

UNIVESIDADE NOVE DE JULHO
GRADUAÇÃO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Caroline Cena Ferreira

Erick Lima Da Silva

Fabiano Dos Santos Oliveira Tavares

Gabriel Ferreira Sena

João Victor Santos de Sousa

Leonardo Evangelista Prata

METODOLOGIA ÁGIL - SCRUM

São Paulo

2020

Caroline Cena Ferreira - 2220110090

Erick Lima Da Silva - 2220112481

Fabiano Dos Santos Oliveira Tavares - 2220108829

Gabriel Ferreira Sena - 2219109476

João Victor Santos de Sousa - 2220102406

Leonardo Evangelista Prata - 2219111173

METODOLOGIA ÁGIL - SRUM

Projeto da disciplina Processo de Desenvolvimento de Software apresentado a Filipe Monteiro Gonçalves, professor na Universidade Nove de Julho, unidade de Santo Amaro.

São Paulo

2020

RESUMO

Scrum é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de software. No Scrum, os projetos são divididos em ciclos (tipicamente mensais) chamados de Sprints. O Sprint representa um Time Box dentro do qual um conjunto de atividades deve ser executado. Metodologias ágeis de desenvolvimento de software são iterativas, ou seja, o trabalho é dividido em iterações, que são chamadas de Sprints no caso do Scrum. Nesse projeto, explicaremos como será aplicada a metodologia Scrum no desenvolvimento do site Trivago, um site de buscas e reservas de hotéis.

Sumário

APRESENTAÇÃO DO PROJETO E SEUS REQUISITOS	8
OS RESPONSÁVEIS E O PAPEL DE CADA UM	9
PRODUCT BACKLOG.....	11
SPRINT BACKLOG	12
COMO SERÃO DIVIDIDAS AS TAREFAS.....	15
MODELO PROTÓTIPO DO SITE.....	17

1. APRESENTAÇÃO DO PROJETO E SEUS REQUISITOS

O nosso projeto de desenvolvimento de software para o Sr vago consiste em desenvolver um site, onde os seus clientes tenham maior facilidade em adquirir seus produtos (nesse caso fazer as reservas em hotéis) consigam comparar preços notas dos hotéis e verificar qual seria a melhor opção para a sua situação. o projeto visa dar maior comodidade aos seus clientes, facilitar as negociações e principalmente agilizar os processos de reservas e sistema de pagamentos, através de um site com design único e sofisticado, um diferencial dos demais serviços relacionados.

2. OS RESPONSÁVEIS E O PAPEL DE CADA UM

2.1 PRODUCT OWNER

O Scrum Master é o gerente que fica responsável para facilitar as reuniões do Scrum. O mesmo também fica responsável por facilitar as dificuldades encontradas pela equipe durante as reuniões, e assegurar que as metas sejam batidas de forma saudável. Em nossa empresa, o sócio Scrum Master será: Caroline Cena Ferreira, que será responsável pela gerencia da equipe de produção e marketing da empresa.

2.2 SCRUM MASTER

O Scrum Master é um gerente que fica responsável para facilitar as reuniões do Scrum. O mesmo também fica responsável por facilitar as dificuldades encontradas pela equipe durante as reuniões, e assegurar que as metas sejam batidas de forma saudável. Em nossa empresa, os sócios Scrum Master's serão: Gabriel Ferreira Sena, que será responsável pela gerencia da equipe de produção da empresa. Erick Lima Da Silva, que será responsável pela gerência das operações de Marketing da empresa. Fabiano Dos Santos Oliveira Tavares, que será responsável pela gerencia da equipe de produção da empresa. João Victor Santos de Sousa, que será responsável por gerenciar o fluxo de informações que envolvem o T.I da empresa. Leonardo Evangelista Prata, que será responsável por cuidar das finanças da empresa, cuidando de todo fluxo envolvendo o capital.

2.3 SCRUM TEAM

O Scrum Team será a equipe de desenvolvimento. Um Scrum Team típico tem de 6 a 10 pessoas, mas podem ocorrer com mais pessoas também. Serão

estes o time de desenvolvimento que será gerenciado pelos Scrum Masters acima e também pelo Product Owner.

