

A large, stylized green face with a wide smile and large eyes, serving as the background for the slide.

Scrum

Framework de desenvolvimento ágil

O que é?

Scrum é um framework que inicialmente foi criado para desenvolvimento de software, porém, hoje pode ser utilizado para qualquer tipo de projeto.

Framework:

Segundo Johnson (1991) e Gamma et al (1995), um framework é um conjunto de objetos que colaboram com o objetivo de atender a um conjunto de responsabilidades para uma aplicação específica ou um domínio de aplicação.



Scrum

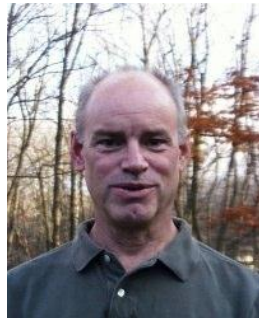
Origem

O Scrum foi criado por Jeff Sutherland e Ken Schwaber, após algumas análises de metodologias utilizadas para gerenciamento de projeto de desenvolvimento de software, por diversos profissionais da área.

O nome Scrum teve origem devido a uma jogada praticada em uma modalidade esportiva chamada Rugby, onde vários jogadores jogam unidos em prol de ganhar a bola.



Jeff Sutherland



Ken Schwaber



Jogada chamada Scrum

Princípios

O Scrum baseia-se nos 12 princípios acordados junto as análises das metodologias utilizadas por profissionais na área de desenvolvimento de software.

São eles:

1. Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente através da entrega contínua e adiantada de software com valor agregado.
2. Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento. Processos ágeis tiram vantagem das mudanças visando vantagem competitiva para o cliente.
3. Entregar frequentemente software funcionando, de poucas semanas a poucos meses, com preferência à menor escala de tempo.



Princípios - Continuação

4. Pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar diariamente em conjunto por todo o projeto.
5. Construa projetos em torno de indivíduos motivados. Dê a eles o ambiente e o suporte necessário e confie neles para fazer o trabalho.
6. O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é através de conversa face a face.
7. Software funcionando é a medida primária de progresso.
8. Os processos ágeis promovem desenvolvimento sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente.



Princípios - Continuação

- 9. Contínua atenção à excelência técnica e bom design aumenta a agilidade.
- 10. Simplicidade – a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado – é essencial.
- 11. As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis.
- 12. Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e então refina e ajusta seu comportamento de acordo.

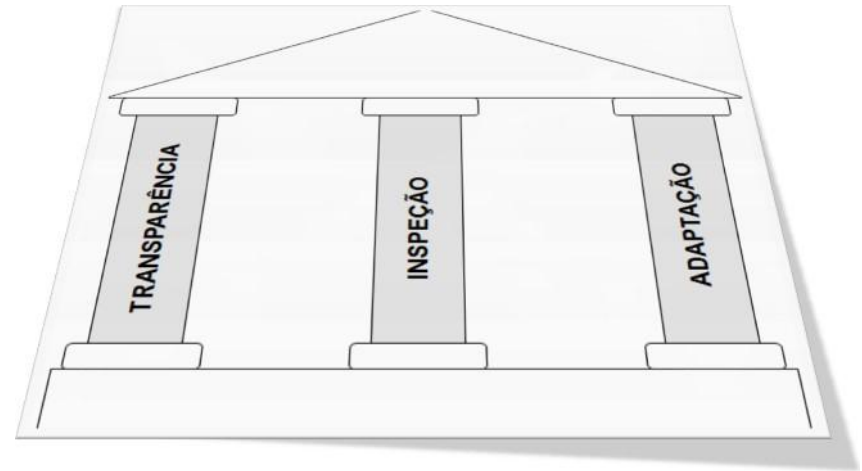


Scrum

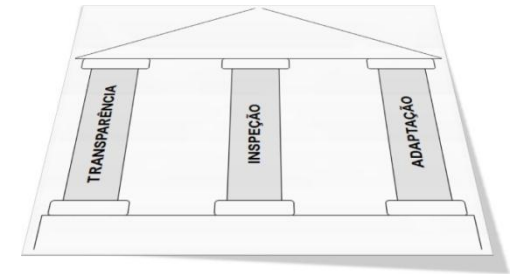
Pilares do Scrum

O Scrum é baseado em três pilares:

- Transparência
- Inspeção
- Adaptação



Pilar: Transparência



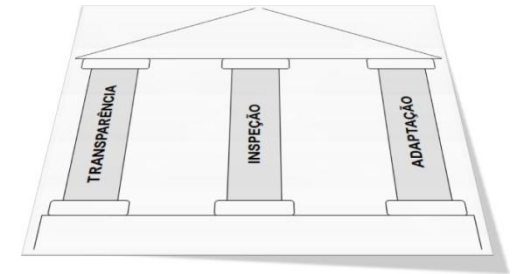
Transparência é fundamental, pois todo o processo deverá ser visível para todos os envolvidos no projeto.

