

Esforço empreendido para algo **exclusivo**

É **temporário**, possui um **início** e um **fim**;

Possui restrições em **custo, prazo, qualidade** e **recursos**;

Exige **coordenação**;

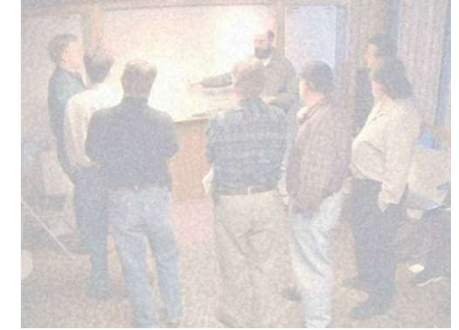
Conduzido por **pessoas**;

COMPROMETIMENTO VS ENVOLVIMENTO



O porco está **COMPROMETIDO**
A galinha está apenas **ENVOLVIDA**

MANIFESTO ÁGIL



Em 2001, um grupo de profissionais veteranos na área de software decidiu se reunir em uma estação de esqui, nos EUA.

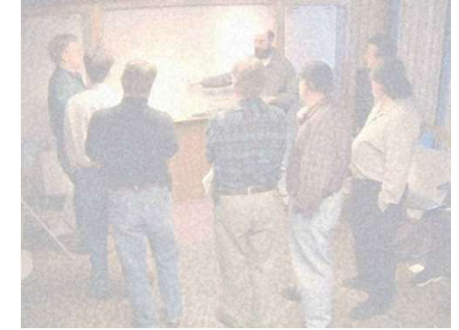
O objetivo seria discutir formas de melhorar o desempenho de seus projetos.

Embora cada envolvido tivesse suas próprias práticas e teorias sobre como fazer um projeto de software ter sucesso, cada qual com as suas particularidades, todos concordavam que, em suas experiências prévias, **um pequeno conjunto de princípios sempre parecia ter sido respeitado quando os projetos davam certo;**

O grupo era composto de grandes nomes do mundo do software, tais como: **Kent Beck, Jim Highsmith, Alistair Cockburn, Martin Fowler, Ken Shwaber e Jeff Sutherland;**

O encontro deu origem ao
MANIFESTO ÁGIL

O MANIFESTO ÁGIL



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

Indivíduos e interações

Software que funciona

Colaboração do cliente

Resposta à mudanças

Mais
que

Processos e ferramentas

Documentação abrangente

Negociação de contrato

Seguir um plano

Isto é, embora haja valor nos itens do lado direito, nós valorizamos mais os do lado esquerdo.”

<http://www.agilemanifesto.org>

AGILE – CONCEITOS E PRINCÍPIOS

O que é “ser ágil”?

Desenvolvimento incremental e iterativo

Cooperação e colaboração

Processo Empírico de Desenvolvimento

Documentação Útil

Simplicidade

Comunicação



O QUE SIGNIFICA “SER ÁGIL”?

Segundo James Shore & Shane Warden

“A resposta é mais complicada do que se pode pensar. O Desenvolvimento ágil não é um processo específico que pode ser seguido.

Nenhuma equipe pratica o método Ágil.”

*“O desenvolvimento ágil é uma **filosofia**. É uma maneira de **pensar** sobre desenvolvimento de software. Isso pode ser visto no Manifesto Ágil.”*

O QUE É AGILIDADE SEGUNDO ELES?



Jim Highsmith

“Agilidade é a habilidade para criar e responder à mudança, para lucrar num ambiente turbulento de negócios.”

“Agilidade é a habilidade para equilibrar flexibilidade e estabilidade.”

Jim Highsmith, “Agile Software Development Ecosystems”, 2002



Martin Fowler

For many people the appeal of these agile methodologies is their reaction to the bureaucracy of the engineering methodologies. These new methods attempt a useful **compromise** between no process and too much process, **providing just enough** process to gain a reasonable payoff.

DESENVOLVIMENTO INCREMENTAL E ITERATIVO

POR QUE MUDAR ISSO?

Requisitos



```
graph TD; A[Requisitos] --> B[Especificação]; B --> C[Implementação]; C --> D[Homologação e Testes]; D --> E[Produção];
```

Especificação

Implementação

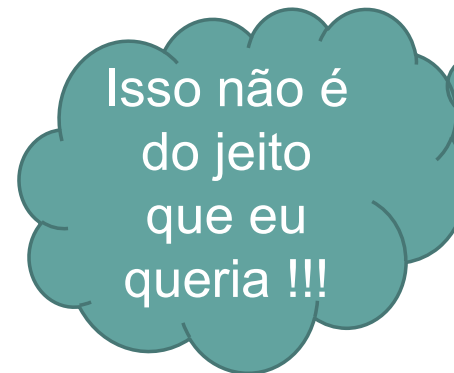
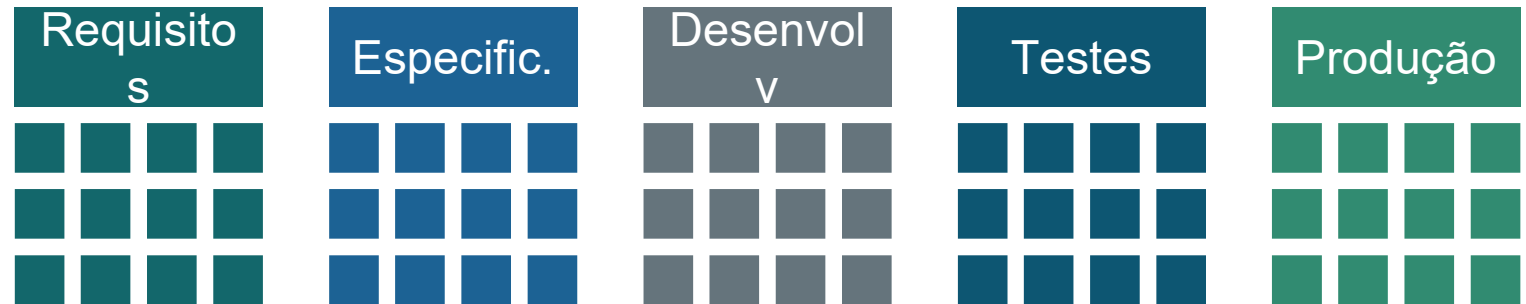
**Homologação e
Testes**

