



# Gerenciamento Ágil de Projetos

**Profº Filipe Saramago**

# SCRUM



## REQUISITOS NO SCRUM

No Scrum, os detalhes de um requisito são negociados por meio de conversas que acontecem continuamente durante o desenvolvimento e são concretizadas na hora certa e apenas o suficiente para que as equipes comecem a construir funcionalidades para dar suporte a esse requisito.

O fato é que, ao desenvolver produtos inovadores, você não pode criar requisitos ou projetos completos com antecedência simplesmente trabalhando mais e mais. Alguns requisitos e design sempre surgirão quando o desenvolvimento do produto estiver em andamento; nenhuma quantidade de trabalho inicial abrangente irá impedir isso.

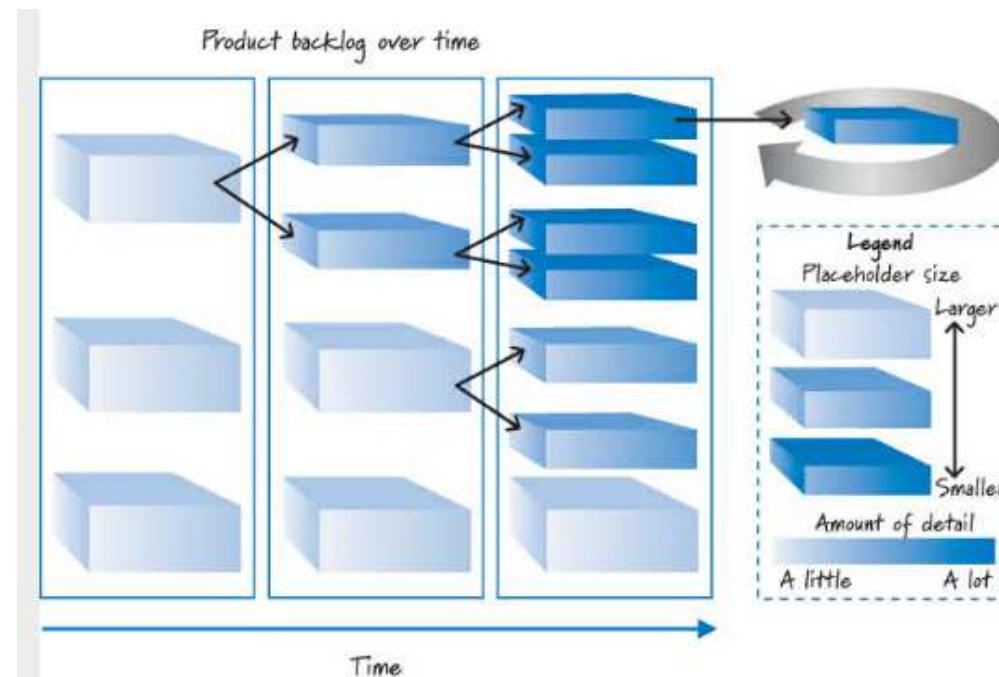
Em vez de compilar um grande inventário de requisitos detalhados antecipadamente, criamos espaços reservados para os requisitos, chamados de itens do backlog do produto (PBIs). Cada item da carteira de produtos representa o valor comercial desejável pelo cliente.

# SCRUM



## REQUISITOS NO SCRUM

Inicialmente os itens do backlog do produto são grandes (representando grandes faixas de valor de negócios) e há muito poucos detalhes associados a eles. Com o tempo, fluímos esses itens do backlog do produto por meio de uma série de conversas entre as partes interessadas, o proprietário do produto e a equipe de desenvolvimento, refinando-os em uma coleção de PBIs menores e mais detalhados. Eventualmente, um item do backlog do produto é pequeno e detalhado o suficiente para mover para um sprint, onde será projetado, construído e testado.



