



Gerenciamento Ágil de Projetos

Profº Filipe Saramago

SCRUM



DEFINIÇÃO

O Scrum é um framework ágil que auxilia no gerenciamento de projetos complexos e no desenvolvimento de produtos. É conhecido como um framework que prescreve um conjunto de práticas leves e objetivas, muito utilizadas na área de desenvolvimento de software.

As práticas do Scrum também podem ser utilizadas para projetos de outra natureza.

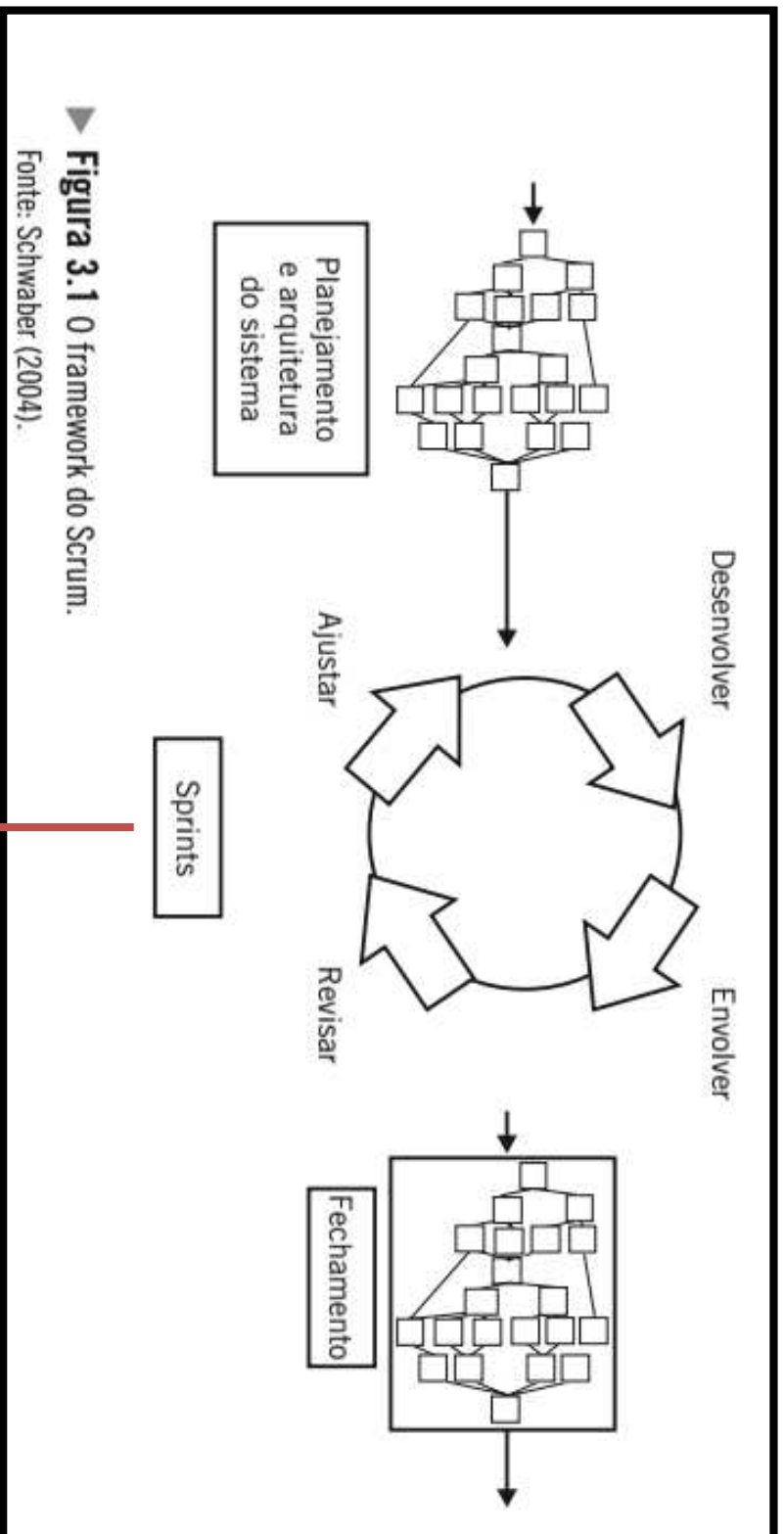
O Scrum tem como premissa a existência de um processo iterativo e incremental para o desenvolvimento, trazendo uma nova dimensão na capacidade de resposta e adaptabilidade da gestão dos processos.