Produção

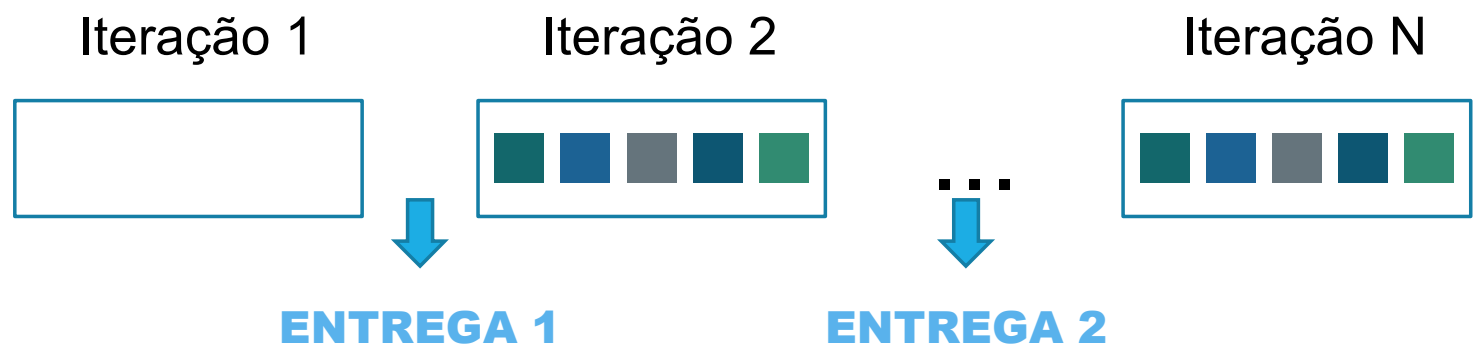
DESENVOLVIMENTO INCREMENTAL E ITERATIVO

PENSANDO UM POUCO...