3. PRODUCT BACKLOG

O Product Owner será responsável pela tarefa de entender as necessidades de cliente, tendo como dever cumprir todas as tarefas necessárias para a conclusão do projeto e satisfação dos stakeholders.

ToDo List		
Prioridade	Stories	Story Points
1	Como usuário: verificar hotéis disponíveis na região escolhida.	3
2	Preços variam conforme a demanda.	2
3	Como usuário: reservar quarto.	2
4	Seção de promoções/ofertas.	1
5	Ter o layout do site moderno e fácil de entender.	2
6	Como usuário: "Sign up", "login" e "Esqueci a senha".	2
7	Como usuário: login no site através das redes sociais. Exemplo: Facebook.	1

A “ToDo List” é organizada de forma que, a maior prioridade do projeto, e a mais necessária tarefa a ser concluída, segundo a metodologia Scrum, é sempre colocada como a primeira a ser feita.

Os “Story Points” são uma espécie de medida para avaliar quanto tempo será necessário para cada “Story” ser concluída. Como exemplo, a prioridade 2, com a informação “Preços variam conforme a demanda.” está avaliado com 2 Story Points, que o faz ser mais trabalhoso que as avaliadas com 1, e menos trabalhosas que as avaliadas com 3. No caso dessa lista feita pelo Product Owner, os Story Points corresponde a um certo tempo em horas, como:

Story Point – 1: Cerca de 1 a 4 horas necessárias para o termino.

Story Point – 2: Cerca de 5 a 8 horas necessárias para o termino.

Story Point – 3: Cerca de 9 a 12 horas necessárias para o termino.

4. SPRINT BACKLOG

O Sprint backlog é uma lista de atividades que precisam ser feitas durante uma sprint.

No início de cada Sprint, olha-se para o Product Backlog e “puxa-se” o que será feito no Sprint. Essas “histórias” do Product Backlog, são agora desmembradas em atividades para serem executadas no Sprint (Sprint Tasks).

Evidentemente, é um aspecto crucial, pois indica todas as entregas a serem feitas. Ou seja, além de ser uma forma de organizar as tarefas, são marcos que permitem controlar o andamento do projeto em cada sprint.

Como o Sprint Backlog é construído?

Primeiramente, as tarefas são extraídas do Product backlog, que é elaborado pelo Product Owner (PO).

Ou seja, é uma lista de todas as funcionalidades que são necessárias para um produto. É claro que ele não precisa estar 100% pronto ao começar um projeto, ao longo do tempo ele vai evoluindo, assim como tudo no mindset ágil.

Então, a partir de todas as atividades existentes dentro do product backlog, a equipe seleciona as que se compromete a fazer naquela sprint. Porém, é claro que a equipe não decide isso totalmente sozinha. Existe um alinhamento entre as prioridades do PO, e a percepção da equipe de quanto tempo existe para fazer todas as tarefas necessárias.

Um outro ponto importante é o entendimento de que o Sprint Backlog nada mais é que a priorização das ações a serem feitas. E priorizar é fazer escolhas. Temos que aceitar que não conseguimos entregar tudo, nosso tempo é limitado, e fazer um Sprint Backlog condizente com a realidade da equipe.

Como implementar o Sprint Backlog?

É claro que o sprint backlog não é escrito em pedra, mas a fidelidade ao que foi definido na reunião de planejamento (Planning) é essencial.

No entanto, se durante o gerenciamento da Sprint ou o Product Owner decidir que existe um recurso de valor comercial mais alto que precisa entrar no Sprint, o PO deve usar o procedimento de interrupção.

Se ocorrer uma interrupção que altere drasticamente as prioridades ou o escopo da Sprint e não possa ser tratada como uma interrupção, o PO poderá abortar a Sprint.

Nesse caso, a equipe para uma nova reunião de Planejamento da Sprint é realizada e uma nova Sprint é iniciada. Isso pode ser extremamente prejudicial para a equipe, de modo que o Product Owner deve ficar muito desconfiado em parar no meio do Sprint.

Ao longo da sprint, o Scrum Master irá facilitar as entregas, incentivando a colaboração, conduzindo as reuniões e ajudando as equipes a melhorarem a produtividade. Isso significa detalhar as tarefas que precisam ser cumpridas, de modo a entender quanto tempo ainda é necessário para cumprir as restantes.

