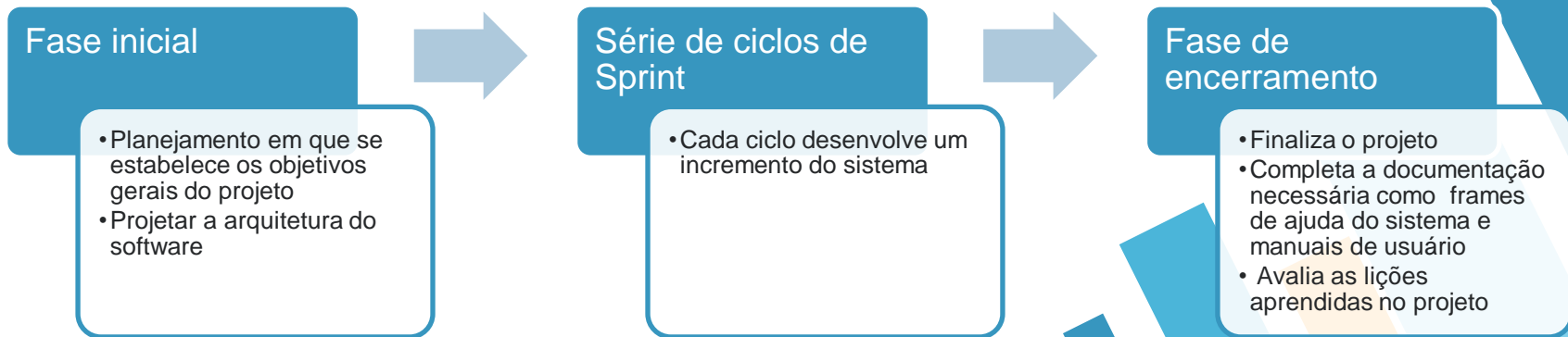


2.