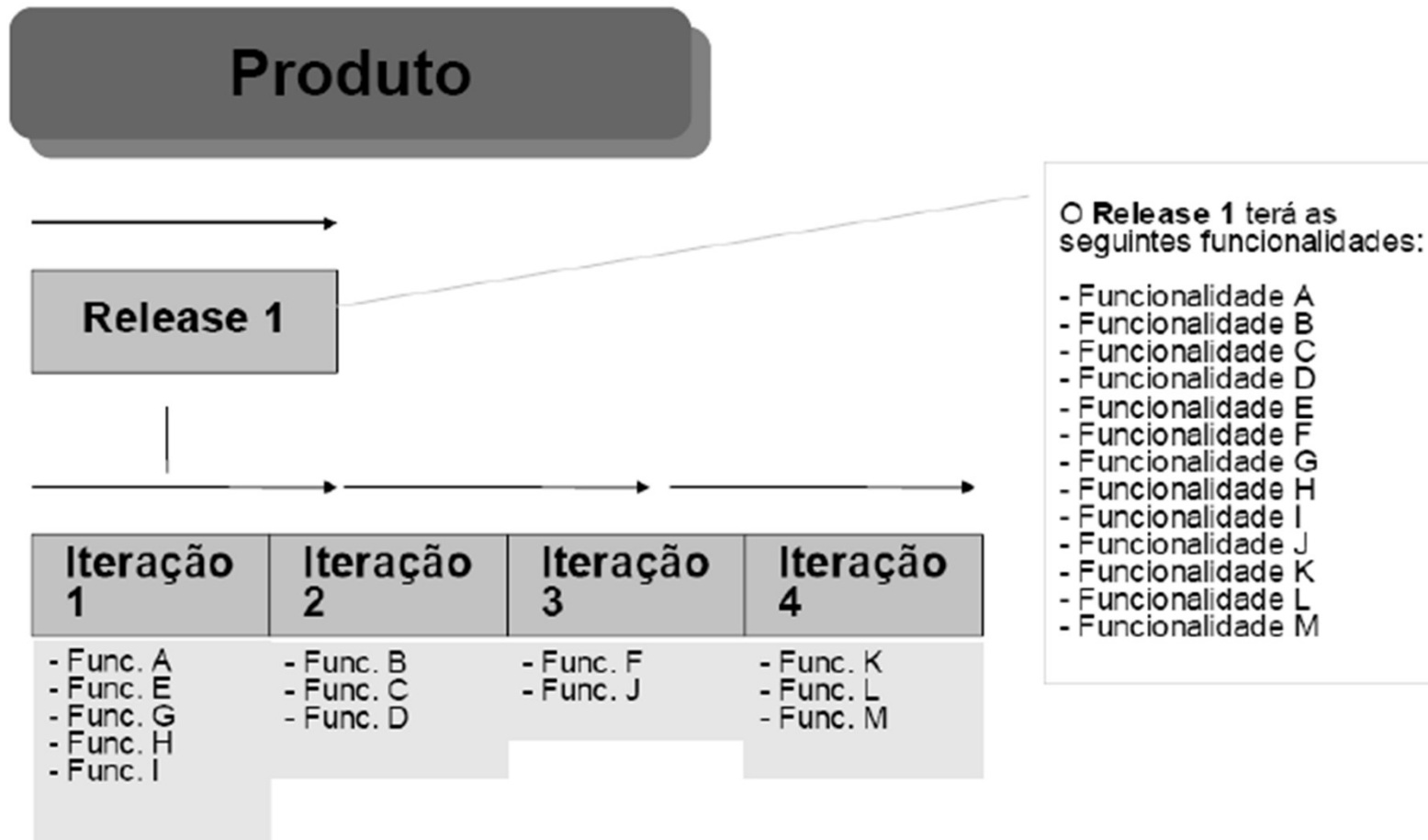
**PLANEJAMENTO
POR FASE**



**POR QUE
NÃO...
ITERAÇÕES
?**



DESENVOLVIMENTO INCREMENTAL E ITERATIVO



DESENVOLVIMENTO INCREMENTAL E ITERATIVO

Um estado **mental**, não um conjunto de documentos, passos ou técnicas;

É mais **atitude** do que um processo, mais **ambiente** que uma metodologia;

Entregar produto com **valor** para o negócio, mais **rápido** e continuamente;

Garantir **progresso real**;

Abraçar **mudanças**;

Qualidade desde o início;

ABORDAGENS ÁGEIS

Scrum: É uma abordagem ágil para o **gerenciamento** de projetos.

Fornece práticas que ajudam gerentes a tornar mais dinâmico e gerenciável o ambiente de desenvolvimento de software.

XP (eXtreme Programming): É uma abordagem ágil para a **engenharia** de projetos de software. Como o próprio nome diz, é extremamente focada no desenvolvimento, e tem como principal característica a programação em par.

FDD (Feature-Driven Development): É uma abordagem ágil para a **engenharia** de projetos de software. Defende o desenvolvimento de um modelo abrangente no início do projeto pelo qual as funcionalidades do sistema serão descobertas e desenvolvidas..

