

BREVE RESUMO DO QUE É SCRUM

O Scrum é uma metodologia ágil feita para ajudar pessoas e equipes no âmbito de desenvolvimento, entrega e mantimento de produtos com alto valor em ambientes complexos. Baseia-se fortemente nos 12 princípios ágeis, no qual o conhecimento vem de um manifesto criado por Jeff Sutherland e Kent Beck. O Scrum se apoia em três pilares interligados: Transparência, que exige visibilidade completa do trabalho; Inspeção, que demanda o acompanhamento frequente do progresso; e Adaptação, que garante que a equipe faça os ajustes necessários o mais rápido possível. O trabalho é realizado em ciclos curtos e fixos, chamados de “Sprints”, que estabelecem um ritmo constante e ininterrupto para a equipe.

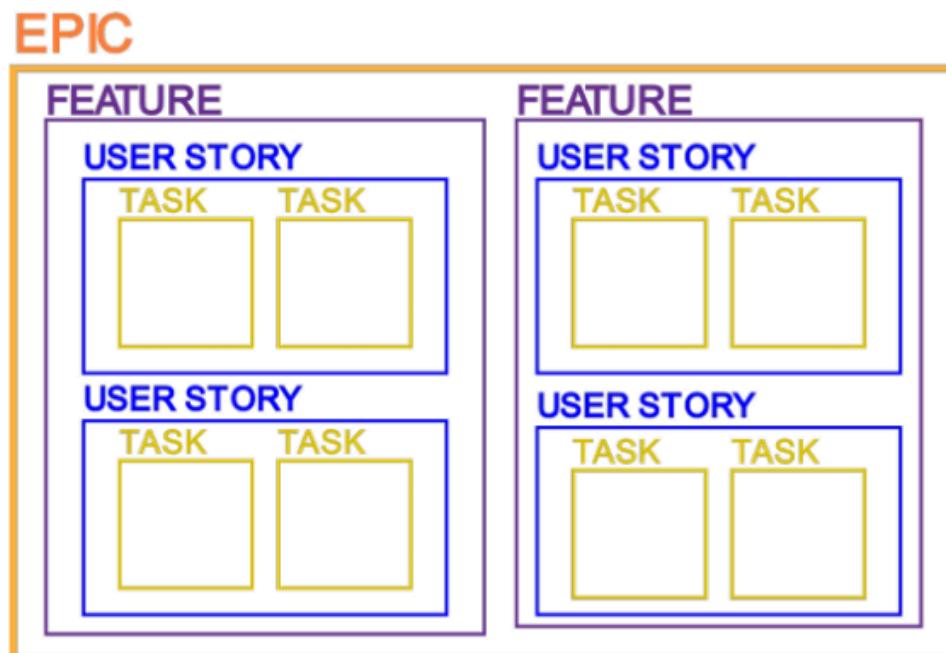
O Time Scrum é composto pelo Product Owner (responsável por maximizar o valor e definir o que deve ser feito), pelo Scrum Master (o facilitador que garante o uso correto do Scrum e remove impedimentos) e pelos Desenvolvedores (que constroem o produto de forma autogerenciável). Ao final de cada Sprint, a equipe entrega um Incremento de produto, que é a nova versão funcional e utilizável do produto, pronta para ser inspecionada e parcialmente liberada para o cliente.

É através dos Eventos da Sprint (Planejamento, Daily Scrum, Revisão e Retrospectiva) que a equipe exerce a inspeção e a adaptação contínuas, assegurando que o foco esteja sempre na entrega do maior valor possível. Tendo isto em vista, as próximas seções explicarão terminologias e conceitos fundamentais para a compreensão e entendimento aplicável desta metodologia.

ARTEFATOS DO SCRUM:

BACKLOG DO PRODUTO

Para poder visualizar um Backlog do produto e suas hierarquias, abaixo há um anexo de uma imagem que demonstra suas funcionalidades:



Fonte: O Autor

EPIC = É como se fosse o maior dos requisitos, a ideia completa do que o cliente pede através da US. Ela representa o que necessariamente precisa ser feito para concluir um dos itens do backlog do produto. Inerente a elas estão os componentes para concluir este épico.

FEATURE = Constitui-se na função que será criada, se tal tarefa terá um atributo específico que vai contribuir com o produto. Por exemplo: - Adição de sistema de login - Deletar cliente do sistema - Alteração de sistemas...

USER STORY = Descrição da funcionalidade de um objeto em específico com estimativas recomendadas a serem maiores que um dia e menor que uma semana. Usualmente, sua estimativa é composta pelo “Fibonacci adaptado” que é o sistema da razão dourada com valores arredondados.