Uma das formas possíveis de fazer esse acompanhamento para uma melhor gestão do tempo é criando um gráfico diário que calcula diariamente o quanto ainda falta para finalizar o backlog: o Gráfico Burndown.

O gráfico Burndown

Com as estimativas de esforço (ou tempo) feitas para as atividades do Sprint Backlog, podemos então fazer um acompanhamento da produtividade da equipe dia-a-dia. Para tal, usa-se o Gráfico Burndown, que consiste basicamente no seguinte:

1. Marca-se no eixo Y (vertical) o somatório das estimativas de esforço das atividades do Sprint;
2. Marca-se no eixo X (horizontal) o total de dias de trabalho do Sprint;
3. Traça-se uma linha reta ligando estes dois pontos (linha tracejada da figura ao lado). Ela representa a meta diária de avanço;
4. Dia após dia, verifica-se no quadro Scrum as atividades que foram concluídas, e marca-se no Gráfico Burndown a quantidade de esforço restante até o fim do Sprint;

5. A meta é chegar a zero no final do Sprint.

Entretanto, o maior desafio acaba sendo a estimativa do tempo para completar cada tarefa. Segundo a própria teoria do Scrum, o ser humano é ruim em estimar tempo.

Por isso, originalmente no Scrum, a estimativa do “tamanho” do projeto é feita em termos do esforço despendido, por meio de uma medida relativa e não absoluta! No Scrum, utilizamos uma comparativo entre as entregas do projeto para determinar o esforço de cada uma delas.

Essas estimativas são feitas em números adimensionais, que refletem uma medida subjetiva de esforço. Desta forma, se uma atividade tem esforço 1, e a outra esforço 5, pressupõe-se que a segunda requer cinco vezes mais esforço que a primeira.

5. COMO SERÃO DIVIDAS AS TAREFAS

Desenvolvimento do Sistema

Responsável pela equipe de desenvolvedores que criaram todo o sistema e funcionalidades necessárias para o projeto.

Design

Será o responsável pelo design do site, será aquele que criará a aparência do site se baseando em designs mais modernos e nas principais tendências.

Design Responsivo (Celular, Tablet e Desktop)

Ele garantirá o layout e a aparência que nosso site terá em diferentes tipos de dispositivos como Smartphones, tablets e desktops.

Banco de dados

Será o responsável por fazer a conexão do sistema com o banco de dados e pelo controle de dados

Estatísticas e Análise

Ele terá acesso ao controle de dados do site para que possa criar ter uma análise ajudando assim em futuras estratégias de marketing

Marketing

Responsável pelo marketing da empresa pesquisando as melhores formas de atrair clientes em potencial e junto com o responsável pela estatística e análise buscará melhores formas de divulgar o nosso serviço.

Comunicação e Suporte

Responsável por toda a parte de comunicação entre o cliente e a empresa, seja ela realizada por e-mail, telefone ou pelo próprio chat do site.

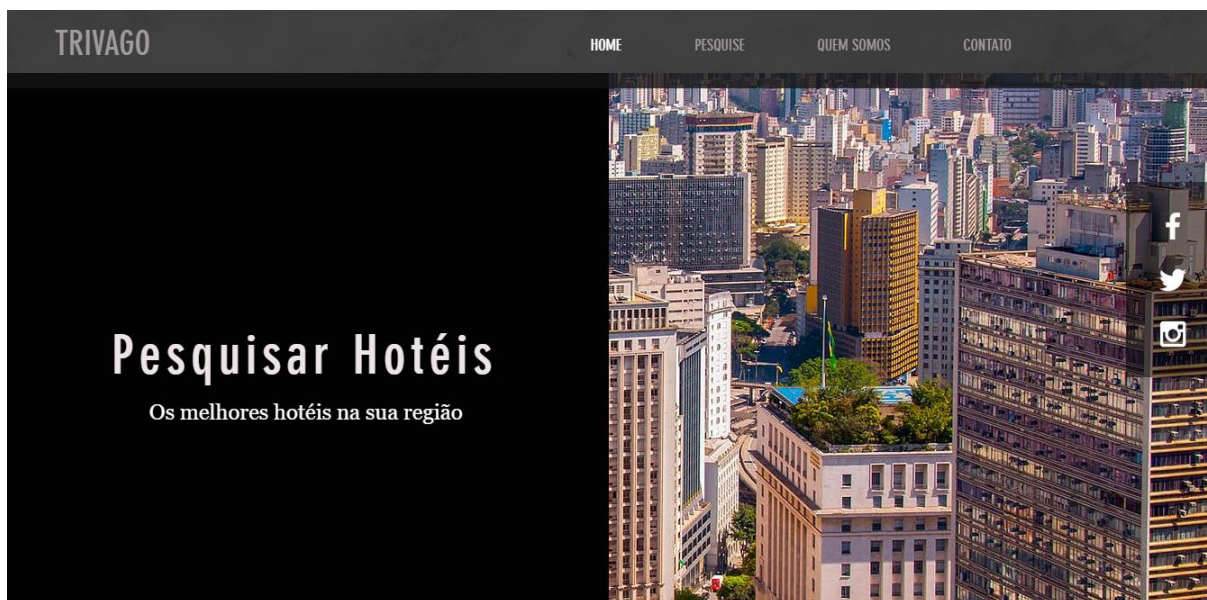
6. MODELO PROTÓTIPO DO SITE.