# SCRUM



## REFINAMENTO PROGRESSIVO

Com o desenvolvimento sequencial do produto, todos os requisitos devem estar no mesmo nível de detalhe ao mesmo tempo. Em particular, o documento de requisitos aprovado deve especificar cada um dos requisitos para que as equipes que fazem o projeto, a construção e o trabalho de teste possam entender como obedecer às especificações. Não há mais detalhes a serem adicionados.

Obrigando todos os requisitos ao mesmo nível de detalhe ao mesmo tempo, tem muitas desvantagens:

- Devemos prever todos esses detalhes no início do desenvolvimento do produto, quando tivermos o mínimo de conhecimento que poderemos ter.
- Tratamos todos os requisitos da mesma forma, independentemente de sua prioridade, o que nos obriga a dedicar recursos valiosos hoje para criar detalhes para requisitos que talvez nunca possamos construir.
- Criamos um grande inventário de requisitos que provavelmente será muito caro para retrabalhar ou descartar quando as coisas mudarem.
- Reduzimos a probabilidade de usar conversas para elaborar e esclarecer os requisitos porque os requisitos já estão "completos".

# SCRUM



## REFINAMENTO PROGRESSIVO

Ao usar Scrum, nem todos os requisitos precisam estar no mesmo nível de detalhe ao mesmo tempo.

Os requisitos nos quais trabalharemos mais cedo serão menores e mais detalhados do que aqueles nos quais não trabalharemos por algum tempo.

Empregamos uma estratégia de refinamento progressivo para desagregar, de maneira just-in-time, requisitos grandes e levemente detalhados em um conjunto de itens menores e mais detalhados.

# SCRUM



## HISTÓRIAS DE USUÁRIOS

As histórias de usuários são elaboradas de uma forma que as torna compreensíveis para empresários e técnicos. Eles são estruturalmente simples e fornecem um ótimo marcador para uma conversa.

Além disso, eles podem ser gravados em vários níveis de granularidade e são fáceis de refinar progressivamente.

Então, o que exatamente são histórias de usuários? Ron Jeffries oferece uma maneira simples, mas eficaz, de pensar sobre histórias de usuários. Ele os descreve como os três Cs: cartão, conversa e confirmação.

# SCRUM

## CARTÕES

O cartão não se destina a capturar todas as informações que constituem o requisito. Na verdade, usamos deliberadamente pequenos cartões com espaço limitado para promover a brevidade.

Um cartão deve conter algumas frases que capturem a essência ou a intenção de um requisito.

User Story Title	Find Reviews Near Address
As a <user role> I want to <goal> so	As a typical user I want to see unbiased
that <benefit>.	reviews of a restaurant near an address
	so that I can decide where to go for
	dinner.

Template

# SCRUM

## CONVERSAS

Os detalhes de um requisito são expostos e comunicados em uma conversa entre a equipe de desenvolvimento, o proprietário do produto e as partes interessadas. A história do usuário é simplesmente uma promessa de ter essa conversa..

Johnson Visualization of MRI Data

As a radiologist I want to visualize MRI data using Dr. Johnson's new algorithm.

For more details see the January 2007 issue of the Journal of Mathematics, pages 110-118.



