

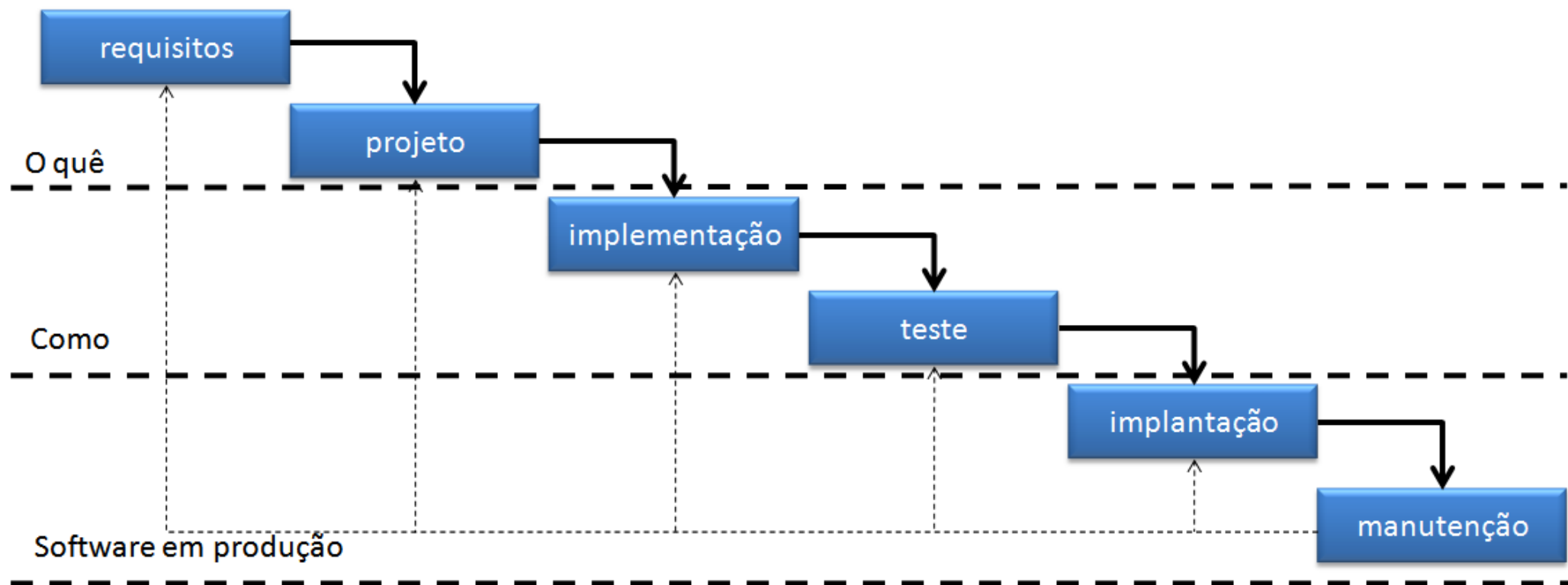
# Scrum!



metodologia  
Ágil



metodologias  
Tradicionais





# O QUE É SCRUM?

“O Scrum engloba um conjunto de padrões de processos enfatizando prioridades de projeto, unidades de trabalho compartmentalizadas, comunicação e feedback frequente por parte dos clientes”

(PRESSMAN, 2011)



[illegible]



# O QUE É SCRUM?

De maneira generalizada, o **Scrum** é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de software.

No **Scrum**, os projetos são divididos em ciclos (tipicamente mensais ou semanais) chamados de **Sprints**.







