CENTRO PAULA SOUZA

FATEC OURINHOS

CURSO DE ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Mirian Dias Noda

**APLICAÇÃO DO MÉTODO SCRUM NO AMBIENTE ACADÊMICO PARA DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE**

OURINHOS (SP)

2017

**MIRIAN DIAS NODA**

**APLICAÇÃO DO MÉTODO SCRUM NO AMBIENTE ACADÊMICO PARA DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE**

Trabalho de Graduação apresentado à Faculdade de Tecnologia de Ourinhos para conclusão do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador: Prof. Vera Lúcia Camargo

OURINHOS (SP)

2017

**RESUMO**

O método Scrum trouxe uma nova visão no gerenciamento de desenvolvimento de projetos. Este método foi criado a partir de uma necessidade de se substituir o método cascata, com menor custo, mais qualidade e em um tempo menor. O Scrum se destaca como metodologia ágil, pois visa a realização de incrementos que agrega mais valor ao negócio, traz uma série de melhorias e proporciona uma reflexão organizacional, em todos os níveis e não somente no nível de estrutura de desenvolvimento de código

O objetivo deste estudo é apresentar uma experiência de implantação do método Scrum, dentro do ambiente acadêmico.

Utilizaremos a experiência que os alunos terão ao experimentar a utilização do método Scrum no desenvolvimento dos projetos, para apresentar os resultados dessa interação e proporcionar aos alunos um ambiente próximo ao ambiente profissional, onde as empresas já utilizam deste método para gerenciar seus projetos.

**Palavras chaves:** Scrum, metodologia ágil, software, projeto, ambiente.

**Sumário**

[1 INTRODUÇÃO 7](#_Toc484886036)

[1.1 PROBLEMA 8](#_Toc484886037)

[1.2 OBJETIVO 8](#_Toc484886038)

[1.3 JUSTIFICATIVA 8](#_Toc484886039)

[2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA 10](#_Toc484886040)

[2.1 O MÉTODO SCRUM 10](#_Toc484886041)

[2.2 O FUNCIONAMENTO BÁSICO DO MÉTODO SCRUM 11](#_Toc484886042)

[2.3 GERENCIAMENTO DE GADO DE CORTE NAS PROPRIEDADES DO BRASIL 14](#_Toc484886043)

[2.4 TRABALHOS CORRELATOS 15](#_Toc484886044)

[3 MÉTODO 16](#_Toc484886045)

[3.1 MATERIAIS E INSTRUMENTOS 16](#_Toc484886046)

[3.2 PROCEDIMENTOS 16](#_Toc484886047)

[4 CRONOGRAMA 18](#_Toc484886048)

[5 REFERÊNCIAS 19](#_Toc484886049)

**LISTA DE FIGURAS**

**Figura 1: a base do método Scrum** 11

**Figura 2: funcionamento do Sprint** 12

**Figura 3: cronograma do projeto** 16

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

OODA: Observar, Orientar, Decidir e Agir.

# **INTRODUÇÃO**

O método Scrum surgiu com uma nova forma de pensar. As necessidades que a cada dia surgem, fez com que se buscasse uma nova ferramenta de gerenciamento de projetos, mudando a forma de agilizar e melhorar a qualidade de tudo o que se é produzido.

A velocidade em se produzir, principalmente novas tecnologias, é um dos principais pontos analisados. Com isso, o uso do método Scrum vem sendo cada vez mais difundido entre todos os seguimentos da sociedade.

Segundo Sutherland (2014), o Scrum se aproveita da forma como as coisas são realmente feitas, dessa maneira, fica mais fácil as equipes analisarem o que já foi criado e o mais importante de que maneira criaram.

A escolha de um método para gerenciar um projeto, seja ele, a construção de um software ou outro tipo de produto, é muito importante para se obter o melhor resultado e ter o controle de cada etapa do processo.

O método Scrum foi escolhido neste trabalho, com o intuito de auxiliar todos que terão acesso a ele e principalmente, entender melhor o funcionamento, e principalmente os resultados da utilização deste método.