# SCRUM

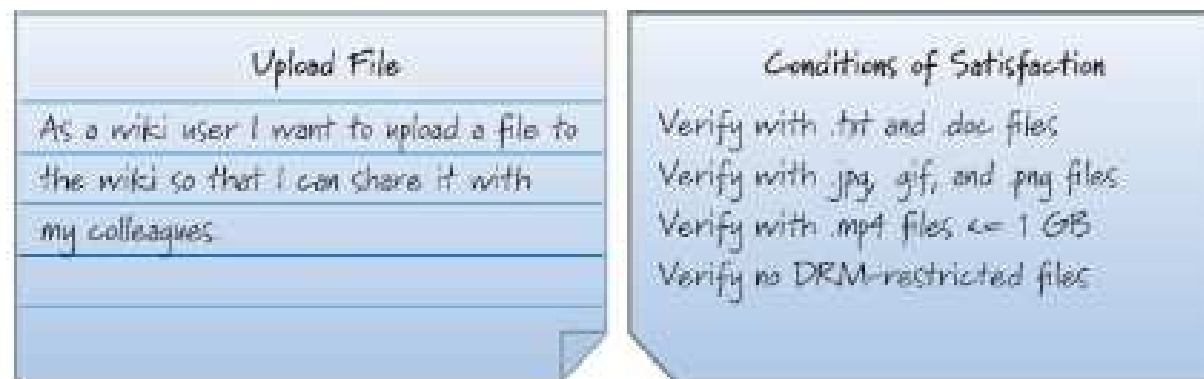


## CONFIRMAÇÕES

Uma história de usuário também contém informações de confirmação na forma de condições de satisfação.

Esses são critérios de aceitação que esclarecem o comportamento desejado.

Eles são usados pela equipe de desenvolvimento para entender melhor o que construir e testar e pelo proprietário do produto para confirmar que a história de usuário foi implementada para sua satisfação.

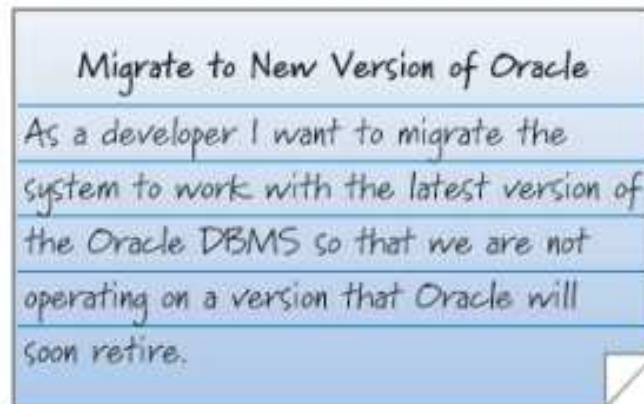


**Figure 5.4. User story conditions of satisfaction**

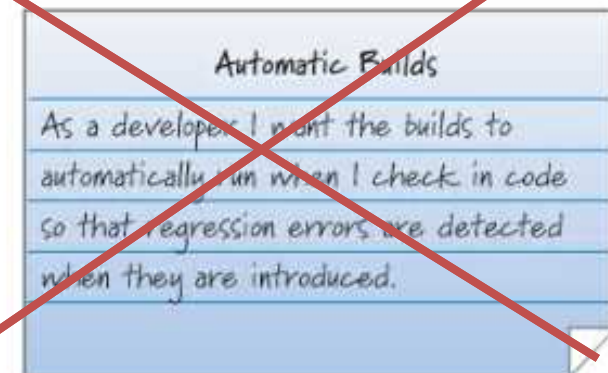
# SCRUM

## REQUISITOS TECNICOS

O problema fundamental com as histórias técnicas é que o proprietário do produto pode não perceber nenhum valor nelas, tornando difícil, senão impossível, priorizá-las em relação às histórias valiosas para os negócios. Para que uma história técnica exista, o proprietário do produto deve entender por que está pagando por ela e, portanto, que valor ela vai entregar. No entanto, uma vez que a equipe explique o proprietário do produto pode decidir que a história é valiosa o suficiente para adiar a construção de alguns novos recursos. Ao compreender o valor, o proprietário do produto pode tratar a história técnica como qualquer outra história valiosa para os negócios e fazer compensações informadas. Como resultado, essa história técnica pode ser incluída no backlog do produto.



OK



INDESEJADA

# SCRUM



## REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Os requisitos não funcionais representam restrições no nível do sistema. Frequentemente, escrevo requisitos não funcionais como histórias de usuário pode ser mais conveniente escrevê-los em um formato diferente.

### Internationalization

As a user I want an interface in English, a Romance language, and a complex language so that there is high statistical likelihood that it will work in all 70 required languages.

### Web Browser Support

System must support IE8, IE9, Firefox 6, Firefox 7, Safari 5, and Chrome 15.

# SCRUM



## AQUISIÇÃO DE CONHECIMENTO

Às vezes, precisamos criar um item do backlog do produto que se concentra na aquisição de conhecimento.

