

Método Ágil

Scrum

Prof. Alexandre Bernardes

SCRUM

- ⦿ Scrum é uma metodologia ágil voltada ao desenvolvimento de software.
- ⦿ Surgido na década de 1990.
- ⦿ Este modelo é resultado dos esforços conjuntos de especialistas da área de sistemas, com destaque especial para Ken Schwaber e Jeff Sutherland.

devmedia.com.br

SCRUM

- ◉ Outros dizem que não é uma metodologia e nem um processo padronizado que vão garantir que você produza um produto de alta qualidade.
- ◉ Em vez disso, o Scrum é um framework para organizar projetos de desenvolvimento de software.
- ◉ O framework Scrum é um conjunto de valores, princípios e práticas que fornecem a base para que a sua organização adicione suas práticas particulares de gestão e que sejam relevantes para a realidade da sua empresa.

Os três pilares do SCRUM

Transparência

Inspeção

Adaptação

OS TRÊS PILARES DO SCRUM

◉ Princípios ou Prática

Transparência

- definições claras e objetivas, comuns a todos os participantes, durante a execução de suas tarefas.
- essas informações e definições devem ser facilmente acessíveis por todos e compartilhadas constantemente.

Inspeção

- verificação contínua para se verificar se os progressos conquistados até o momento realmente se enquadram nos objetivos do projeto e nas necessidades dos clientes finais.

OS TRÊS PILARES DO SCRUM

◉ Princípios ou Prática

Adaptação

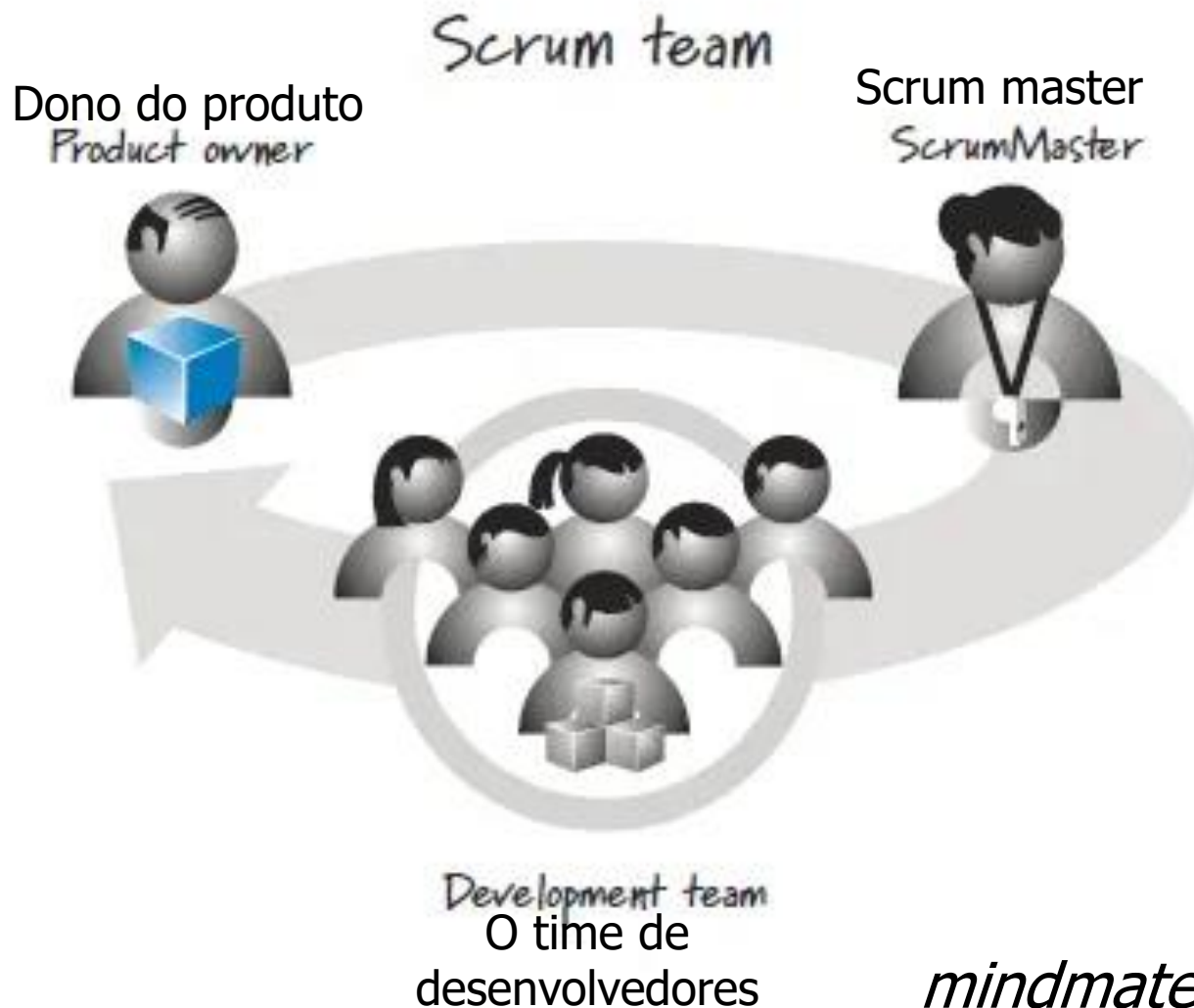
- Caso uma inspeção detecte que alguns dos aspectos desejados para a satisfação do cliente não estão de acordo com o esperado
- o processo ou o material que está sendo produzido deve ser ajustado.