O Scrum é fundamentado no empirismo, ou seja, que as decisões tomadas são baseadas no que se tem conhecimento e nas experiências já vividas. Assim sendo, este método é mais iterativo e incremental, melhorando a previsão e o controle dos riscos. (SCHWABER; SUTHERLAND, 2016).

No Scrum, durante o processo há um ciclo que é chamado de “Inspeção e Adaptação”. No ciclo, deve-se parar o que está fazendo, se certificar de que deve continuar e se pode fazê-lo de uma forma melhor, isso exige muita disciplina, honestidade, introspecção e reflexão. (SUTHERLAND, 2014).

# **PROBLEMA**

Nas organizações sempre foram utilizados métodos para se planejar, coordenar e implementar projetos. Métodos estes, que também foram se modernizando e melhorando conforme o desenvolvimento de novas formas de coordenação de projetos desenvolvidos.

O método Scrum surgiu da necessidade de melhorar e agilizar o desenvolvimento e implementação de novos projetos.

No universo acadêmico, é muito importante o contato com todos os métodos e tecnologias que fazem parte do mercado profissional.

Os discentes precisam ter o conhecimento do funcionamento deste método que vem sendo bastante utilizado no ambiente profissional.

O ambiente acadêmico precisa estar em constante atualização, para que quando o aluno estiver migrando para o mercado de trabalho, ele não tenha dificuldades com o ambiente profissional, no qual ele vai encontrar.

# **OBJETIVO \*última atualização 01/10**

O objetivo principal deste trabalho é mostrar o uso do método Scrum no gerenciamento de projetos desenvolvidos durante as aulas de Laboratório de Engenharia de Software.

Demonstrar os resultados benéficos da utilização deste método no desenvolvimento de um software, e no gerenciamento da equipe como um todo.

Proporcionar o contato dos alunos com o método Scrum, ambientando-os com o mercado de trabalho.

# 

# **1.3 JUSTIFICATIVA**

Segundo (JORGE e MACHADO, 2010), com a crescente importância da pecuária na economia brasileira, a manipulação das informações na simplificação dos processos de produção de gado, é fundamental.

A utilização de novas tecnologias para a manutenção das informações, e a crescente demanda por sistemas de informação na produção pecuária, são tendência no mercado agropecuário.

Por esse motivo, a inserção de tecnologias para a manipulação de informações do processo produtivo tem sido um fator determinante na competitividade no negócio.

Para obter o melhor resultado no desenvolvimento de um sistema que controle de forma eficiente a produção de gado e que ao mesmo tempo traga os melhores resultados, a utilização de um método ágil é muito importante.

Segundo Ribeiro e Ribeiro (2015), o Scrum é um método para suportar o desenvolvimento e manutenção de projetos/produtos complexos. Na verdade, o Scrum é um método ágil que além de ser empírico, ele também é iterativo e com entregas incrementais.

Por conter essas características, que o método ágil escolhido para desenvolver esse projeto, é o Scrum.

## **REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Este capítulo descreve conceitos inerentes a esta monografia, definições e trabalhos correlatos.

## **O MÉTODO SCRUM**

O método Scrum foi desenvolvido em 1993 por Jeff Sutherland e Ken Schwaber. De acordo com (SUTHERLAND, 2014), o processo de desenvolvimento de um software era lento, imprevisível, e no geral, nunca resultava em um produto que as pessoas estavam dispostas a obter.

Atrasos de meses ou até anos eram corriqueiros ao processo, mesmo os planos iniciais que demonstravam o passo a passo, exposto em detalhes através do diagrama de Gantt, somente asseguravam aos gestores a impressão que se tinha total controle do processo de desenvolvimento, no entanto, na maioria das vezes, rapidamente ocorria-se atrasos em relação ao cronograma e também ao fato de estar sempre acima do orçamento estipulado.

