

Módulo 3

E-Book - Apostila

Boas-vindas!

Boas-vindas ao módulo III da trilha “Fundamentos do SCRUM”!



Ilustração feita por Uplysis, disponível no Freepix. Adaptada pelo autor.

Neste módulo 3 você aprofundará sua compreensão sobre as reuniões do Scrum, aprendendo a utilizá-las para promover a transparência e adaptação contínua da equipe. Também exploraremos como histórias de clientes podem ser usadas para criar incrementos de produto que atendam aos critérios de aceitação e expectativas dos stakeholders, e aplicaremos o conceito de Scrum de Scrums para coordenar múltiplas equipes em projetos complexos.

Sobre o TIC em trilhas

Iniciativa em parceria com TIC em Trilhas e parte integrante do projeto Residência em TIC 01, Residência em TIC 02 e Residência em TIC 21. Projetos apoiados pelo Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações, com recursos da Lei nº 8.248/91, sendo uma iniciativa do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações e Softex no âmbito do Programa MCTI Futuro.

TIC em trilhas

EXECUÇÃO
Católica
Universidade Católica de Brasília

COORDENAÇÃO
MCTI
FUTURO

Softex

APOIO
MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA
E INOVAÇÃO
GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

Objetivos de aprendizagem

- Compreender a finalidade e as dinâmicas das reuniões do Scrum
- Utilizar histórias de clientes como base para a criação de incrementos de produto que atendam aos critérios de aceitação e expectativas dos stakeholders.
- Aplicar o conceito de Scrum de Scrums em cenários que envolvem múltiplas equipes Scrum
- Cumprir o desafio do módulo

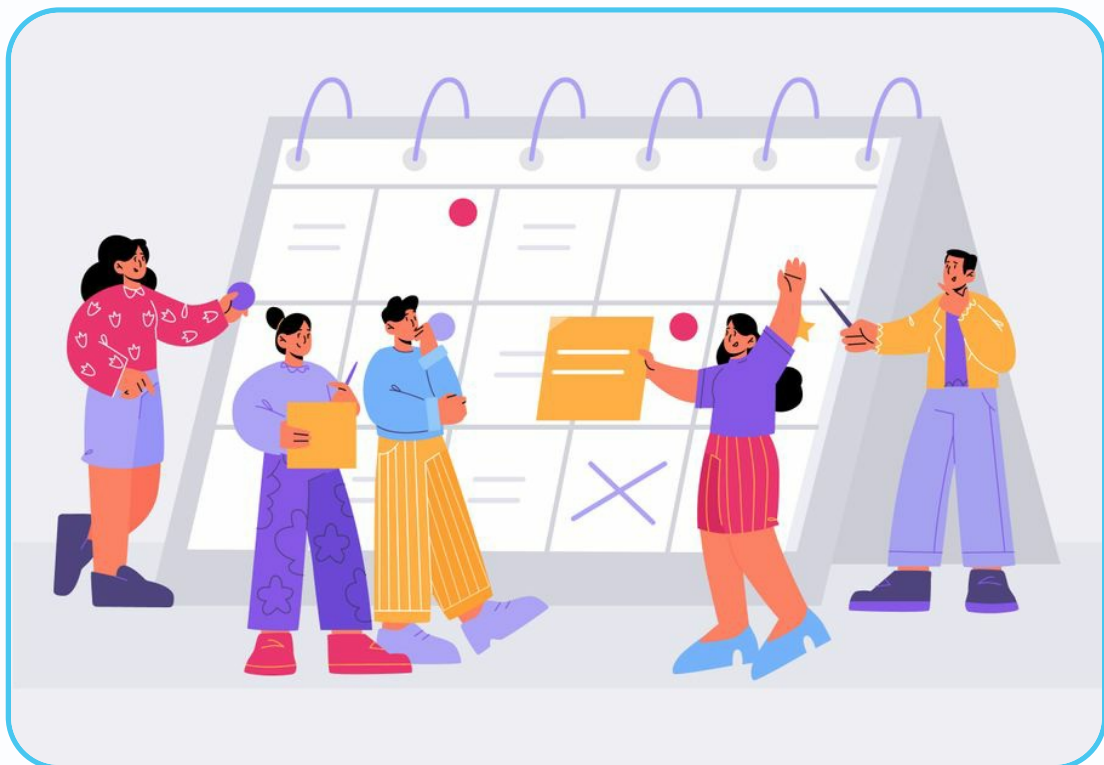
Introdução

Você chegou ao último módulo da Trilha “Fundamentos do Scrum”! Você já aprendeu sobre como surgiram as metodologias de desenvolvimento de software, como elas evoluíram para os métodos ágeis, sobre a importância do Manifesto ágil e sobre o que é e como está organizado o Scrum.