O “3-5-3” do Scrum

Mindmaster



OS TIMES SCRUM CONTAM COM OS SEGUINTE PAPÉIS:



PRINCIPAIS PAPÉIS



**Time de
desenvolvimento**

- São os técnicos e analistas responsáveis por criar e implementar as funcionalidades necessárias para a conclusão do projeto e a entrega do produto.
- O time é composto por profissionais com habilidades multidisciplinares e complementares que devem agir de forma colaborativa e se autogerenciar, por meio dos eventos scrum.
- Tipicamente entre 5 e 9 pessoas;

PRINCIPAIS PAPÉIS



Product Owner
“dono do produto”

- quem define o que o time de desenvolvedores deve fazer, tendo um papel de destaque no gerenciamento do projeto.
- responsável por decidir quais recursos e funcionalidades serão construídos e qual a ordem que devem ser feitos.
- é responsável pelo sucesso global da solução.
- deve colaborar ativamente com o **Scrum Master** e **Time de desenvolvimento** e deve estar disponível para responder às perguntas tão logo estas são feitas.

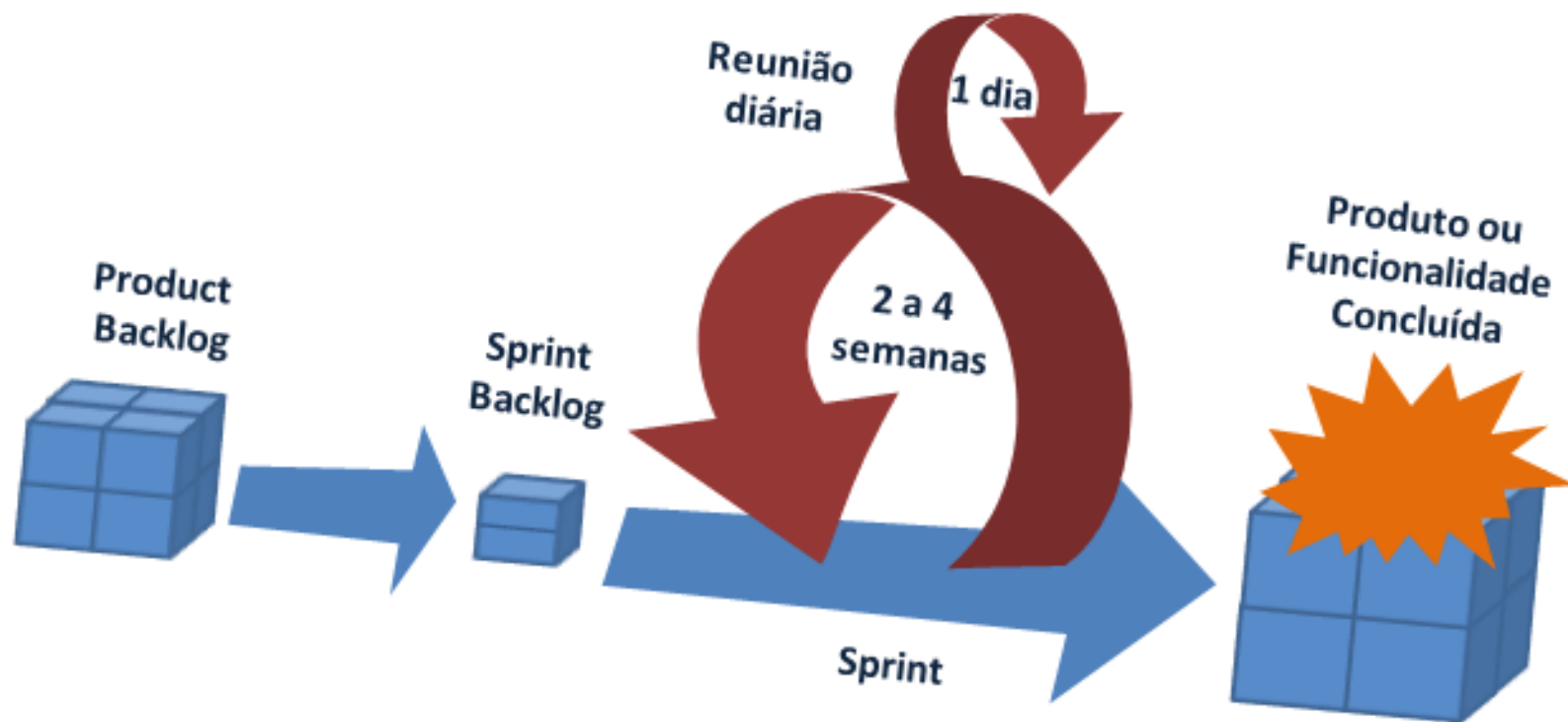
PRINCIPAIS PAPÉIS



- é o guardião das regras e dos procedimentos do scrum durante a execução do projeto.
- Sua função é de ajudar a todos a entenderem seus papéis dentro do método scrum, como seguir seus procedimentos corretamente e como participar dos eventos.
- o defensor dos valores do scrum dentro do projeto e responsável por fazer que as normas nunca sejam quebradas ou algum desvio de comportamento aconteça.

