

Uma introdução ao SCRUM

<Seu nome aqui>
<Data>
<Evento>

Perdendo no revezamento...

O estilo de “corrida de revezamento” aplicado ao desenvolvimento de produtos pode conflitar com os objetivos de velocidade e flexibilidade máximas. Ao invés disto, um estilo holístico, onde a equipe busca, como em um jogo de futebol, de forma integrada, chegar ao gol, com passes de bola, pode servir melhor às atuais necessidades competitivas.

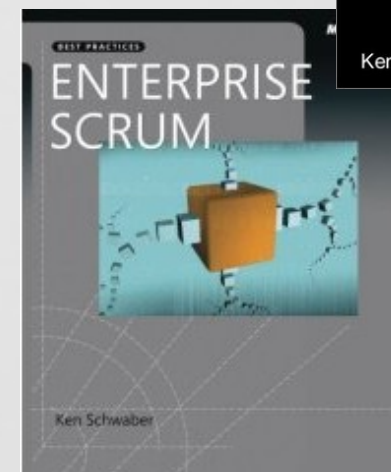
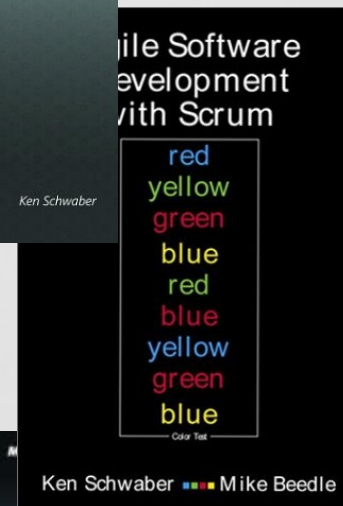
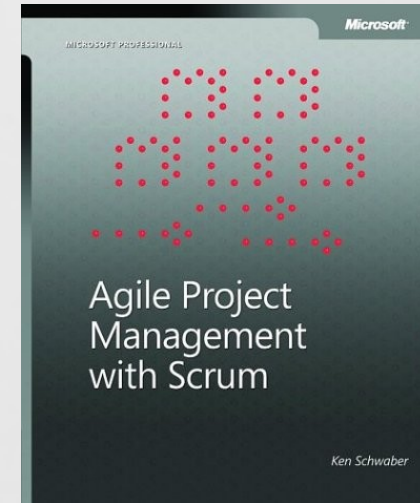
*Adequado de “The New New Product Development Game”,
Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka, Harvard Business Review,
January 1986.*

Scrum em 100 palavras

- Scrum é um processo ágil que permite manter o foco na entrega do maior valor de negócio, no menor tempo possível.
- Isto permite a rápida e contínua inspeção do software em produção (em intervalos de duas a quatro semanas).
- As necessidades do negócio é que determinam as prioridades do desenvolvimento de um sistema. As equipes se auto-organizam para definir a melhor maneira de entregar as funcionalidades de maior prioridade.
- Entre cada duas a quatro semanas todos podem ver o real software em produção, decidindo se o mesmo deve ser liberado ou continuar a ser aprimorado por mais um “Sprint”.

Origens do Scrum

- Jeff Sutherland
 - Uso inicial do scrum na Easel em 1993
 - IDX e mais de 500 pessoas usando scrum
- Ken Schwaber
 - ADM
 - Apresentação na OOPSLA 96 com Sutherland
 - Três livros sobre Scrum
- Mike Beedle
 - Padrões para o Scrum na PLOPD4
- Ken Schwaber and Mike Cohn
 - Fundaram a Scrum Alliance em 2002, inicialmente junto com a Agile Alliance



Origens do Scrum

- The Mythical Man Month by Frederick Brooks, 1975.
 - Quando um projeto está atrasado, adicionar pessoas ao projeto servirá apenas para atrasá-lo ainda mais.
 - Devemos considerar o tempo que perdemos em gestão e comunicação quando temos pessoas demais trabalhando em um projeto.
 - Ao calcular o tempo de desenvolvimento de qualquer coisa, temos que dobrá-lo. O programador precisa de "tempo para pensar" além do "tempo para programar"
 - (tradução livre)

Quem usa o Scrum?

- Microsoft
- Yahoo
- Google
- Electronic Arts
- High Moon Studios
- Lockheed Martin
- Philips
- Siemens
- Nokia
- Capital One
- BBC
- Intuit
- Intuit
- Nielsen Media
- First American Real Estate
- BMC Software
- Ipswitch
- John Deere
- Lexis Nexis
- Sabre
- Salesforce.com
- Time Warner
- Turner Broadcasting
- Océ

Scrum tem sido usado para:

- Software comercial
- Desenvolvimento interno
- Desenvolvimento contratado (terceirização)
- Projetos de preço fixo
- Aplicações Financeiras
- Aplicações certificadas pela ISO 9001
- Sistemas embarcados
- Sistemas disponíveis 24x7
- Desenvolvimento por hackers solitários
- Video games
- Sistemas para suporte à vida
- Sistemas para controle de satélites
- Websites
- Software para handhelds
- Telefones celulares
- Aplicações para redes
- Aplicações de ISV (Independent Software Vendors)
- Algumas das maiores aplicações em produção

