

Como foi visto na última aula e debatido com o estimado Cesar Brod, o Scrum é uma metodologia derivada dos Métodos Ágeis que consiste numa série de passos que tem como objetivo tornar o processo de desenvolvimento de software mais eficiente, diminuindo o tempo necessário para entrega do produto final e acrescentando um maior valor de negócio.

O nome de método ágil é uma expressão referente a um conjunto de métodos e boas práticas para o desenvolvimento de software. Ela surgiu para resolver os paradigmas que o desenvolvimento tradicional traziam, que eram: consumo de tempo superando o cronograma previsto, funcionalidades que não resolviam os problemas dos usuários, cancelamento do projeto por inviabilidade, dentre outros.

O desenvolvimento tradicional é trabalhado no conceito de Desenvolvimento em Cascata, onde somente poderia passar para a próxima parte do projeto quando a anterior fosse terminada, o que causa um “trânsito” e fazia com que o projeto ficasse parado enquanto não solucionado algum problema, se existente.

Com o estudo do método tradicional com o intuito de diminuir riscos e maximizar o sucesso da produção do software, adotou-se princípios do manifesto ágil que são:

- Mais indivíduos e interação entre eles do que processos e ferramentas
- Software em funcionamento mais que documentação abrangente
- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos
- Responder a mudanças mais que seguir um plano

Com o método ágil, novas ideias são sempre discutidas para um melhor desempenho. Os trabalhadores estão sempre aprendendo com as necessidades do cliente, possibilitando alterações antes da entrega final.

Basicamente o processo consiste em dois backlogs, o primeiro são as funcionalidades pedidas pelo Product Owner e, o segundo, as funcionalidades que as equipes são capazes de implementar. É feito um planejamento da Sprint (que é realizada num período curto de tempo, entre uma semana a um mês) e, diariamente, além das “dailys” é feita uma inspeção pelo Scrum Master para garantir o bom andamento do projeto. Ao fim do Sprint, analisam-se as funcionalidades que até o momento estão prontas e verifica se precisam passar por mais um ciclo. Nessa metodologia o Scrum Master é responsável por fazer a ponte entre o Product Owner e a equipe de desenvolvimento e garantir que o andamento do projeto vai funcionar perfeitamente, sem interferências externas e removendo possíveis obstáculos que possam surgir. O Product Owner é aquele que cria o Backlog de funcionalidades que se deseja no produto, verifica se aceita ou rejeita o que foi desenvolvido e também cuida da parte de rentabilidade.

Concluindo, enxergamos o Scrum como mais uma forma de aprimorar o processo de desenvolvimento de software, tornando os factíveis problemas grandes em problemas menores, o que além de facilitar o trabalho melhora as relações entre desenvolvedores, times e clientes.