SCRUM MASTER

ATIVIDADES E ARTEFATOS PRINCIPAIS



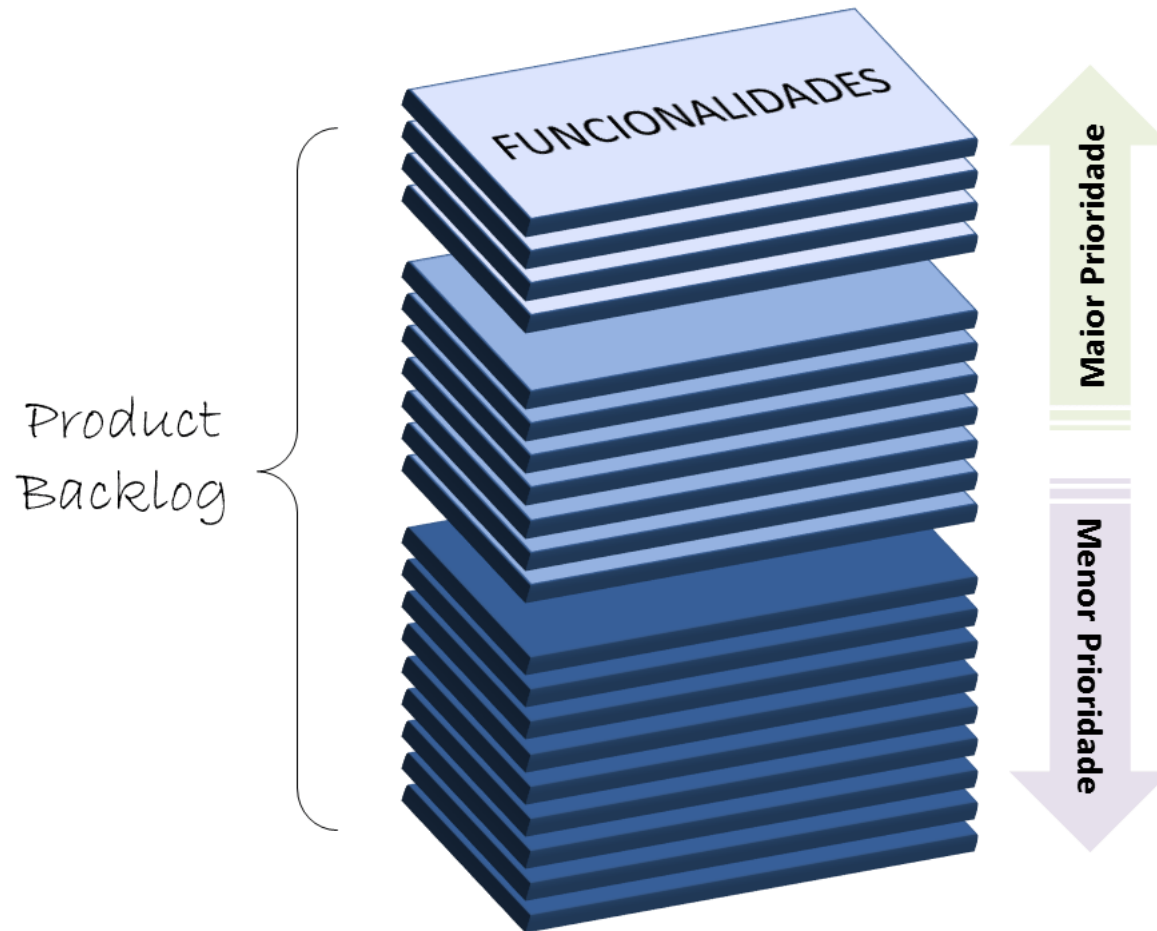
PRODUCT BACKLOG

- ◉ Sempre é feito trabalho mais importante primeiro.
- ◉ O **Product Owner** é o responsável por determinar e gerir a sequência deste trabalho e comunicando-o na forma de uma lista de prioridades conhecida como o **Product Backlog**.
- ◉ Usa fatores como valor, custo, conhecimento e risco, para classificar as funcionalidades a serem desenvolvidas.

PRODUCT BACKLOG

- ◉ O Backlog é uma lista (documento) que está constantemente evoluindo.
- ◉ Os itens podem ser adicionados, excluídos e revisto pelo Product Owner por conta de mudanças nas condições de negócios,
- ◉ ou conforme a compreensão da equipe Scrum sobre o produto aumenta.