# COMO FUNCIONA?

## No Scrum existem três fases:

### 1. Planejamento Geral

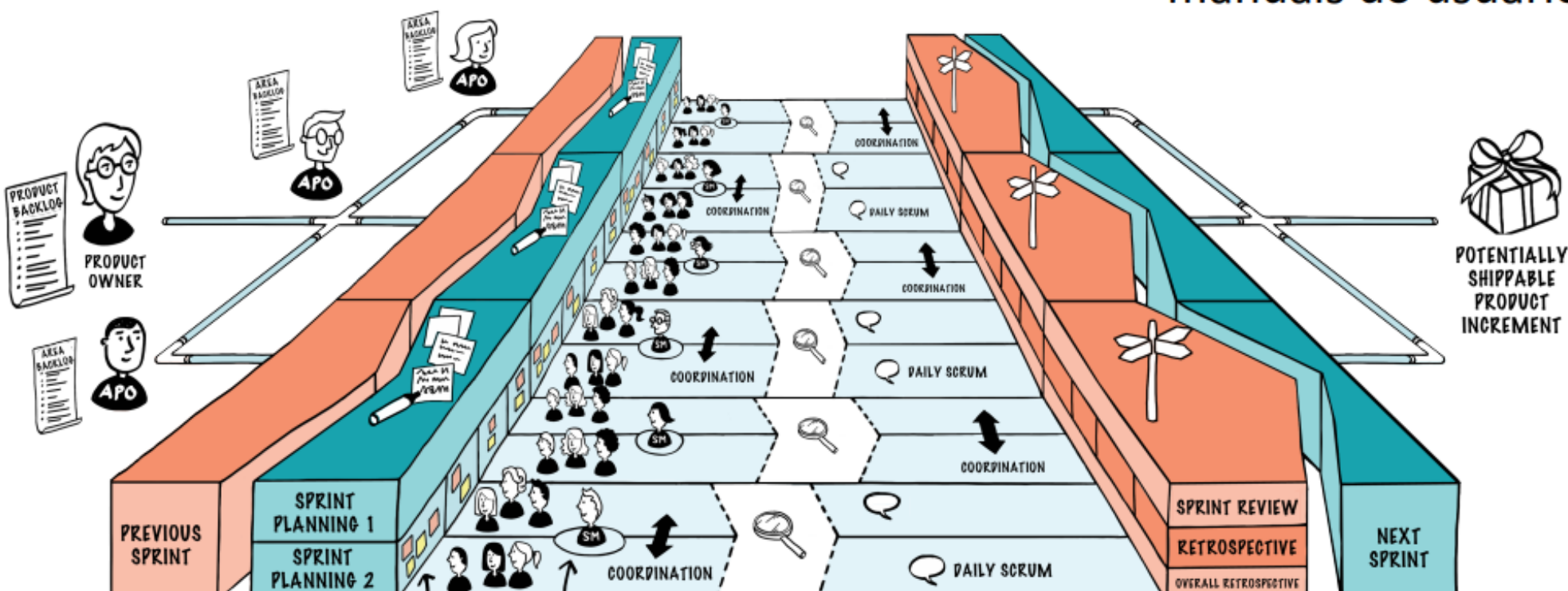
Objetivos, arquitetura;

### 2. Ciclos de Sprint

Incrementos do sistema;

