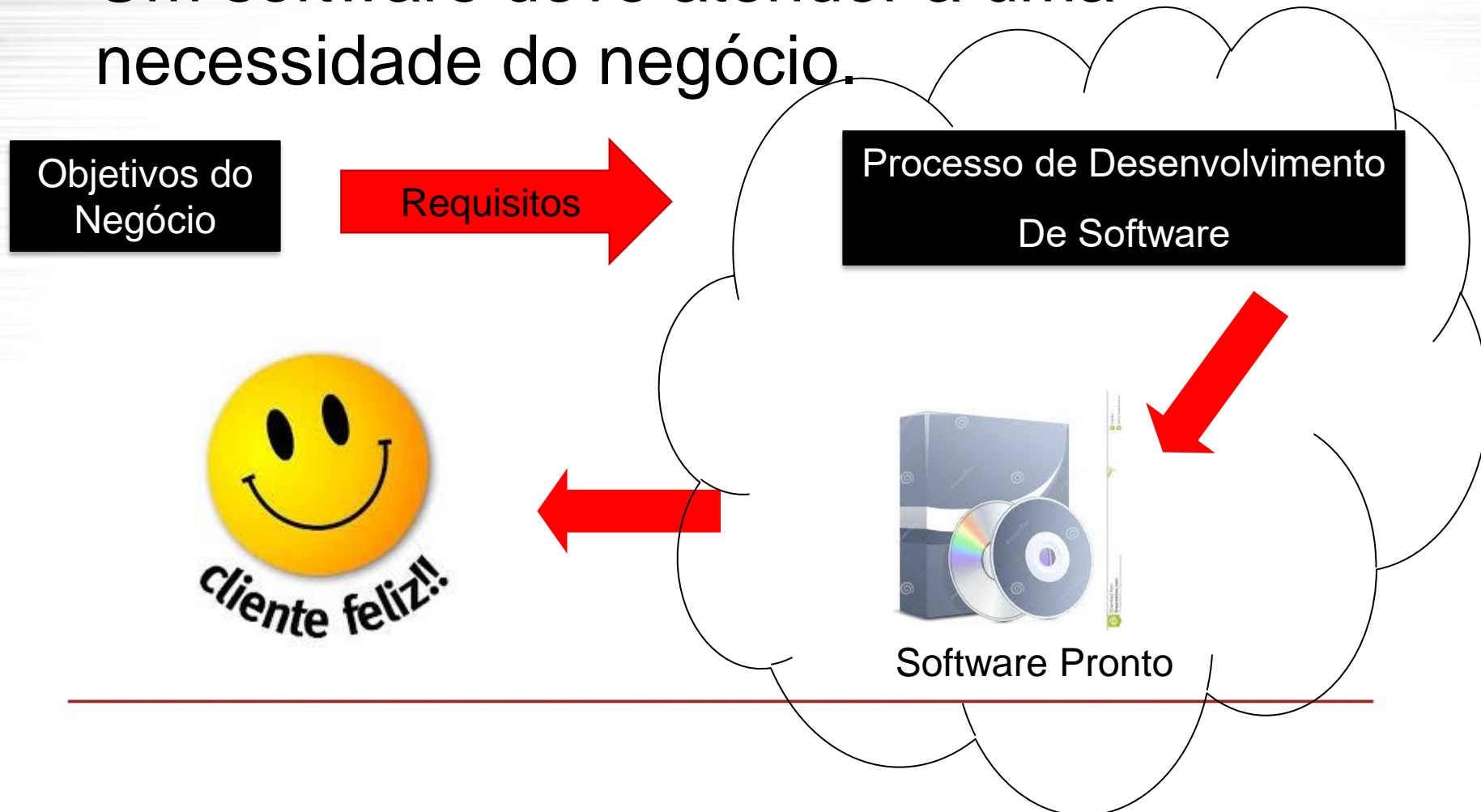


SCRUM



Visão Geral

- Um software deve atender a uma necessidade do negócio.



Funcionalidades

- Você sabia que em um software a taxa de funcionalidades nunca utilizadas ou raramente utilizadas pode chegar a 64%???
- Você sabia que a taxa de funcionalidades muito acessadas chega a apenas 20%?





