

Resumo sobre Scrum

Autor: Lucas Gabriel

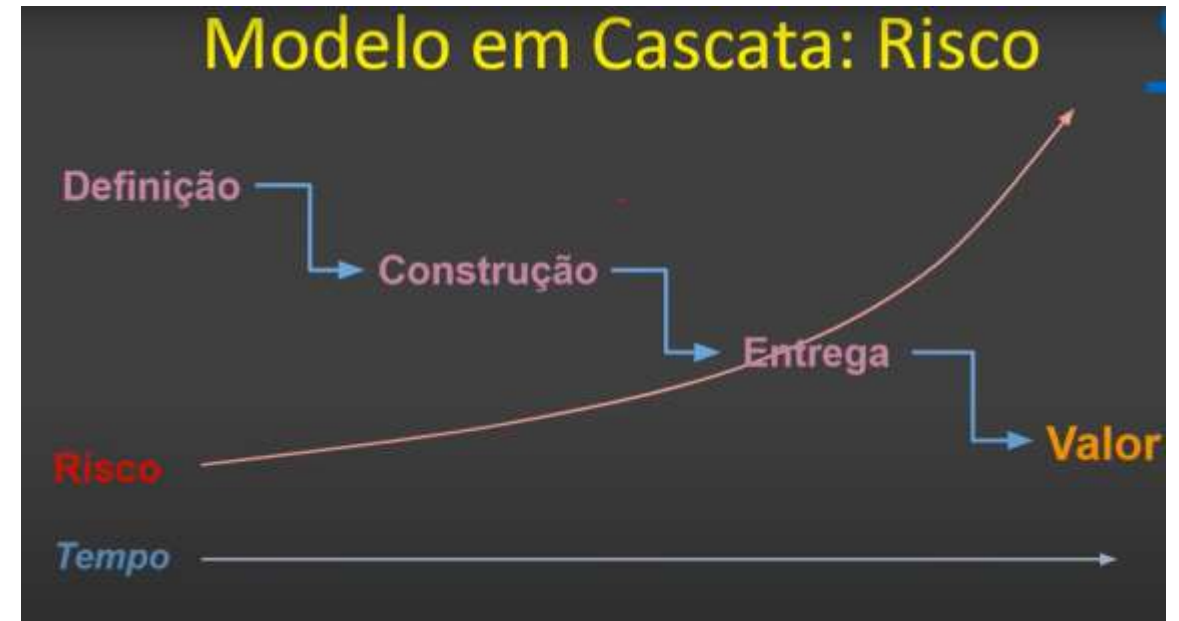
*Fontes: - bóson treinamentos
- código fonte TV*

Contexto

- ▶ **Anos 90: O mercado de software entrava em crise devido a diversos fatores:**
 - **Longo período de tempo entre o momento da necessidade do cliente e a entrega da aplicação de fato**
 - **Pouca flexibilidade no desenvolvimento**
 - **Produtos entregues já obsoletos e o cancelamento de projetos devido ao engessamento do software durante a produção (gerando enormes prejuízos)**