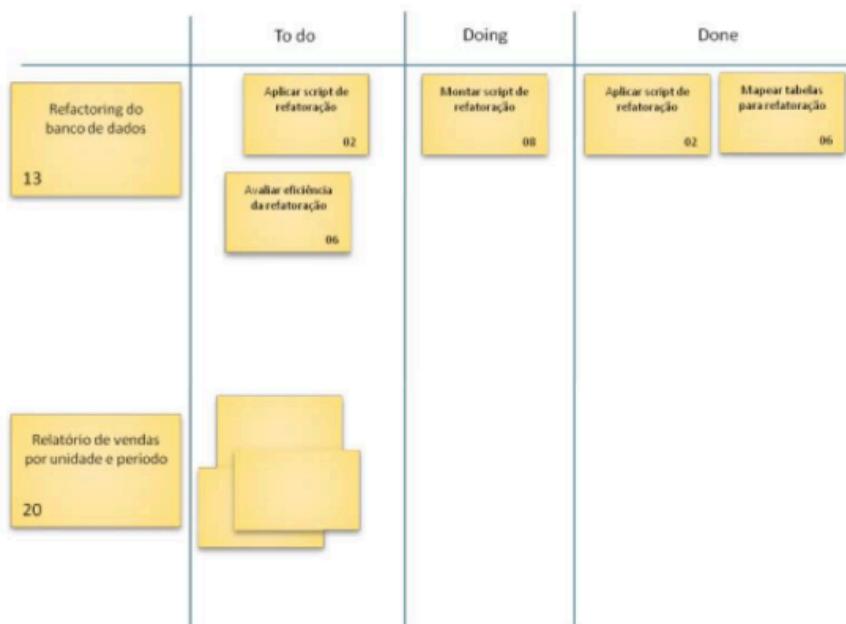
TASK = É o menor item de um épico total, faz parte da conclusão de uma userstory. Ao finalizar ela, a US também é finalizada. Possui prazos e demandas. É importante que o Backlog do Produto seja prezado pela clareza de suas funcionalidades. Um Backlog mal formulado e miseravelmente gerido pela equipe pode resultar em uma dissonância produtiva na equipe Scrum. Apesar de ser um item menor, tasks são de altíssima importância para um bom desenvolvimento do produto, visto que serão atribuídas à uma única pessoa, não havendo colisão de tarefas.

Um bom exemplo de Backlog se encontra no link abaixo:

BACKLOG DA SPRINT

O Sprint Backlog é um dos três artefatos oficiais do Scrum. Em termos simples, ele é o plano de trabalho detalhado dos Developers para a Sprint atual. Ele é criado a partir das USes do Product Backlog. Ele não é estático, o intuíto é que não seja! Os Developers podem (e devem) o atualizar durante a Sprint à medida que descobrem mais sobre o trabalho.

Novas tarefas podem ser adicionadas e tarefas existentes podem ser modificadas ou removidas.

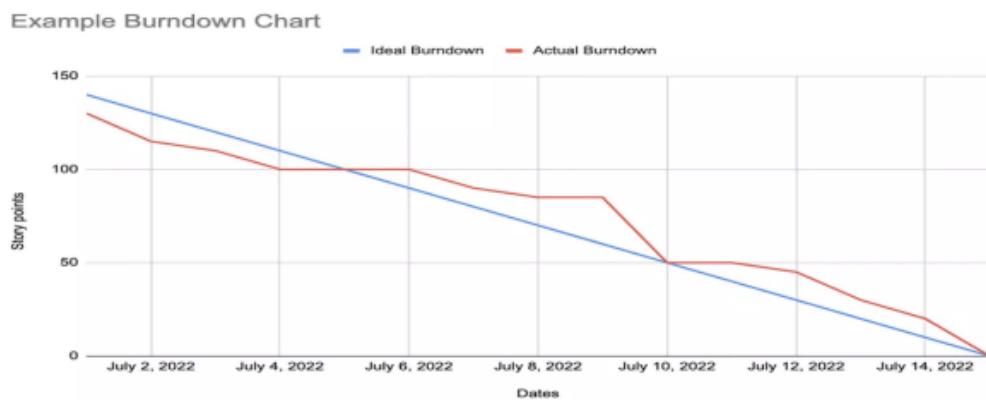


FONTES:<https://repositorio.unicamp.br/Busca/Download?codigoArquivo=481183&tipoMidia=0>

Burndown Chart (Gráfico de Queima): Este artefato é o nosso termômetro visual para o progresso da Sprint. Ele faz uma contraposição gráfica entre o tempo que esvai e o trabalho que persiste no Sprint Backlog.

O gráfico exibe uma linha que demarca o ritmo ideal de conclusão (a linha azul) e uma linha que reflete o esforço real do time. O gráfico serve para inspecionarmos se estamos no compasso adequado para culminar a Sprint com sucesso, sendo uma ferramenta crucial de transparência para antecipar quaisquer discrepâncias no timing.