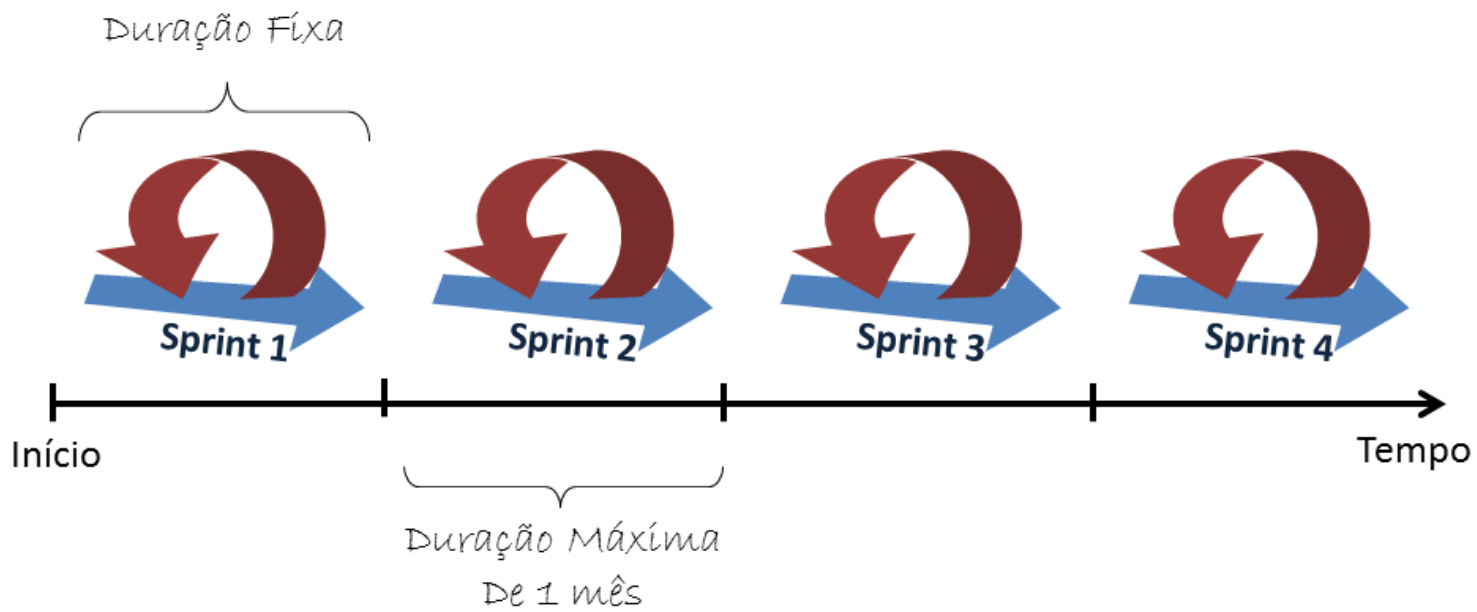
PRODUCT BACKLOG



SPRINTS

- o trabalho é realizado em iterações ou ciclos de até um mês de calendário chamado de **Sprints**.
- O trabalho realizado em cada sprint deve criar algo de valor tangível para o cliente ou usuário.
- Sprints são ***timeboxed*** (duração fixa) para que tenham sempre um início e fim data fixa, e, geralmente, todos eles devem estar com a mesma duração.

SPRINT



Os quatro EVENTOS do SCRUM

Planejamento de Sprint
(*Sprint Planning*)

Reunião Diária
(*Daily Scrum*)

Revisão do Sprint
(*Sprint Review*)

Retrospectiva do Sprint
(*Retrospectiva do Scrum*)

PLANEJAMENTO DE SPRINT

(*SPRINT PLANNING*)

- ◉ Determinar quais os subconjuntos de itens do Product Backlog mais importantes para construir no próximo sprint, o product owner, junto com o time de desenvolvimento e ScrumMaster.
- ◉ Devem chegar a um acordo sobre qual o **Objetivo do Sprint**.

PLANEJAMENTO DE SPRINT

(*SPRINT PLANNING*)

- ◉ Com este objetivo em mãos, eles determinam quais os itens do backlog devem ser priorizados para serem executados neste Sprint.
- ◉ Sprints de 2 semanas a um mês - planejamento de 4 a 8 horas
- ◉ Sprints de 1 semana não deve passar de 2 horas

REUNIÃO DIÁRIA (DAILY SCRUM)

- reunião diária que idealmente é no mesmo horário, entre os membros da equipe de desenvolvimento com tempo definido (**15 minutos ou menos**)
- Abordagem comum - Scrum Master pergunta para cada membro:
 - O que fiz ontem que ajudou o time a atingir a meta do sprint?
 - O que vou fazer hoje para ajudar o time a atingir a meta do sprint?
 - Existe algum impedimento que não permita a mim ou ao time atingir a meta do sprint?

REVISÃO DO SPRINT

(*SPRINT REVIEW*)

- ◉ Ao final de cada sprint é realizada a reunião de revisão.
- ◉ Seu objetivo é inspecionar o ganho incremental gerado e adaptar o backlog do produto, se necessário.
- ◉ A reunião tem um caráter informal e se destina a troca de feedbacks, a promoção da colaboração e a motivação da equipe.
- ◉ Sua duração máxima deve ser de 4 horas; caso se trate de um sprint de duração menor que quatro meses, ela pode ser menor.

RETROSPECTIVA DO SPRINT (RETROSPECTIVA DO SCRUM)

- É o momento em que o time faz uma inspeção completa do próprio trabalho e já pensa em um plano de melhorias para o próximo sprint.
- Não confunda a revisão com o planejamento, que marca o início de um novo sprint.
- A Retrospectiva do Sprint ocorre depois da Revisão da Sprint e antes da reunião de planejamento da próxima Sprint.
- Esta é uma reunião time-boxed de três horas para uma Sprint de um mês.