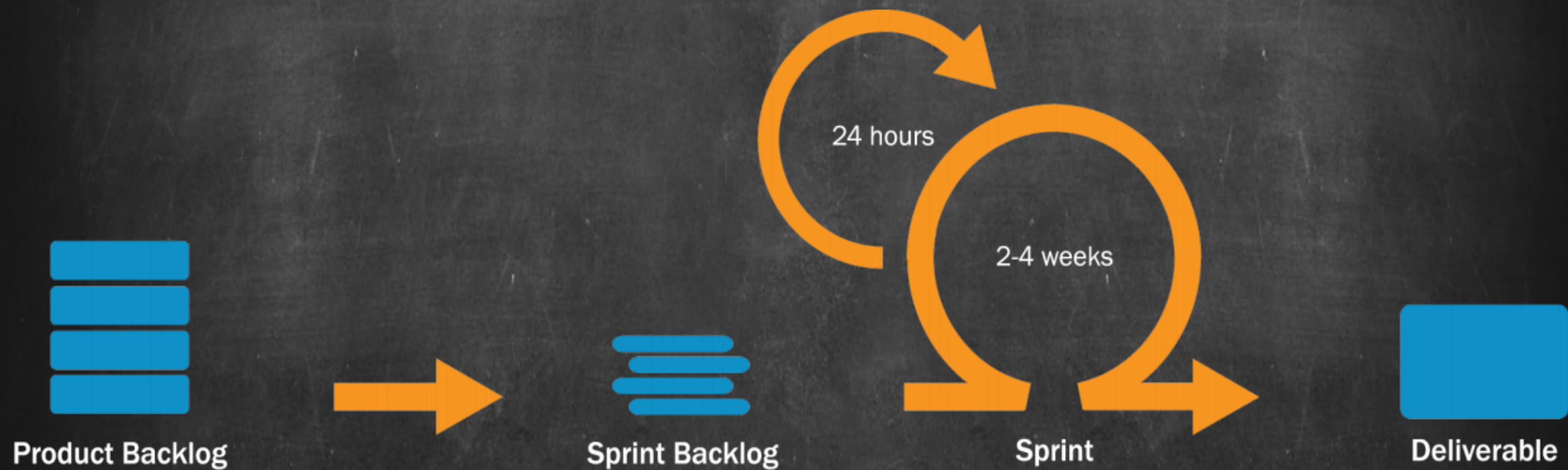
### 3. Encerramento

Documentação, help, manuais do usuário, lições.





# COMO FUNCIONA?

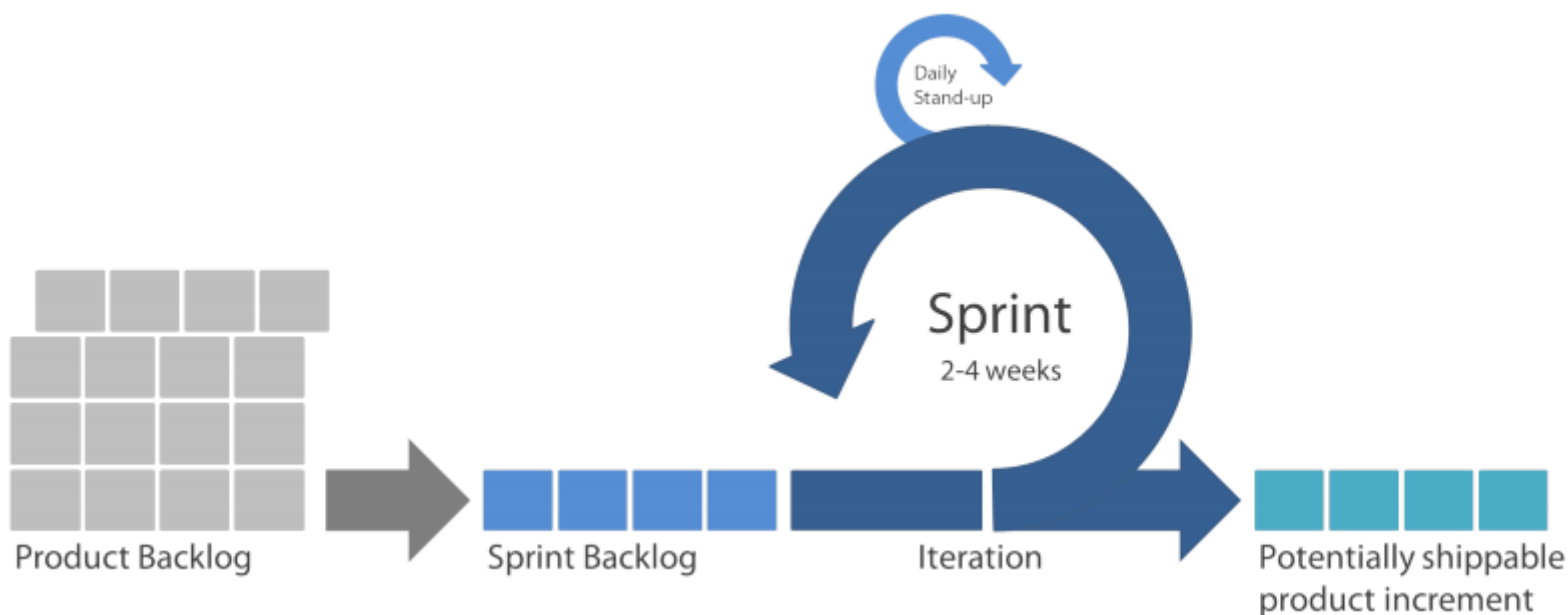






# SPRINT: A BASE DO SCRUM

No **Scrum**, os projetos são divididos em ciclos (tipicamente mensais ou semanais) 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**.