Nesse último módulo, vamos falar um pouco sobre quais são as reuniões e os artefatos que são produzidos no Scrum.

Bons estudos!

Daily



Fonte: © upklyak, Pexels, 2024.

A Daily é uma reunião curta (máximo 15 minutos) que deve acontecer diariamente. O objetivo dessa reunião é avaliar o progresso do trabalho, além de identificar qualquer impedimento que a equipe esteja tendo em relação às entregas. Para reduzir a complexidade e ajudar a criar o hábito, a sugestão é de que essa reunião aconteça sempre no mesmo horário e local. Durante a reunião, os membros da equipe devem responder à três perguntas básicas:

1. **O que eu fiz ontem que ajudou o Time de Desenvolvimento a atender a meta da Sprint?**
2. **O que eu farei hoje para ajudar o Time de Desenvolvimento a atender a meta da Sprint?**
3. **Eu vejo algum obstáculo que impeça a mim ou o Time de Desenvolvimento no atendimento da meta da Sprint?**

Essas perguntas ajudam a equipe a manter a visibilidade sobre o que está acontecendo, além de ajudar a identificar problemas e os ajustes que serão necessários no plano de trabalho da equipe.

Reunião de Revisão da Sprint



Fonte: © rawpixel.com, Freepik, 2024.

A reunião de revisão da Sprint é o penúltimo evento e ocorre ao final da Sprint. Ela tem por objetivo inspecionar qual foi o resultado da Sprint, por isso, nessa reunião o time Scrum apresenta o que foi feito para os clientes e como o trabalho da Sprint ajudou a equipe a chegar mais próximo ao software final. Assim, o progresso de todo o trabalho é discutido nessa reunião. Durante esse evento, com base nas informações compartilhadas, é discutido o que fazer a seguir.

Essa reunião é uma ótima oportunidade para receber feedback do cliente, garantindo assim que o produto atenda suas necessidades e expectativas. Para uma Sprint de um mês, essa reunião não deve ultrapassar quatro horas. O Backlog também pode ser ajustado com base no que for discutido nessa reunião.

Reunião de Retrospectiva da Sprint



Fonte: © rawpixel.com, Freepik, 2024.

A reunião de retrospectiva da Sprint é uma oportunidade para o time Scrum rever suas práticas e planejar como aumentar sua qualidade e eficácia. Essa reunião deve sempre acontecer depois da reunião de revisão da Sprint e antes da reunião de planejamento da próxima Sprint. Nessa reunião o time Scrum avalia como foi a última Sprint considerando os indivíduos e suas interações e os processos e ferramentas utilizados.

Normalmente, o time Scrum discute quais foram os problemas encontrados na Sprint e como foram (ou não) resolvidos. Com base nisso, o time Scrum identifica as mudanças que são necessárias e tentam implementá-las o mais rápido possível.

Questões que podem ser respondidas durante a reunião de Retrospectiva:

1. O que correu bem durante a Sprint?
2. O que não correu tão bem?
3. Quais melhorias podem ser implementadas na próxima Sprint?

Essa reunião é a última da Sprint, assim, a reunião de retrospectiva conclui a Sprint. A indicação do guia Scrum é de que essa reunião dure no máximo três horas para uma Sprint de um mês e que seja mais curta para Sprints menores. O comum é que nessa reunião apenas participe o time Scrum e não conte com a participação dos clientes. Outro objetivo das reuniões do Scrum é fazer com que o time Scrum permaneça alinhado e engajado no projeto.

Podemos concluir que as reuniões do Scrum buscam uma melhoria contínua do time Scrum, além da melhora da comunicação entre a equipe. O feedback e os ajustes devem ser frequentes e realizados da forma mais rápida possível.

