

Centro Universitário UniFTC

Atividade Prática

Pesquisa sobre metodologias ágeis

Centro Universitário UniFTC

Gustavo Gonzaga

José Venâncio

Nicolas Lacerda

Silas Santos

Rodrigo Queiroz

Iago Alves

Marcos Aurélio

Método Ágil Scrum

Atualmente o termo “Scrum” está sendo bastante utilizado tanto no ambiente acadêmico quanto no ambiente profissional da área de tecnologia.

A metodologia Scrum, foi desenvolvida por Jeff Sutherland. Ele que era piloto da aeronáutica acreditava que o processo de gestão e finalização de um projeto poderia ser comparado a missão de pousar um avião. Para ele o grande desafio de pousar um avião era o fato de não existir uma fórmula exata para realizar o pouso por conta das variáveis envolvidas, se tornando necessário correções a todo momento e para ele o mesmo acontece com um grande projeto realizado por várias pessoas e com atividades distintas.

Mas o que é Scrum? De acordo com o que aprendemos durante a pesquisa, Scrum seria um kit de ferramentas usadas para resolver problemas de maneira produtiva e de alto valor.

Na metodologia Scrum temos alguns papéis: Product Owner, Scrum Master e Equipe Scrum. Product Owner: ele é o responsável por fazer o papel de cliente para com a equipe Scrum, basicamente ele representa as partes interessadas. Ele define partes importantes do projeto como os requisitos do produto, determina a data de entrega o que deve ser entregue e aceita ou rejeita as entregas, mantém o backlog do produto atualizado e priorizado e por fim passa para os clientes. Ele é a ponte de comunicação entre os executivos, usuários, scrum master. O Scrum Master é responsável pela aplicação dos valores e práticas do Scrum que serão citadas mais a frente, ele trabalha removendo impedimentos, assegura que a equipe está funcional e produtiva além de blindar o time das interferências externas sendo a conexão entre o Product Owner e Equipe Scrum. Equipe Scrum tem no máximo 7 pessoas e tem a característica de ser auto organizada e auto gerenciável. Se compromete a entregar o incremento do produto e garante o funcionamento, além de aprovar as histórias do backlog que entrarão nas sprints e estimar histórias.

Sprints: é o nome dado para os ciclos de cada projeto. Em geral são ciclos mensais e são determinados para que as tarefas sejam realizadas. Product Backlog: é o nome dado para o conjunto de objetivos de um projeto. Sprint Backlog: é como se chamam as tarefas específicas que serão realizadas e desenvolvidas em cada ciclo, ou sprint.

Iniciando um projeto scrum: Primeiro o P.O tem que passar para o time uma visão clara do produto, falar sobre o objetivo do produto, o que querem alcançar com o produto, basicamente ele vai guiar a equipe de desenvolvimento e o Scrum master. Após isso o P.O definirá uma lista de funcionalidades além de definir os recursos necessários para desenvolver o produto, o P.O terá o papel principal nesse momento, mas ele pode contar com a ajuda do time e do S. M. já que todos tem experiência com desenvolvimento. O terceiro passo o P.O deve priorizar as funcionalidades levando em conta o valor que cada funcionalidade agrega ao produto, dessa forma a equipe sempre entregará valor para o cliente com frequência. Depois de definir as atividades e prioriza-las teremos o Product Backlog, que será o momento para começar a utilizar o Scrum. Com o P.B pronto o Scrum Master irá definir o ciclo de trabalho. O fluxo de trabalho do Scrum funciona baseado em Sprints que não é nada além de faixas de tempos definidas com atividades definidas. E então chegamos na Sprint Planning que é onde a equipe se reúne e seleciona quais as atividades do P.B irão formar o Sprint. Após isso a sprint começará a rodar, nesse momento os devs iniciam as atividades ativamente, durante esse processo a equipe deve realizar a daily scrum, no horário combinado, para que seja informado como o projeto está indo. A daily scrum deve acontecer todos os dias com no máximo 15 minutos sendo papel do S.M participar cobrar a participação ativa do time assim como garantir que as dailys aconteçam e gerencia-las. A primeira reunião de fechamento é a chamada de Sprint Review, usada pra avaliar e revisar o que foi desenvolvido durante a sprint sendo seguida pela retrospectiva onde a equipe avalia como está a execução do projeto e por fim devemos entregar o produto ao cliente e esse ciclo continua até o fim do projeto.