

# PROCESSOS DE SOFTWARE

## Aula 05 - Scrum

Prof. Fabricio Freire



# METAS DE APRENDIZAGEM

- Fornecer uma visão Geral do Scrum
- Apresentar os conceitos básicos do funcionamento
- Indicar a importância dos Papéis no Scrum
- Entender os objetivos das Cerimônias do Scrum
- Compreender os artefatos do Scrum

# INTRODUÇÃO

- Scrum: metodologia ágil que concentra atenções no produto final
- Desenvolvimento rápido e nas interações dos indivíduos
- Trabalha com conceito de Sprints
- Iterações de trabalho de 2 a 4 semanas
- Conjunto de práticas seguidas pela equipe



# VISÃO GERAL DO SCRUM

- Origem: Artigo de 1986 por Takeuchi e Nonaka
- Desenvolvido em 1990 por Jeff Sutherland e Ken Schwaber
- Framework para desenvolver e manter produtos complexos
- Influenciado por práticas da indústria japonesa (Toyota, Honda)
- Nome vem da formação no rugby

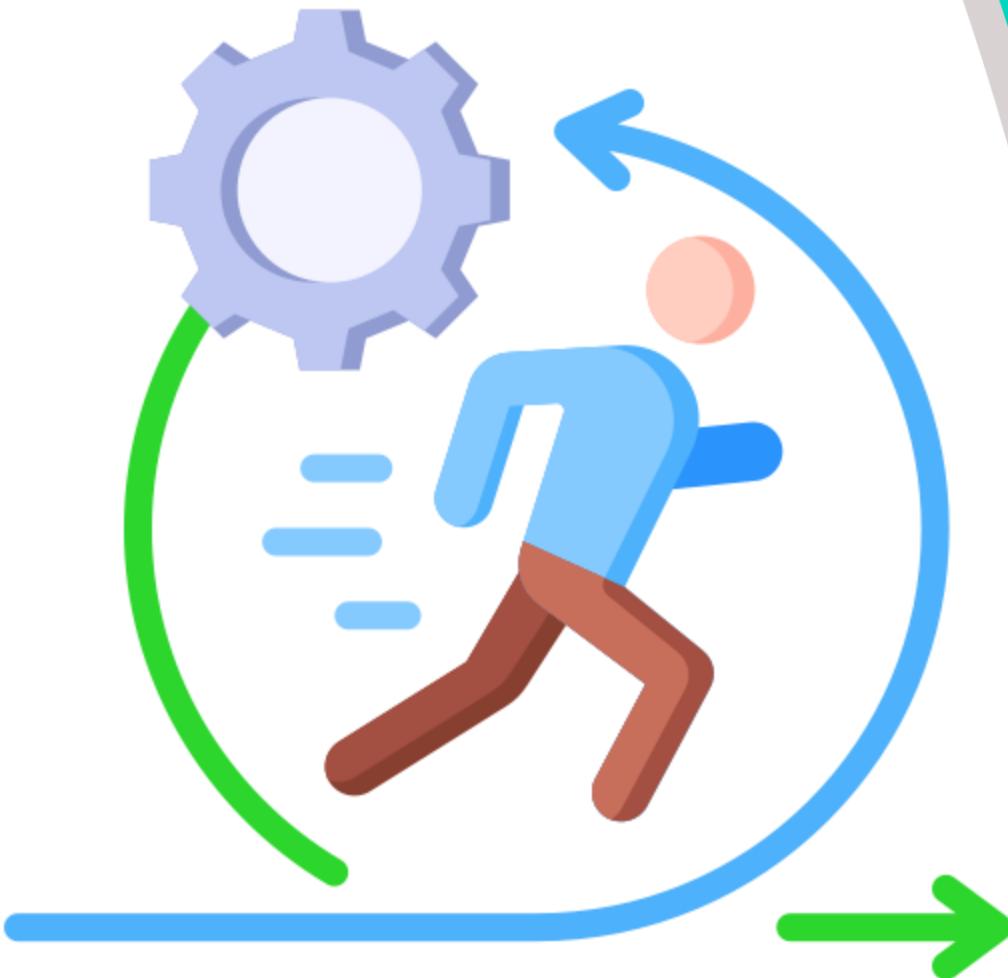
# FILOSOFIA DO SCRUM

- Baseada em processo empírico
- Aceita que o problema pode não ser totalmente entendido
- Reconhece que clientes podem mudar de ideia
- Requisitos não são claros ou mudam  
frequentemente
- Requer controle constante e medições