EMPRESAS/INSTITUÇÕES QUE ESTÃO TENDO SUCESSO COM AGILE

YAHOO!



terra

citibank

salesforce.com
Success On Demand


GLOBO.com

GOL
Linhas aéreas inteligentes

3M

Google™

 LDS
Laboratório de Desenvolvimento de Software

CapitalOne®

SIEMENS



BARCLAYS



BOEING

Borland®

IBM®



Authorize.Net
Where the world does business on the Web

Bank of America



BT



Microsoft®

BBC

e outras ...

SCRUM



O QUE É SCRUM?

ALGUMAS DEFINIÇÕES

Scrum é um **processo iterativo e incremental** para o **desenvolvimento de qualquer** produto e gerenciamento de qualquer trabalho.

Scrum é um processo ágil para o **gerenciamento e controle de projetos;**

Scrum é uma abordagem para desenvolvimento de sistemas e produtos **onde os requisitos sofrem constantes mudanças;**

Scrum é um processo que **controla o caos** dos **conflitos de interesses;**

O QUE É SCRUM?

MAIS DEFINIÇÕES

Scrum é uma forma de **otimizar a comunicação do time e favorecer a cooperação;**

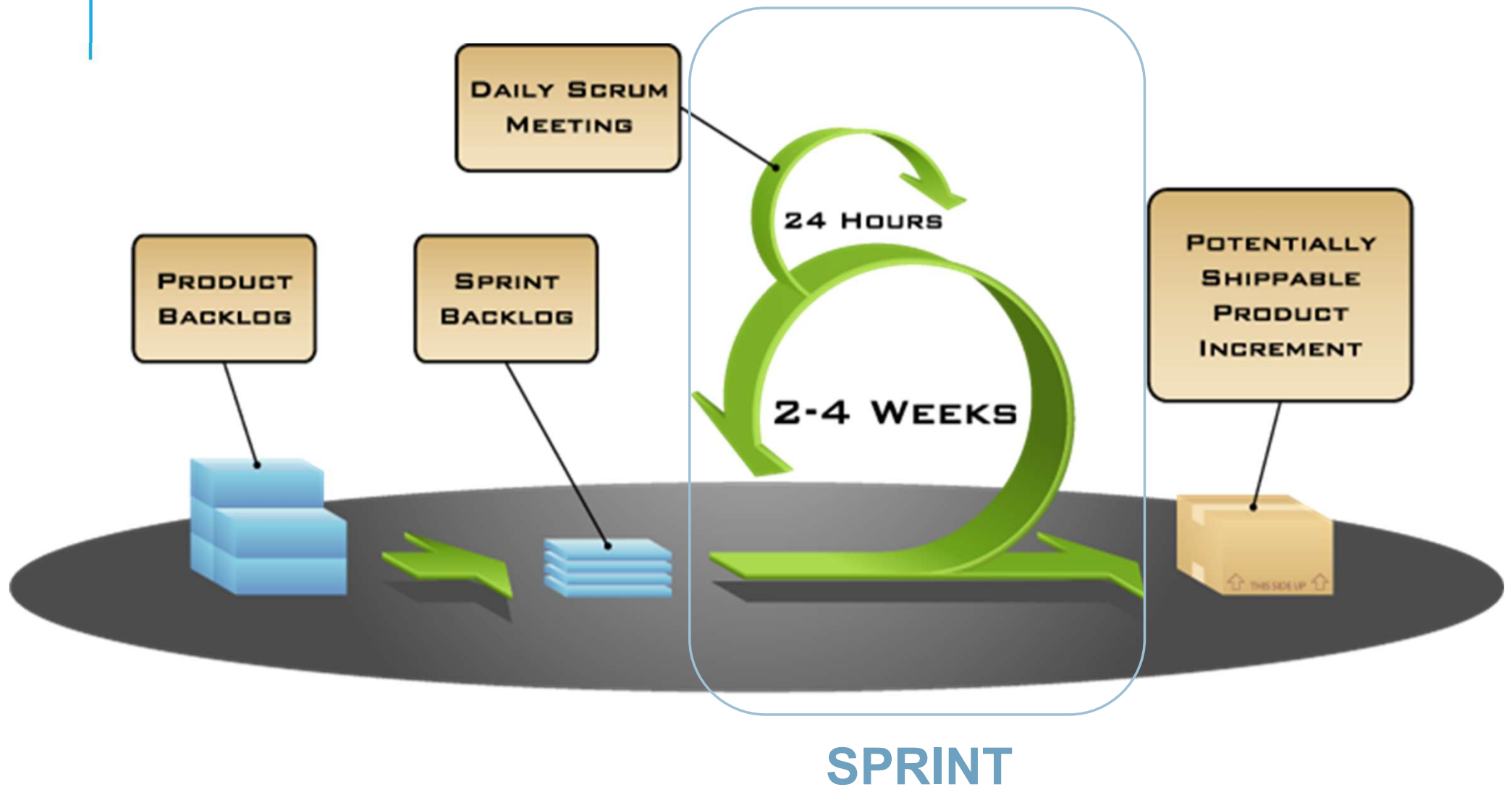
Scrum é uma forma de **otimizar a produtividade;**