RESUMINDO O SCRUM

Papéis do Scrum:



Product Owner



Scrum Master

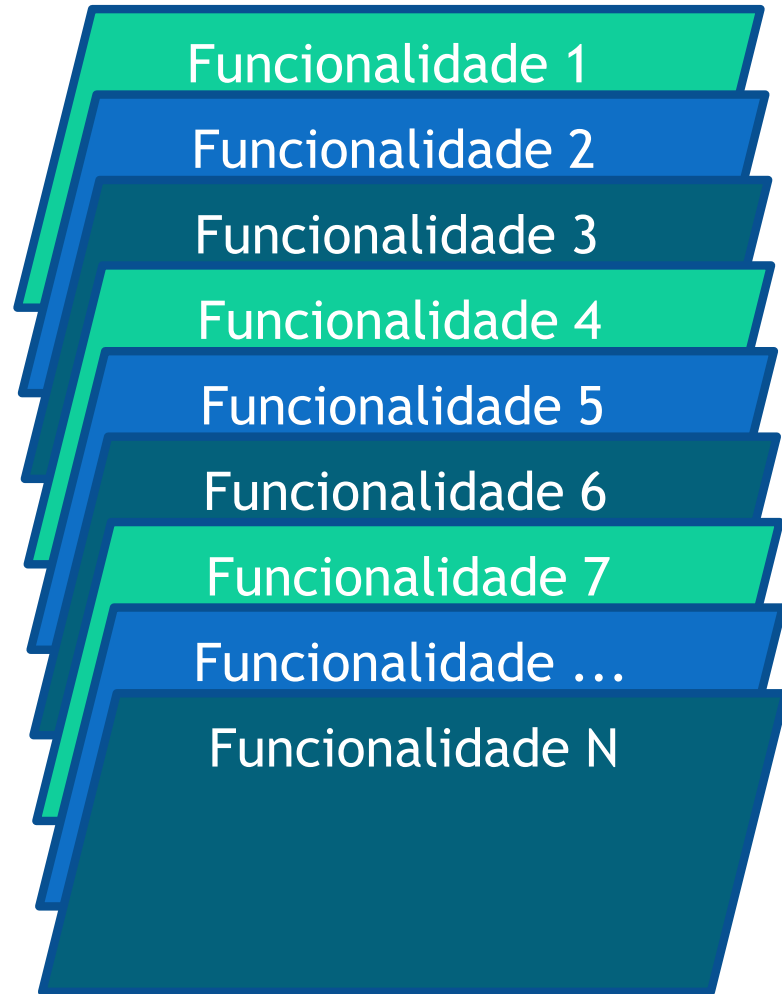


Equipe de Desenvolvimento

Início: Lista de Funcionalidades



Product Owner