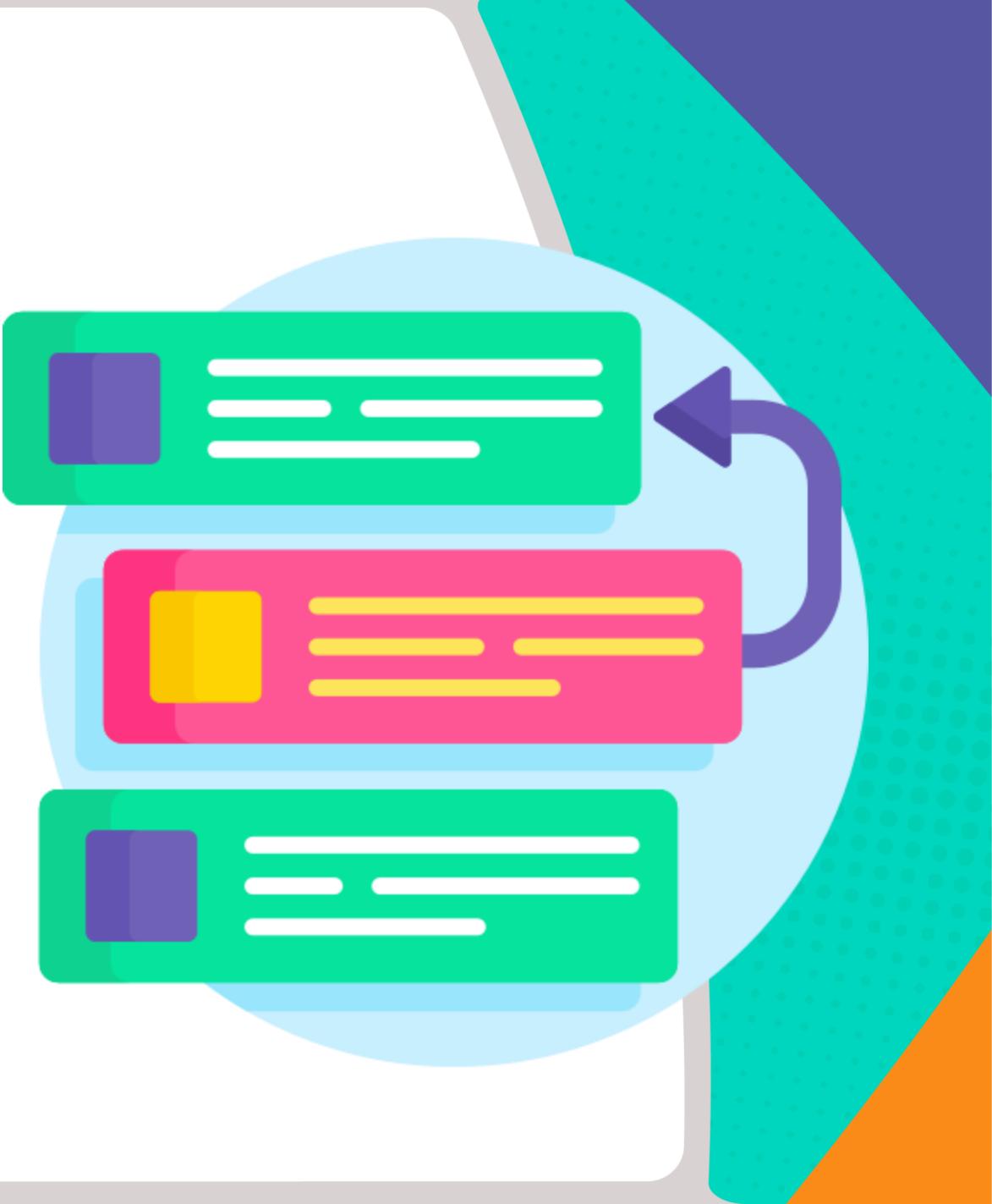
# CARACTERÍSTICAS DO SCRUM

- Flexibilidade de resultados e prazos
- Trabalha com equipes pequenas
- Uso de revisões frequentes
- Colaboração dos interessados
- Orientação a objetos



# FUNDAMENTOS

- Papéis: Product Owner, Scrum Master, Team
- Cerimônias: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective
- Artefatos: Product Backlog, Sprint Backlog, Burndown Chart
- Sprints: Ciclos de 2 a 4 semanas
- Nenhuma mudança durante uma Sprint



# FUNCIONAMENTO DO SCRUM

- Tudo começa com o Product Backlog
- Lista de prioridades dos requisitos ou funcionalidades
- Estimados custos, riscos e ferramentas
- Definida a equipe e datas de entrega
- Após definido, equipe realiza o Sprint Backlog

