

HAROLD MARCEL ILLERT JUNIOR

## APS 2 – SCRUM ESCALÁVEL

## **1. SCRUM:**

Scrum é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de software. No Scrum, os projetos são divididos em ciclos 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. As funcionalidades a serem implementadas em um projeto são mantidas em uma lista que é conhecida como Product Backlog. No início de cada Sprint, faz-se um Sprint Planning Meeting, ou seja, uma reunião de planejamento na qual o Product Owner prioriza os itens do Product Backlog e a equipe seleciona as atividades que ela será capaz de implementar durante o Sprint que se inicia. As tarefas alocadas em um Sprint são transferidas do Product Backlog para o Sprint Backlog. A cada dia de um Sprint, a equipe faz uma breve reunião, chamada Daily Scrum. O objetivo é disseminar conhecimento sobre o que foi feito no dia anterior, identificar impedimentos e priorizar o trabalho do dia que se inicia. Ao final de um Sprint, a equipe apresenta as funcionalidades implementadas em uma Sprint Review Meeting. Finalmente, faz-se uma Sprint Retrospective e a equipe parte para o planejamento do próximo Sprint. Assim reinicia-se o ciclo.

## **2. SCRUM ESCALÁVEL:**

Scrum escalável profissional é baseado em uma unidade de desenvolvimento chamado de Nexus. O Nexus consiste de até dez equipes Scrum. O número dependendo de quão bom o código e o design são estruturados, de quão os domínios são entendidos, e de como as pessoas se organizam. O Nexus consiste de práticas, papéis, eventos e artefatos que juntam todos trabalhos juntos para produzir um todo. Acima de dez times Scrum as habilidades de criar produtos eficientes decaem, a complexidade e a dependência que requer resolução se torna demais, a habilidade para criar um incremento finalizado e não deixar para trás uma pilha de débitos é desencorajador sem atalhos, que reduzem a viabilidade do produto. Alguns gerentes de empresas de tecnologia dizem empregar 100 ou algo perto disto de equipes Scrum nos seus produtos e nos produtos da mesma família. Estes não estão escalados, porém, escalamento carrega consigo a responsabilidade de que todos atributos do menor elemento fazem parte da soma do elemento todo. Os princípios fundamentais do Scrum são o empirismo e o pensar

metodicamente. Empirismo requer inspeção dos artefatos reconhecidos e adaptação apropriada. Um software funcional não tem dependências não resolvidas notáveis. Funções empresariais interoperam inteligentemente, as pessoas com o conhecimento para criá-las trabalham juntas para construir a camada de dados, a camada UI(user interface), o design, e o código tudo isto formando um só produto funcional que pode ser modificado no futuro, e quando testado, o produto funciona como esperado e ser assim com qualquer um que o fizer. Se todas as coisas estão no estado ótimo, não mais que dez equipes Scrum podem construir um produto funcional e que não deixa nenhum débito técnico. Se o ponto inicial consistir de um código e de um design preguiçoso, de ideias mal formadas, e de pessoas que não tem as habilidades corretas ou não conseguem trabalhar em equipe bem, então o menor número de equipes trabalhando é a opção mais viável.

### **3. NEXUS:**

O Nexus é um framework para desenvolvimento e sustentação de iniciativas de desenvolvimento de produtos em escala, utilizando o Scrum como base. O Nexus é um framework constituído de papéis, eventos, artefatos e técnicos para que múltiplos Times Scrum trabalhem juntos de forma organizada para criar um incremento de produto integrado. De maneira bem sucinta podemos dizer que o Scrum é um framework para que um único Time Scrum crie seu produto de forma independente, já o Nexus é um framework para que múltiplos Times Scrum trabalhem em um mesmo incremento de produto de forma organizada e integrada. Deste modo o Nexus é consistente com o Scrum, e quem já trabalha com Scrum sentira familiaridade na sua aplicação tendo como maior diferença os múltiplos times e a integração dos trabalhos para entregar um único incremento de produto integrado.

## REFERÊNCIAS

[www.agilemanifesto.org/principles.html](http://www.agilemanifesto.org/principles.html)

[www.scrumatscale.com/scrum-at-scale-guide/](http://www.scrumatscale.com/scrum-at-scale-guide/)

[www.scrum.org/resources/blog/what-scaling-scrum](http://www.scrum.org/resources/blog/what-scaling-scrum)

[www.scrumalliance.org/why-scrum](http://www.scrumalliance.org/why-scrum)