

INTRODUÇÃO À ENGENHARIA DE SOFTWARE | UNIDADE 2

Aula 4 | Scrum

PROFESSOR(A): JOSÉ REGINALDO

Introdução

NESTA AULA VAMOS APRESENTAR O SCRUM, DESCREVENDO SEU CICLO DE VIDA, VALORES, PRATICAS E PAPÉIS.

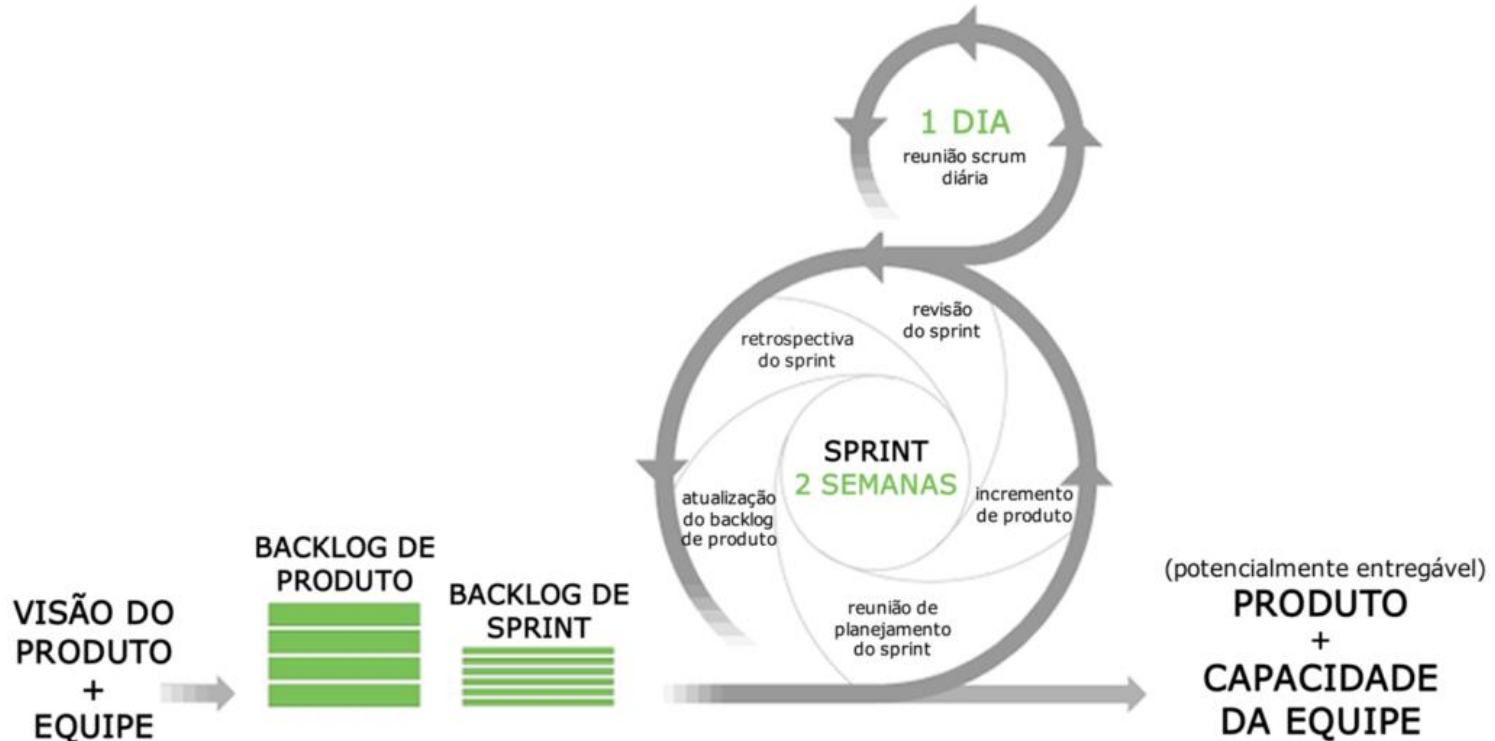
OBJETIVOS DA AULA

→ CONHECER O MODELO DE DESENVOLVIMENTO ÁGIL SCRUM.

Scrum

- Metodologia de desenvolvimento ágil que utiliza o processo de desenvolvimento iterativo e incremental.
- Divisão do desenvolvimento em sprints.
- Direcionado por uma lista de backlog.
- As equipes são pequenas, auto-organizadas e auto conduzidas.

Ciclo de Vida do Scrum



Práticas do Scrum

- Elaboração do *Product Backlog*
- Planejamento da Sprint (*Sprint Planning*)
- Elaboração da Sprint Backlog
- Reuniões Diárias (*Scrum Daily*)
- Elaboração do Burndown (*Release Burndown*)
- Revisão da sprint (*Sprint Review*)
- Retrospectiva da sprint (*Sprint Retrospective*)

Product Backlog

- Lista contendo todas as funcionalidades desejadas para um produto.
- Não precisa estar completa no início de um projeto.
- Cresce e muda à medida que se aprende mais sobre o produto e seus usuários.

Sprint Planning

- Reunião de planejamento envolvendo todos papéis do Scrum.
- Divisão do *product backlog* em sprints, que devem durar de uma semana até um mês.

Sprint Backlog

- Lista de tarefas que time de desenvolvimento se compromete a fazer em um sprint.
- Cada sprint possui uma lista de itens selecionados da *product backlog* com suas respectivas tarefas.

Scrum Daily

- Uma reunião de 15 minutos, realizada de pé pela equipe sempre no mesmo horário e local.
- Cada membro conta o que fez no dia de trabalho anterior, o que pretende fazer no dia, e se está tendo algum impedimento ao realizar o seu trabalho.

Release Burndown

- Gráfico que mostra o progresso do projeto atualizado.
- Elaborado pela time de desenvolvimento a cada sprint.

Sprint Review

- Reunião ao final de cada sprint com o cliente.
- Apresentação do que será entregue e do que não foi possível fazer em relação ao planejamento da sprint.
- Se surgirem mudanças elas serão tratadas na próxima sprint.

Sprint Retrospective

- Reunião que ocorre ao final de um sprint e serve para identificar o que funcionou bem, o que pode ser melhorado e que ações serão tomadas para melhorar.

Papéis no Scrum

- Product Owner
- Scrum Master
- Scrum Team

Product Owner

- Proprietário do produto.
- Pessoa que define os itens que compõem o *product backlog* e os prioriza nas reuniões de planejamento da sprint.

Scrum Master

- Gerente do projeto ou líder técnico.
- Atua como facilitador das reuniões diárias e torna-se responsável por remover quaisquer obstáculos que sejam levantados pela equipe durante essas reuniões.

Scrum Team

- Equipe de desenvolvimento.
- Não existe necessariamente uma divisão funcional através de papéis tradicionais, tais como programador, designer, analista de testes ou arquiteto.
- Todos no projeto trabalham juntos para completar o conjunto de trabalho com o qual se comprometeram conjuntamente para um sprint.

Encerramento

NESTA AULA VIMOS O MODELO SCRUM ONDE PODEMOS CONHECER SEU CICLO DE VIDA, VALORES, PRÁTICAS E PAPÉIS DESTE QUE É UM DOS MODELOS ÁGEIS MAIS UTILIZADO NO MERCADO.