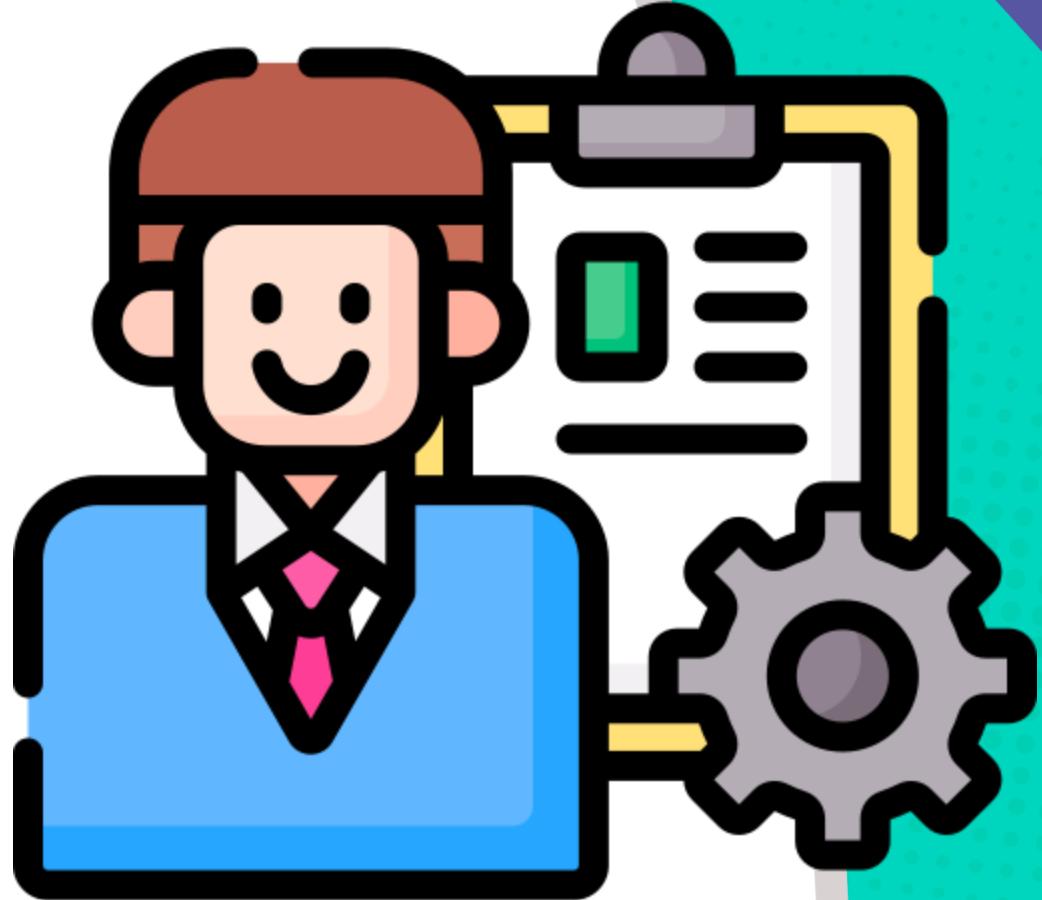
# SPRINT NO SCRUM

- Lista de funcionalidades para o próximo Sprint
- Definidas as funções de cada membro da equipe
- Levantamento junto ao cliente
- Análise e detalhamento dos itens
- Ao final: incremento do produto é apresentado