Para que isso ocorra é necessário que todos os envolvidos estejam em sintonia quanto aos aspectos do projeto.



Scrum

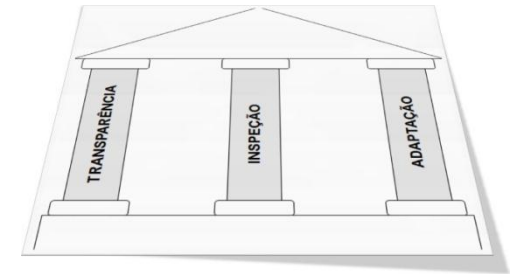
Pilar: Inspeção



O processo terá que ser inspecionado constantemente para detectar possíveis erros, evitando-se assim problemas futuros.



Pilar: Adaptação



Decorrente da inspeção, o pilar adaptação é usado para melhorar um problema ou fazer adaptações a ele.

O Scrum define alguns momentos para que essas adaptações possam ser feitas:

- Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning Meeting)
- Scrum Diário (Daily Scrum Meeting)
- Reunião de Revisão da Sprint (Sprint review)
- Retrospectiva da Sprint (Sprint retrospective)

Ao longo da apresentação será detalhado cada um destes momentos.



Responsabilidades e Papeis



- Time Scrum

Os papéis do Time Scrum são poucos, mas muito bem definidos.

Algumas empresas possuem uma certa dificuldade por achar que estes papéis são cargos.

Os papéis são:

- Product Owner
- Time de Desenvolvimento
- Scrum Master



Responsabilidades e Papeis



Product Owner



- Responsável por gerenciar o product backlog.
- Garante o retorno do investimento
- Definição da visão do produto
- Gerencia a entrada de novos requisitos
- Define ordem dos novos requisitos a serem desenvolvidos
- Gerenciamento do plano de release e aceitação ou rejeição do que for entregue ao final de cada Iteração.



Responsabilidades e Papeis



Time de Desenvolvimento



Responsável por desenvolver incrementos potencialmente entregáveis do produto.

Como todo o desenvolvimento é feito pelo Time de desenvolvimento, é necessário que ele seja composto de diferentes perfis profissionais, como:

- Analistas
- Desenvolvedores
- Designers
- etc.



Scrum

Responsabilidades e Papeis



Scrum Master



Scrum Master é a pessoa que mais conhece sobre Scrum.

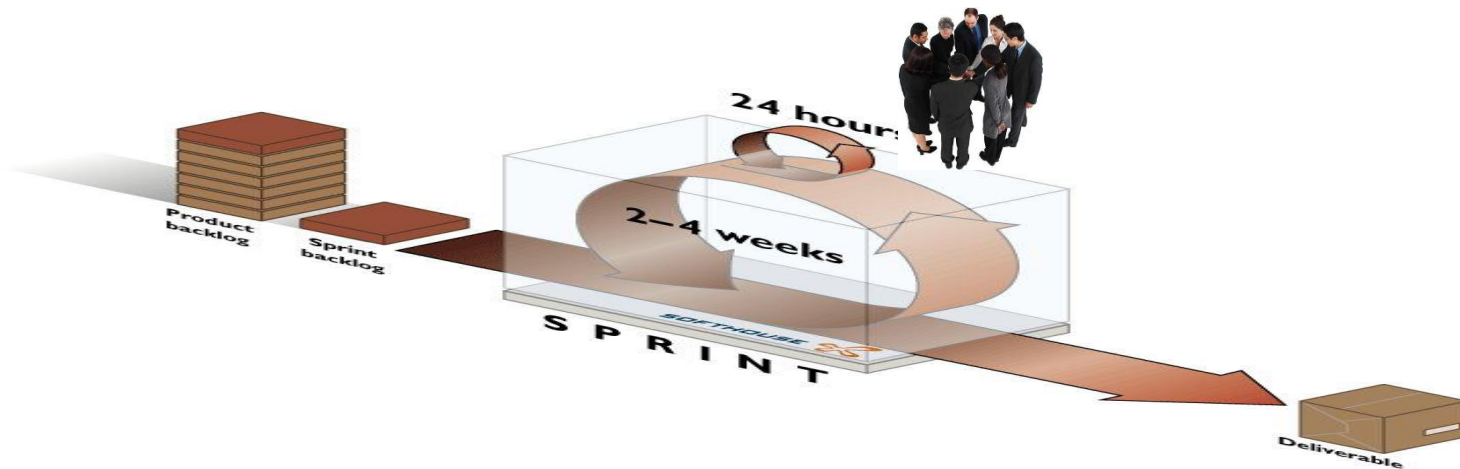
- É o responsável por orientar o Product Owner na criação e ordenação do Product Backlog;
- É responsável por garantir que as regras de Scrum estejam sendo cumpridas;
- É responsável por ser facilitador nos eventos de Scrum e ajuda a remover impedimentos que o time enfrente.