É de suma importância você computar as alterações diariamente com a equipe, o Scrum Team por ser autônomo, tem que usar algum aplicativo comum no meio Scrum (Jira, Trello ou Azure) para observar a produtividade; esses aplicativos irão monitorar a frequência de aplicação das tarefas conforme os usuários marcam como “feito” ou “em andamento”, é importante sua utilização até mesmo para a própria administração pessoal de cada membro.



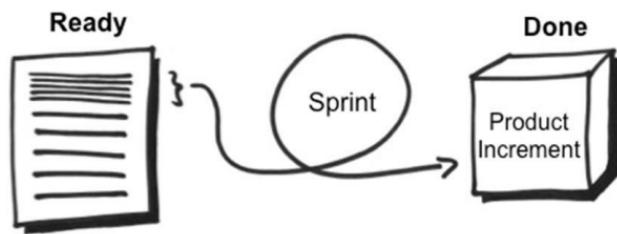
Incremento

O Incremento é a síntese de todo o trabalho concluído e validado durante a Sprint. Ele é a materialização per se do que o time entregou, devendo ser funcional, coeso e potencialmente utilizável. Cada Incremento é aditivo a todos os Incrementos anteriores, e todos devem funcionar perfeitamente juntos. Basicamente, é a versão mais atualizada do produto, que atende aos requisitos de definição ao nosso padrão de qualidade (o DoD). Ele representa o valor que pode ser visualizado e testado que a equipe forneceu ao longo do ciclo, sem ele não é possível realizar a Sprint Review de qualidade.

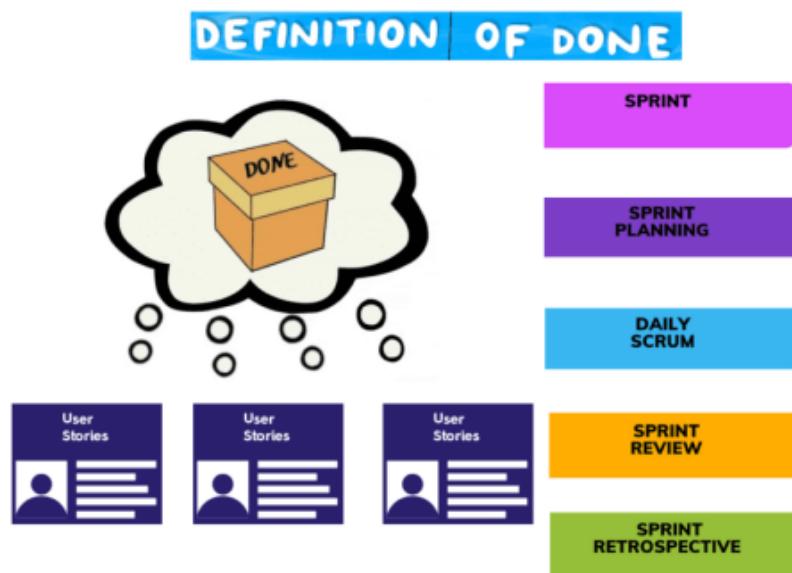
O Incremento sempre se acumula ao que já existe. Não basta apenas adicionar novos recursos; é obrigatório que eles se juntem ao produto de forma sólida. A equipe deve ter certeza de que o novo trabalho não estrague (não cause regressões) o que já foi entregue. Essa preocupação com a consistência garante que o produto esteja sempre pronto para ser lançado, o que tira o medo e o risco dos lançamentos maiores e demorados.

A conformidade com o Definition of Done (DoD) é o passaporte de qualidade para o Incremento. A DoD transforma o conceito de "terminado" em um padrão comprehensível por todos, assegurando que o trabalho não apenas esteja "bagunçado", mas também testado, integrado, documentado e pronto para ser consumido pelo cliente. Se o trabalho não atender à DoD, ele não pode ser inspecionado na Revisão da Sprint, portanto o valor correspondente não é considerado parte do incremento.

DoR (Definition of Ready - Definição de Pronto): A DoR é um conjunto de critérios rigorosos que qualificam um item do Product Backlog a ser selecionado para uma Sprint. É o nosso protocolo de elegibilidade ou de entrada. Ela assegura que o time de desenvolvimento terá todas as premissas indispensáveis, como clareza nos requisitos, escopo bem delineado, critérios de aceitação definidos e uma estimativa viável, para iniciar o trabalho sem embaraços. Se um item não satisfaz a DoR, ele é considerado impróprio, pois representa um risco de ambiguidade, necessitando de mais refinamento antes de ser comprometido pelo time.