O nome foi inspirado em uma jogada de rugby, na qual as equipes disputam a posse de bola a partir de uma formação "Scrum".

SCRUM



VISÃO ORIGINAL



Fonte: Métodos Ágeis para Desenvolvimento de Software
Autor: Prikladnicki, Rafael **Editora:** Bookman

A Sprint implanta o Ciclo
PDCA (Plan, Do, Check, Act)

SCRUM

DEFINIÇÃO

O Scrum adota uma abordagem empírica, aceitando que o problema pode não ser totalmente entendido ou definido na análise e que provavelmente os requisitos mudarão com o passar do tempo, e mantém o foco na maximização da habilidade da equipe em responder de forma ágil aos desafios emergentes.

SCRUM



PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS

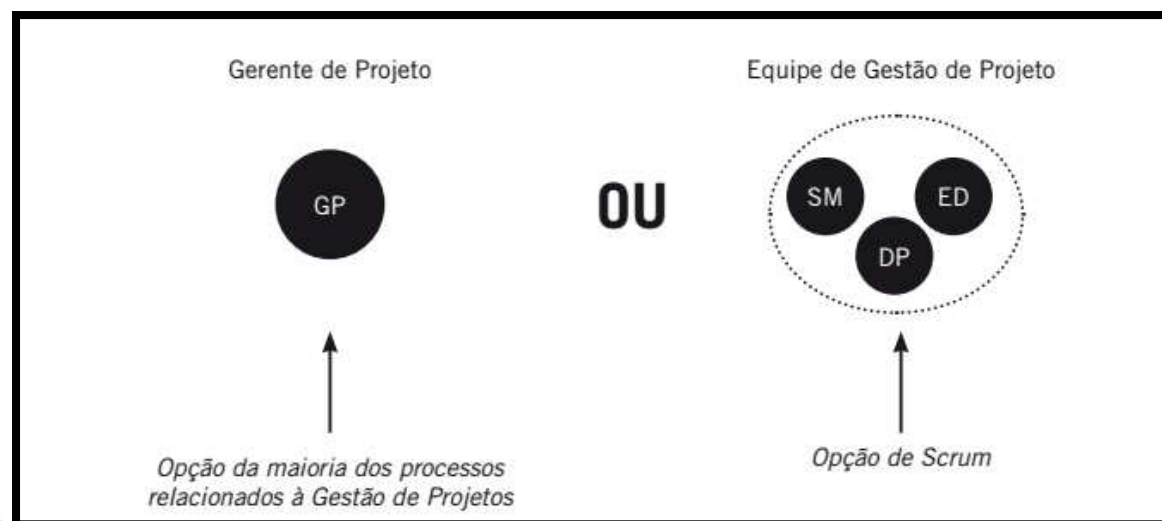
1. as equipes pequenas e multidisciplinares que trabalham de forma integrada em um ambiente aberto para produzir versões incrementais de um produto de software em iterações curtas;
2. as equipes se auto-organizam para planejar e desenvolver o trabalho das sprints, ou seja, a liderança para fazer esse trabalho é diluída em cada integrante da equipe;
3. o trabalho em equipe é facilitado pelo ScrumMaster, que não trabalha diretamente com atividades técnicas, mas remove impedimentos e reforça os pontos centrais do Scrum ao longo do desenvolvimento do produto;
4. o trabalho é organizado a partir do Backlog do Produto, constantemente revisado e priorizado;
5. a comunicação e cooperação entre as equipes se intensificam ao longo do desenvolvimento das funcionalidades do produto.