Scrum

Eventos e Artefatos de Scrum

O Scrum possui eventos de duração fixa realizados em intervalos regulares. Em cada evento existe a possibilidade de ser feitas inspeções e adaptações.



Eventos:

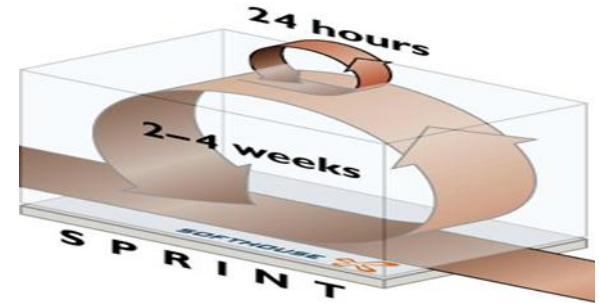
- Sprint
- Sprint Planning Meeting
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

Artefatos:

- Backlog do Produto
- Backlog da Sprint

Scrum

Eventos: Sprint



É um ciclo de desenvolvimento que possui uma duração fixa de no máximo 1 mês.

- Product Owner tem feedbacks constantes
- Reorganizar o backlog do produto se necessário
- Não pode ser feitas alterações que atrapalhem o prazo de entrega
- Escopo pode ser negociado entre Time de desenvolvimento e Product Owner

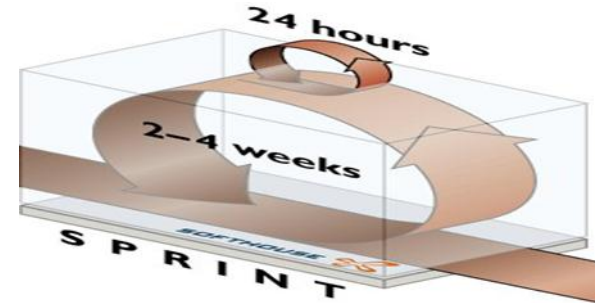
Sprint é um evento geral que dentro dele ocorrem outros eventos:

- Sprint Planning Meeting
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective



Scrum

Eventos: Sprint Planning Meeting



É feito ao início de cada sprint uma reunião com o Time Scrum para planejamento do que será feito naquela sprint. Essa reunião tem seu tempo proporcional ao tempo da sprint.

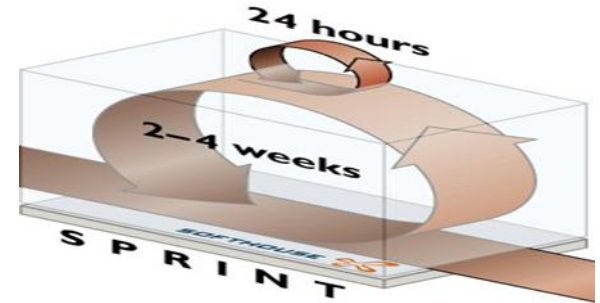
Uma sprint de 1 mês, tem sua reunião com duração fixa de 8 horas.

Essa reunião é dividida em duas partes:

- 1- O que será feito?
- 2- Como será feito?



Eventos: Sprint Planning Meeting



Primeira parte:

É feito a previsão das funcionalidades pelo Time de Desenvolvimento e também é feito a apresentação dos itens do Backlog do Produto pelo Product Owner.

