

Scrum



Mas antes...

O que é um projeto?

"[...] é um conjunto de atividades temporárias, realizadas em grupo, destinadas a produzir um produto, serviço ou resultado únicos."

Fonte: PMI - Project Management Institute

E gestão de projetos?

"é a aplicação de conhecimentos, habilidades e técnicas para a execução de projetos de forma efetiva e eficaz."

Fonte: PMI - Project Management Institute

E daí?

Como membros da CJR, formamos times de desenvolvimento (os grupos), e realizamos um conjunto de atividades temporárias (o desenvolvimento através da aplicação dos nossos conhecimentos, habilidades e técnicas) destinadas a produzir um produto (sistema, site, aplicativo).



Manifesto ágil

Princípios:

Indivíduos e interações mais que
processos e ferramentas

Software em funcionamento mais que
documentação abrangente

Colaboração com o cliente mais que
negociação de contratos

Responder a mudanças mais que seguir
um plano

"Ou seja, mesmo havendo valor nos itens à direita,
valorizamos mais os itens à esquerda."

Time-boxes

O Scrum é um framework iterativo e incremental, isto quer dizer que o time fatia a **lista de coisas** que precisam ser feitas no projeto em pequenas partes que **entreguem valor** ao cliente ou usuário, seguindo a ordem de prioridade, **trabalham nas funcionalidades** mais prioritárias e, frequentemente, validam com o cliente se estão no caminho certo.

Sprint

- Tamanho da equipe
- Disponibilidade do cliente
- Conhecimento em tecnologia
- Conhecimento de negócios



Product owner

- participar dos ritos;
- responder dúvidas dos desenvolvedores sobre histórias ou indicar quem pode responder melhor;
- deixar claro para o time qual valor de negócios em cada sprint;
- obter feedback dos clientes e extrair necessidades;
- manter o Product Backlog atualizado.



Scrum master

- facilitar as reuniões, quando necessário;
- atentar para o cumprimento dos time-boxes;
- educar o time sobre o processo;
- remover ou reduzir impedimentos;
- buscar continuamente ferramentas para ajudar o time a evoluir.



Desenvolvedor

- decidir a abordagem técnica para os problemas;
- trocar informações e ajudar o time;
- estimar as histórias durante a Planning Meeting;
- escolher sua próxima tarefa;
- buscar a qualidade do projeto e redução de erros.



Desenvolvedor

- Os desenvolvedores **não** devem:
-
- considerar dúvidas técnicas como impedimentos;
- esperar que alguém decida o que eles devem fazer;
- se recusar a aprender sobre outras áreas de desenvolvimento.



Review meeting

Ela funciona de uma forma bem simples, o cliente ou usuário experimenta as funcionalidades desenvolvidas e dá o feedback. O cliente pode encontrar bugs, pensar em melhorias e até novas funcionalidades.

O Product Owner deve tomar notas desses itens acima e adicionar ao Product Backlog na prioridade adequada.



Retrospective meeting

A Retrospective Meeting é uma reunião para por em prática o conceito de melhoria contínua. Nessa reunião, o time se foca em descobrir como melhorar ainda mais o time.

A dinâmica dessa reunião pode ser combinada com o time.



Daily scrum

Para enfrentar obstáculos e ter uma maior visibilidade do andamento de tarefas e história na sprint, todo dia no mesmo horário e local o time se reúne para responder três perguntas:

- O que eu fiz desde o último daily scrum?
- O que eu pretendo fazer até o próximo?
- Quais problemas me atrapalharam?



Planning meeting

A Planning Meeting é uma reunião que deve ser realizada no início de cada sprint, onde é planejado o que cabe na sprint e é definido uma meta para o time. Todos os membros do time devem participar.

Product Backlog

É a lista de funcionalidades do projeto. É o artefato que ajuda o Product Owner a manter tudo organizado, ele é o responsável por manter atualizado e priorizado de modo a agregarmos o máximo de valor possível em cada sprint.

Sprint Backlog

Após a discussão dos itens do Product Backlog devidamente priorizados na Planning Meeting, eles são quebrados em itens técnicos e, se escolhidos para serem executados, esses itens e sub-itens farão parte do chamado Sprint Backlog, que é uma lista ordenada de itens funcionais e seus sub-itens técnicos que serão feitos pelo time durante a sprint.

Histórias e Tarefas

A história de usuário é um formato criado em XP para representar um item que a equipe valoriza para os usuários e a equipe, de forma bastante simples, três informações importantíssimas para a priorização e posterior desenvolvimento: **por quê, para quem e o que.**

Histórias e Tarefas

TÍTULO DA FUNCIONALIDADE

Como [para quem é importante]

Quero [o que se deve fazer]

Para [por que é importante]

Histórias e Tarefas

Por exemplo, num sistema de séries online temos:

VISUALIZAR CATÁLOGO

Como usuário

Quero ver o catálogo de séries categoriza do

Para decidir o que vou assistir

Histórias e Tarefas

Durante a Planning Meeting, os desenvolvedores deve verificar o entendimento da história quebrando-a em itens técnicos - que não necessariamente vão entregar valor a o usuário. Esses itens técnicos são chama dos de tarefas.

Ferramentas

- Trello
- Taiga
- Planning Poker