SCRUM

TRÊS PAPÉIS

1. Dono do Produto, responsável pelo valor de negócio do produto,
2. ScrumMaster, que serve aos outros papéis com processos e iniciativas para melhorar o trabalho,
3. Equipe de Desenvolvimento, que se auto-organiza para entregar valor por meio do desenvolvimento de software com qualidade.

As Equipes no Scrum são auto-organizadas: Dono do Produto (DP), o ScrumMaster (SM) e a Equipe de Desenvolvimento (ED).



SCRUM

DONO DO PRODUTO

O Dono do Produto é o responsável por gerenciar o Backlog do Produto, garantir o retorno sobre o investimento, definir a visão do produto, gerenciar a entrada de novos requisitos e definir sua ordem, gerenciar o plano de releases, gerenciar o orçamento e riscos do produto ou projeto e aceitar ou rejeitar o que será entregue ao final de cada iteração.

SCRUM



EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO

Uma Equipe de Desenvolvimento é responsável por desenvolver incrementos do produto, segundo a Definição de Pronto, entregando-os ao final de cada iteração.

Também é responsável pela estimativa quanto ao tamanho dos itens do Backlog do Produto a serem desenvolvidos e por acordarem com a meta da Sprint.

SCRUM



SCRUM MASTER

O ScrumMaster é a pessoa que mais conhece Scrum dentre todos os papéis.

Ele é o responsável por orientar o Dono do Produto na criação e ordenação do Backlog do Produto, garantir que as regras de Scrum estejam sendo cumpridas e que seus valores estejam sendo seguidos.

Ele é o facilitador nos eventos de Scrum e também ajuda a remover impedimentos que a Equipe de Desenvolvimento enfrente.

SCRUM

TRÊS ARTEFATOS

1. Backlog do Produto, que lista a visão atualizada dos requisitos desejados para o produto,
2. Incremento do Produto, representado pelas funcionalidades de software pronto,
3. Backlog da Sprint, que representa o planejamento estratégico e tático da próxima sprint em um nível mais micro.

SCRUM



BACKLOG DO PRODUTO

O Backlog do Produto é uma lista ordenada criada pela Equipe Scrum; somente o Dono do Produto pode inserir, remover ou reordenar os itens.

O formato mais utilizado para a descrição desses itens é o de Histórias de Usuário, que deverão ser ordenadas de acordo com o critério do Dono do Produto – itens mais importantes ficam no topo e serão implementados primeiro. Em geral, são os itens de que se têm maior conhecimento e, por isso, possuem um detalhamento maior. Itens que precisem de maior refinamento geralmente têm uma importância menor e ficam mais abaixo no Backlog do Produto.

Além dos itens de negócios (ou funcionais), o Backlog do Produto também contém itens não funcionais (tempo de resposta), arquiteturais (ser desenvolvido com determinada tecnologia) e de infraestrutura (estar disponível somente em uma intranet).

SCRUM

BACKLOG DA SPRINT

O Backlog da Sprint é o conjunto de itens selecionados para serem implementados durante a Sprint mais o plano para transformá-los em um Incremento.

► TABELA 3.1

Backlog do Produto: Twitter

Login de usuários já cadastrados

Cadastrar novo usuário

Tuitar

Visualizar tuítes de quem sigo

Visualizar número de seguidores que possui

Visualizar histórico de um tuíte

Mostrar banner promocional

Remover tuíte

Ver sugestões de usuários a seguir

Listar trends

Compor e alterar meu perfil de usuário

(...)