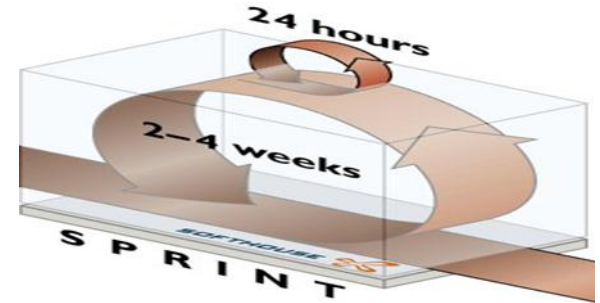
Todo o time colabora na definição dos itens, porém somente o Time de desenvolvimento pode avaliar o que podem fazer durante a sprint.

Após a seleção dos itens, o Time Scrum faz a definição das metas que servirão como guia para o Time de Desenvolvimento.



Scrum

Eventos: Sprint Planning Meeting



Segunda parte:

O Time de Desenvolvimento define com será feito os itens selecionados na primeira parte.

O Time de Desenvolvimento é auto gerenciado e se coordena para decompor itens de um dia ou menos para ser feito durante a Sprint. Estes itens geram o Backlog da Sprint. Após essa definição o Time define metas para a Sprint



Scrum

Eventos: Daily Scrum



Diariamente o Time de Desenvolvimento se reuni. Essa reunião tem duração de no máximo 15 minutos e se aconselha a ser feito em pé para que este tempo não seja ultrapassado.

Perguntas que são feitas a cada desenvolvedor:

O que eu fiz desde a última reunião diária?

O que pretendo fazer até a próxima reunião diária?

Existe algo me impedindo de concluir minha tarefa?



Scrum

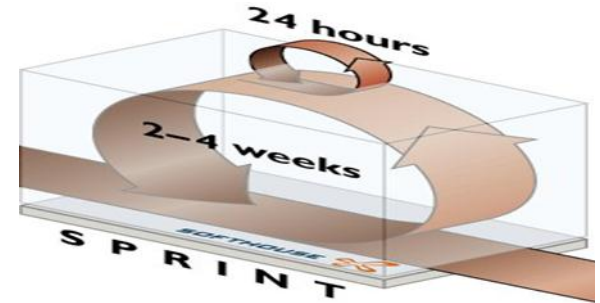
Eventos: Daily Scrum - Continuação



Este tipo de reunião tem seu objetivo o alinhamento entre o Time de Desenvolvimento para que ambos saibam o que cada um fez e o que cada um fará. Caso haja algum impedimento que possa ser corrigido dentro da própria equipe o Time de Desenvolvimento pode se auto organizar pra isso. Caso o impedimento não possa ser resolvido pela Time de Desenvolvimento, este deve ser passado para o Scrum Master para que ele resolva o problema.



Eventos: Sprint Review



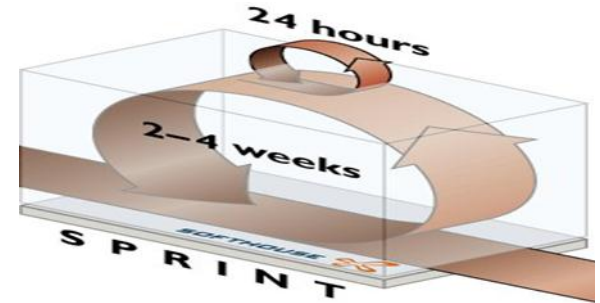
Ao final de toda Sprint, é feita uma reunião para ser feita uma revisão da Sprint.

Nesta reunião deve participar todos os interessados no produto.

Por mais que esta reunião seja para mostrar o que foi feito, esta reunião tem objetivo de aprimorar o produto, ou seja, colher informações dos participantes para adaptação da próxima sprint.



Eventos: Sprint Retrospective



Esta reunião ocorre logo após o Sprint Review.

Desta reunião, participam todos os membros do Time Scrum.

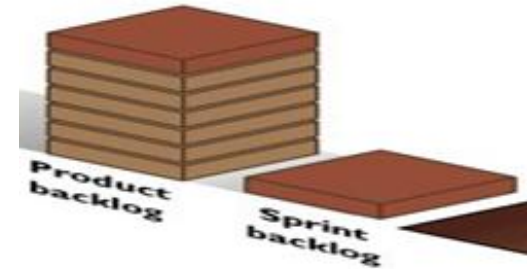
O foco desta reunião é o aprimoramento do processo.

São apontados o que funcionou e o que precisa ser melhorado para aplicação na próxima Sprint.