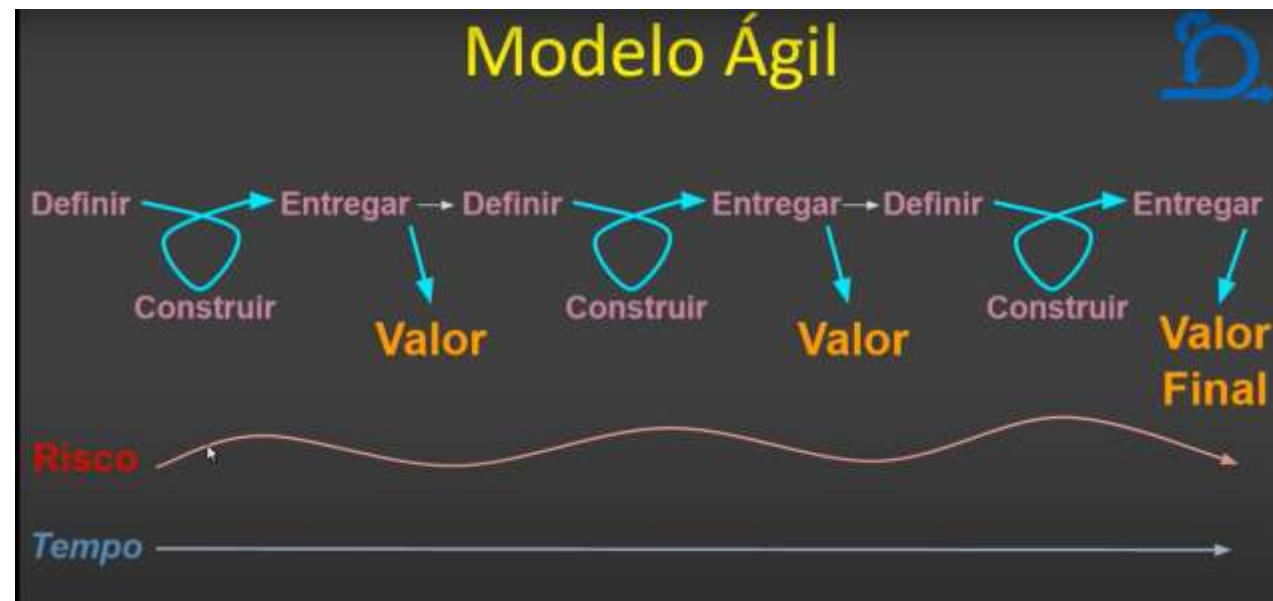
Contexto

- ▶ O método utilizado era o método Cascata, no qual era necessário aguardar por um longo período a finalização de uma etapa para o começo da próxima



Método ágil

- ▶ Diante desse contexto se faz necessário uma nova abordagem: essa é o método ágil
- ▶ A metodologia ágil consiste no desenvolvimento de software centrado ao redor da ideia de desenvolvimento iterativo, no qual os requisitos e soluções evoluem por meio da colaboração entre times auto-organizados e multifuncionais. Assim, o time entrega valor de forma mais rápida, com maior qualidade e previsibilidade, e com maior capacidade de responder a mudanças, aumentando a satisfação do cliente.



- ▶ O método ágil tem como base o manifesto ágil, disponível em: <https://agilemanifesto.org/iso/ptbr/manifesto.html>

Scrum

- ▶ *Existem alguns paradigmas/modelos de métodos ágeis, um deles é o Scrum, o qual é um framework de gestão em busca da máxima produtividade*
- ▶ *No Scrum as tarefas são classificadas em estágios*
 - *A fazer*
 - *Fazendo*
 - *Feito*

Papéis

- ▶ *Product Owner: responsável por ter a visão do produto como um todo, gestor dos Back Logs, priorizando as necessidades e compreendendo as expectativas*
- ▶ *Scrum Master: responsável por não deixar impedimentos para equipe fazer o trabalho, garante que os eventos scrum sejam seguidos*
- ▶ *Development Team: auto-organizado, responsável por realizar o trabalho que irá gerar a entrega da Sprint*