### Filtering Engine Architecture Eval

As a developer I want to prototype two alternatives for the new filtering engine so that I know which is a better long-term choice.

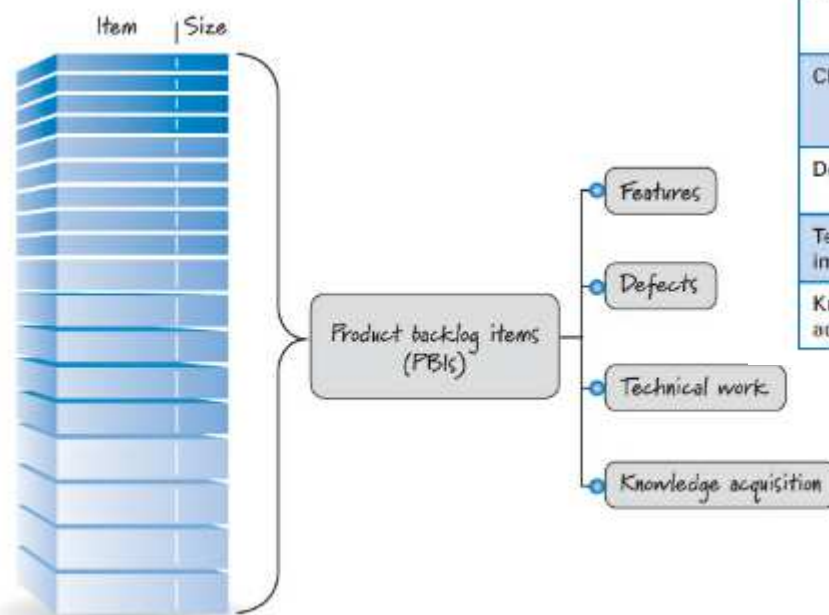
### Conditions of Satisfaction

Run speed test on both prototypes.  
Run scale test on both prototypes.  
Run type test on both prototypes.  
Write short memo describing experiments, results, and recommendations.

# SCRUM

## PRODUCT BACKLOG

O backlog do produto é uma lista priorizada da funcionalidade desejada do produto. Ele fornece uma compreensão centralizada e compartilhada do que construir e a ordem em que será construído..