Com o advento do método Scrum, houve uma mudança na gerência de projetos, pois esse método é autocorretivo, evolucionário e adaptativo.

Apesar deste método ser bem-sucedido no gerenciamento de projetos de software e hardware, principalmente no Vale do Silício, ainda não é muito conhecido em outros setores de negócios, mesmo tendo a sua origem no setor automobilístico e aeronáutico, através do Sistema Toyota de Produção e no ciclo OODA (Observar, Orientar, Decidir e Agir) da aviação de combate.

O termo Scrum surgiu do jogo de rúgbi, e tem como referência à maneira como o time trabalha junto para avançar com a bola pelo campo. Esta metáfora é uma forma perfeita para descrever como o método funciona, alinhamento cuidadoso, unidade de propósito, clareza nos objetivos, tudo de forma unida.

De acordo com (TAVARES, 2015), os times Scrum são multifuncionais, podendo completar o trabalho sem a dependência de pessoas externas à equipe. Outra característica do método Scrum, é a auto-organização possibilitando ao próprio time definir a melhor forma de realizarem o trabalho.

## **O FUNCIONAMENTO BÁSICO DO MÉTODO SCRUM**

De acordo com Schwaber e Sutherland (2016), para começar a ser implementada, o método Scrum consiste em uma ou mais equipes compostas por: Product Owner, Scrum Master e Time Scrum. Podem haver outros papéis, mas o framework básico requer apenas os três citados aqui.

Product Owner é o líder sobre o produto, o único responsável a decidir quais os recursos e funcionalidades que serão construídos, inclusive a ordem que serão realizados. A sua responsabilidade de manter a comunicação entre todos os participantes, traz uma visão bem clara do que a equipe está buscando alcançar no projeto.

O sucesso do projeto está diretamente ligado a capacidade do Product Owner de estar sempre disponível para responder perguntas tão logo elas apareçam.

O Scrum Master é o responsável por auxiliar a todos os envolvidos, abraçar os valores, princípios e práticas contidas no Scrum. Ele auxilia o Time Scrum, inclusive todo o resto da organização a desenvolver sua própria forma de abordar o Scrum, que tenha a melhor performance, mas principalmente, auxilia na resolução de problemas e também a trazer melhorias no uso do Scrum.

Ele também e responsável em proteger o Time Scrum contra interferências que possam atrapalhar a produtividade, ele é o líder da equipe.

No modelo tradicional de desenvolvimento de software, existem na equipe de projeto: arquiteto, programador, testador, administrador de banco de dados, designer entre outros.

No Scrum, quem assume esse papel é o Time Scrum, que nada mais é que a junção de todas essas pessoas em uma equipe multidisciplinar, e que dessa maneira são responsáveis pela criação, construção e testes do produto. Dessa forma, ela pode se organizar e determinar qual a melhor maneira de realizar o trabalho, e assim atingir a meta estabelecida pelo Product Owner.

**Figura 1: a base do método Scrum**

**Fonte: Mindmaster (2015)**

O Product Owner realiza uma atividade que recebe o nome de “gromming”, ou seja, a preparação. Através desta atividade ele tem uma visão mais clara do que será desenvolvido. Desta maneira, as funcionalidades serão compiladas em uma lista, que recebe o nome de Product Backlog.

No Product Backlog, todas as funcionalidades são discutidas juntamente com todos os participantes do projeto, onde será definida, quais itens terão prioridade. É muito importante todas as funcionalidades da lista estarem na sequência correta, para isso, são utilizados os seguintes fatores: custo, conhecimento, valor e risco.