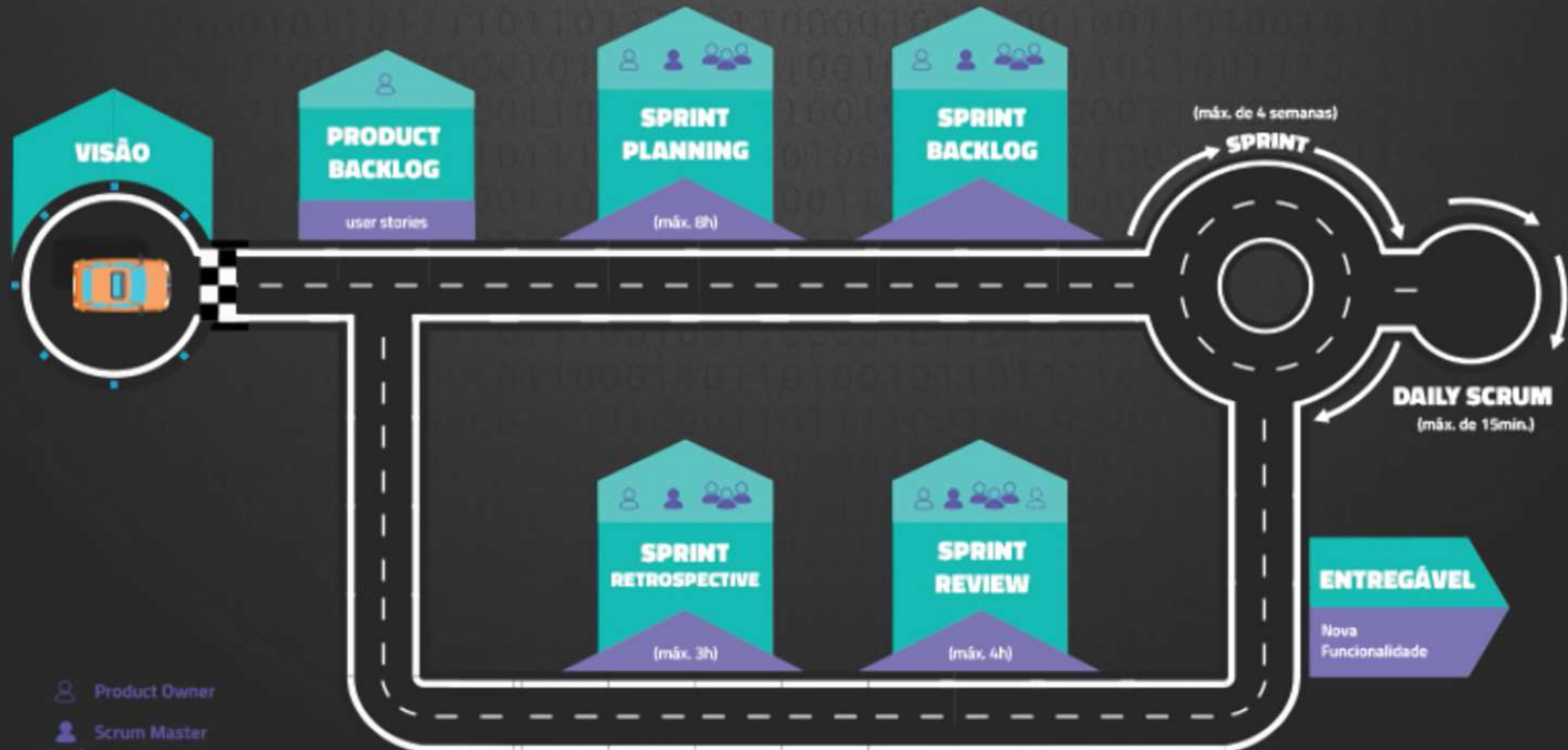
Artefatos

- ▶ **Back Log:** lista de requisitos necessários para entendimento e desenvolvimento. Dividido em duas partes:
 - **Product Back Log:** lista de requisitos em si
 - **Sprint Back Log:** conjunto de informações necessárias para finalização de um Sprint
- ▶ **Histórias:** “Tarefas” com o porquê daquilo (motivação)
Ex.: “Como cliente quero ser capaz de pesquisar livros por gênero para encontrar o tipo de obra que gosto”
- ▶ **Burndown:** Gráfico que mostra a linha de esforço frente aos trabalhos que precisam ser feitos e já foram realizados (dividido em um para o produto e outro para a Sprint)

Eventos

- ▶ *Sprint: ciclo de desenvolvimento com prazo, no qual o time completa alguns conjuntos de histórias (Sprint Back Log)*
- ▶ *Sprint Planning: Reunião de colaboração do time Scrum para definição dos itens do Sprint Back Log e meta a ser atingida com essa Sprint*
- ▶ *Sprint Review: Demonstra ao Product Owner e Stakeholders o incremento criado no produto (focado no aceite ou não do trabalho realizado e revisão do Product Back Log e define o que deve ser realizado na próxima Sprint*
- ▶ *Sprint Retrospective: Reunião após o Sprint Review com objetivo de rever o processo de trabalho e qualidade da última Sprint*
- ▶ *Daily Scrum: pequenas reuniões diárias, de no máximo 15 minutos, com objetivo de sincronizar as tarefas e planejar as próximas, nessa são abordados três perguntas:*
 - *O que foi feito ontem?*
 - *O que será feito hoje ?*
 - *Houve algum impeditivo para concluir algo ? (caso haja algum empecilho o Scrum Master deve intervir)*

O ciclo do Scrum



Definições úteis

- *Desenvolvimento de software: Processo de divisão do trabalho de desenvolvimento de aplicação em fases distintas para melhorar o design, o gerenciamento do produto e do projeto e a qualidade entregue*