Características

- Equipes que se auto-organizam
- O produto evolui em uma série de “Sprints” mensais
- Os requerimentos são listados em um “Product Backlog”
- Não há prática de engenharia prescrita (o Scrum adequa-se a todas)
- Usa regras generativas na criação de um ambiente ágil para a entrega de projetos
- É uma das “metodologias ágeis”

Manifesto Ágil - Valores

Indivíduos e interações

Software que funciona

Colaboração do cliente

Resposta à mudanças

ao invés de

Processos e ferramentas

Documentação abrangente

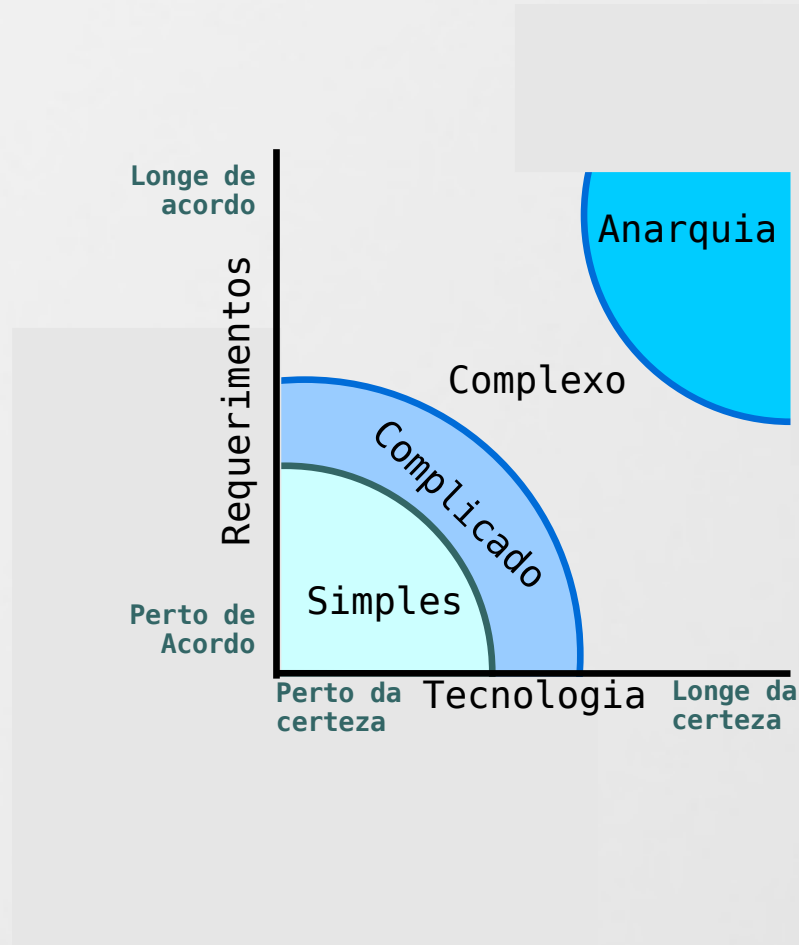
Negociação de contrato

Seguir um plano

www.agilemanifesto.org

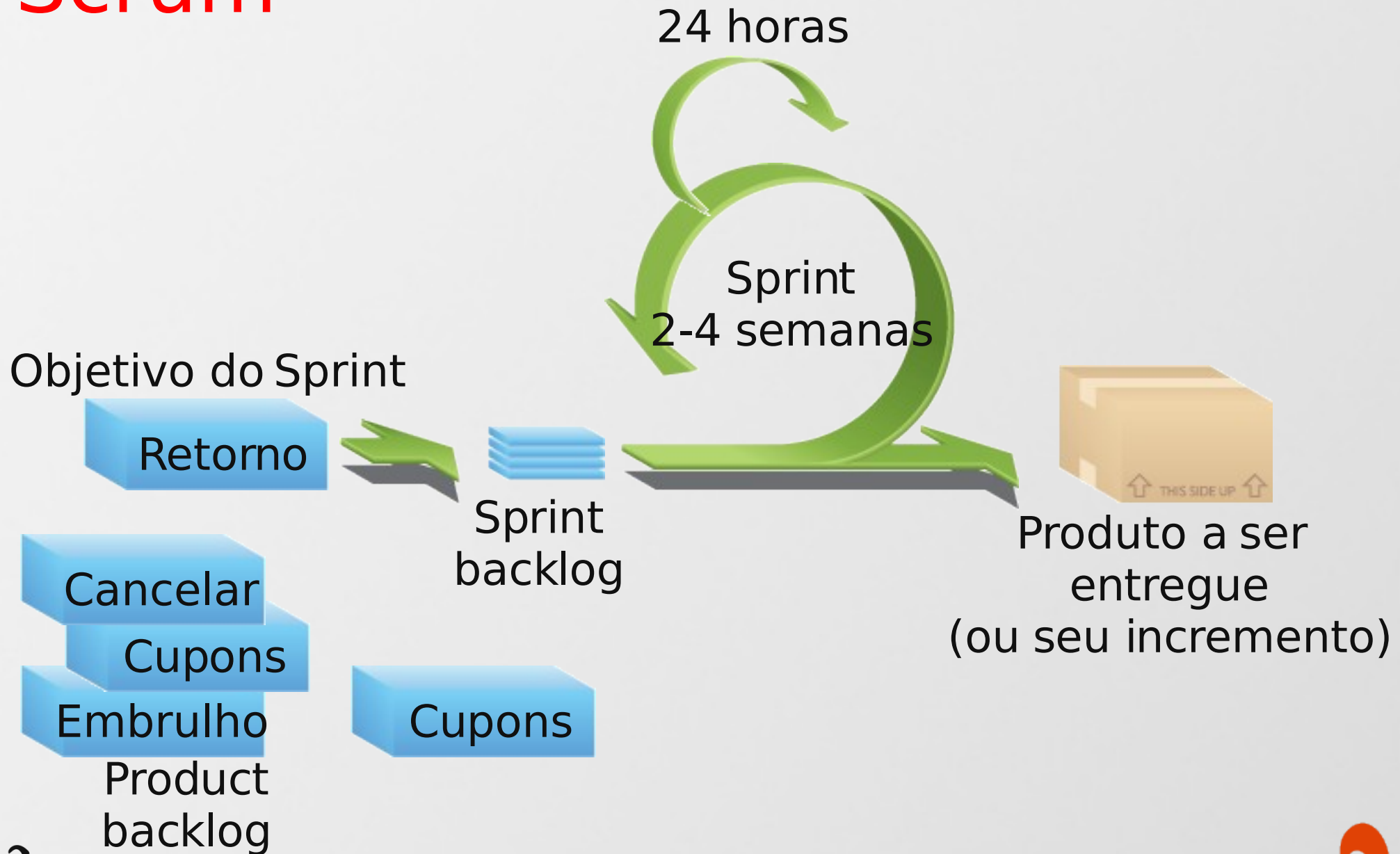
Nível de ruído em um projeto

Scrum

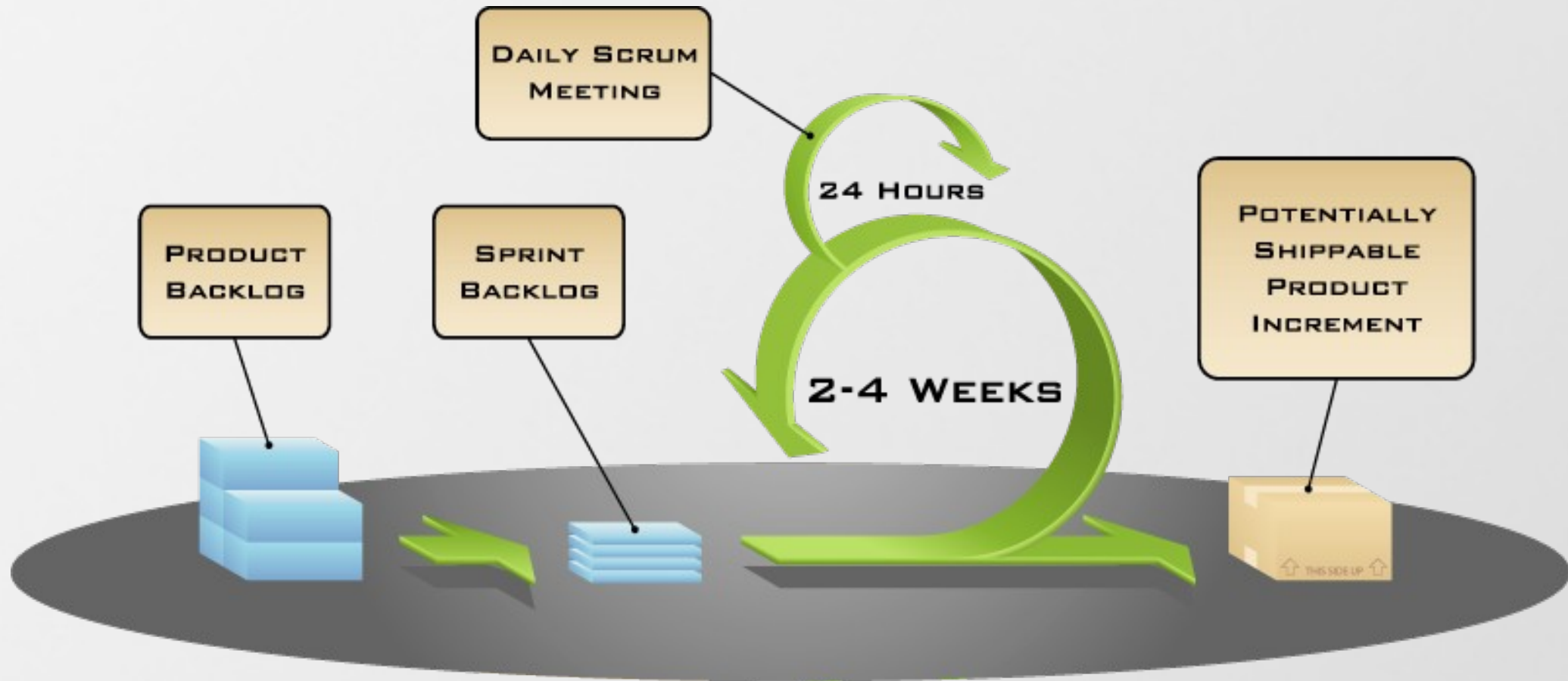


Fonte: *Strategic Management and Organizational Dynamics* by Ralph Stacey in *Agile Software Development with Scrum* by Ken Schwaber and Mike Beedle.