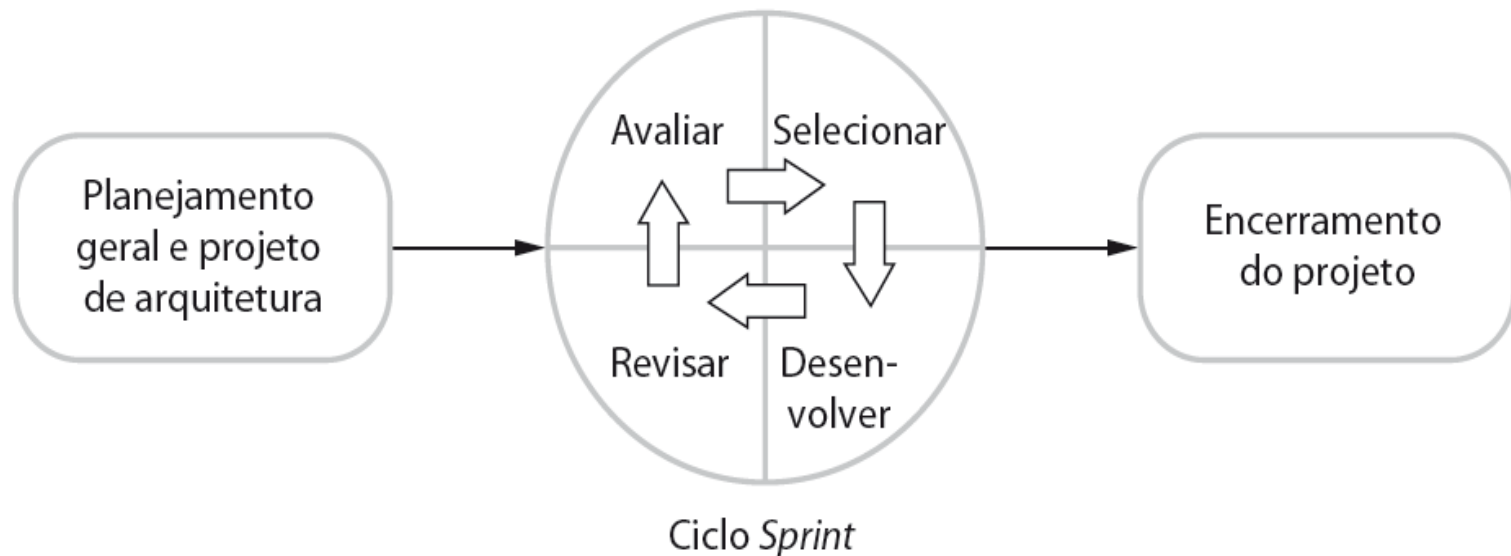
SCRUM

Scrum

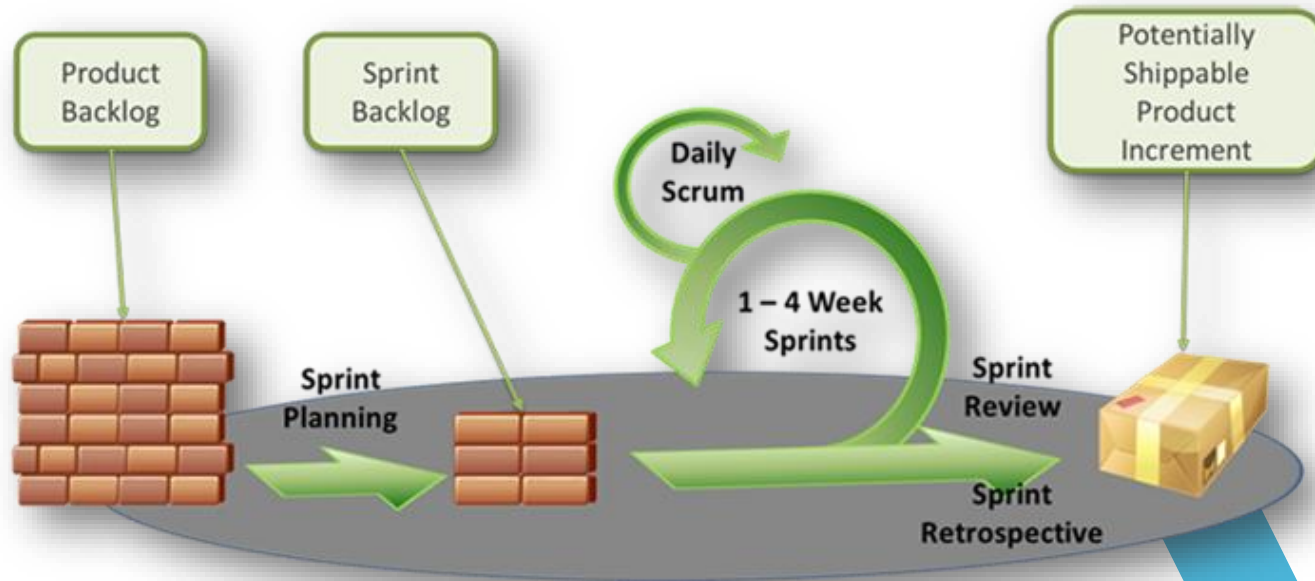
- » Método ágil genérico com foco na gerência de desenvolvimento iterativo ao invés de práticas ágeis específicas.
- » Existem três fases no Scrum:



O processo Scrum

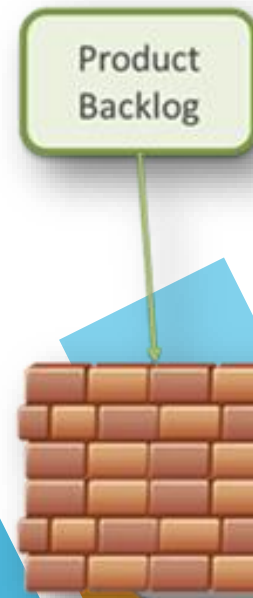


0 processo Scrum



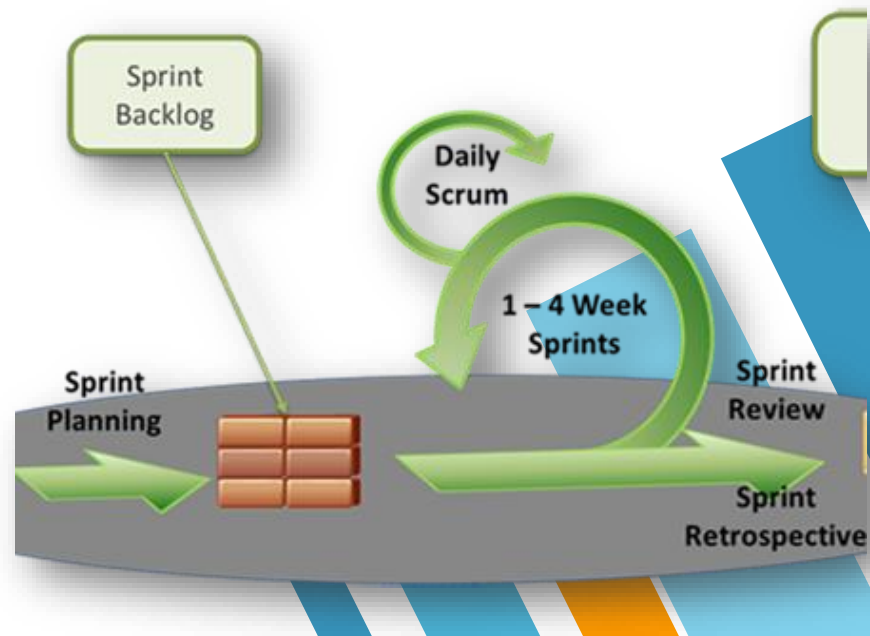
O processo Scrum - Planejamento

- » Relativamente curto
- » Projeto da arquitetura do sistema
- » Estimativas de datas e custos
- » Criação do *backlog*
 - ◇ Participação de clientes e outros departamentos
 - ◇ Levantamento dos requisitos e atribuição de prioridades
- » Definição de equipes e seus líderes
- » Definição de pacotes a serem desenvolvidos



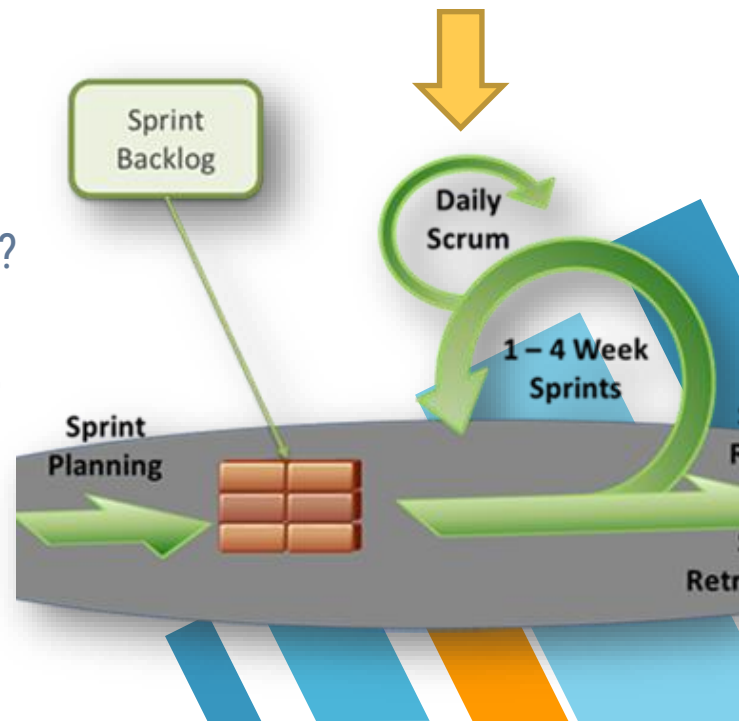
O processo Scrum - Sprint

- » O time recebe uma parte do backlog para desenvolvimento
- » O backlog não sofrerá modificações durante o Sprint
 - ◇ Duração de 1 a 4 semanas
- » Sempre apresentam um executável ao final



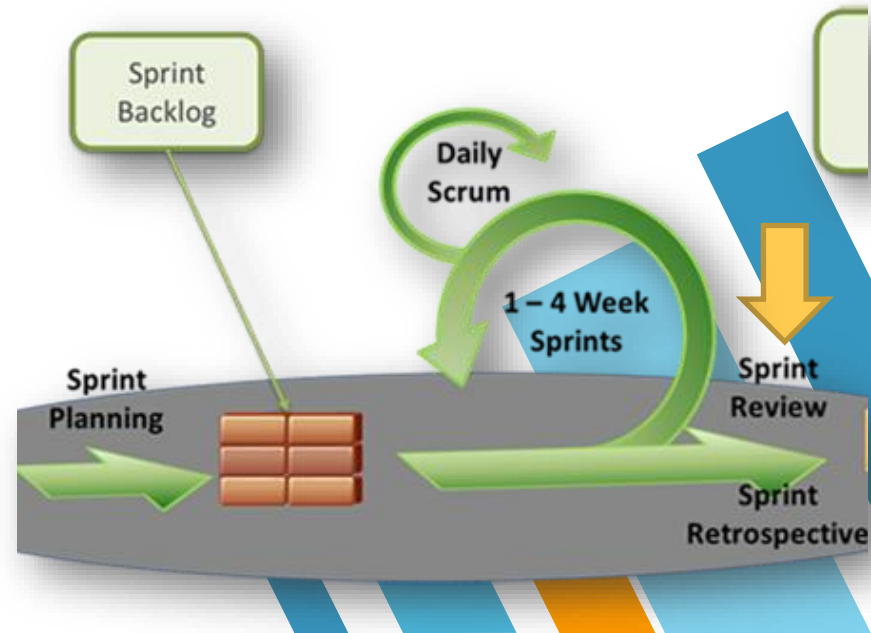
O processo Scrum – Reuniões diárias

- » Cerca de 15 minutos de duração
- » Todos respondem às perguntas:
 - ◇ O que você realizou desde a última reunião?
 - ◇ Quais problemas você enfrentou?
 - ◇ Em que você trabalhará até a próxima reunião?
- » Benefícios:
 - ◇ Maior integração entre os membros da equipe
 - ◇ Rápida solução de problemas
 - ◇ Promovem o compartilhamento de conhecimento
 - ◇ Progresso medido continuamente
 - ◇ Minimização de riscos