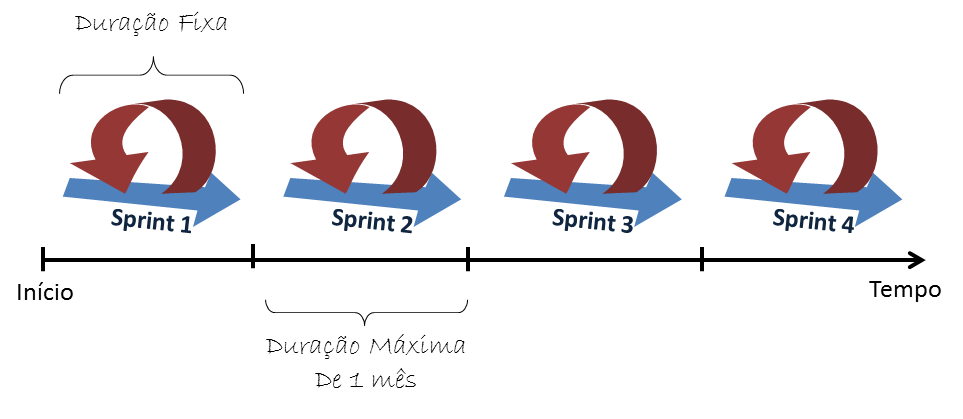
O Product Backlog é um documento que sempre estará em constante mudança. Os itens podem ser adicionados, excluídos e revistos pelo Product Owner, devido às mudanças nas condições de negócios, ou conforme o que a equipe Scrum compreendeu sobre o produto, trazendo novas visões sobre o projeto.

Schwaber e Sutherland (2016) explicam, que para o desenvolvimento do trabalho no Scrum, é utilizado interações ou ciclos de até um mês que leva o nome de Sprints. O trabalho que é realizado em cada Sprint criará algo de valor tangível para o cliente ou usuário. Os Sprints terão duração fixa e sempre terão início e fim.

Ao final do Sprint, temos o Sprint Review que tem por objetivo adaptar o produto que está sendo construído. Temos também o Sprint Retrospective (Retrospectiva do Sprint), que visa verificar as necessidades de adaptações no processo de trabalho.

De acordo com (RIBEIRO; RIBEIRO, 2015), em projetos que possuem um grande número de incertezas, é certo que os planos originais serão alterados. Por esse motivo, devemos investir os esforços e energia em corresponder as inevitáveis mudanças que irão ocorrer ao longo do desenvolvimento do projeto.

Estes processos são fundamentais para motivar e obter comentários e assim ter muita colaboração por parte da equipe Scrum.

**Figura 2: funcionamento do Sprint**

**Fonte: Mindmaster (2015)**

Após semanas ou até mesmo meses de trabalho o Product Backlog, poderá não ser concluído em um único e curto sprint. Para se determinar quais os subconjuntos mais importantes de itens do Product Backlog para se construir no próximo Sprint, o Product Owner, juntamente com o time de desenvolvimento e o Scrum Master, irão realizar o Sprint Planning (planejamento de sprint).

Durante este planejamento, a equipe de desenvolvimento e o Product Owner decidiram o Objetivo do Sprint, dessa forma é determinado quais os itens do backlog devem ser priorizados.

Todos os dias, deve ser realizado o Daily Scrum, uma reunião com os membros da equipe de desenvolvimento com tempo definido, com 15 minutos ou menos. Esta reunião também é chamada de Stand-up Meeting, por ser realizada em pé, traz praticidade e a rapidez que este tipo de reunião deve ter dentro do método Scrum.

Para definir como e quando uma parte do produto ou funcionalidade pode ser considerada concluída, é utilizado um documento que recebe o nome de Definition of Done.

Definition of Done ou “Definição de Pronto”, tem a função de assegurar quando o trabalho está completo.

Este é o funcionamento básico do método Scrum, que possui algumas variações e práticas, mais a sua base é sempre a mesma.

## **GERENCIAMENTO DE GADO DE CORTE NAS PROPRIEDADES DO BRASIL**

De acordo com (BARBOSA, 2014), a maneira como se apura os custos de uma empresa, influencia na utilização eficiente dos recursos. Os métodos de custeio para o sistema agroindustrial, não são muito diferentes de outros métodos para outros setores da economia.