Scrum



Em resumo...



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

Imagem disponível em:
www.mountangoatsoftware.com/scrum

Sprints

- Projetos Scrum progridem em uma série de “sprints”
 - Similar às iterações do XP
- Ocorre em um período de duas a quatro semanas
- Um período constante leva a um melhor “ritmo”
- O produto é projetado, codificado e testado durante o sprint

Desenvolvimento seqüencial versus paralelo

Requerimentos

Projeto

Código

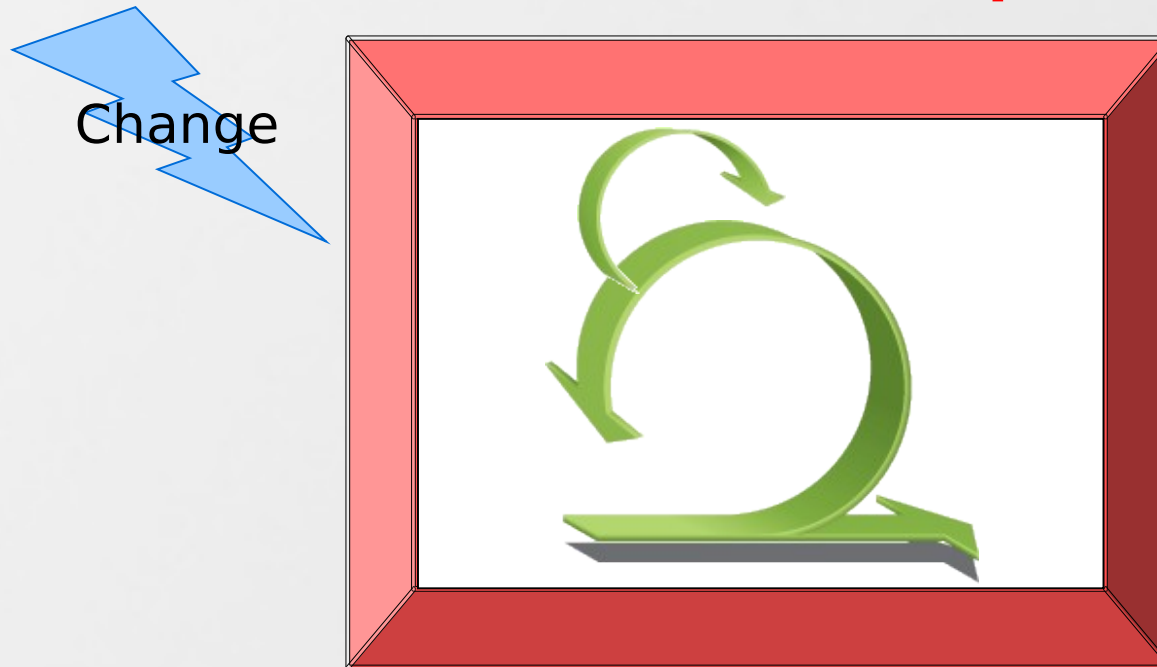
Teste

Ao invés de completar
uma coisa por vez...

... equipes Scrum fazem
um pouco de cada coisa,
todo o tempo.

Fonte: "The New New Product Development Game" by
Takeuchi and Nonaka. *Harvard Business Review*,
January 1986.

Nenhuma mudança durante o Sprint



- Planeje a duração dos sprints de acordo com o máximo tempo com o qual você pode se comprometer a deixar as mudanças fora deles (um mês ou menos)

Scrum framework

Papéis

- Dono do produto
- ScrumMaster
- Equipe

Cerimônia

- Planejamento
- Revisão
- Retrospectiva
- Reunião diária

Artefatos

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts



Scrum framework

Papéis

- Dono do produto
- ScrumMaster
- Equipe

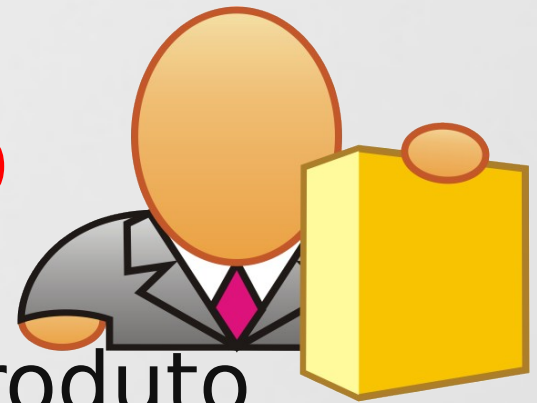
Cerimônia

- Planejamento
- Revisão
- Retrospectiva
- Reunião diária

Artefatos

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts

Dono do produto



- Define as funcionalidades do produto
- Decide datas de lançamento e conteúdo
- Responsável pela rentabilidade (ROI)
- Prioriza funcionalidades de acordo com o valor de mercado
- Ajusta funcionalidades e prioridades
- Aceita ou rejeita o resultado dos trabalhos