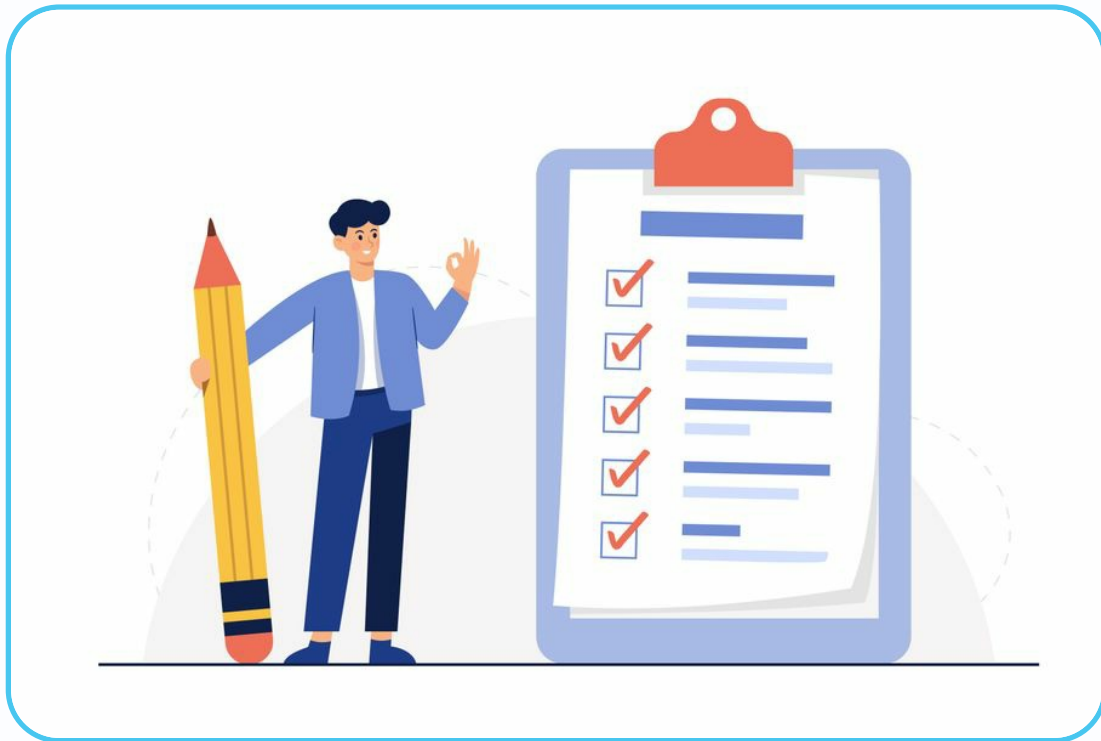
Backlog e gestão do backlog

O Scrum indica alguns artefatos que tem por objetivo representar o trabalho e aumentar a transparência do projeto, de uma forma que todos os envolvidos no projeto tenham a mesma visão e possam inspecioná-lo caso necessário. Os artefatos do Scrum são elementos chave para guiar o trabalho da equipe e monitorar o progresso do projeto. Os principais artefatos são:

- **backlog do produto**
- **backlog da sprint.**

Cada artefato possui uma função no Scrum, além de um “compromisso”, ou seja, o foco daquele artefato. No caso dos backlogs, esse foco é a meta (do produto ou da sprint). O Backlog pode ser definido como uma lista ordenada de tudo o que é necessário conter no produto que está sendo construído. Essa lista é dinâmica, evoluindo constantemente a partir das entregas e é gerenciada pelo PO. Como vimos antes, o PO é a pessoa que mais entende do negócio, por isso, ele é responsável por garantir que o Backlog está organizado e sendo priorizado de acordo com a necessidades do cliente.

Backlog do produto



Fonte: © jcomp, Freepik, 2024.

O Backlog do produto é uma lista de itens (ou funcionalidades) necessários para que o produto seja útil ao cliente. Ele é a fonte de trabalho do time Scrum e é revisado constantemente. Por exemplo, os itens do Backlog que serão feitos durante uma Sprint são selecionados na Reunião de planejamento da Sprint. Como dizemos antes, esses itens são quebrados em itens menores para que a equipe possa trabalhar neles durante o menor espaço de tempo possível.

Na reunião de revisão da Sprint, é analisado se os itens do Backlog que foram selecionados para aquela Sprint foram atendidos com qualidade e na reunião de retrospectiva é discutido como se pode melhorar o trabalho nos próximos itens do backlog do produto. Esse trabalho de avaliar os itens do backlog do produto, analisar como dividi-los, sua ordem na lista, etc., é uma atividade contínua no Scrum.

Mas como ordenar todas as funcionalidades de um produto em uma lista? A ordem dos itens do backlog são ordenados por valor e/ou urgência. Assim os itens mais importantes devem sempre estar no topo da lista. Normalmente, os itens do backlog são descritos em termos de histórias do usuário (que veremos logo mais!). Como dissemos antes, o foco do backlog do produto é a ajudar a alcançar a meta do produto.

De acordo com o **Guia do Scrum**:

"A meta do produto descreve um estado futuro do produto que pode servir como um alvo para o time Scrum planejar".

Essa meta do produto está no backlog do produto e deve sempre ter um limite claro e usuários definidos. Podemos resumir a meta do produto como o objetivo a longo prazo do time Scrum.



SAIBA MAIS

Que tal conhecer o Guia do Scrum na íntegra?

"O Guia do Scrum O Guia Definitivo para o Scrum: As Regras do Jogo"

(Ken Schwaber e Jeff Sutherland)

Clique no link abaixo e acesse.

<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-PortugueseBR-3.0.pdf>

Backlog da Sprint



Fonte: © rawpixel.com, Freepik, 2024.

O backlog da Sprint pode ser descrito como a lista de itens que a equipe Scrum se compromete a entregar durante uma Sprint específica. Esse backlog é criado na Reunião de Planejamento da Sprint, já que é nessa reunião que o time seleciona quais serão os itens a serem trabalhados durante a Sprint.

