



Daniel Abella

Professor/Coordenador dos Cursos de Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS) e Sistemas de Informação (SI) da UniFacisa e Gerente de Projetos no VIRTUS (UFCG). Mestre com 5 livros publicados (3 em Português e 2 em Espanhol)

Framework Scrum

Aplicar Fundamentos de Engenharia de *Software*

01 Funcionamento do Framework

- Uma vez devidamente apresentados os papéis do Scrum, está relacionado na parte inferior da folha, o fluxo com o funcionamento do Scrum.

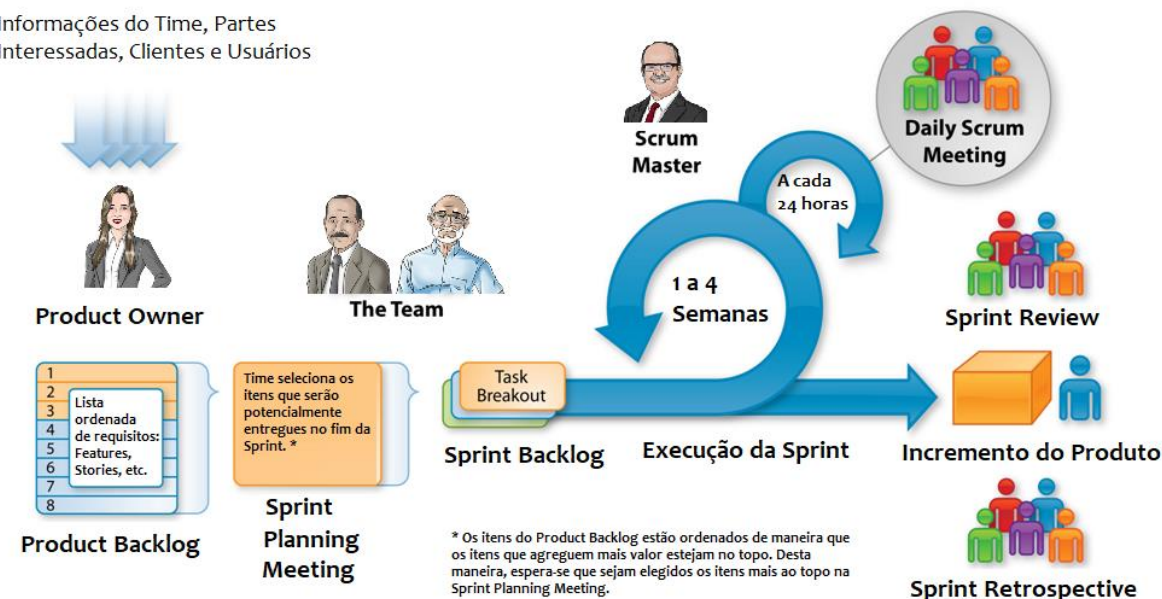


Devido a ser tratar de um framework, nem todas as práticas precisam ser seguidas, bem como outras práticas podem ser utilizadas.

- Com base nestas informações, a P.O. levanta em alto nível uma lista de requisitos, intitulada Product Backlog (PB), na qual os requisitos que estão no topo representam o de maior prioridade, enquanto as que estiverem na parte inferior, são os de menor prioridade.
- Posteriormente, realizamos a cerimônia intitulada *Sprint Planning Meeting* (Em Português, Reunião de Planejamento da Sprint), na qual em um período fixo (*time-boxed*), determinaremos quais os itens do PB podem ser entregues na próxima Sprint (representado na imagem a seguir) e como o resultado será alcançado. A estes itens que trabalharemos para entregar ao fim da Sprint, chamamos de Sprint Backlog.

- E com a Sprint Planning Meeting, iniciamos a Sprint, que é fixa, com duração de 1 a 4 semanas.
- Neste período, todos os dias realizamos uma cerimônia intitulada Daily Scrum Meeting, conhecida comumente apenas por “Daily” na qual o time responde a 3 perguntas:
 - (a) “o que você fez ontem?”
 - (b) “o que você fará hoje?”
 - (c) “existe algum impedimento?”.
- O objetivo da Daily *não* é realizar um status report, como na abordagem tradicional, mas sincronizar todos os membros do time e, caso tenha algum impedimento, o Scrum Master pode atuar (não espere para reportar impedimento apenas na Daily, por favor).
- Encerrada a Sprint, esperamos que tenha um incremento do produto a ser disponibilizado para o PO.
- Os itens da Sprint Backlog que foram concluídos em consonância dos critérios de aceitação definidos pelo PO, são apresentados a este PO em uma cerimônia intitulada Sprint Review. Neste momento, são apresentados os itens desenvolvidos na Sprint Backlog, de maneira a obter feedback e ocorrer a inspeção e adaptação do Product Backlog.