ScrumMaster



- Representa a gerência para o projeto
- Responsável pela aplicação dos valores e práticas do Scrum
- Remove obstáculos
- Garante a plena funcionalidade e produtividade da equipe
- Garante a colaboração entre os diversos papéis e funções
- Escudo para interferências externas

Equipe



- Entre 5 e 9 pessoas
- Multi-funcional
 - Programadores, testadores, desenvolvedores de interfaces, etc.
- Tempo integral
 - Raras exceções (Ex.: Administrador de Base de Dados)
- Auto-organizável
 - Idealmente, sem títulos, ainda que possível
- Trocas só na mudança de Sprints

Scrum framework

Papéis

- Dono do produto
- ScrumMaster
- Equipe

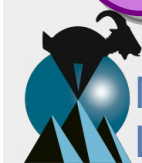
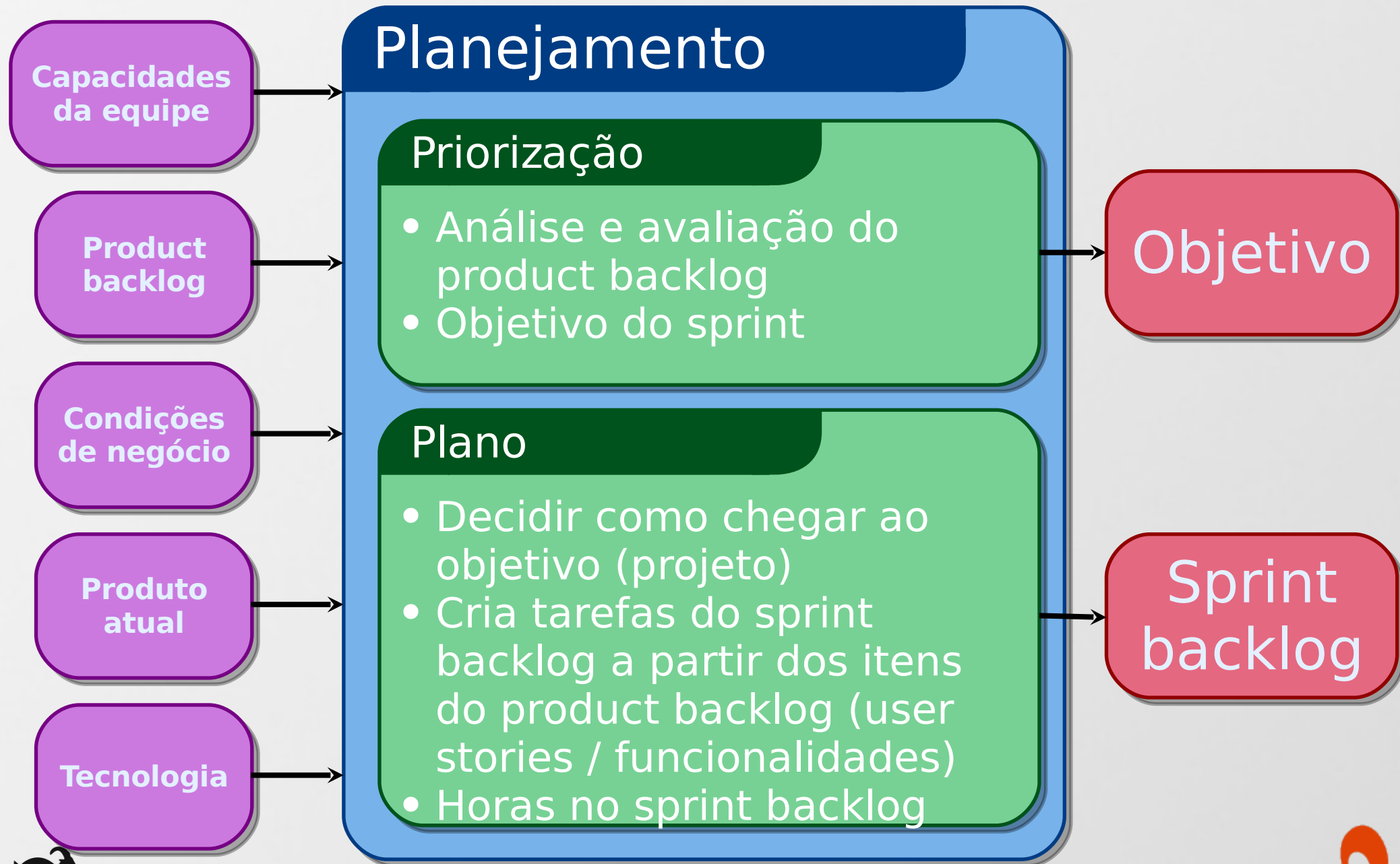
Cerimônia

- Planejamento
- Revisão
- Retrospectiva
- Reunião diária

Artefatos

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts

Planejamento do Sprint



Planejamento do Sprint

- A equipe seleciona itens do Product Backlog com os quais compromete-se a concluir
- O Sprint Backlog é criado
 - Tarefas identificadas e estimadas (1 a 16 horas)
 - De forma colaborativa, não apenas feito pelo ScrumMaster
- Planejamento de alto nível é considerado

Planejamento do Sprint

Quero que os usuários do portal possam planejar suas férias, escolhendo itinerários online.