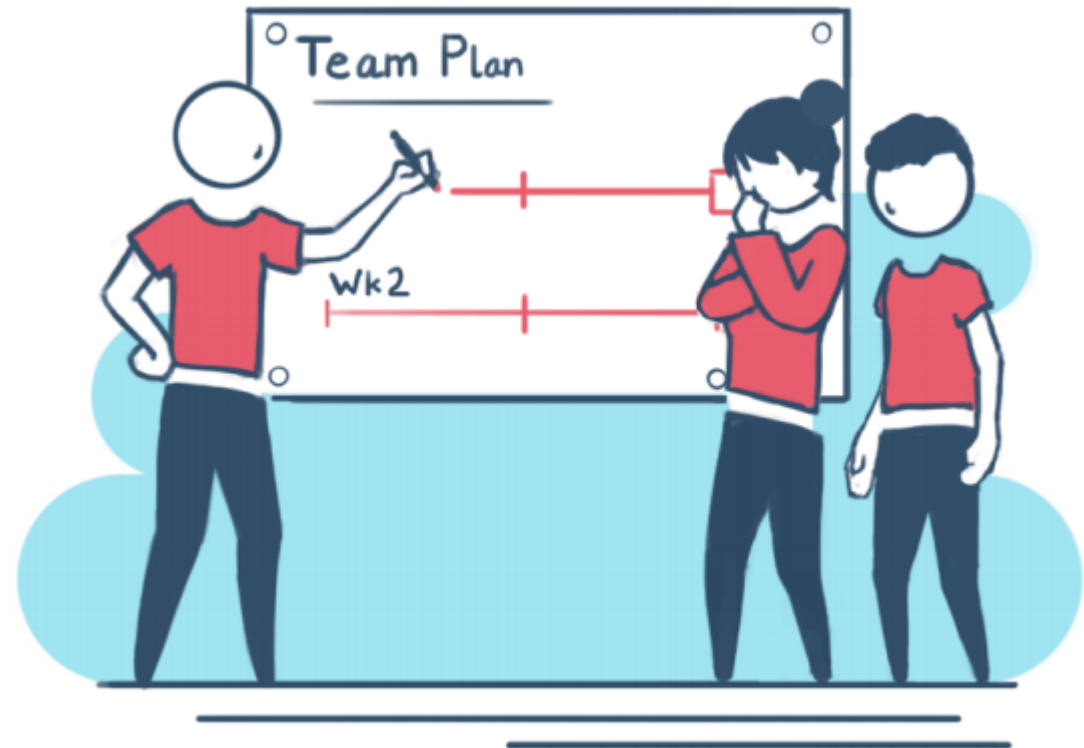




# PESSOAS RELACIONADAS AO SCRUM

Em toda a modelagem **Scrum** existem essencialmente 4 grupos de pessoas que servem de extrema importância para a correta aplicação do **Scrum**.

- ❖ Scrum Master;
- ❖ Product Owner;
- ❖ Scrum Team; e o
- ❖ Cliente.