SCRUM

- O SCRUM nos ajudará a modificar o cenário anterior, pois permite a construção do software por partes;
 - As mudanças são facilitadas e fazem parte do processo de desenvolvimento;
 - Não há a necessidade de identificar todas as necessidades no início do projeto.
-



Desenvolvimento Ágil

- **Desenvolvimento interativo:**
 - Software desenvolvido e refinado constantemente;
 - **Desenvolvimento incremental:**
 - A cada curto espaço de tempo novas funcionalidades são desenvolvidas e entregues para o usuário.
-

Incremental e Iterativo





Desenvolvimento Ágil

- **Times auto-organizáveis:**
 - O time faz o planejamento do que fazer, como fazer e quando fazer. Não existe a figura do gerente de projeto (Isso não é *anarquia*, pois podem ser seguidos processos rigorosos)
 - **Times multifuncionais:**
 - Equipes com pessoas que exercem diversas funcionalidades, sem muitos especialistas. Não há papéis específicos.
-



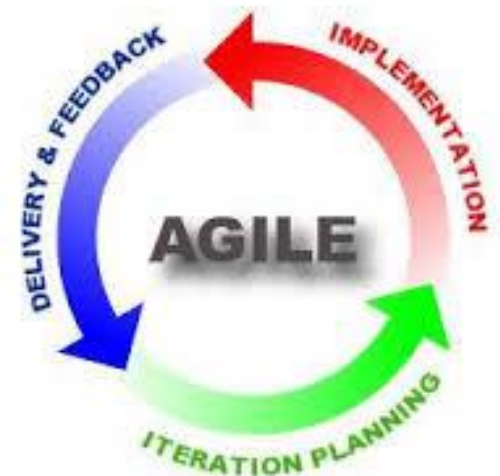
Desenvolvimento Ágil

- **Envolvimento ativo dos usuários:**
 - Os usuários, ou um representante, tem participação ativa no desenvolvimento.
- **Maximização do ROI:**
 - Tudo é feito para se obter o maior ROI possível. O que não agrega valor não é feito.

**Atenção maior nas pessoas e não
nos processos**

Desenvolvimento Ágil

- O que é ser ágil?
 - Entregar aquilo que gera maior valor para o cliente, de forma cada vez mais rápida e com qualidade;
 - Responder rapidamente a mudanças.





O que é SCRUM?

- Framework para gerenciamento de projetos e desenvolvimento ágil de software:
 - Não é um processo detalhado e descritivo;
 - Não é uma receita de bolo;
 - Baseado no desenvolvimento iterativo e incremental;
 - Ajuda a orientar o time durante o desenvolvimento;
 - A equipe é o foco e não o processo.
-

Origem

- Rugby (Esporte inglês):





SCRUM

- Baseado em três itens:
 - Papéis;
 - Artefatos;
 - Eventos.
-



SCRUM

- São três papéis:
 - Scrum Master;
 - Dono do Produto (Product Owner);
 - Time de desenvolvimeto (Development Team).
-



SCRUM

- São quatro artefatos principais:
 - Backlog do produto (Product Backlog);
 - Backlog da Sprint (Sprint Backlog);
 - Incremento (Increment);
 - Histórias de Usuário (User Stories).
-