Scrum é uma forma de todos se sentirem bem com seu trabalho, suas contribuições, e **faz com que todos dêem o melhor de si para o sucesso do projeto.**

É um processo **EMPÍRICO** e não um PROCESSO DEFINIDO.

Ao contrário do que muitos pensam, o SCRUM se baseia no RUP, pois ambos são iterativos e incrementais

A DINÂMICA DO SCRUM



ARTEFATOS

Product Backlog

Sprint Backlog

Burndown Chart

PRODUCT BACKLOG

Criado a partir de uma Visão do Projeto

Lista de funcionalidades priorizadas

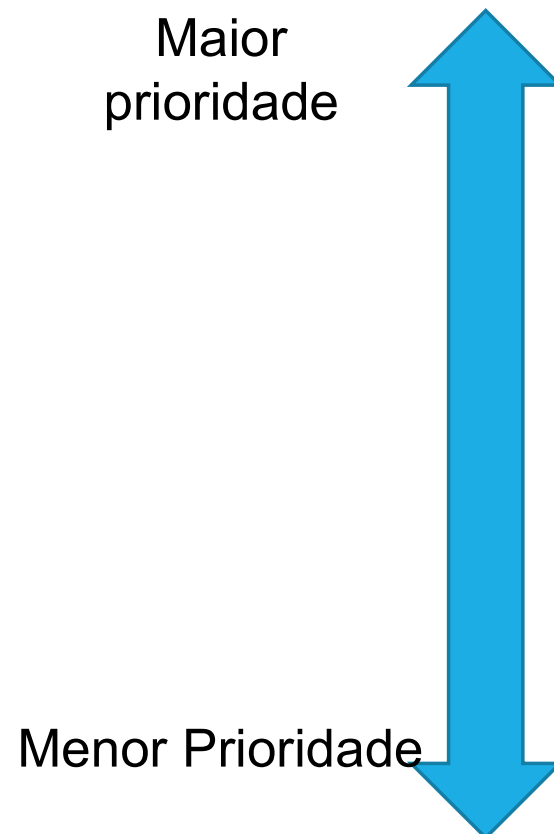


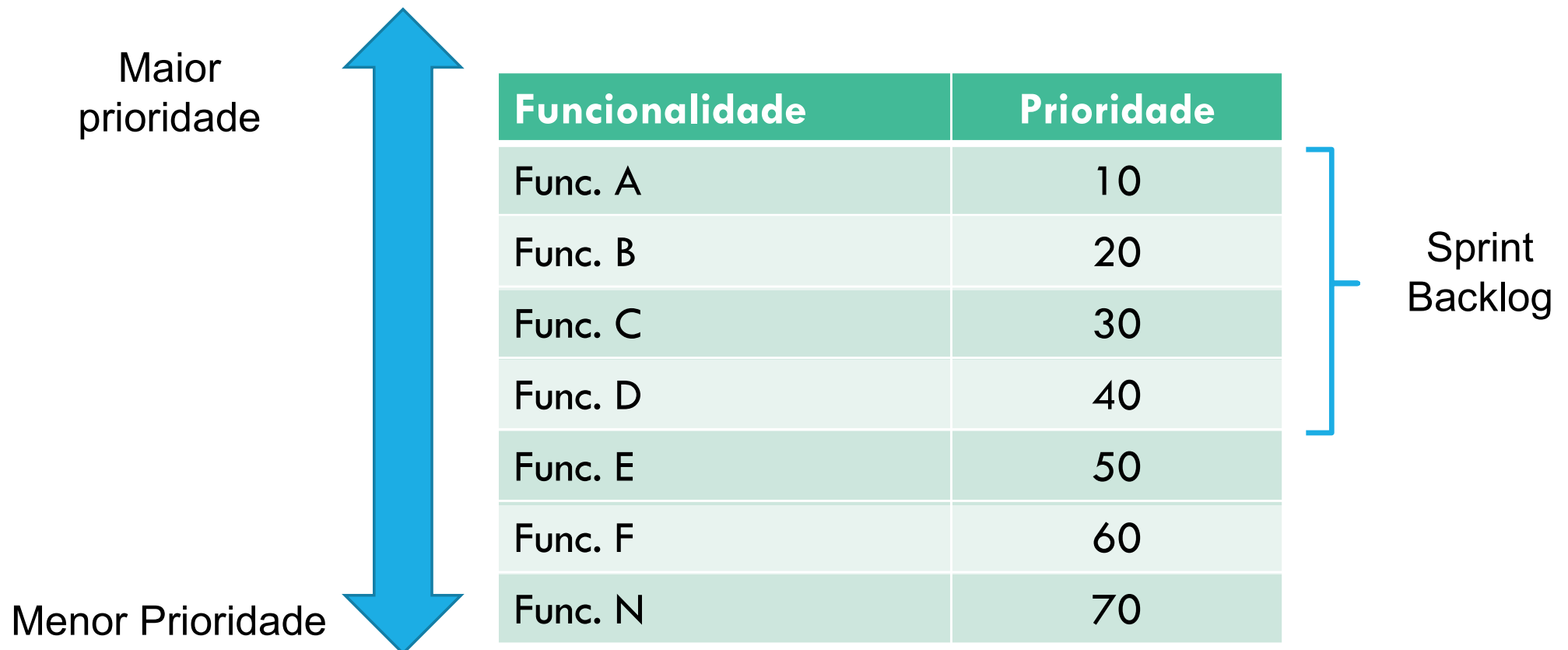
Diagram illustrating the Product Backlog structure, showing a list of prioritized features (Func. A to Func. N) and their corresponding priority values (10 to 70). The priority scale is indicated by a blue arrow pointing upwards, labeled "Maior prioridade" (Higher priority) at the top and "Menor Prioridade" (Lower priority) at the bottom.

Funcionalidade	Prioridade
Func. A	10
Func. B	20
Func. C	30
Func. D	40
Func. E	50
Func. F	60
Func. N	70

SPRINT BACKLOG

Parte do Product Backlog que vai ser feita numa iteração (Sprint)

Montado a partir das funcionalidade que estão no topo do Product Backlog



MAS O QUE É UM SPRINT?

Um período de Tempo entre 2 a 4 semanas

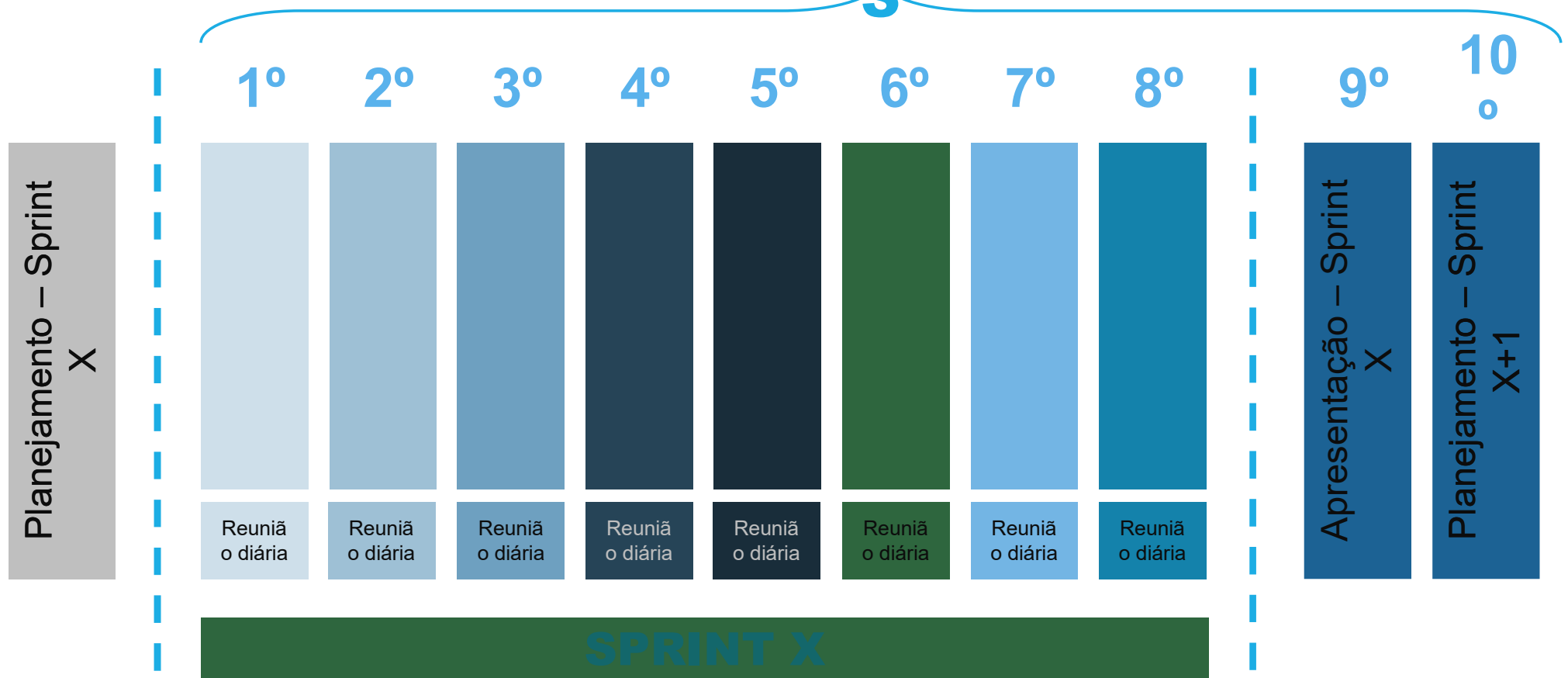
Sempre deve ter um objetivo a ser atingido pela equipe

