

Scrum: Papéis e Reuniões

Eduardo Figueiredo

<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo>

[Definição de Papéis]

- O papéis dos *stakeholders* caem em duas categorias **Porcos** e **Galinhas**



[Papéis de Porcos]

- *Scrum Master* (Facilitador)
 - Líder da equipe
 - Tem a função é remover impedimentos para que a equipe atinja os objetivos
 - Garante que o processo está sendo usado e impões a aplicação de regras
- *Team*
 - Responsável por entregar o produto
 - Formado tipicamente por 5 a 9 pessoas

[Papéis de Galinhas]

- Representantes do Cliente
 - Pessoas que criam o ambiente para implantação do produto na organização
- Outros *Stakeholders*
 - Representam as várias pessoas envolvidas com o projeto
 - Podem ser clientes ou fornecedores

[As Reuniões Diárias]

- No início de cada dia de um *sprint*, é feita uma reunião (*Daily Scrum*)
 - Sempre começa na hora
 - Duração de precisamente 15 minutos
 - Devem ocorrer no mesmo local e no mesmo horário
 - Todos são bem vindos, mas somente “porcos” falam



Perguntas das Reuniões Diárias

- Cada membro da equipe deve responder as seguintes perguntas
 - O que eu fiz desde ontem?
 - O que planejo fazer hoje?
 - Algo me impediu de atingir meu objetivo?
- Caso tenha tido algum impedimento, o *Scrum Master* é responsável por solucioná-lo após a reunião

[Reunião de Planejamento do *Sprint*]

- Ocorre no início de cada *sprint* (entre 14 a 30 dias)
 - Selecionar o trabalho a ser feito no *sprint* dentre os definidos no *Product Backlog*
 - Preparar o *Sprint Backlog* que detalha o cronograma e responsabilidades
- É limitada a um período de 8 horas
 - 4 horas para priorização (*Product Owner*)
 - 4 horas para planejamento (*Team*)

[Reunião de Revisão do *Sprint*]

- Revisar o trabalho que foi completado (ou não) no *sprint*
- Apresentar o resultado do *sprint* aos *stakeholders* (demo)
- É limitado a um período de 4 horas



[Bibliografia]

- Ian Sommerville. **Engenharia de Software**, 9ª Edição. Pearson Education, 2011.
 - Cap. 3 (Seção 3.4)
- A. Koscianski e M. Soares. **Qualidade de Software**, 2ª Edição. Novatec, 2006.
 - Seção 10.3 Metodologias Ágeis