Capturas de tela do corpo do site.

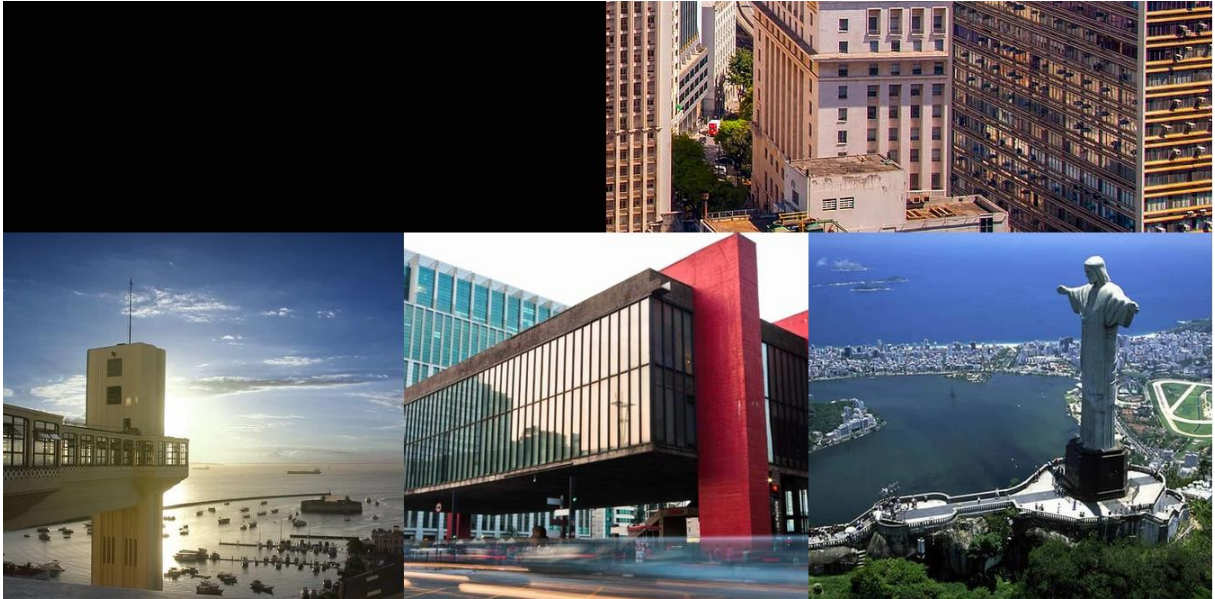
1.



2.



3.




4.