É normal que o tempo de duração dos Sprints possam variar no início do projeto, mas o ideal é que se chegue num tempo único para todos os sprints

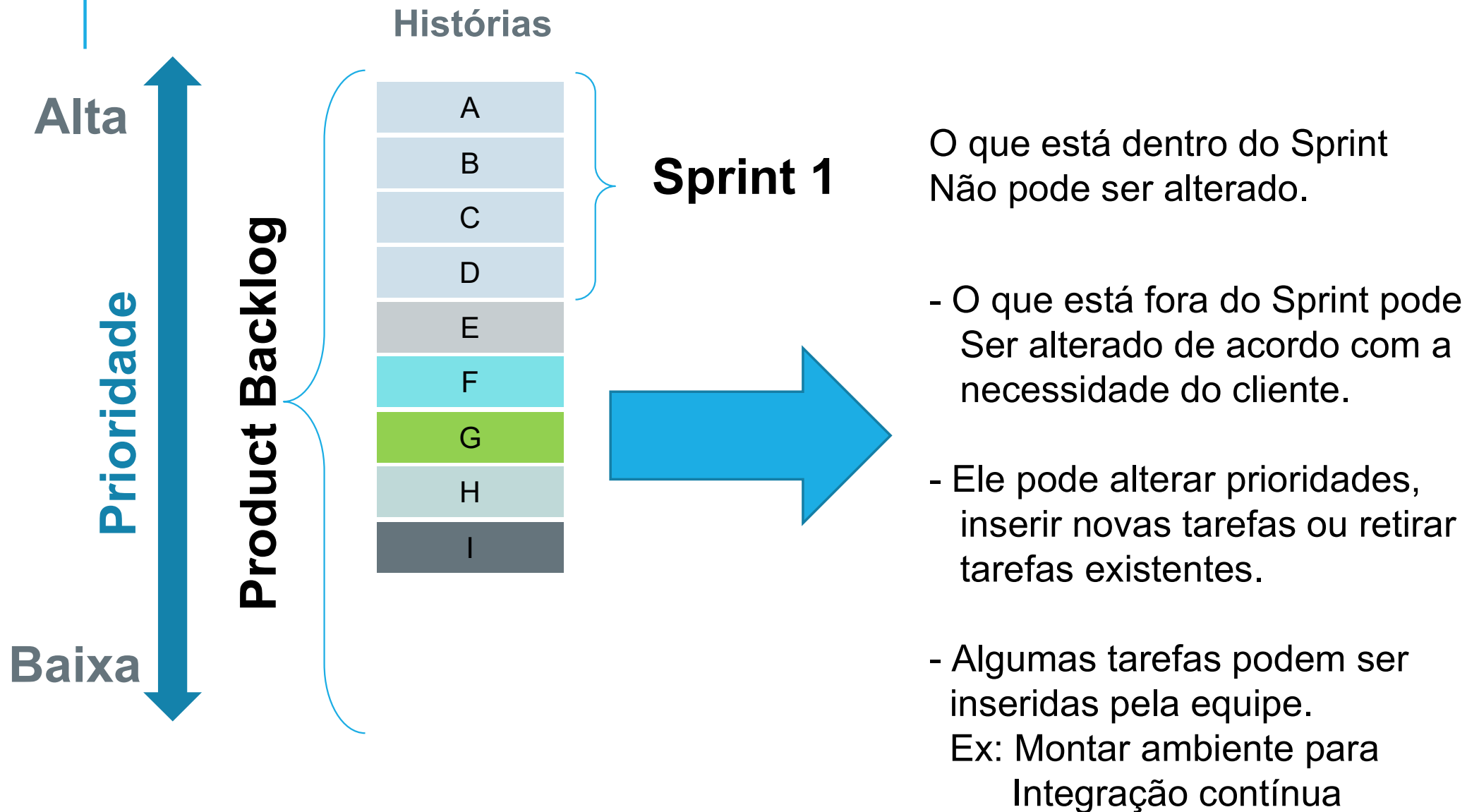
Todos os Sprints devem possuir uma estrutura exatamente igual

