

## **Análise crítica case de sucesso Adobe Premiere Pro**

Repositório para análise crítica de case de sucesso do Adobe Premiere Pro, para o curso "Formação Scrum Master Certification" da DIO.

### **Do modelo tradicional, ao Scrum**

O Adobe Premiere Pro é um software de edição de vídeos da Adobe, desenvolvido desde 1991. A equipe adotou o Scrum em 2008 para o desenvolvimento da versão CS5.

Na versão CS4 foi usado o modelo tradicional e por fases. Passaram 6 meses dos 2 anos de desenvolvimento corrigindo defeitos e fazendo melhorias na qualidade, período chamado por eles de "end game". Neste período alguns membros da equipe foram hospitalizados devido à exaustão do trabalho. O resultado foi a entrega de um produto abaixo das expectativas da equipe e do mercado, onde o Premiere Pro perdeu participação.

Devido a estes problemas, e após observarem um case de sucesso com o Scrum do Adobe Soundbooth, foi decidida a adoção do Framework.

Foi contratado então um Agile Coach, que fez o treinamento da equipe. Foi adotada uma sprint de 4 semanas, e a equipe foi dividida em 3 times. Foram definidos os papéis do Scrum Master e Product Owner (P.O.). Apesar do Framework Scrum definir o P.O. sempre como uma pessoa, a equipe decidiu nomear um gerente de projetos como P.O., e fazer dos outros gerentes, "consultores".

### **Dificuldades iniciais**

1 - Comunicação entre os membros remotos da equipe.

Para os eventos do Scrum (sprint, sprint planning, daily scrum, sprint review, sprint retrospective) a comunicação entre os membros da equipe é essencial. Os membros remotos acabaram ficando "de lado" durante essas reuniões, o que afetava alguns valores do scrum, como compromisso (no suporte aos outros), abertura (quanto ao trabalho estabelecido) e respeito.

Para solucionar o problema, a equipe adotou a vídeo chamada mesmo para membros presenciais, o que deixou todos em pé de igualdade quando a questão da comunicação.

2 - Dividir os itens do backlog em partes menores que ainda adicionassem valor.

A solução para o problema começou com uma troca de experiência entre a equipe do Premiere Pro e a equipe do Soundbooth, o que ajudou a tranquilizar a equipe. Após o fim da primeira sprint, já foi possível realizar testes completos, se tivessem seguido uma abordagem tradicional, o teste teria sido dificultado até que todo o backend e a interface de usuário fossem desenvolvidos.

3 - Trabalho com equipes não ágeis.

O Premiere Pro possui integração de componentes com diversos outros softwares da Adobe, além dessa integração, a Adobe desenvolveu vários componentes de tecnologia centrais que são utilizados em toda a suíte. Os softwares de vídeo dividem o mesmo motor de mídia, por exemplo.

Para que seja possível essa integração, são realizadas reuniões de alinhamento de trabalho entre as equipes da Adobe. Mas nem todas as equipes adotaram o Scrum. Como a integração era necessária, o time ágil teve que se adaptar a velocidade do time tradicional, adaptando alguns procedimentos das equipes tradicionais para o Scrum.

## **Resultados da adoção do Scrum**

### **1 - Melhorias na qualidade.**

Comparando os ciclos CS4 e CS5, menos defeitos foram abertos, no CS5 a equipe corrigiu 20 defeitos a menos por mês e adiou 5% menos defeitos que no ciclo CS4, e o "pico" de defeitos foi 43% menor do que no ciclo anterior. Isso se atribui a uma melhor decomposição dos itens de trabalho, melhor compreensão da equipe, a capacidade de testar mais cedo, a abordagem multifuncional, onde os planos são feitos pelos desenvolvedores e testadores juntos, e a uma definição de pronto bem estabelecida pela equipe, assim como a disciplina para alcançá-las, o que gerou mais transparência e melhor inspeção, e melhor adaptabilidade, que são os pilares empíricos do Scrum.

### **2 - Percepção da equipe.**

Foram realizadas 2 pesquisas em momentos diferentes com a equipe sobre a percepção do Scrum, e em todos os parâmetros a pontuação foi melhor na segunda pesquisa, o que demonstra a boa aceitação do Scrum pela equipe.

Devido ao menor número de defeitos, os 6 meses finais do ciclo, o chamado "end game", pode ser usado para limpeza e refatoração do código, algo que nunca antes tiveram tempo de fazer.

### **3 - Percepção do mercado.**

A Adobe realizou pesquisas com os usuários, onde avaliaram um comparativo entre o Premier Pro e os seus concorrentes. Houve uma melhoria perceptível em relação também aos concorrentes, o que demonstra todo o sucesso do Premiere Pro CS5.

## **Conclusão**

O primeiro valor do Manifesto Ágil é "Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas", neste case podemos observar a melhoria no ritmo de trabalho da equipe, que foi bem diferente da versão anterior do software, onde algumas pessoas chegaram a ser hospitalizadas. Um ritmo mais saudável proporciona melhor equilíbrio entre vida profissional e pessoal para os membros da equipe, que, conseqüentemente, estavam mais tranquilos e engajados. Devido ao melhor ritmo de trabalho, puderam melhorar a qualidade do código, entregar melhores recursos.

No case, podemos observar ganhos na qualidade do produto e melhor aceitação do mercado. Hoje o Premiere Pro é líder do mercado de edição de vídeos, possuindo uma fatia de 35% do mercado.

A adoção do Scrum foi essencial para essa melhoria, vale ressaltar também a participação do agile coach, que foi extremamente necessária para o treinamento da equipe, e a manutenção da cultura ágil.

## **Referências**

Adobe Premiere Pro Scrum Adoption: How an Agile Approach Enabled Success in a Hyper-competitive Landscape - <https://ieeexplore.ieee.org/document/6298109>

Manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software - <https://agilemanifesto.org/iso/ptbr/manifesto.html>

The 2020 Scrum Guide - <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-PortugueseBR-3.0.pdf>