Modelagem (8 horas)
Codificar interface (4)
Escrever textos (4)
Codificar a classe foo (6)
Atualizar testes de performance (4)

Scrum diário

- Parâmetros
 - Diário
 - 15 minutos
- Todos em pé!
- Não é para a solução de problemas
 - Todo mundo é convidado
 - Apenas os membros da equipe, ScrumMaster, dono do produto podem falar
- Ajuda a evitar reuniões adicionais desnecessárias



Três questões, para todos

1

O que fizeste ontem?

2

O que vais fazer hoje?

3

Há algum obstáculo?

Três questões, para todos

- As respostas não são um “relatório” para o ScrumMaster
- Elas são COMPROMISSOS perante os pares

Revisão do Sprint

- Equipe apresenta os resultados obtidos durante o Sprint
- Tipicamente, demonstração de novas funcionalidades ou sua arquitetura
- Informal
 - 2 horas de preparação
 - Sem slides
- Todo o time participa
- O mundo é convidado



Retrospectiva do Sprint

- Periodicamente, observe o que funciona e o que não funciona
- Tipicamente de 15 a 30 minutos
- Feita após cada Sprint
- Toda a equipe participa
 - ScrumMaster
 - Dono do produto
 - Membros da equipe
 - Clientes e outros

Inicia, Pára, Continua

- A equipe discute o que gostaria de:

Iniciar a fazer

Parar de fazer

Esta é uma das
várias maneiras
de se conduzir
uma
retrospectiva do
Sprint

Continuar
fazendo



Scrum framework

Papéis

- Dono do produto
- ScrumMaster
- Equipe

Cerimônia

- Planejamento
- Revisão
- Retrospectiva
- Reunião diária

Artefatos

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts

Product Backlog



Este é o Product Backlog

- Os requerimentos
- Uma lista de todo o trabalho desejado no projeto
- Idealmente, na forma em que cada item tenha seu peso de acordo com a vontade do cliente ou usuários
- Priorizado pelo dono do produto
- Repriorizado no início de cada Sprint

Exemplo de Product Backlog

Item do Backlog	Estimativa
Permitir que o usuário faça uma reserva	3
Permitir que o usuário cancele a reserva	5
Permitir a troca de datas da reserva	3
Permitir que empregados do hotel gerem relatórios de lucratividade	8
Melhorar manipulação de erros	8
...	30
...	50