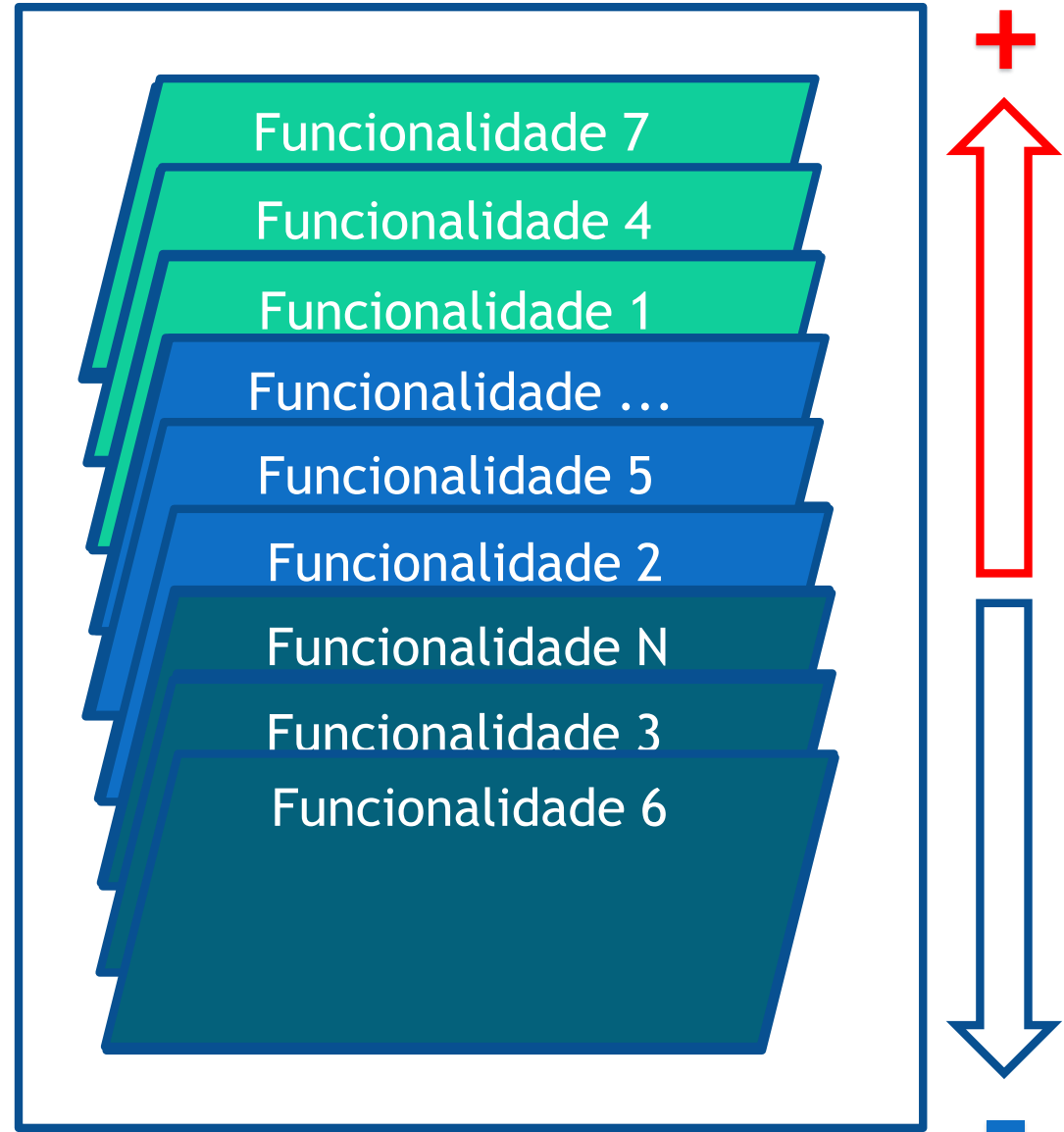


**Cliente/
Usuário**

Classifica em prioridades

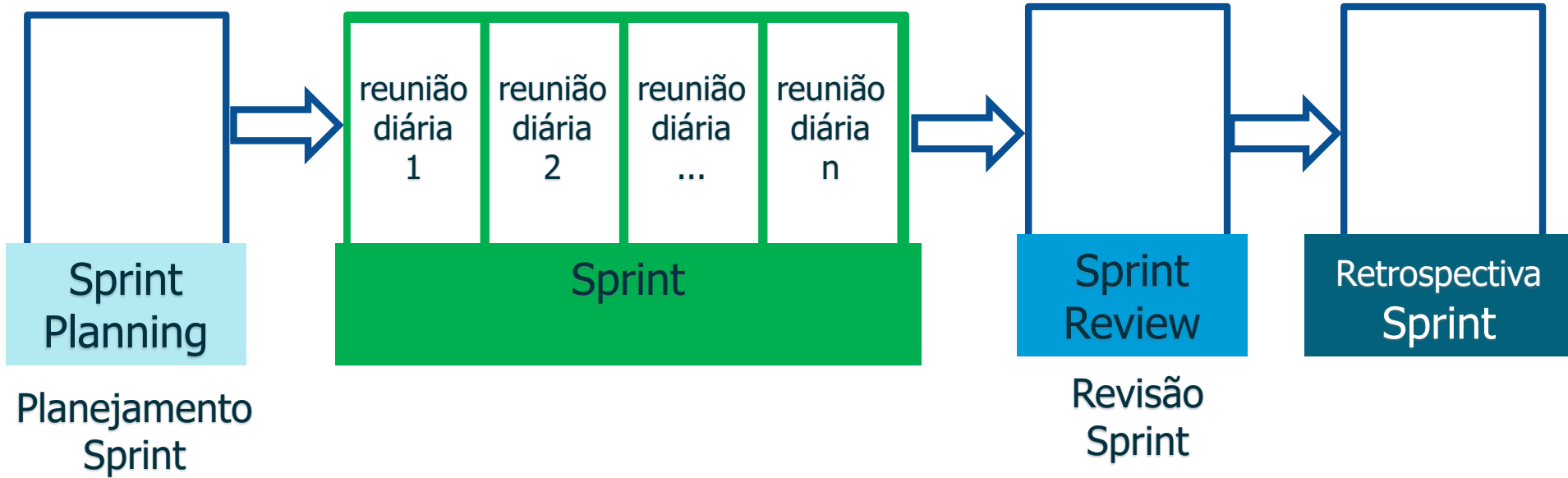


Product Owner

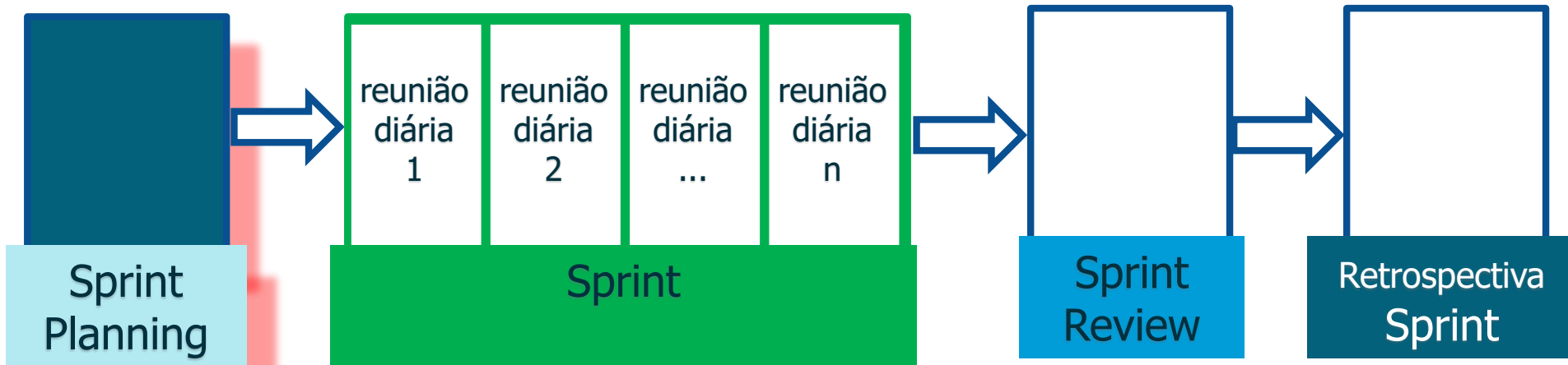


Product Backlog

Eventos do SCRUM:



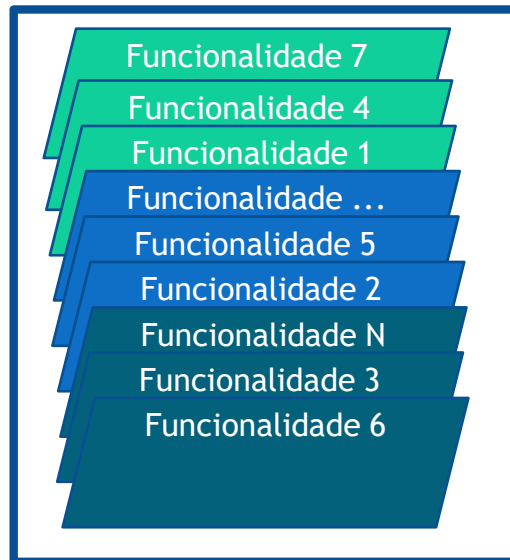
Sprint Planning:



Product Owner



Scrum Master

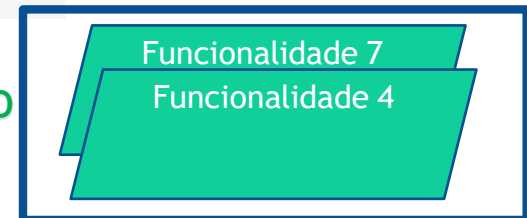


Product Backlog



Equipe de Desenvolvimento

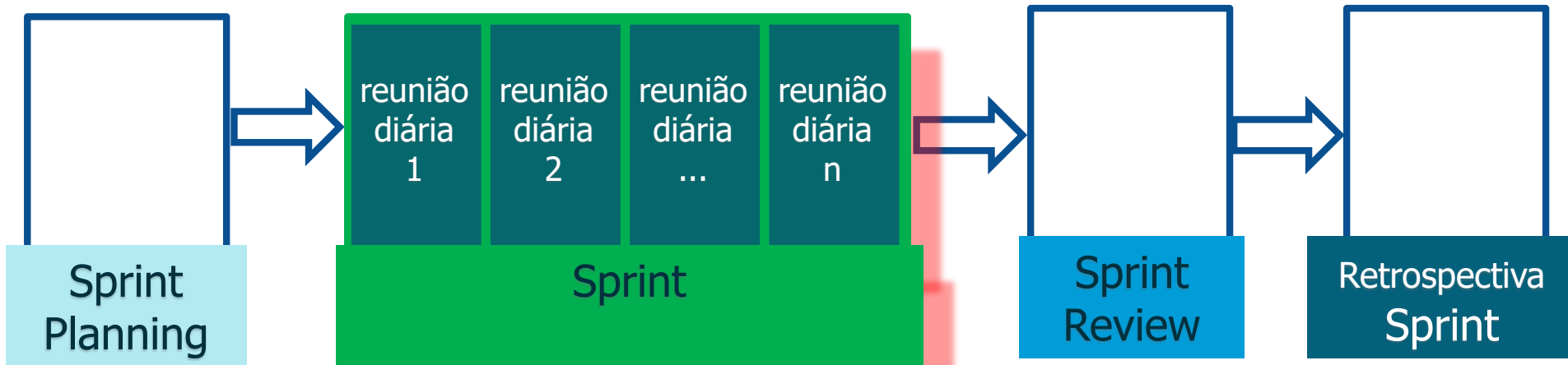
- Definem o **Objetivo da Sprint**
- Seleciona as funcionalidades do product backlog



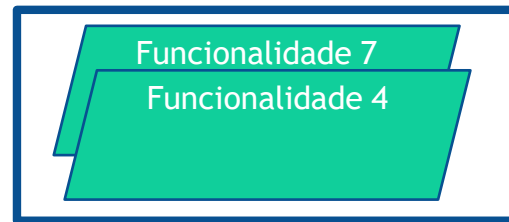
Sprint Backlog

- Sprints de 2 semanas a um mês tem em média o planejamento de 4 a 8 horas

Sprint:



Scrum Master



Sprint Backlog

O que fez ontem que ajudou o time a atingir a meta do sprint?
O que vai fazer hoje para ajudar o time a atingir a meta do sprint?
Existe algum impedimento que não permita atingir a meta do sprint?