DoD (Definition of Done - Definição de Concluído): O DoD é o estatuto da qualidade do nosso produto; é a política formal que define o padrão de excelência. Executa o papel de critério incontestável que determina quando um item do trabalho está verdadeiramente finalizado e aderente aos requisitos. Ele abrange desde a codificação e revisão de pares até os testes de aceitação, integração e documentação. A adesão estrita a este conjunto de regras garante que o que está sendo entregue é robusto, testado e liberável. O DoD cria transparência, eliminando o "quase pronto" e sendo o compromisso solene do time com a idoneidade da entrega.



EVENTOS DO SCRUM

Sprint: É o evento-contêiner que abriga todos os demais. Ele é o Norte para todo o resto da organização do produto, geralmente de um mês ou menos, durante o qual um Incremento de produto "Pronto" (Done), utilizável e potencialmente liberável, é criado. A Sprint é o coração do Scrum; ela estabelece um ritmo constante que permite ao time focar, entregar valor de forma previsível e criar oportunidades regulares de inspeção e adaptação do processo e do produto. Além disso, todo e qualquer trabalho que será entregue para a

resolução do projeto deve ser feito durante o período de uma Sprint, caso contrário, foge do propósito da metodologia ágil Scrum.

Sprint Planning (Planejamento da Sprint): A Sprint Planning é a cerimônia que marca oficialmente o início da Sprint e tem como objetivo alinhar todo o Scrum Team sobre o trabalho que será realizado durante o próximo ciclo. Nessa reunião todos colaboram para priorizar as USes do produto e transformar essas necessidades em um mapa, que facilita a trajetória de entrega. Com base nisso, o time define o que pode ser incluído na Sprint, considerando sua capacidade e eventuais riscos.

Após decidir o que será feito, os Developers detalham como o trabalho será realizado, propondo Tasks. Ao final da Sprint Planning, todos devem estar completamente alinhados sobre a importância da Sprint, o que será entregue e como o produto irá evoluir ao longo do ciclo. Sprint Planning age tal qual uma “primeira daily”, é um período para a decisão do O quê, Como, Quando e Por que.

Ela é estruturada para responder a três questões centrais:

Daily Scrum (Reunião Diária): Uma reunião diária que dura de 5 a 15 minutos dependendo de sua pauta. Realizada para e pelos Desenvolvedores. Seu propósito é inspecionar o progresso em direção à Meta da Sprint e adaptar o Sprint Backlog (o plano do dia) conforme necessário. Não é uma reunião de "relatório" para o Scrum Master ou Product Owner, mas um ponto crucial de sincronização, planejamento e fomento ao autogerenciamento, que expõe impedimentos ou impasses que a equipe está enfrentando.

Ao realizar, defina dias específicos e estratégicos para sua equipe poder se organizar, e não exagere nos dias. A recomendação é ser pelo menos 3-4 dias da semana, ultrapassado esse limite, costuma causar maior cansaço para equipe, o que diminui a produtividade geral.

Sprint Review (Revisão da Sprint): A apresentação do Incremento, realizada ao final da Sprint. O Time Scrum apresenta os resultados do seu trabalho (o que foi "Pronto" de acordo com o DoD e todos os outros eventos) aos principais stakeholders (partes interessadas, em vários casos, o cliente). O objetivo não é apenas uma demonstração do produto, mas sim colher feedback acionável e fomentar a colaboração. Esta é a principal oportunidade para adaptar o Product Backlog com base em novas informações do mercado ou do cliente.

Ela tem foco em uma apresentação parecida com a do programa “Shark Tank”, com modelo de “Pitch” que é uma apresentação rápida, eficaz e direta do incremento do produto. É como se fosse uma visão empreendedora para o cliente avaliar e ver se é realmente aquilo que ele está esperando receber e você, como desenvolvedor, SM ou PO, deve convencer o cliente de que o produto é sim o que ele quer. O modo de apresentação é tão importante quanto o próprio produto apresentado.

Sprint Retrospective (Retrospectiva da Sprint): Este é o evento formal para o Time Scrum inspecionar a si mesmo e criar um plano de melhorias a ser implementado na próxima Sprint. A equipe identifica o que funcionou bem e o que pode ser aperfeiçoad em relação aos indivíduos, interações, processos, ferramentas e até mesmo a própria Definição de Concluído (DoD). O objetivo é a melhoria contínua da eficácia e da qualidade, realizada em um ambiente de segurança psicológica onde as críticas são encaradas como oportunidades, e não como algo pessoal.

Nada que é tratado na retrospectiva deve ser tratado de forma pessoal, pois há também o método PACER a ser usado para poder avaliar cada membro da equipe. As notas são geralmente geridas pelo Scrum Master e ele toma as atitudes de comentar este problema que pode ser da equipe ou do indivíduo, mas nunca em público.