

# Introdução ao SCRUM

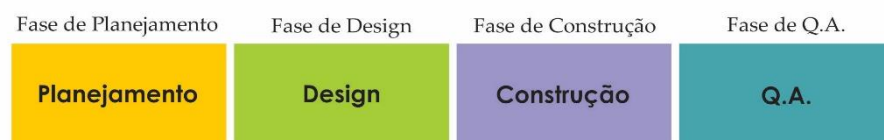
## Gestão de projetos e SCRUM

Da pequena a grande empresa, todas elas possuem o objetivo de crescer no mercado e o software colabora com isso. Com o objetivo de negócio definido, surge os requisitos, ou seja, surge os processos de desenvolvimento (Concepção, Análise, Design, Desenvolvimento, Teste e Implementações). O princípio de Pareto diz que apenas 20% das funcionalidades de um software são realmente utilizadas.

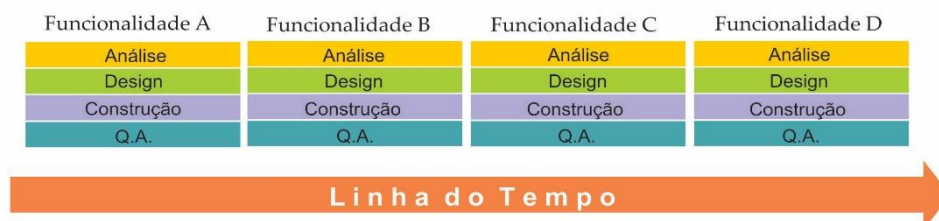
Gestão de Projetos:

- Tradicional: Também conhecido como *Waterfall* ou Cascata, só permite que o projeto avance quando uma fase está inteiramente completa.
- Ágil: Software construído por partes (incremental) e cada parte executa-se um ciclo (iterativo), ou seja, uma parte do projeto é entregue junto com alguma funcionalidade.

Ciclo Waterfall



Ciclo Ágil



Em projetos tradicionais, você corre o risco de descobrir que estava errado depois de meses, já no SCRUM, a descoberta é feita em no máximo 30 dias devido a frequência de implementações.

SCRUM: É um dos frameworks de gerenciamento de projetos ágeis, possui a ideia de usar equipes pequenas e multidisciplinares para produzir os melhores resultados. O SCRUM possui três pilares: **transparência, adaptação e inspeção**. Alguns pontos importantes:

- Conversar mais e escrever menos;
- Demonstrações constantes do software ao cliente;
- Requisitos mudam ao longo do tempo;
- Aprender progressivamente com o uso do software.

Algumas razões para adotar o SCRUM:

- Desenvolvido e entregue em partes menores (2 a 4 semanas);
- Melhore gerenciamento de riscos;
- Comprometimento, motivação e transparência da equipe (*Daily meeting*);
- Maior valor para o negócio (priorização do *backlog*);
  - \*backlog – lista de espera de requisitos
- Usuários estão envolvidos diretamente durante o ciclo;
- Aplicação das Lições Aprendidas (melhorias contínuas).

Algumas características do time SCRUM:

- Equipes capazes de auto-organizar-se;
- Tarefas são de todo o time;
- Forte comprometimento com os resultados.

## Papéis e responsabilidades de cada integrante da equipe

Geralmente uma equipe que utiliza o método SCRUM possui entre 3 a 12 pessoas.

### PO (*Product Owner*):

- Representante da área de negócios;
- PO não é um grupo de pessoas e sim uma única pessoa;
- Define as funcionalidades do software (*product backlog*);
- Prioriza as funcionalidades de acordo com o valor do negócio;
- Garante que o time de desenvolvimento entenda os itens do *backlog*.

### SM (*Scrum Master*):

- Garantir o uso correto do SCRUM;
- Ele não é o gerente do projeto;
- Age como um facilitador na equipe;
- Auxilia o PO no planejamento e estimativas do *backlog*;
- Auxilia a equipe a remover impedimentos;
- Treina o time em autogerenciamento.

