

# Scrum

Roger Lenke

4 de dezembro de 2015

## Introdução

O scrum é uma metodologia para o planejamento e gestão de projetos de software. É utilizado principalmente em trabalhos onde é impossível prever tudo o que irá acontecer no decorrer do desenvolvimento, ou quando existe um conhecimento não tão largo dos requisitos e/ou a tecnologia a ser utilizada é extremamente complexa.

Quando o scrum é utilizado, há uma grande transparência de quais processos estão em desenvolvimento, e todos os envolvidos conseguem ver com clareza qual é o status do determinado projeto, além da clareza em perceber os requisitos. Além disso, há uma constante análise do que está sendo produzido. Por fim, uma característica pertinente é que há uma adaptação do que está sendo desenvolvido durante a realização do projeto.

## Papéis

O scrum é constituído de três papéis básicos, necessários para que o scrum *exista*. São eles:

### 1. Scrum Master:

É um facilitador da comunicação do Product Owner com o Dev Team.

É importante perceber que o Scrum Master não é o gerente da equipe de desenvolvimento, mas sim um membro designado para remover qualquer obstáculo que esteja impedindo a equipe de alcançar seus objetivos. O Scrum Master ajuda a equipe a se manter criativa, além de deixar claro que os ob-

jetivos alcançados sejam visíveis para o Product Owner.

## 2. Product Owner:

O Product Owner é o responsável por fazer decisões de mercado/negócios, além de definir quais são as prioridades do Dev Team, quais recursos serão construídos e qual a ordem dessa construção. Além disso, o Product Owner é o responsável pelos itens do *product backlog*, que será explicado adiante.

## 3. Dev Team:

O Dev Team é responsável pela construção real do produto. É responsável também pela sua própria organização para que o trabalho seja concluído. A cada objetivo a ser completado, a equipe precisa decidir qual será a maneira utilizada para que o trabalho seja concluído, de forma autônoma.

## Dinâmica do scrum

O product owner é responsável por fornecer a visão do produto, num *macro planejamento* de forma a especificar com clareza quais são os objetivos a serem atingidos. Posteriormente, essa visão macro precisa ser desmembrada, com a ajuda do scrum master, em todas as funções que serão necessárias no produto. Essa lista de funções é chamada de *product backlog*, na qual as funções são organizadas por *prioridade*.

Um projeto utilizando o scrum é planejado em *sprints*. Sprints são períodos de tempo onde alguns itens do product backlog serão selecionados, produzidos e entregues. Para realizar esse planejamento, são observados os *eventos de duração fixa*, ou *time-boxes*. É ideal que os sprints tenham uma duração fixa e igual.

Antes do início de cada sprint, existe uma reunião de planejamento do sprint, chamada de *sprint planning*. Nessa reunião, é criado o *sprint backlog*. ou seja, são definidas quantas e quais funcionalidades podem ser feitas naquele sprint.

As demais funcionalidades dos sprints seguintes são definidas seguindo a ordem de prioridade do product backlog. Se uma mudança for necessária,

ela deverá ser adicionada no product backlog em uma prioridade definida. Esse processo segue até que todo o product backlog tenha sido concluído, e o produto final esteja pronto.

Outra característica do scrum é que todos os dias, existe uma reunião onde cada membro deve responder a três questões:

- O que eu fiz ontem?
- O que eu vou fazer hoje?
- Existe algum obstáculo?

Dessa maneira, cada membro pode reconhecer como está se dando o progresso do sprint.

No fim do sprint, existem duas atividades necessárias para a entrega da funcionalidade: o *sprint review*, que é a verificação se o que está sendo feito está de acordo com o esperado, e a *retrospectiva*, que é a avaliação do que foi feito e poderia ser melhorado para um sprint mais eficiente.

Após a conclusão de todo esse processo, o produto estará finalizado e os envolvidos terão um ótimo feedback para constante progresso no desenvolvimento de novos projetos.