Por esse motivo, a importância de se produzir uma forma de gerenciar a produção de gado e auxiliar os produtores em obter os melhores resultados e produtividade.

Ainda segundo (BARBOSA, 2014), as mudanças econômicas mundiais influenciam diretamente o setor agropecuário, que por sua vez, sofrem a influência direta dos frigoríficos, que exigem cada vez mais produtos de qualidade, e assim estar dentro das exigências das empresas que visam ampliar seus mercados, principalmente as exportações. As propriedades rurais têm responsabilidade direta por produtos que contribuem para o superávit da balança comercial do Brasil, sendo assim, vital para o desenvolvimento da economia nacional.

Com essas mudanças, segundo Gomes (2012), ficou muito difícil gerenciar todos os processos na criação e produção de carne bovina. A adoção de novas ferramentas para o gerenciamento, como sistemas de informação que auxiliam na gestão dos negócios, possibilita o aumento da lucratividade.

Gomes (2012) afirma ainda, que a informação é um importante alicerce para a administração rural mais eficiente. Por isso, planejar, implementar e controlar cada processo da produção pecuária é fundamental e todas as informações necessárias precisam estar disponíveis e de fácil acesso.

Por isso a importância em se desenvolver uma ferramenta que processe os dados fornecidos pelos produtores, transformando em informações úteis que auxiliará os pecuaristas e produtores de gado.

## **TRABALHOS CORRELATOS**

Um dos trabalhos que demonstram a aplicação do método Scrum, (SOUZA, 2014) apresenta a aplicação do método em uma empresa de pequeno porte, que apresentou uma melhora significativa no atendimento das solicitações de atendimento.

Machado e Medina (2009), demonstram que a mudança cultural na gestão de projetos de desenvolvimento de software está diretamente ligada ao método Scrum e que devido a sua implantação nas grandes organizações mundiais, trouxe uma visão inovadora nos gestores que estão cada vez mais sob a pressão em obterem resultados que impulsionam uma melhoria no produto final. Estas mudanças também levaram ao crescimento no desenvolvimento de metodologias ágeis na gestão de projetos, e o método Scrum é um grande exemplo disso.

Cassol, Damasceno e Salandin (2012), apresentaram o projeto de desenvolvimento do SISPEC – Software de Gerenciamento para Pecuária de Corte, que visa auxiliar os criadores a obterem informações que podem auxiliar na produção de qualidade e com maior lucratividade.

### **MÉTODO**

Este trabalho teve como objetivo de demonstrar o uso e aplicação do método Scrum no desenvolvimento de um projeto de desenvolvimento de um software de gestão de gado de corte. Partiu-se de uma base teórica, livros, artigos, monografias e de outras documentações publicadas sobre o assunto, procurando compreender melhor o funcionamento do método ágil Scrum utilizado neste trabalho.

### **MATERIAIS E INSTRUMENTOS**

A principal ferramenta utilizada para facilitar a implantação do método Scrum, recebe o nome de ScrumHalf.

Segundo O’Katana (2016), esta ferramenta brasileira, e permite controlar o quadro de Kanban virtual, que facilita muito a colaboração e o acompanhamento do trabalho da equipe, com isso permite que o trabalho seja distribuído de forma simples. Possui uma versão gratuita para o uso em um único projeto.

Outra ferramenta utilizada, que leva o nome de Trello também cumpre muito bem o papel permitindo ao usuário, o controle de todo o gerenciamento do Product Backlog, Sprints e monitorar todo o progresso de desenvolvimento do projeto.

De acordo com o Trello (2017), outro ponto interessante nesta ferramenta, é que fica perfeitamente sincronizado com todos os seus dispositivos, onde você estiver. Há aplicativos rápidos e intuitivos para usar na web, em telefones e tablets Android, com iPhone e iPad. O Trello é aparentemente simples, carregue arquivos do seu computador, Google Drive, Dropbox, Box e OneDrive. Adicione checklists, etiquetas, prazos e mais. As notificações avisam sempre que acontecer alguma coisa importante.