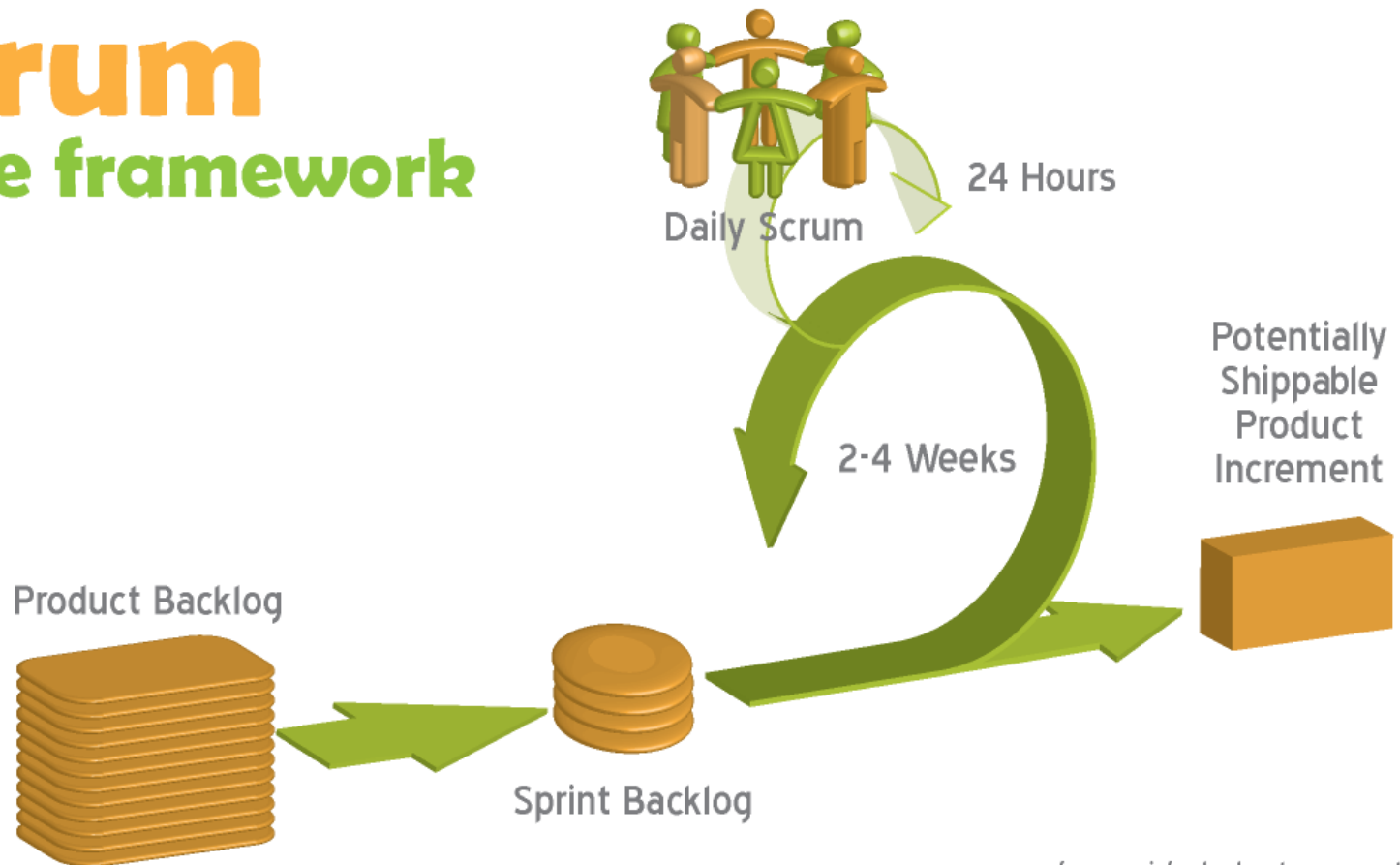


SCRUM

- São cinco eventos principais:
 - Sprint;
 - Planejamento da Sprint (Sprint Planning);
 - Reunião Diária (Daily Scrum);
 - Revisão da Sprint (Sprint Review);
 - Retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective).
-

Como funciona?

Scrum the framework



for more info check out scrummaster.com.au

Papéis

- **Product Owner (PO):**
 - É o representante do cliente, usuários ou qualquer pessoa com interesse no produto;
 - Responsável por garantir o ROI do produto;
 - Deve conhecer as necessidades do usuário e stakeholders (O ideal é que ele seja o cliente);
 - Deve estabelecer e comunicar a visão do produto;
-

Papéis

- **Scrum Master:**
 - Evita as interferências externas ao trabalho do Time do Desenvolvimento;
 - Deve garantir o uso correto do Scrum e agir como um líder, auxiliando a equipe e removendo impedimentos (Não é chefe de ninguém).
-



Papéis

- **Time de Desenvolvimento:**
 - Deve ser auto-organizado;
 - Definir o que é necessário fazer para entregar o produto com qualidade e máximo valor para o cliente;
 - Responsável por realizar todas as atividades necessárias para entregar o software.
-



Dev Team

- Não há líderes dentro do time;
 - O time é responsável pelo sucesso de cada iteração e do projeto como um todo;
 - Um time de desenvolvimento varia entre três e nove participantes;
 - Scrum Master e PO não entram nessa contagem.
-



Sprint

- É o principal evento do Scrum;
 - Trata-se de um ciclo de desenvolvimento (iteração) que deve ser realizada em um mês ou menos (**normalmente de 2 a 4 semanas**);
 - O trabalho de transformar itens do Backlog do Produto em funcionalidades de software deve ser realizado dentro da Sprint.
-