SCRUM



BACKLOG DA SPRINT

► TABELA 3.2

Backlog da Sprint #2

META DA SPRINT: USUÁRIOS PODERÃO ESTAR NO TWITTER

Login de usuários já cadastrados	Ativar login com usuário GMail	Montar layout do box de login
	Montar plano de segurança	Testar integrado
	Estruturar log	Revisar código
	Criar comportamento de login	Inserir hint explicativo de funcionamento
Cadastrar novo usuário	Atualizar documentação técnica	(...)
	Criar tabelas no banco de dados	Estruturar persistência
	Definição sobre uso de templates	Quando validado, ativar usuário
	Escrever testes	Definir padrões para cadastros
	Atualizar documentação técnica	Validar e-mail cadastrado
	Testar integrado	(...)

Fonte: Métodos Ágeis para Desenvolvimento de Software
Autor: Prikladnicki, Rafael **Editora:** Bookman

SCRUM

HISTÓRIA



Fonte: Métodos Ágeis para Desenvolvimento de Software
Autor: Prikladnicki, Rafael **Editora:** Bookman

Número do cartão		Prioridade	Estimativa
34	<i>Como um gerente comercial, eu gostaria de obter um relatório de vendas por vendedor para acompanhar o desempenho de cada um dos vendedores.</i>	2	8

SCRUM

INCREMENTO DO PRODUTO

Ao final de cada Sprint, a Equipe de Desenvolvimento entrega um incremento do produto, resultado do que foi produzido durante a Sprint.

Esse é um dos conceitos principais do Scrum e vai ao encontro da sua natureza empírica, já que permite ao Dono do Produto perceber o valor do investimento e também vislumbrar outras possibilidades.

SCRUM



QUATRO CERIMÔNIAS

1. Reunião de Planejamento da Sprint, na qual será conhecida e planejada a meta de uma Sprint; (Sprint Planning)
2. Scrum Diárias (Reuniões Diárias), que elevam o nível de auto-organização da Equipe de Desenvolvimento; (Daily)
3. Revisão da Sprint, em que produto e projeto serão inspecionados e adaptados; (Sprint Review)
4. Retrospectiva da Sprint, momento para inspeção e adaptação dos processos empíricos. (Retrospective)

SCRUM

SPRINT

Todo o desenvolvimento em Scrum é feito de forma iterativa e incremental – ciclos completos de desenvolvimento de duração fixa que, ao final, resultem em incrementos potencialmente entregáveis do produto.

Essas iterações são chamadas de Sprints. Cada Sprint tem duração de até um mês, o que permite feedbacks constantes do Dono do Produto quanto ao produto sendo desenvolvido.

Da mesma forma, ele tem a possibilidade de analisar o que foi produzido e reorganizar o Backlog do Produto caso seja necessário.

SCRUM



SPRINT

Todo o desenvolvimento em Scrum é feito de forma iterativa e incremental – ciclos completos de desenvolvimento de duração fixa que, ao final, resultem em incrementos potencialmente entregáveis do produto.

Essas iterações são chamadas de Sprints. Cada Sprint tem duração de até um mês, o que permite feedbacks constantes do Dono do Produto quanto ao produto sendo desenvolvido.

Da mesma forma, ele tem a possibilidade de analisar o que foi produzido e reorganizar o Backlog do Produto caso seja necessário.