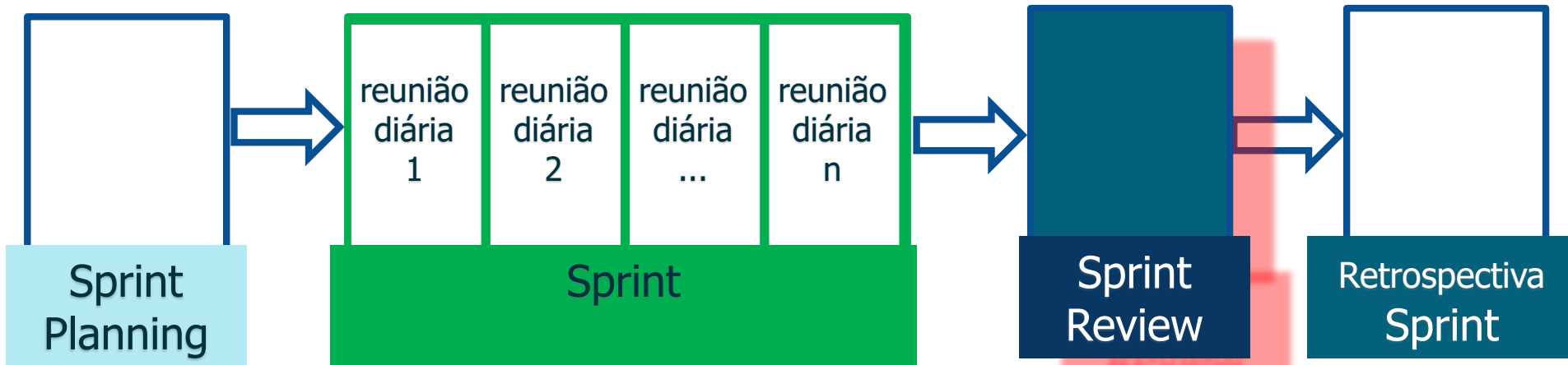
Equipe de Desenvolvimento

- Geralmente a Sprint, ocorre no período de 15 a 30 dias
 - Desenvolve Sprint Backlog, algo de valor tangível para o cliente
 - Reuniões Diárias com duração de 15 minutos (Daily Scrum)
- O Scrum Master faz três perguntas para cada membro da equipe



Product Owner

Sprint Review



Product Owner



Scrum Master

→ Esta é uma reunião informal, e a apresentação do incremento destina-se a motivar e obter comentários e promover a colaboração.

→ Troca de feedbacks

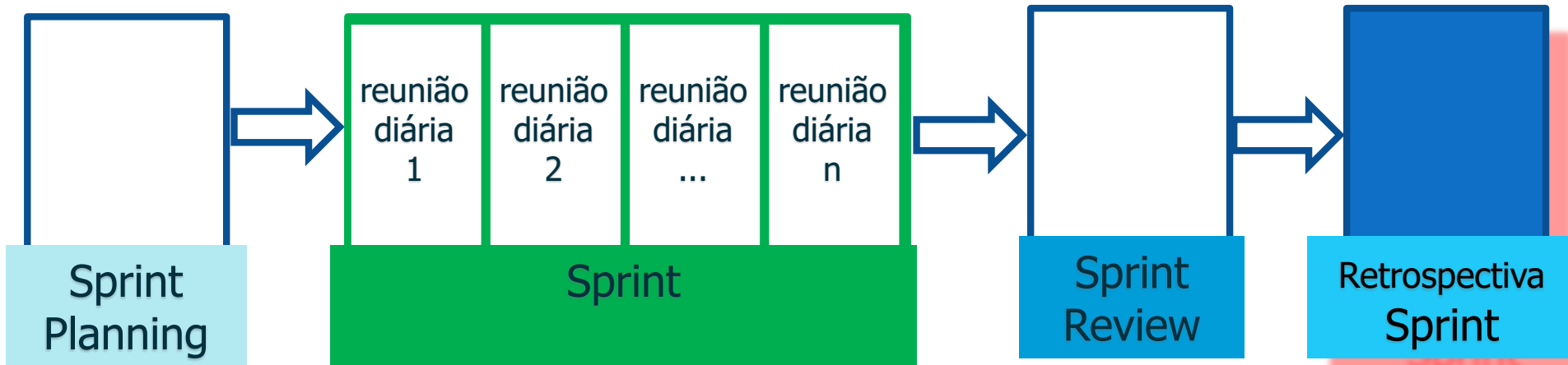
→ Duração máxima de 4 horas

→ verificar e adaptar o produto (*product backlog*) que está sendo construído, se necessário



Equipe de Desenvolvimento

Retrospectiva Sprint



Product Owner

→ Ocorre **depois** da *Revisão da Sprint* e **antes** da reunião de *planejamento da próxima Sprint*.

→ Inspeção completa do próprio trabalho

→ Pensa em um plano de melhorias para o próximo sprint.

→ Duração em média de 3 horas



Equipe de Desenvolvimento

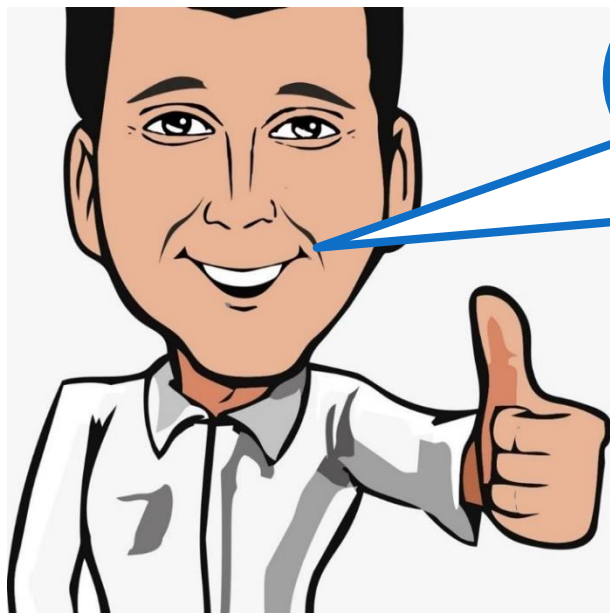


Scrum Master

Assista o vídeo: <https://youtu.be/XfvQWnRgxG0>

REFERÊNCIAS

- ◉ <https://www.heflo.com/pt-br/agil/tudo-sobre-scrum/>
- ◉ <https://mindmaster.com.br/scrum/>
- ◉ <https://www.devmedia.com.br/desenvolvimento-agil-com-scrum-uma-visao-geral/26343>
- ◉ <https://youtu.be/XfvQWnRgxG0>



**Em que Posso Ser
Útil???**

alexandre.bernardes@etec.sp.gov.br

alexandre.bernardes2@fatec.sp.gov.br