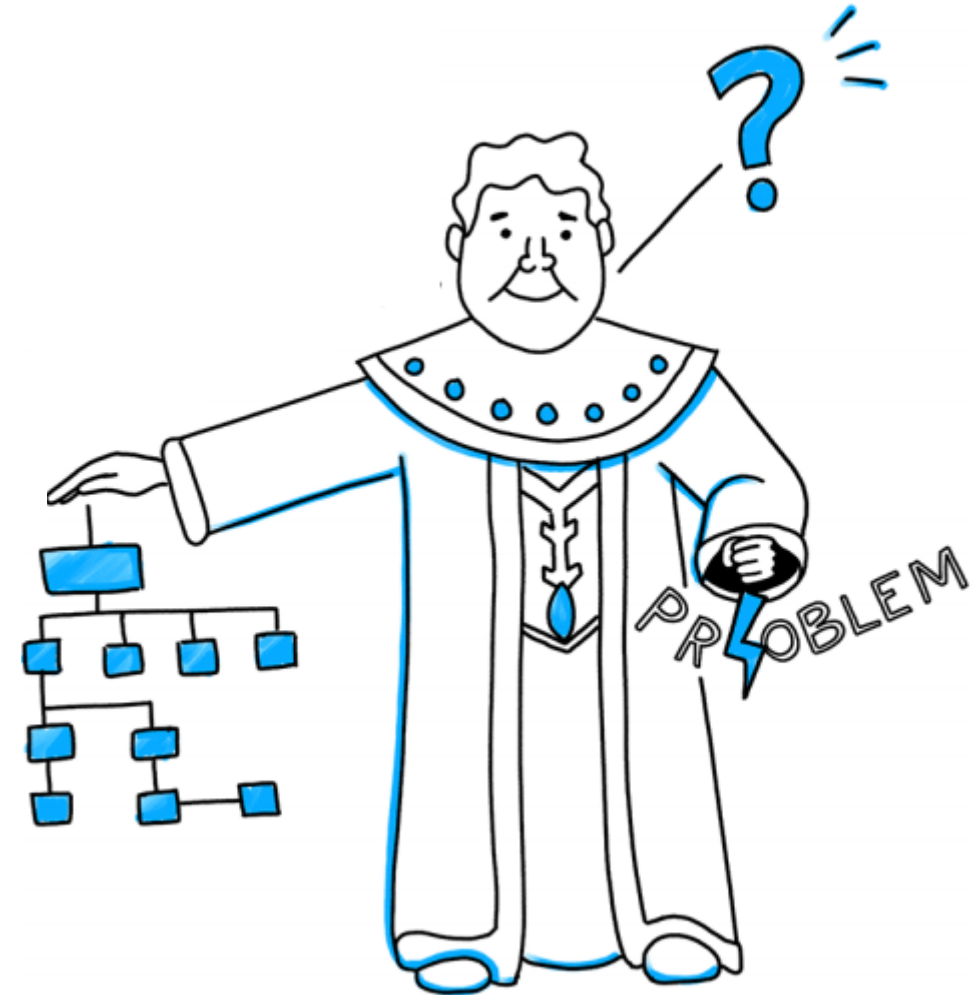




# SCRUM MASTER

O **Scrum Master** procura assegurar que a equipe respeite e siga os valores e as práticas do **Scrum**.

Ele também protege a equipe assegurando que ela não se comprometa excessivamente com relação à aquilo que é capaz de realizar durante um Sprint.





# PRODUCT OWNER

O **Product Owner** é a pessoa que define os itens que compõem o Product Backlog e os prioriza nas Sprint Planning Meetings, tais itens serão explicados mais detalhadamente a frente.

A equipe se compromete a executar um conjunto de atividades no Sprint e o Product Owner se compromete a não trazer novos requisitos para a equipe durante o Sprint para manter o foco no objetivo traçado para o Sprint.





# SCRUM TEAM

O **Scrum Team** é a equipe de desenvolvimento. Nela, 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.







# CLIENTE

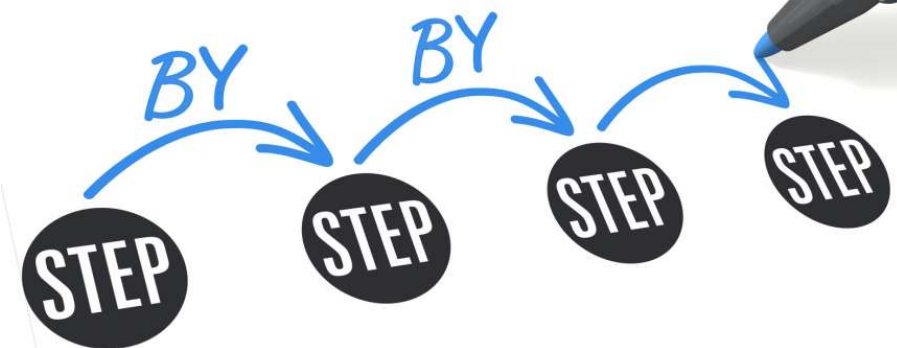
O **Cliente** é a parte principal, é quem fornece as propostas e os requisitos requeridos para a total funcionalidade do projeto pedido, sem o cliente o modelo **Scrum** não funciona.