O objetivo do Sprint

- Breve declaração que ilustre o foco do trabalho durante o Sprint

Base de Dados

Fazer com que a aplicação rode no SAL Server além do PostgreSQL

Ciências da vida

Funcionalidades para estudos genéticos da população

Serviços financeiros

Criar suporte para indicadores de desempenho em tempo real

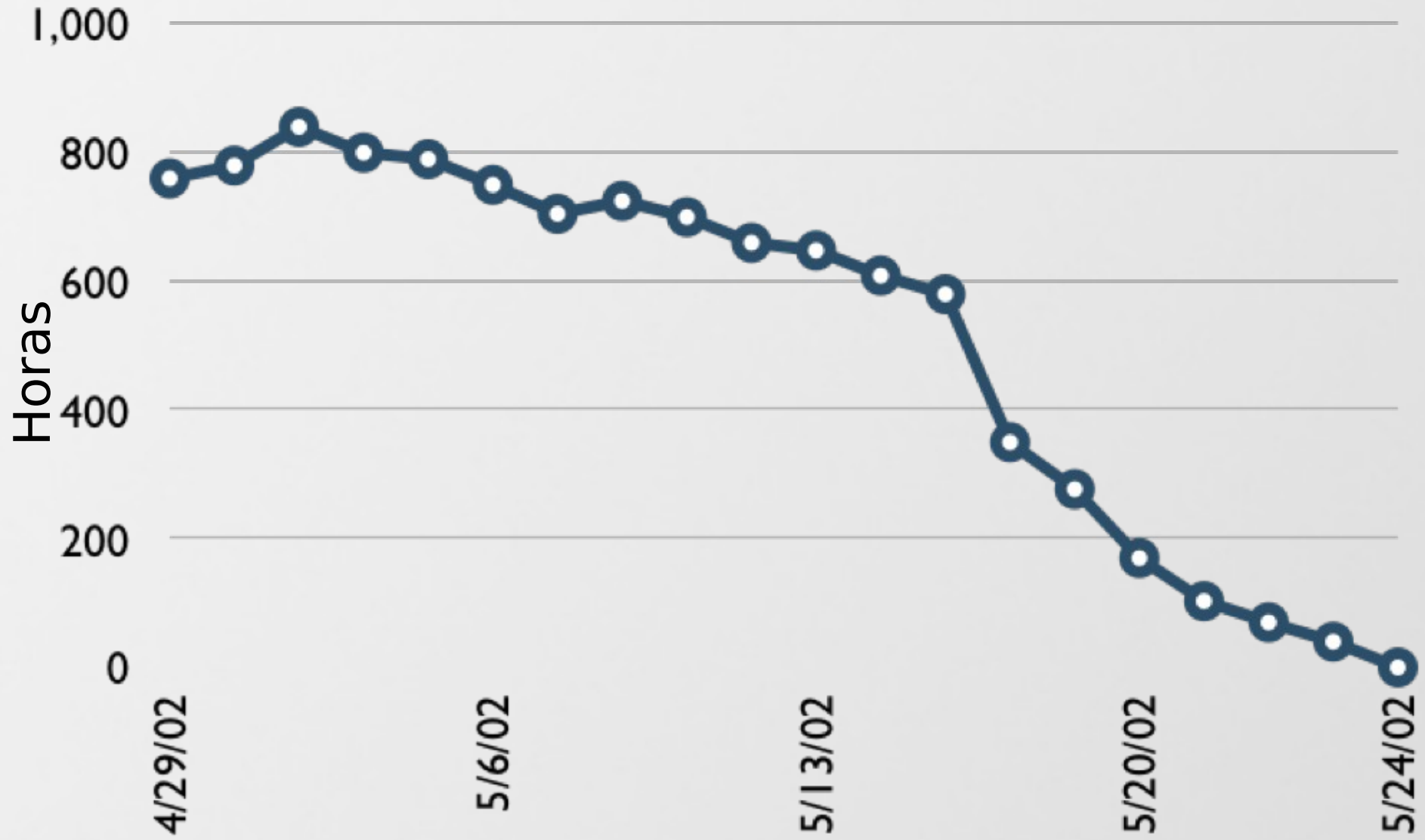
Gerenciando o Sprint Backlog

- Cada indivíduo escolhe o trabalho que fará
 - Trabalhos nunca são atribuídos
- Atualização diária da estimativa do trabalho restante
- Qualquer membro da equipe pode adicionar, apagar ou mudar tarefas
- O trabalho aparece a partir do Sprint
- Se uma tarefa não é clara, defina-a como um item com uma quantidade maior de tempo e subdivida-a depois
- Atualize as coisas a serem feitas na medida em que se tornam mais conhecidas