ESTRUTURA DE UM SPRINT

DI
A
S



DINÂMICA DO PRODUCT BACKLOG



PAPÉIS NO SCRUM



Product Owner

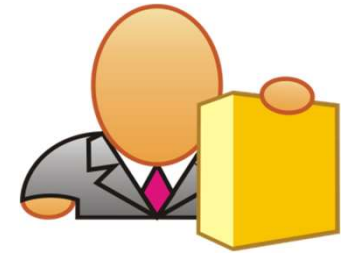


Scrum Master



Equipe

PRODUCT OWNER



Define as funcionalidades do produto

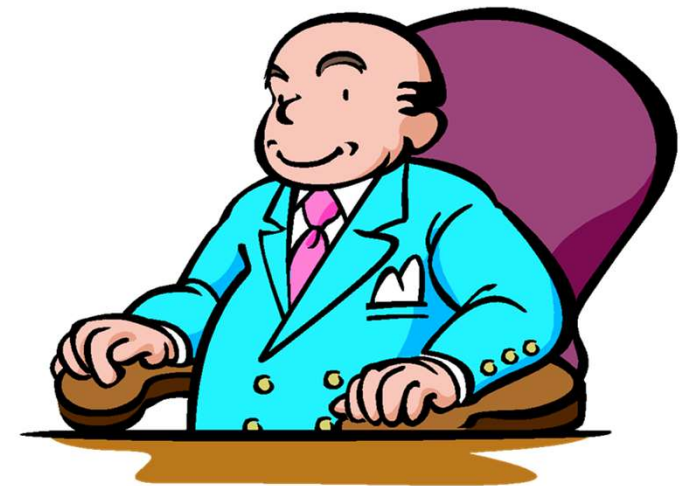
Decide datas de lançamento e conteúdo

Responsável pela rentabilidade (ROI)

Prioriza funcionalidades de acordo com seu valor para o negócio

Gerencia a entrada de novos requisitos e suas prioridades

Aceita ou rejeita o resultado dos trabalhos



SCRUM MASTER



Representa a gerência para o projeto

Responsável pela aplicação dos **valores** e práticas do Scrum

Remove **obstáculos**

Garante a plena funcionalidade e **produtividade** da equipe

Garante a **colaboração** entre os diversos papéis e funções

Escudo para interferências externas



EQUIPE



Tamanho variável , é aconselhável não mais que 9 pessoas e não menos que 4

Multi-funcional

□ Programadores, testadores, desenvolvedores...

Aconselhável trocas só na mudança de Sprints

Faz o que for preciso para alcançar a **Meta** do Sprint, uma vez que se **compromete** com o que vai ser entregue

Apresenta aos interessados o **resultado** do Sprint

CERIMÔNIAS

Planejamento do Sprint

Reunião Diária

Demonstração

Retrospectiva

PLANEJAMENTO DO SPRINT (SPRINT PLANNING MEETING)

Reunião que define

- ❑ o **objetivo** (meta) do Sprint
- ❑ Uma lista dos membros da equipe que estarão **comprometidos** com a meta
- ❑ Um Sprint Backlog (lista com todas as funcionalidades incluídas no sprint)
- ❑ Uma Data para demonstrar que foi produzido durante o sprint
- ❑ Hora e lugar definido para acontecerem as reuniões diárias
- ❑ Dependendo do projeto, esta reunião pode durar de 4 a 16 horas

REUNIÃO DIÁRIA

(SCRUM DAILY MEETING)

■ Objetivo

- Cada membro deve responder as seguintes perguntas:
 1. O que você fez desde a última reunião diária?
 2. O que você pretende fazer até a próxima reunião diária?
 3. Existe algum problema que o impeça de realizar suas atividades?

■ Duração

- 15 minutos (não mais que isso)

■ Todos em Pé

- Qualquer pessoa pode participar, mas apenas o Scrum Master e os Membros da Equipe podem falar

REUNIÃO DE DEMONSTRAÇÃO

(SPRINT REVIEW)

Objetivo

- ☐ Mostrar o que foi produzido no Sprint

☐ Duração

- ☐ 30 a 60 minutos

☐ Participantes

- ☐ Product Owner, Scrum Master, membros do time, clientes, Usuários, Stakeholders e qualquer pessoa que esteja interessada no resultado da Sprint

Qualquer participante pode falar, fazer perguntas ou observações

RETROSPECTIVA

(SPRINT RETROSPECTIVE)

Objetivo

- ☐ Enumerar o que funcionou e o que não funcionou durante o Sprint

☐ Duração

- ☐ 30 a 60 minutos

☐ Participantes

- ☐ Product Owner, Scrum Master e os membros do time

Esta reunião pode ser feita à frente de um quadro branco onde membro cola *post its* dizendo o que funcionou e o que não funcionou