### Time de desenvolvimento (DEV):

- Possui habilidade suficientes para desenvolver, testar, criar etc. Ou seja, tudo que for necessário para entregar o software funcionando (multidisciplinar).
- Há casos em que as equipes possuam membros mais nichados, onde cada um tem uma responsabilidade específica.

## Cerimônias do SCRUM

\**Time box* – tempo máximo para fazer uma cerimônia ou *sprint*, ou seja, doutrinação do tempo

*Sprint* é o principal evento do SCRUM, a duração desse evento é definida pela equipe e tem em média 30 dias.

Composição de uma *sprint*:

- Planejamento da *sprint*;
- *Daily Meeting*;
- Revisão da *sprint* (*review*);
- Retrospectiva da *sprint*.

PO, SM e Devs participam no planejamento da *sprint* e esse “reunião” de planejamento dura cerca de 8 horas. Nas primeiras horas o PO define o *backlog* e diz o que deve ser feito e o porquê. E nas ultimas horas é definido o como fazer pelos responsáveis técnicos da equipe (Devs).

As *daily meeting* ou *stand-up meeting* tornam-se constantes após o planejamento inicial, elas duram cerca de 15 minutos e são definidas tarefas diárias, o que deve ser e o que já foi feito.

No último dia do *sprint*, o time de Devs apresenta para o PO tudo que foi ou não desenvolvido para receber um *feedback* e um *review* do andamento do projeto.

Também no último dia, a equipe se reúne para uma retrospectiva, analisando o que foi bom e o que não foi, aplicando sempre o pilar da [transparência](#).

## Fundamentos de um Projeto Ágil

### Papéis e responsabilidades do *Product Owner*

O *Product Owner* representa o profissional que tem a visão do que será desenvolvido, as necessidades a serem atendidas, o público que vai utilizar os serviços e os objetivos a serem alcançados. O PO também define a ordem das atividades desenvolvidas e validar se estão sendo entregues nas *sprints*. Na pior das hipóteses o PO pode cancelar uma *sprint*. O PO e nem o SM são chefes de um time de DEVS.

- *Release Planning* = Liberação ou lançamento de *software*, é o lançamento de nova versão oficial do produto. Cada vez que um produto é criado ou modificado, o fabricante e seus desenvolvedores decidem sobre como distribuir ou o novo produto ou a modificação às pessoas que o utilizam.

Existem dois tipos de *release planning*: de múltiplas tarefas e de projeto.

A maior característica que descreve a atividade do PO é entender a demanda e extrair o maior valor possível. O papel do PO dentro do time é ajuda-los a entender a demanda e tirar as dúvidas ao longo da *sprint*.

## Analizando o escopo e definindo prioridades

A definição do escopo é um dos pontos mais críticos no processo de gestão de projetos. Pois é nesse momento que será definido o que será desenvolvido. Portanto, se definir um escopo ruim, acarretará em benefícios ruins ou não funcionais para o cliente.

Para se fazer um bom escopo, deve-se atentar a qual o objetivo ou valor que deve ser atingido, assim saberá como chegar e descobrir novos caminhos para alcançar o objetivo.

*Product Backlog* é composto por Épicos e Estórias:

- Épicos = incremento sem muito detalhamento, ajuda a direcionar os caminhos que devem ser seguidos.

- Estórias = Detalhamento dos épicos, um épico normalmente se divide em várias estórias, onde ficam descritos o que deve acontecer e suas regras de negócio.

Escrevendo uma Estória:

- Nome da Estória;
- Descrição (Eu, como, quero, quando);
- Regras de negócio (separar regras de *front-end* de *back-end*);
- Tela (link ou imagem das telas desenvolvidas);
- KPI (Objetivos que a Estória deve atingir);

- Critérios de Aceite (Qual o passo a passo de todos os Caminhos Felizes possíveis a estória deve cumprir para que ela seja considerada aceita).

O PO nunca deve recusar nenhum projeto imediatamente, mas deve sim estudar e analisar se irá valer a pena. Se durante uma *sprint* de trinta dias custe 30.000 reais para a empresa, e o produto acarretará em um ganho de 20.000 reais, o PO deverá analisar e possivelmente não aceitar o cliente. Em resumo, deve-se entender o ganho que não necessariamente será financeiro.