### **PROCEDIMENTOS**

O desenvolvimento desse projeto, se deu seguindo um design instrucional.

O design definido nesse trabalho é composto pela análise, projeto e desenvolvimento.

A análise se deu pela percepção da demanda por uma ferramenta que pudesse auxiliar os produtores de gado a controlar todas as etapas da produção.

Após, por meio de revisão literária, pode-se notar a possibilidade do desenvolvimento dessa ferramenta, utilizando do método Scrum para auxiliar a equipe envolvida no projeto a desenvolver de forma mais eficiente.

A etapa de projeto ocorreu por meio da definição de objetivos, levantamento de requisitos do sistema, além da pesquisa por metodologias e conteúdo a serem aplicados no projeto.

### **CRONOGRAMA**

A Figura 3, mostra o cronograma das atividades do projeto a ser desenvolvido.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Atividades | 1° semestre/2017 | 2° semestre/2017 | 1°semestre/2018 |
| Escolha do tema, definição do objetivo e justificativa | X |  |  |
| Revisão da literatura | X | X | X |
| Definição dos materiais e instrumentos | X | X |  |
| Coleta para elaboração dos requisitos | X | X |  |
| Documentação dos requisitos |  |  |  |
| Desenvolvimento |  |  |  |
| Testes |  |  |  |
| Defesa |  |  |  |
|  | | | |

**Figura 3: cronograma do projeto**

**Fonte: elaborado pela autora.**

### **REFERÊNCIAS**

ALBUQUERQUE, L; CARDOSO, V; JÚNIOR, J. Modelo bioeconômico para cálculo de custos e receitas em sistemas de produção de gado de corte visando à obtenção de valores econômicos de características produtivas e reprodutivas. **Revista Brasileira de Zootecnia.** Jaboticabal, São Paulo, v.35, n.5, p. 2187-2196, 2006.

BARBOSA, E, S. **Proposta de sistemática para avaliação e controle de custos em propriedades rurais – o caso de uma empresa de criação de gado.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

CASSOL, J; DAMASCENO, J; SALANDIN, L. **Software de gerenciamento para pecuária de corte – SISPEC.** Fatec Ourinhos, Ourinhos, São Paulo, 2012.

GOMES, R. **Rastreabilidade bovina direcionada para o gerenciamento da propriedade rural: controle nutricional e sanitário.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

MACHADO, M; MEDINA, S. Scrum – Método Ágil: Uma Mudança Cultural na Gestão de Projetos de Desenvolvimento de Software. **Revista Científica Intraciência**. Faculdade do Guarujá – UNIEESP, São Paulo, p. 58-71, 2009.

MINDMASTER. 2014. **Scrum:** a metodologia ágil explicada de forma definitiva**.** Disponível em: < http://www.mindmaster.com.br/scrum >. Acesso em: 07 mar. 2017.

RIBEIRO, H, C, S; RIBEIRO, R, D. **Gerenciamento de projetos com métodos ágeis**. Rio de Janeiro, Spin, 2015.

SCHWABER, K; SUTHERLAND, J. **Um guia definitivo para o Scrum:** as regras do jogo**.** São Paulo, Creative Commons Corporation, 2016.

O’KATANA. 2016. **ScrumHalf:** aferramenta de gestão ágil. Disponível em:

< http://www.myscrumhalf.com>. Acesso em: 15 mar. 2017.

SOUZA, D, R. **Implantação da metodologia ágil scrum em um ambiente de desenvolvimento.** Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, 2014.

SUTHERLAND, J. **Scrum:** a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo**.** São Paulo, LeYa, 2014.

TAVARES, B. **Análise da gestão de riscos no desenvolvimento de projetos de software via Scrum.** Dissertação (mestrado). Departamento de Engenharia de Produção, Universidade Federal de Itajubá, Itajubá, 2015.

TRELLO. 2017. Disponível em: < http:// www.trello.com>. Acesso em: 03 mai. 2017.