# PASSO A PASSO DA MODELAGEM 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**.





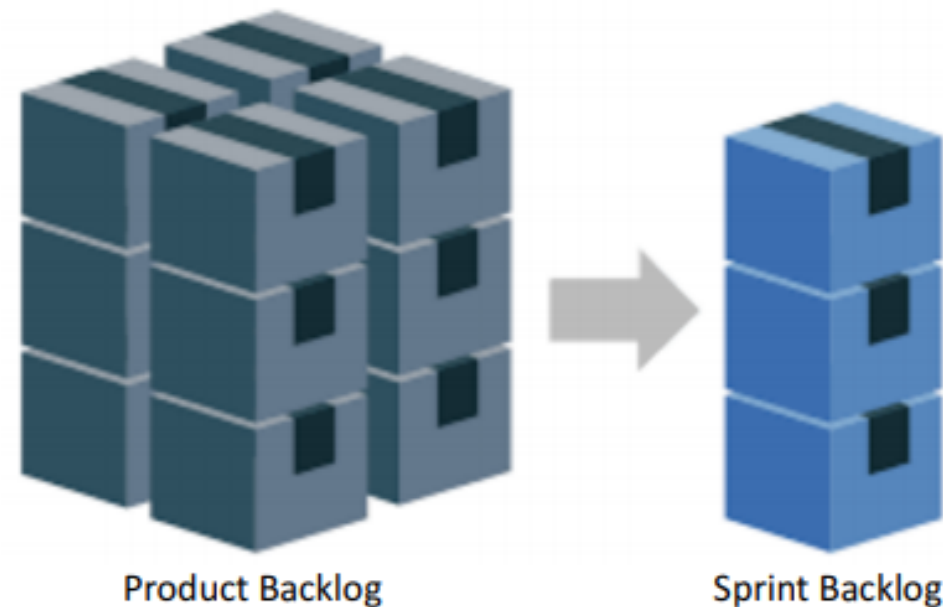
# PRODUCT BACKLOG

## O que é?

- ◆ Lista ordenada do que é necessário (Comum users stories)
- ◆ A cada item é dada a responsabilidade de um membro da equipe
- ◆ Breves descrições sobre cada item
- ◆ Única fonte de requisitos para alterações futuras
- ◆ Revisão de bugs

## Com o tempo pode conter

- ◆ **Epics:** Grandes users stories. De início colocadas como grandes demais para a interação.





# PRODUCT BACKLOG

Essas funcionalidades são definidas pelo **Scrum Owner**, sendo que a medida que necessário, podem ser adicionados mais itens ao **Product Backlog**.





# PRODUCT BACKLOG

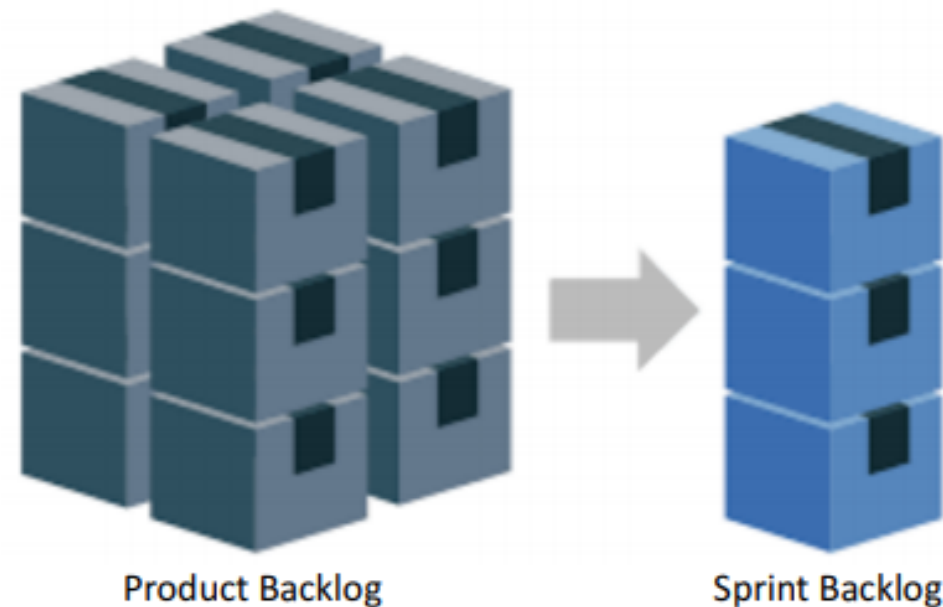
## Refinamento progressivo

É normal você ter mais ideias capturadas no backlog do que recursos que sua empresa tem para cumprir.

## Encontrar prioridades, como?

- ◆ Encontrando itens relacionados
- ◆ Entender o que foi realizado
- ◆ Utilizar técnicas de classificação de prioridade.