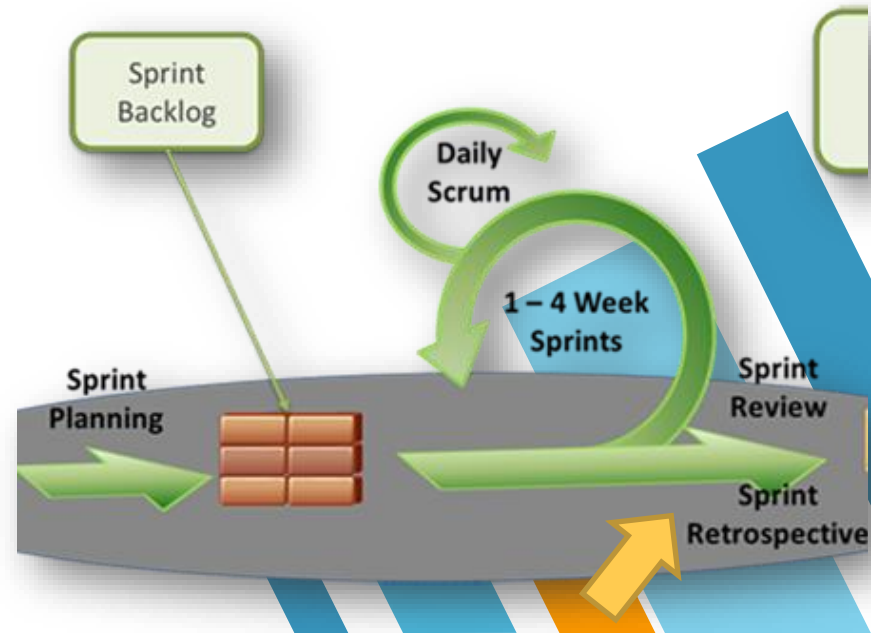
O processo Scrum – Revisão

- » Deve obedecer à data de entrega
 - ◇ Permitida a diminuição de funcionalidades
- » Apresentação do produto ao cliente
 - ◇ Sugestões de mudanças são incorporadas ao backlog
- » Benefícios:
 - ◇ Apresentar resultados concretos ao cliente
 - ◇ Integrar e testar uma boa parte do software
 - ◇ Motivação da equipe



O processo Scrum – Retrospectiva

- » Reunião entre o time e o Scrum Master (opcionalmente o Product Owner)
- » Os membros do time devem analisar:
 - ♦ O que aconteceu de bom durante o último Sprint?
 - ♦ O que pode ser melhorado para o próximo Sprint?
- » Benefícios:
 - ♦ A equipe pode refletir sobre como melhorar o processo do scrum na próxima sprint.



Papéis no Scrum



Product Owner

- Responsável por apresentar os interesses de todos os *stakeholders*
- Define fundamentos iniciais do projeto, objetivos e planos de *release*
- Responsável pela lista de requisitos (*Product Backlog*)
- Certifica se as atividades com maior valor para o negócio são desenvolvidas primeiro



Scrum Master

- Responsável pelo sucesso do Scrum
- Ensina o Scrum para os envolvidos com o projeto
- Implementa o Scrum na empresa de forma adaptada a sua cultura, para continuamente gerar benefícios
- Certifica-se cada pessoa envolvida está seguindo seus papéis e as regras do Scrum



Time

- Responsável por escolher as funcionalidades a serem desenvolvidas em cada interação e desenvolvê-las
- O time se auto-gerencia, se auto-organiza
- Todos os membros do time são coletivamente responsáveis pelo sucesso de cada interação

Referências

- **Sommerville, I. (2011). Engenharia de Software, 9 edição. Pearson Prentice Hall.**
- **Pressman, R., & Maxim, B. (2016). Engenharia de Software – Uma abordagem profissional-8ª Edição. McGraw Hill Brasil.**
- **Sutherland, J., van Solingen, R., & Rustenburg, E. (2011). The power of Scrum. CreateSpace.**
- **Beck, K. Extreme Programming Explained: Embrace Change, 2000. Addison-Wesley.**



OBRIGADA!