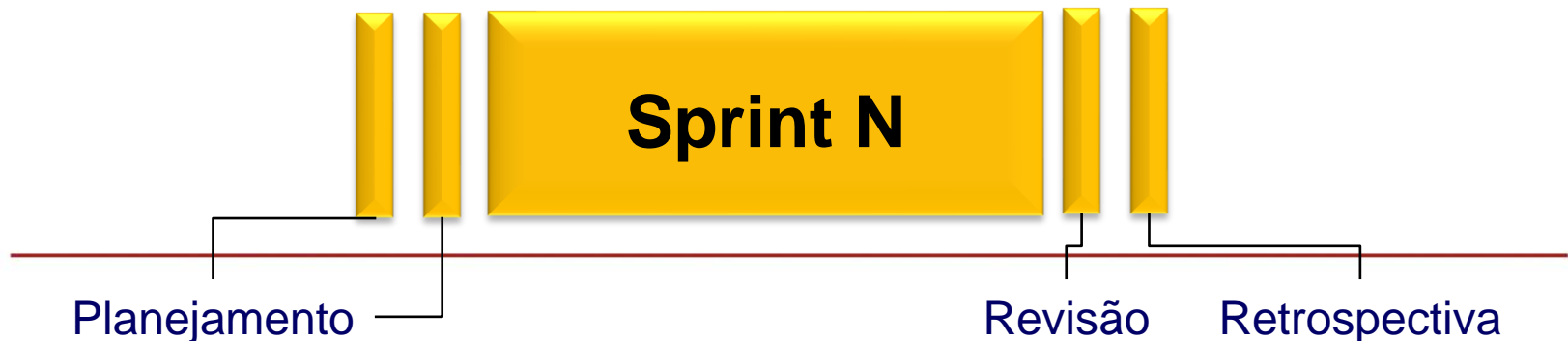


Sprint

- A duração da Sprint deve ser em dias corridos (Não devemos descontar feriados);
 - A Sprint é realizada dentro de uma **time-box** (Período de tempo fixo):
 - Não pode ser executado em um tempo maior que o definido.
 - É recomendado que a duração das Sprints seja constante durante o projeto;
-

Sprint

- Uma Sprint é composta por:
 - Reunião de planejamento;
 - Reuniões diárias;
 - Desenvolvimento;
 - Revisão da Sprint;
 - Retrospectiva da Sprint.



Time-box

- É um período de tempo fixo. Tem uma duração máxima;
- Todos os eventos do Scrum usam um tempo com duração fixa (são time-boxed);
 - Planejamento;
 - Sprint;
 - Reunião diária;
 - Revisão da Sprint;
 - Retrospectiva da Sprint.



Backlog do Produto

- É uma lista ordenada de tudo aquilo que pode ser necessário para o produto (Lista de necessidades do produto);
- O dono do produto (PO) é o responsável;
- Pode ser formado por:
 - Requisitos funcionais;
 - Requisitos não-funcionais;
 - Bugs, mudanças e etc.





Backlog do Produto

- Não deve conter itens técnicos (Linguagens, como implementar determinado item e etc);
 - Deve estar disponível para todos os interessados;
 - Todos os envolvidos podem sugerir novos itens, mas a decisão é do Product Owner;
 - O Backlog está em constante evolução.
-

Backlog do Produto

	A	B	C	D
1	Product Backlog			
2				
3	Produto	XYZ		
4	Data da Última atualização	10/02/2014		
5				
6				
7	#	Item	Prioridade	Estimativa
8	3	Permitir identificar o tipo de lançamento, se é despesa ou receita	500	6
9	6	Permitir sumarizar os lançamentos pelo tipo, despesa ou receita	500	6
10	7	Categorizar todas as receitas	300	4
11	10	Categorizar todas as despesas	300	4
12	15	Gerar relatório de despesas mensais agrupadas por tipo	200	7
13	16	Gerar relatório de receitas mensais agrupadas por tipo	200	7
14				
15				
16				

Percebam que está ordenado
pela prioridade

A estimativa é medida pela
complexidade, pois não sabemos o
tempo que irá demorar. A complexidade
é fornecida pelo time de
desenvolvimento



Nível de Detalhe

- Cada item (*Product Backlog Item*) deve conter uma breve descrição;
 - O nível de detalhe é definido pela equipe Scrum e pode variar a cada item;
 - O PO é responsável por refinar os requisitos, ainda que possa contar com a ajuda do time de desenvolvimento:
 - Histórias de usuário, casos de uso textuais e etc.
-



Planejamento da Sprint

- ***Sprint Planning*** é o primeiro evento oficial do framework Scrum;
 - É uma reunião em que toda equipe Scrum participa;
 - Visa responder:
 - O que será desenvolvido na sprint?
 - Como será desenvolvido?
-

Planejamento da Sprint

- É uma time-box de **8 horas** para uma sprint de **30 dias**;
- Para sprints menores o tempo é proporcional:
 - Sprint de 2 semanas = Planejamento de 4 horas (Dividida em duas partes);
- **Parte 1:**
 - O que faremos?
 - Toda a equipe SCRUM participa.
- **Parte 2:**
 - Como faremos?
 - O PO é opcional nessa reunião.