TRIVAGO

HOME PESQUISA QUEM SOMOS CONTATO


PROMOÇÕES

ATÉ 50% DE DESCONTO




Hotel Grandd Diária

R\$ 240,00 R\$ 120,00



Hotel Hyatt Diária

R\$ 350,00 R\$ 217,00

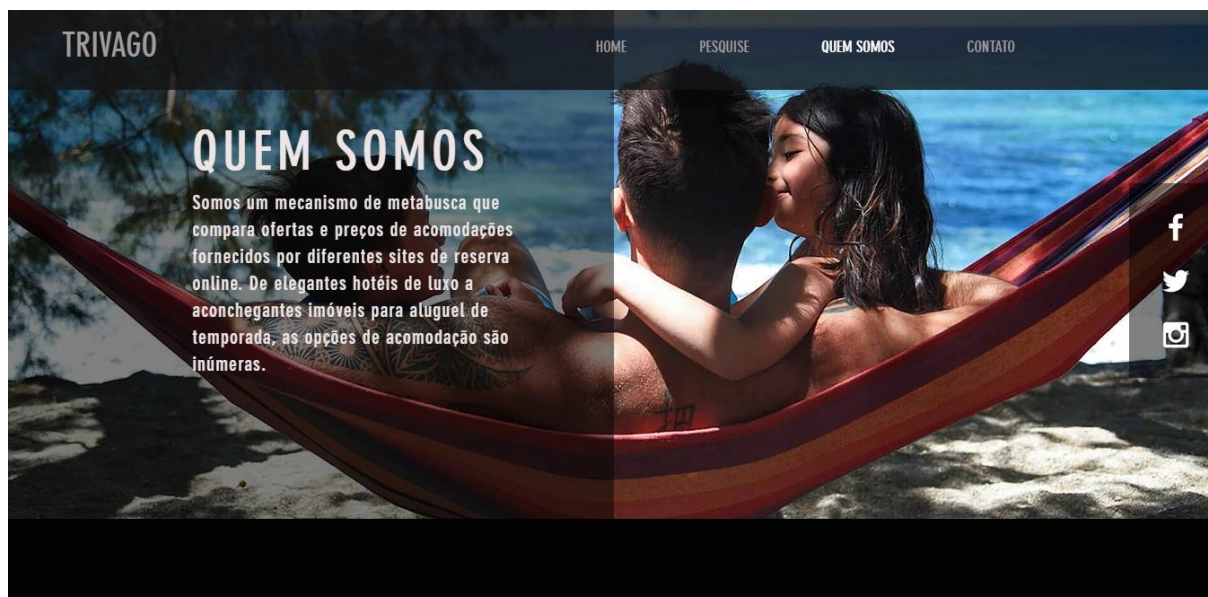


Hotel Cury Diária

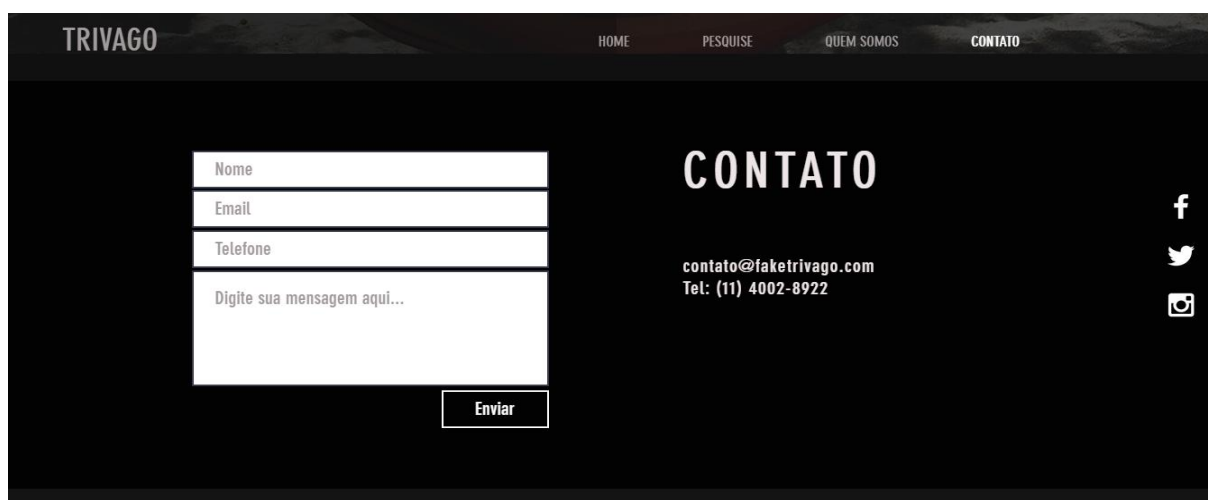
R\$ 155,00 R\$ 93,00

f
t
i

5.



6.



7.



REFERENCIAS

https://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/product_backlog