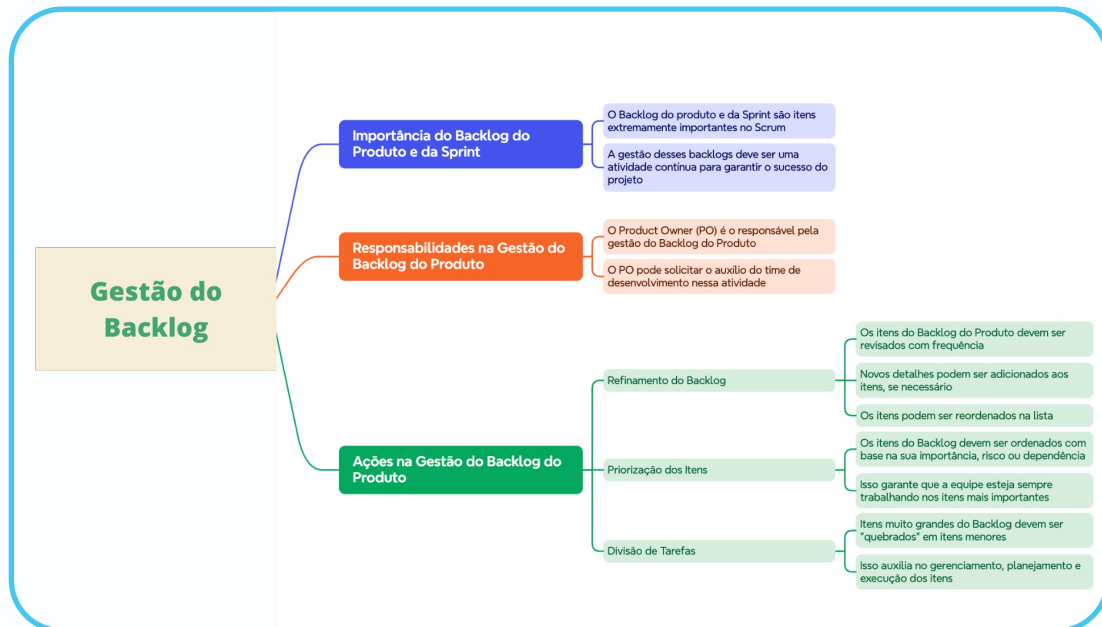
O backlog da Sprint é formado pela meta da Sprint, o conjunto de itens que serão trabalhados na Sprint, além de um plano de ação para a entrega dos itens. Considerando essa composição, podemos dizer que o backlog da Sprint é feito por e para o time de desenvolvimento.

O trabalho do backlog da Sprint é monitorado nas Dailys e quando terminada a Sprint, os itens concluídos são considerados como parte do produto a ser entregue ao cliente. Caso haja itens que não foram concluídos durante a Sprint, esses podem ser concluídos na próxima Sprint ou incluídos de volta ao backlog do produto.

Vamos ver agora como fazer a gestão do backlog.

Gestão do Backlog

Como pudemos ver, a gestão eficiente do Backlog é fundamental para o êxito de um projeto Scrum, já que assegura que a equipe permaneça constantemente direcionada para a entrega do valor máximo em cada Sprint. Acompanhe os pontos principais no mapa mental.



Conclusão

Para os criadores do Scrum, papéis, artefatos, eventos e regras do Scrum são imutáveis e, embora seja possível implementar somente partes do Scrum, o resultado não é Scrum. Assim, o scrum existe somente na sua totalidade, funcionando bem como um container para outras técnicas, metodologias e práticas.



SAIBA MAIS

Você gosta de ouvir podcasts? Temos duas sugestões para você aprofundar no Scrum:

<https://open.spotify.com/show/4jNzl0n2MKm2H72hKhhrSP?si=dfaf0cf3010d4d78>

<https://open.spotify.com/show/7bVdTgkueBZ1IO2lFrHCdf?si=f92dde03deb6482b>

Referências

MACIEL, M. São as organizações ágeis a chave para sobreviver na era da disrupção? Exame, 2023. Disponível em: <<https://exame.com/bussola/sao-as-organizacoes-ageis-a-chave-para-sobreviver-na-era-da-disrupcao/>> Acesso em 19/08/2024.

PRESSMAN, Roger; MAXIM, Bruce. Engenharia de Software. 8 a Edição ed. 2016.

SCHWABER, K. SUTHERLAND, J. O Guia do Scrum: O Guia Definitivo para o Scrum: As Regras do Jogo. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-PortugueseBR-3.0.pdf> Acesso em: 28/08/2024.

SOMMERVILLE, Ian. Software engineering (ed.). America: Pearson Education Inc, 2011.