A gestão de riscos é muito importante. Normalmente olha-se somente para os riscos negativos, esquecendo dos riscos positivos de um projeto.

-Positivos: Muito ignorado nos projetos, porém um dos fatores de maiores ganhos no desenvolvimento de sistemas.

- Negativos: Itens que podem afetar o prazo, custo ou/e escopo de um projeto de maneira que pode até mesmo inviabilizá-lo.

## Papel do PO na transformação digital

A transformação digital é um processo no qual as empresas fazem uso da tecnologia para melhorar o desempenho, aumentar o alcance e garantir resultados melhores. É uma mudança estrutural nas organizações dando um papel essencial para tecnologia. Ou seja, extrair o melhor da tecnologia para a facilitação do trabalho no dia a dia, é entender que o avanço tecnológico é inevitável e por isso temos que usá-lo ao nosso favor.

# Conceitos e Atividades Essenciais de um Projeto Ágil

## Estórias VS Tarefas

Estória é um conjunto de tarefas e um épico é um conjunto de estórias. Durante as *sprints*, as estórias são quebradas em tarefas, e com isso as estórias podem ser quebradas em mais estórias. Uma estória é descrita em uma tarefa em nível de negócio.

Tarefa é o conjunto de atividades que o time de desenvolvimento deve desempenhar para a entrega da estória.

## Critérios de Aceite, Estimativas e Planejamento de Tarefas

Aceite - Lista de critérios que precisam ser alcançados para que o *User Story* atenda os requisitos do usuário e seja aceita pelo PO. Os critérios de aceitação têm o objetivo de: definir limites para as *user stories*. Ajudar o PO a detalhar em alto nível o que é necessário para entregar o valor ao cliente. Ou seja, é uma lista de critérios para que a estória atenda aos requisitos do cliente.

Estimativas e Planejamento – Jogos como Planning Poker e Jogo das Camisas são deveras importante para o planejamento do projeto, onde todos os membros da equipe dão suas opiniões sobre o nível de dificuldade, quantidade de tempo e etc. através das estórias lidas pelo PO.

## Cliente / Stakeholder

O *stakeholder* é uma pessoa ou um grupo que legitima as ações de uma organização e que tem um papel direto ou indireto na gestão e resultados dessa mesma organização. Desta forma, um *stakeholder* pode ser afetado positivamente ou negativamente, dependendo das suas políticas e forma de atuação.

Alguns exemplos de *stakeholder* de uma empresa podem ser seus funcionários, gestores, gerentes, proprietários, fornecedores, concorrentes, ONGs, cliente, o Estado e diversas outras pessoas ou empresas que estejam relacionadas com uma determinada ação ou projeto.

# Rotinas de um Time Ágil

## Daily e Retrospectiva

As dailies meetings devem ocorrer sempre no mesmo local e com todo o time de desenvolvimento com duração média de 15 minutos. A presença do PO e do SM não é necessária. É uma cerimônia de muito impacto no projeto. Ela possui três questionamentos chaves: O que fiz ontem, o que farei hoje e se possuo algum impedimento.

A retrospectiva acontece somente 1 vez durante a *sprint* e sempre no final desta etapa. Nessa cerimônia é interessante que o PO esteja presente, já o SM é obrigatório estar nessa reunião. Pontos positivos e negativos são debatidos para que a *sprint* sucessora seja melhor.

## Refinamento

Cerimônia não oficial no SCRUM, porém é muito utilizada para que o time, junto do PO, discuta como será a próxima *sprint*. O time de Desenvolvimento pode tirar todas as dúvidas com o PO para reste o mínimo de dúvidas possível. Nesta cerimônia todo o time SCRUM é necessário.

## Review

O time de desenvolvimento apresenta todo o trabalho feito na *sprint* anterior e pode tirar todas as dúvidas técnicas sobre o projeto. Todos os interessados na entrega devem participar (*stakeholders*, gestores etc.). A ideia principal é ver o que está sendo entregue e verificar se tudo está saindo como o combinado. O principal objetivo é verificar se a demanda agrega valor ao negócio.