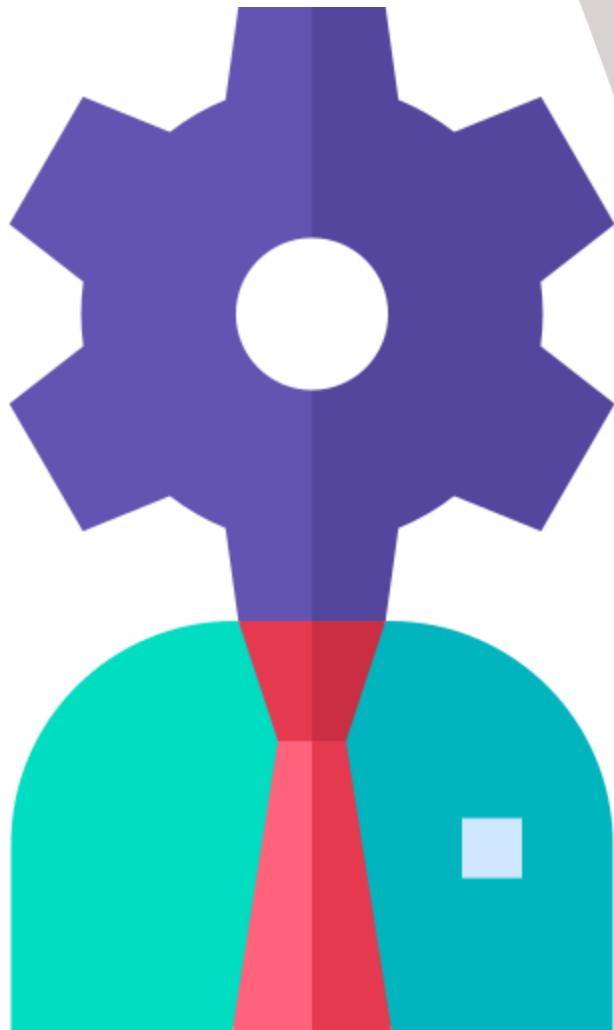
# PRODUCT OWNER

- Representa o cliente no projeto
- Responsável por maximizar o valor do produto
- Levanta requisitos para o Product Backlog
- Colabora com Scrum Master e Team
- Guia a equipe para alcançar as metas
- Decide datas de lançamento do produto



# SCRUM MASTER

- Guardião do processo Scrum
- Facilitador entre Product Owner e Team
- Organiza as reuniões
- Garante que todos entendam as tarefas
- Protege o Team de distúrbios externos
- Aplica os valores e práticas Scrum



# TEAM (EQUIPE SCRUM)

- Responsável pelo desenvolvimento do projeto
- Demonstra resultados dos Sprints
- Faz as estimativas necessárias
- Transforma itens do Product Backlog em tarefas
- Deve ser auto-organizada e multidisciplinar
- Integrantes não possuem títulos



# SPRINT PLANNING

- Primeira reunião do projeto
- Participação de todos os envolvidos
- Product Owner planeja e elabora lista de prioridades
- Define o que será cumprido no projeto
- Estabelece objetivos da Sprint

# DAILY MEETING (DAILY SCRUM)

- Reunião diária de 15 minutos
- Cada membro responde 3 questões:
  1. O que você fez desde a última reunião?
  2. O que você vai fazer até a próxima?
  3. Você tem algum impedimento?
- Participam: Scrum Master e Team



# SPRINT REVIEW

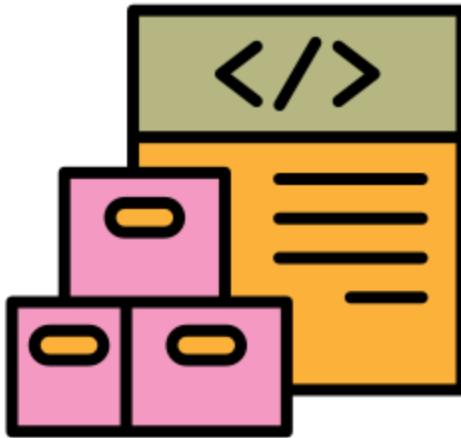
- Reunião de balanço da Sprint
- Apresentação de tudo que foi feito
- Demonstração do incremento do produto
- Validação com o cliente
- Feedback para próximas Sprints

# SPRINT RETROSPECTIVE

- Reunião de lições aprendidas
- Verificar o que houve de bom
- Identificar o que pode ser melhorado
- Objetivo: melhorar processo/time/produto
- Preparação para a próxima Sprint

# ARTEFATOS DO SCRUM

- Product Backlog: Lista de requisitos priorizados
- Sprint Backlog: Tarefas da Sprint atual
- Burndown Chart: Gráfico de progresso
  - Mostra horas restantes vs. tempo
  - Indica se equipe está na meta
  - Facilita acompanhamento visual



# BENEFÍCIOS DO SCRUM

- Entregas mais rápidas de produto
- Melhor adaptação à realidade do cliente
- Maior integração e comprometimento da equipe
- Facilita o gerenciamento do projeto
- Ambiente mais colaborativo e produtivo
- Planejamento constante minimiza riscos

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

- Scrum simplifica o processo de desenvolvimento;
- Flexibilidade nos prazos e resultados;
- Revisões frequentes garantem qualidade;
- Papéis bem definidos: Product Owner, Scrum Master, Team;
- Cerimônias estruturadas guiam o processo;
- Artefatos garantem transparência e controle.

**BONS ESTUDOS**