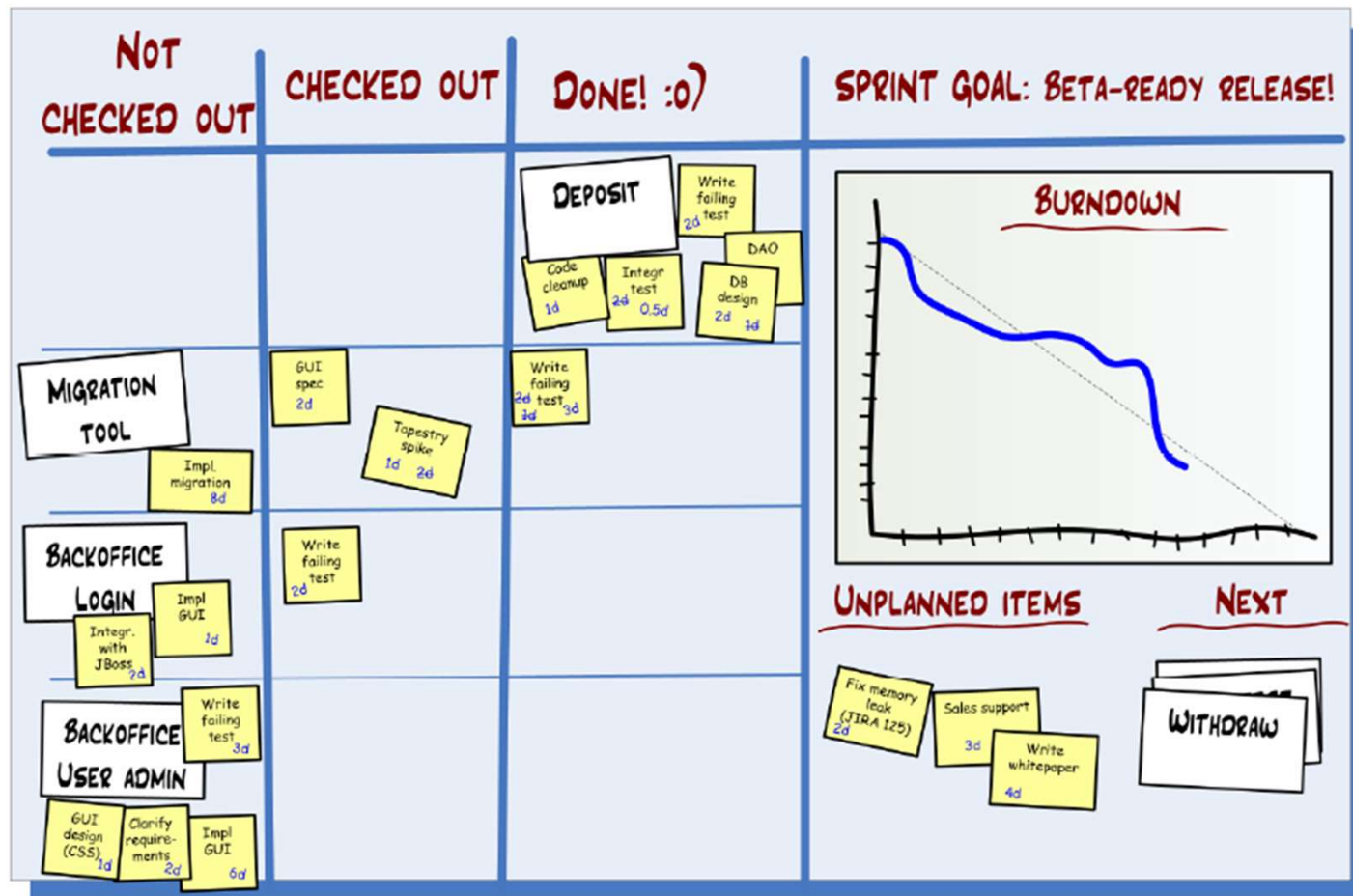
Feita após cada Sprint

RETROSPECTIVA

EXEMPLO

O que Funcionou	O que não funcionou
<i>Testes</i>	<i>Comunicação entre os membros</i>
<i>Reuniões</i> <i>Diárias</i>	<i>Usuário</i> <i>Distante</i>
	<i>Faltou melhor</i> <i>planejamento do</i> <i>Sprint</i>
	<i>Alguns membros</i> <i>chegam tarde</i>

QUATRO KANBAN



ARTEFATOS DO SCRUM

Product Backlog

Sprint Backlog

Burndown Chart

EXTREME PROGRAMMING (XP)

Principais práticas

- ☐ Programação em Par
- ☐ Integração Contínua
- ☐ Test Driven Development
- ☐ Refatoração Contínua
- ☐ Iterações de uma semana

PARADIGMAS A SEREM QUEBRADOS

- ❑ Equipes auto-gerenciáveis
- ❑ Equipes multi-disciplinares
- ❑ Até onde a documentação é útil
 - ❖ Comunicação
 - ❖ Referência
- ❑ Desenvolvimento por iterações
- ❑ Zonas de conforto



EXERCICIO – UTILIZE A TÉCNICA SCRUM
PARA REALIZAR AS TAREFAS A SEGUIR

HOTEL MCTREFFE

Nome do Hotel: Rede de Hotéis McTreffé

Endereço:

- ❑ Rua 30 de Fevereiro, S/N – Bairro Canela Seca – Fortaleza-Ceará – Brasil

Instalações

- ❑ Quarto equipado com moderno sistema de ventilação natural;
- ❑ Cama de solteiro (traga o colchão);
- ❑ Direito a cafezinho da manhã (só o café);
- ❑ Avançada TV de 7” equipada com antena UHF/VHF
- ❑ Banheiro com balde de 10 litros para um belo banho morno
- ❑ Internet 56kb 2horas por dia (obs: Link compartilhado com todo o hotel)

HOTEL MCTRAFFE

Principais Atrações

- ❑ Mergulho na lagoa de Messejana
 - ❑ Valor(R\$ 1500,00) por 30min
- ❑ Passeio turístico pela região central do Lagamar
 - ❑ Valor(R\$ 500,00) por 1h
- ❑ Explorar o túnel do Metrô por 1 dia
 - ❑ Valor: 1 kg de cimento não perecível + R\$ 5000,00 para ajudar na construção
- ❑ Banho de Mar na Praia da Leste-Oeste com direito a pomada pra micose
 - ❑ Valor: R\$ 200,00

Obs: Translado gratuito para todos as atrações disponíveis

PROJETO MCTRAFFE

- ❑ Desenvolver uma logomarca para o Hotel
- ❑ Criar um slogan que represente a qualidade do hotel
- ❑ Criar um folder que contenha endereço, logomarca, slogan, instalações, principais atrações
- ❑ Criar um Jingle para divulgar o Hotel nas rádios
- ❑ Divida as Tarefas, Faça alocação, estimativa e entregue os artefatos e apresente na próxima aula.