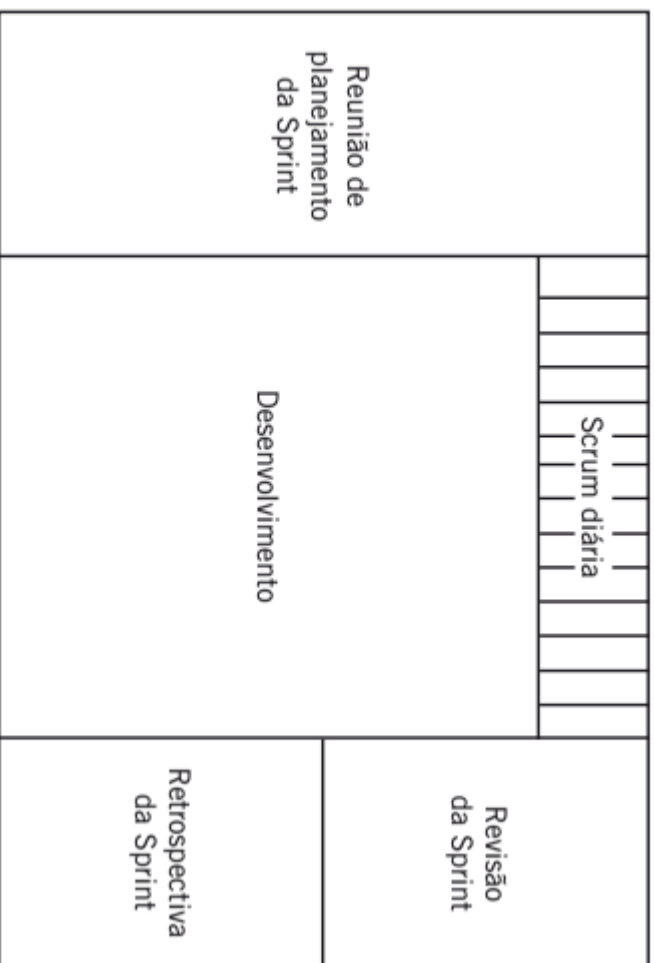
Uma Sprint consiste na Reunião de Planejamento da Sprint, Scrum Diária, o trabalho de desenvolvimento, a Revisão da Sprint e a Retrospectiva da Sprint.

SCRUM

SPRINT



Sprint



Fonte: Métodos Ágeis para Desenvolvimento de Software
Autor: Prikladnicki, Rafael **Editora:** Bookman

SCRUM



REUNIÃO DE PLANEJAMENTO DA SPRINT

No início de cada sprint, a Equipe Scrum se reúne para planejar o que será feito naquela sprint.

Essa reunião chama-se Reunião de Planejamento da Sprint e tem duração fixa de até oito horas para uma Sprint de um mês.

Para Sprints menores, o tempo é reduzido de forma proporcional.

A reunião é dividida em duas partes, cada uma com duração fixa correspondente à metade da duração total. Cada parte responde às seguintes perguntas:

1. O que será entregue no Incremento resultante nesta sprint?
2. Como faremos para entregar o Incremento nesta sprint?

SCRUM

SCRUM DIÁRIA

Diariamente, a Equipe de Desenvolvimento se reúne por no máximo 15 minutos, período em que cada membro responde aos outros membros:

1. O que fiz desde a última Scrum Diária?
2. O que pretendo fazer até a próxima Scrum Diária?
3. Existe algo me impedindo de concluir alguma tarefa?

SCRUM

REVISÃO DA SPRINT

Ao final da Sprint, temos outra cerimônia chamada de Revisão da Sprint.

Pode participar dela quem quer que esteja interessado no produto, além da Equipe Scrum.

Embora essa cerimônia também seja utilizada para demonstrar as novas funcionalidades feitas durante a Sprint, seu principal objetivo é o de inspecionar o que a Equipe de Desenvolvimento produziu e colher opiniões e impressões dos presentes para, caso seja necessário, adaptar o plano para a Sprint seguinte.

Então, seu foco é o aprimoramento do produto.

SCRUM



RETROSPECTIVA DA SPRINT

O último evento de uma Sprint é a Retrospectiva e ocorre imediatamente após a Revisão da Sprint.

Participam dessa reunião todos os membros da Equipe Scrum, e seu foco é o aprimoramento do processo – a interação entre os membros da Equipe de Desenvolvimento, as práticas e ferramentas utilizadas, o que funcionou e o que precisa ser melhorado na próxima sprint.

Além de identificar problemas, é importante também identificar medidas a serem tomadas para a melhoria do processo para as próximas sprint.

Como o objetivo é a melhoria do processo, os membros da Equipe de Desenvolvimento não devem encarar a crítica como algo pessoal, mas aceitar que há problemas na equipe e que eles precisam se auto-organizar, com a ajuda do ScrumMaster, na busca por uma solução.

GERENCIAMENTO ÁGIL DE PROJETOS



BONS ESTUDOS!!!