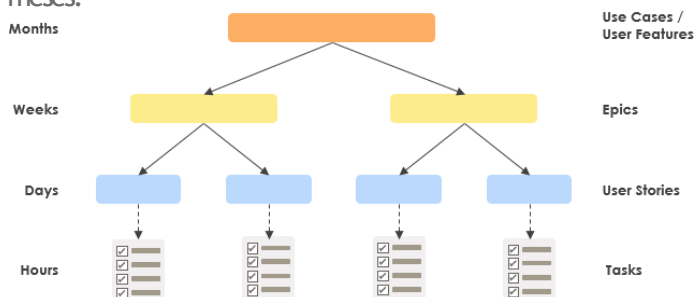
Informações do Time, Partes Interessadas, Clientes e Usuários



- Após a Sprint Review, iniciamos o processo de melhoria contínua no Scrum, evento intitulado Sprint Retrospective, na qual o SM em conjunto com o Time se reúnem para identificar:
 - (a) os pontos/ações positivas que foram realizadas na Sprint corrente, com intuito de mantê-las para os momentos posteriores
 - (b) pontos/ações de melhoria na Sprint corrente
 - (c) pontos de ação para atuar nos pontos de melhoria elencados nas Sprints seguintes.

04 Requisitos no Framework

- O produto do projeto é composto por diversos requisitos e, no framework Scrum, é organizado em um artefato chamado **Product Backlog**, discutido nas seções anteriores.
- Um dos formatos mais utilizados para descrever os requisitos no Scrum, é a **User Stories** (em português, Histórias do Usuário), apesar de não ser parte do framework. Conforme podemos verificar na imagem a seguir, no processo de levantamento dos requisitos, inicialmente podemos definir os requisitos como funcionalidades ou casos de uso, cuja duração podem chegar a meses.



- De granularidade maior, temos as Epics, também conhecidas como Large User Stories, possuem duração de até semanas, representam itens grandes sem detalhes suficientes para serem decompostos em user stories.
- O nível abaixo se refere as User Stories, que possuem duração de dias e descrevem um requisito sob o ponto de vista do cliente de maneira simples e objetivo, relacionando: (a) ator que realiza a ação, (b) ação que é executada pelo ator e (c) resultado/benefício pela ação.
- E, por fim, chegamos as tarefas (tasks), que são geradas a partir das User Stories e possuem duração de poucas horas e podem representar pequenas atividades associadas. A decomposição de User Stories em Tarefas acontece comumente durante a Sprint Planning Meeting.
- Não relacionada anteriormente, mas não menos importante, temos os Temas (Themes), que representam um grupo de User Stories, agrupadas de acordo a algum critério definido.
- Apesar de parecer lógico, não se tem a necessidade de levantar os requisitos na ordem descrita anteriormente, pois a abordagem anterior parte do princípio de decomposição, ontem os requisitos chegam de maneira preliminar e são decompostas para os níveis inferiores.

- Na figura a seguir, temos o formato da User Story e um exemplo. Para identificação dos papéis ou atores do sistema, uma das melhores formas é a definição de Personas, que representam possíveis usuários (fictícios) do produto. Desta maneira, consegue-se vislumbrar os requisitos do ponto de vista destas personas (“será que essa funcionalidade vai ser útil para Rodrigo?”, na qual Rodrigo seria um persona deste produto).

FORMATO

COMO UM <PAPEL>
EU POSSO/GOSTARIA/DEVO <FUNÇÃO>
PARA <VALOR DE NEGÓCIO>

EXEMPLO

COMO UM COMPRADOR DE LIVROS
EU POSSO/GOSTARIA/DEVO ENCONTRAR UM LIVRO CUJO TÍTULO EU SEI
PARA PODER COMPRÁ-LO

- Além da descrição no formato acima, a User Story (US) possui um critério de aceitação, que é uma lista de itens que devem ser alcançados pela US, podendo conter inclusive, informações adicionais que não puderam ser descritas. Nesse momento, é primordial que o PO elenque bem os itens que representem suas expectativas uma vez que, durante a Sprint Review, as US serão avaliadas além da sua descrição, mas dos critérios de aceitação definidos.

05 Estimativas com Planning Poker

- Planning Poker é uma técnica de estimativa ágil usada para facilitar a Sprint Planning Meeting, envolvendo a participação de toda a equipe de desenvolvimento, que utiliza cartas numeradas para estimar o esforço necessário para cada item do backlog. As cartas representam uma sequência de valores, geralmente uma série de Fibonacci, que ajudam a quantificar o tamanho das tarefas em termos de complexidade, esforço ou tempo.
- Durante a Planning, o PO apresenta cada item do backlog para a equipe. Após uma discussão inicial sobre os requisitos e detalhes técnicos de cada item, os membros da equipe utilizam suas cartas para fazer uma estimativa. Cada membro seleciona uma carta que representa sua estimativa individual e, em seguida, todas as cartas são reveladas simultaneamente.
- Se houver uma grande discrepância entre as estimativas, a equipe discute as razões para as diferenças e tenta chegar a um consenso. Esse processo pode envolver várias rodadas de estimativas até que a equipe concorde com uma estimativa comum para cada item do backlog. Confira na prática no endereço: <https://www.youtube.com/watch?v=HTfeJyNixLk>
- Como resultado, ajuda a definir uma estimativa realista para o trabalho a ser realizado, como também promove um entendimento compartilhado das tarefas e fortalece a colaboração dentro da equipe.

06 Materiais Complementares

- <https://youtu.be/AcyoW3JLKEY?si=CB99HYjDYMU6QmCO>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vpKlVPGaRel>