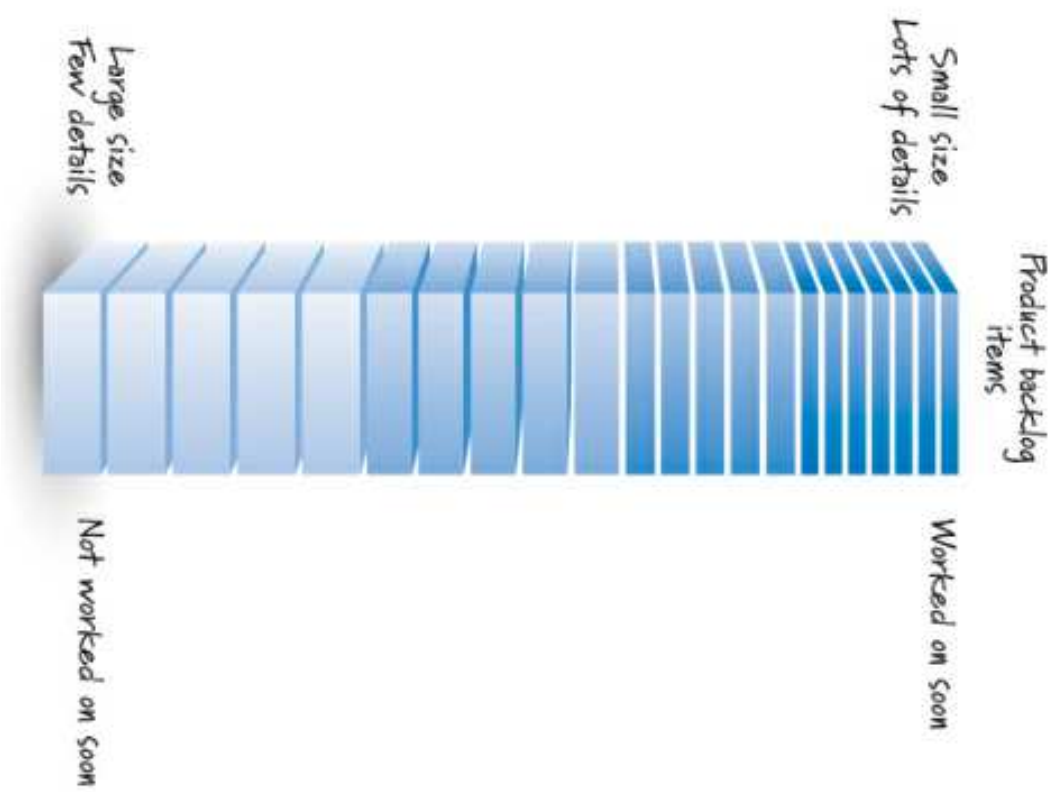


PBI Type	Example
Feature	As a customer service representative I want to create a ticket for a customer support issue so that I can record and manage a customer's request for support.
Change	As a customer service representative I want the default ordering of search results to be by last name instead of ticket number so that it's easier to find a support ticket.
Defect	Fix defect #256 in the defect-tracking system so that special characters in search terms won't make customer searches crash.
Technical improvement	Move to the latest version of the Oracle DBMS.
Knowledge acquisition	Create a prototype or proof of concept of two architectures and run three tests to determine which would be a better approach for our product.

# SCRUM



## PRODUCT BACKLOG



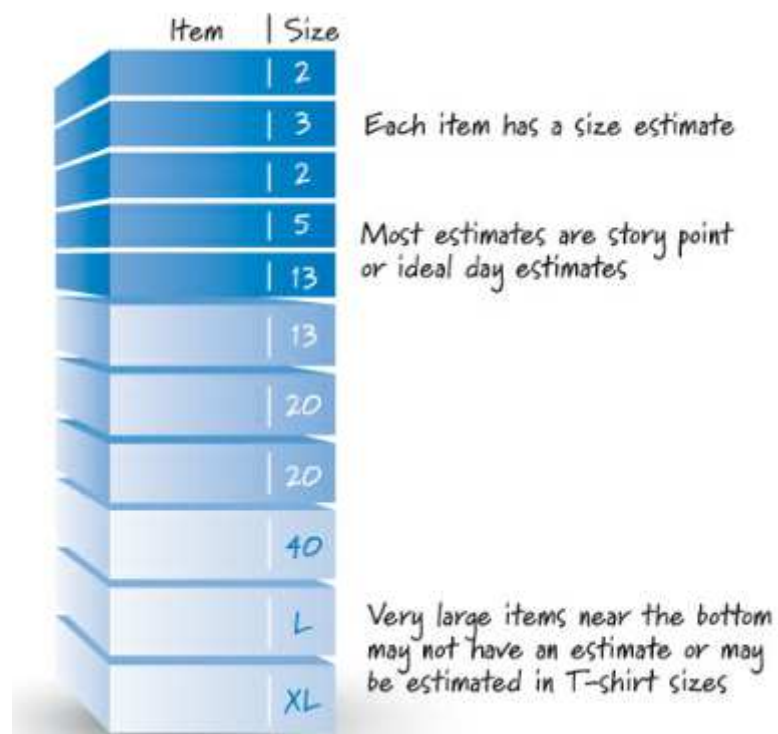
**Fonte** Essential Scrum

**Autor:** Rubin, Kenneth S.I **Editora:** Pearson Education

# SCRUM

## ESTIMATIVA

Cada item do backlog de produto tem uma estimativa de tamanho correspondente ao esforço necessário para desenvolver o item.



# GERENCIAMENTO ÁGIL DE PROJETOS



## BONS ESTUDOS!!!