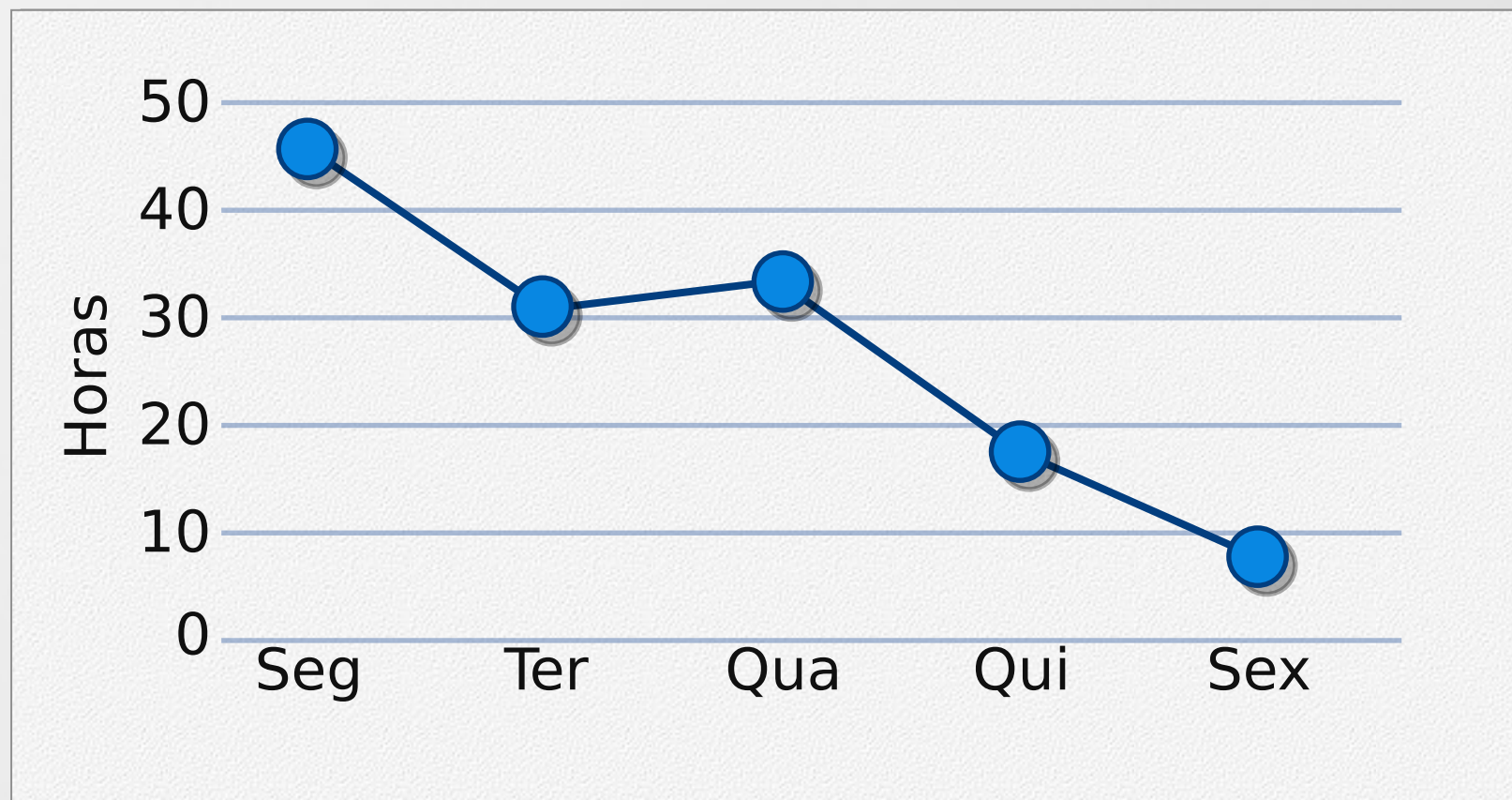
Sprint Backlog

Tarefas	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
Codificar interface de usuário	8	4	8		
Codificar regra de negócio	16	12	10	4	
Testar	8	16	16	11	8
Escrever help online	12				
Escrever a classe foo	8	8	8	8	8
Adicionar log de erros			8	4	

Burndown Chart



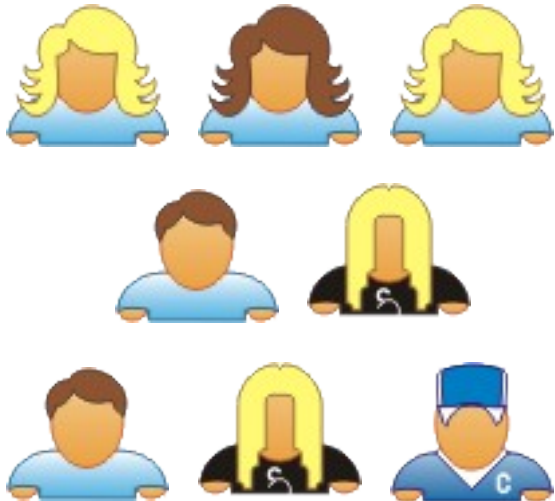
Tarefas	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
Codificar interface de usuário	8	4	8		
Codificar regra de negócio	16	12	10	4	
Testar	8	16	16	11	8
Escrever help online	12				
Escrever a classe foo	8	8	8	8	8
Adicionar log de erros			8	4	



Escalabilidade

- Equipe de 7 ± 2 pessoas
 - Escalabilidade através de equipes de equipes
- Fatores de escala
 - Tipo de aplicação
 - Tamanho da equipe
 - Dispersão da equipe
 - Duração do projeto
- Scrum é usado em projetos envolvendo mais de 500 pessoas

Scrum de Scrums



Scrum de Scrums de Scrums



Para onde ir agora?

- www.mountaingoatsoftware.com/scrum
- www.scrumalliance.org
- www.controlchaos.com
- scrumdevelopment@yahoogroups.com
- Agile Software Development with Scrum by Ken Schwaber and Mike Beedle
- Agile Project Management with Scrum by Ken Schwaber
- Scrum and the Enterprise by Ken Schwaber

Para onde ir agora?

- Artigos de Cesar Brod, sobre Scrum, no Dicas-L
 - www.dicas-l.com.br/brod
 - www.brod.com.br
- Procure por Scrum
- Links para exemplos online de Sprint e Product Backlog

Dicas de Leitura

- Agile and Iterative Development: A Manager's Guide by Craig Larman
- Agile Estimating and Planning by Mike Cohn
- Agile Project Management with Scrum by Ken Schwaber
- Agile Retrospectives by Esther Derby and Diana Larsen
- Agile Software Development Ecosystems by Jim Highsmith
- Agile Software Development with Scrum by Ken Schwaber and Mike Beedle
- Scrum and The Enterprise by Ken Schwaber
- User Stories Applied for Agile Software Development by Mike Cohn
- Artigos semanais em www.scrumalliance.org

Copyright



Atribuição 3.0 Genérica

Você pode:



copiar, distribuir, exibir e executar a obra



criar obras derivadas

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante.

- ♦ Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- ♦ Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.
- ♦ Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.

[Termo de exoneração de responsabilidade](#)

Qualquer direito de uso legítimo (ou "fair use") concedido por lei, ou qualquer outro direito protegido pela legislação local, não são em hipótese alguma afetados pelo disposto acima.

Este é um sumário para leigos da [Licença Jurídica \(na íntegra\)](#).



Contato

- Criação:
 - Mike Cohn
 - mike@mountaingoatsoftware.com
 - www.mountaingoatsoftware.com
 - +1 (720) 890-6110 (escritório)
- Tradução e adaptação:
 - Cesar Brod
 - cesar@brod.com.br
 - www.brod.com.br

*Nota: Você pode
excluir este ou
qualquer outro slide
desta apresentação,
assim como modificá-
la ou usar parte dela
para compor outra,
desde que mantenha
as referências ao
autor e tradução.*

Obrigado!