Scrum

Artefatos



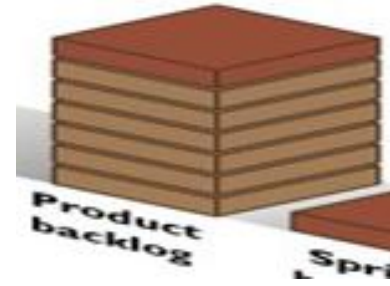
O Scrum possui alguns artefatos que dão uma visão do andamento do projeto e das Sprints.

São eles:

- Backlog do Produto (Product Backlog)
- Backlog da Sprint (Sprint Backlog)



Artefatos: Backlog do Produto



É uma lista ordenada criada pelo Time Scrum.

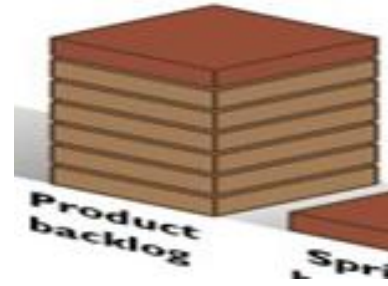
Somente o Product Owner pode inserir, remover ou alterar a ordem dos itens. Geralmente itens mais importantes ficam no topo da lista para ser feito primeiro.

Alguns itens ao longo do projeto podem ser retirados desta lista por não fazer mais sentido, pois ao longo do projeto pode se identificar que não existe a necessidade de implementação.



Artefatos: Backlog do Produto

User Store



O User Store é um dos formatos utilizados para se descrever os itens de negócio para o produto backlog.

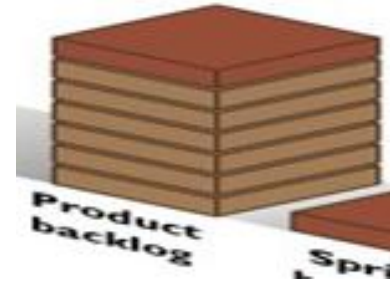
É composto de três aspectos:

- Uma descrição escrita da história
- Conversa sobre a história que podem ser usadas para detalha-la
- Testes que conduzem e documentam aspectos importantes da história e que podem determinar quando ela estará completa.



Artefatos: Backlog do Produto

User Store



O modelo mais utilizado para descrição de uma história é:

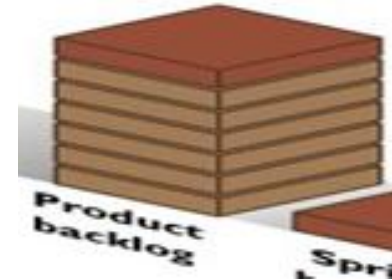
Eu, como um [PAPEL], gostaria de [FUNCIONALIDADE] para [MOTIVO].

- Papel: Qualquer usuário que esteja utilizando o produto.
- Funcionalidade: Qual é a funcionalidade desejada a ser feita.
- Motivo: Determina o propósito da funcionalidade.



Artefatos: Backlog do Produto

User Store



O Product Owner deve ter em mente que ao criar um User Store, ele deve atender aos critérios INVEST.

Independent

Negotiable

Valuable

Estimatable

Small

Testable

– Idealmente, pode ser implementado em qualquer ordem

– pode ser negociável

– possui valor ao cliente

– é capaz de ser estimado e ordenado

– pequeno e com descrição curta

– podem-se criar testes para ele



Artefatos: Backlog da Sprint



É um conjunto de itens selecionados para ser implementado na Sprint. O objetivo é deixar visível o trabalho para que o Time de Desenvolvimento atinja a meta da Sprint.

Somente o Time de desenvolvimento pode adicionar novos itens caso achem necessário, assim como podem retirar itens caso achem desnecessário a implementação.



Definição do Pronto – DoD Definition of Done



Mediante as praticas adotadas pelo Time, tem se a definição do que é uma funcionalidade “pronta” – código testado unitariamente, código testado mediante a teste de aceitação, código revisado e assim por diante.

Uma funcionalidade só é considerada “pronta” se tiver passado por todas as etapas definidas pelo Time de Desenvolvimento. E todo Time Scrum deve entender o que significa “pronto”.



Scrum

Ferramentas Online



Rally – <http://www.rallydev.com>



VersionOne – <http://www.versionone.com>



ThoughtWorks[®]
STUDIOS

Mingle - <http://www.thoughtworks-studios.com/mingle-agile-project-management>

ScrumWorks - <http://www.open.collab.net/products/scrumworks/>





Dúvidas?



agilidade