Ex. • Vertical Slices • Story Maps







# SPRINT PLANNING MEETING

O **Sprint Planning Meeting** é uma reunião na qual estão presentes o **Product Owner**, o **Scrum Master** e todo o **Scrum Team**, bem como qualquer pessoa interessada que esteja representando a gerência ou o cliente.

Nele são destacadas quais funcionalidades tem maior prioridade, assim incluindo-as em determinados **Sprints** e deixando as funcionalidades de menor prioridade para outras reuniões.





# SPRINT PLANNING MEETING

Há dois artefatos definidos que resultam de uma **reunião de planejamento do Sprint**:

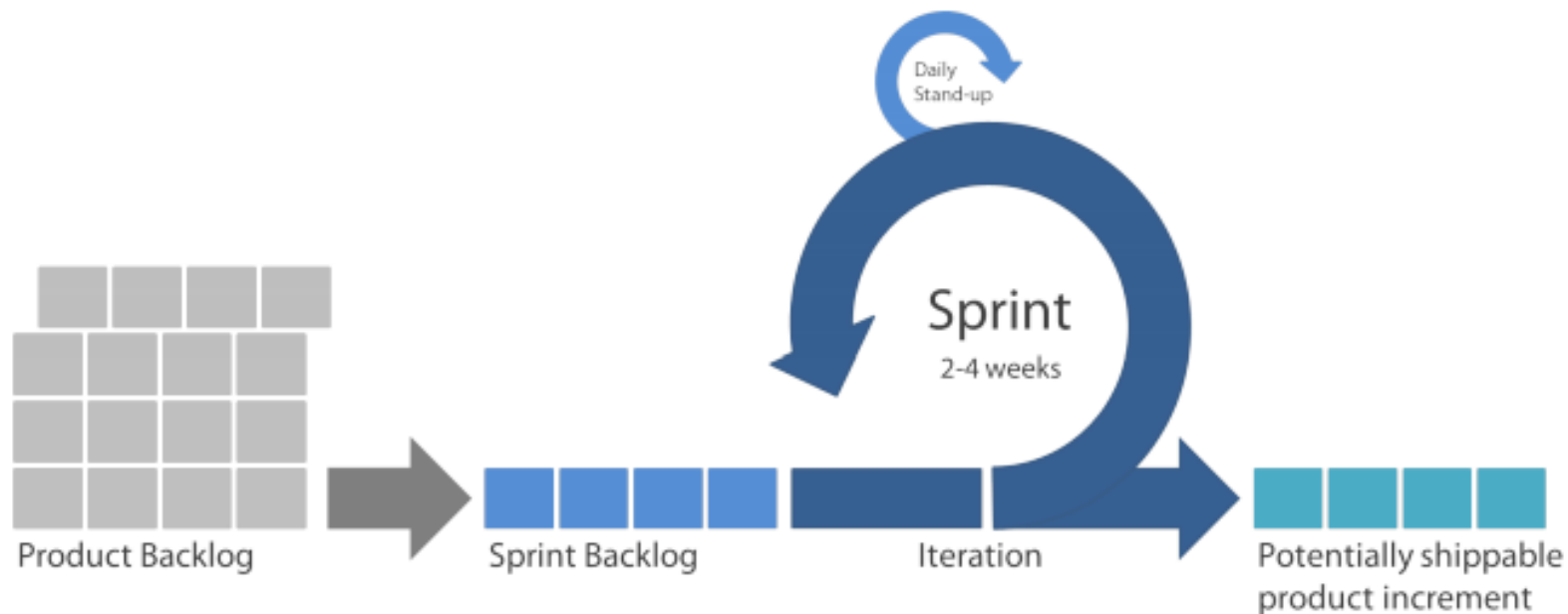
- Um objetivo para o Sprint
- Um Sprint Backlog





# SPRINT BACKLOG

“O **Sprint Backlog** é uma lista de tarefas que o **Scrum Team** se compromete a fazer em um **Sprint**. Os itens do **Sprint Backlog** são extraídos do **Product Backlog**, pela equipe, com base nas prioridades definidas pelo **Product Owner** e a percepção da equipe sobre o tempo que será necessário para completar as várias funcionalidades.”  
(Desenvolvimento Ágil, 2013)

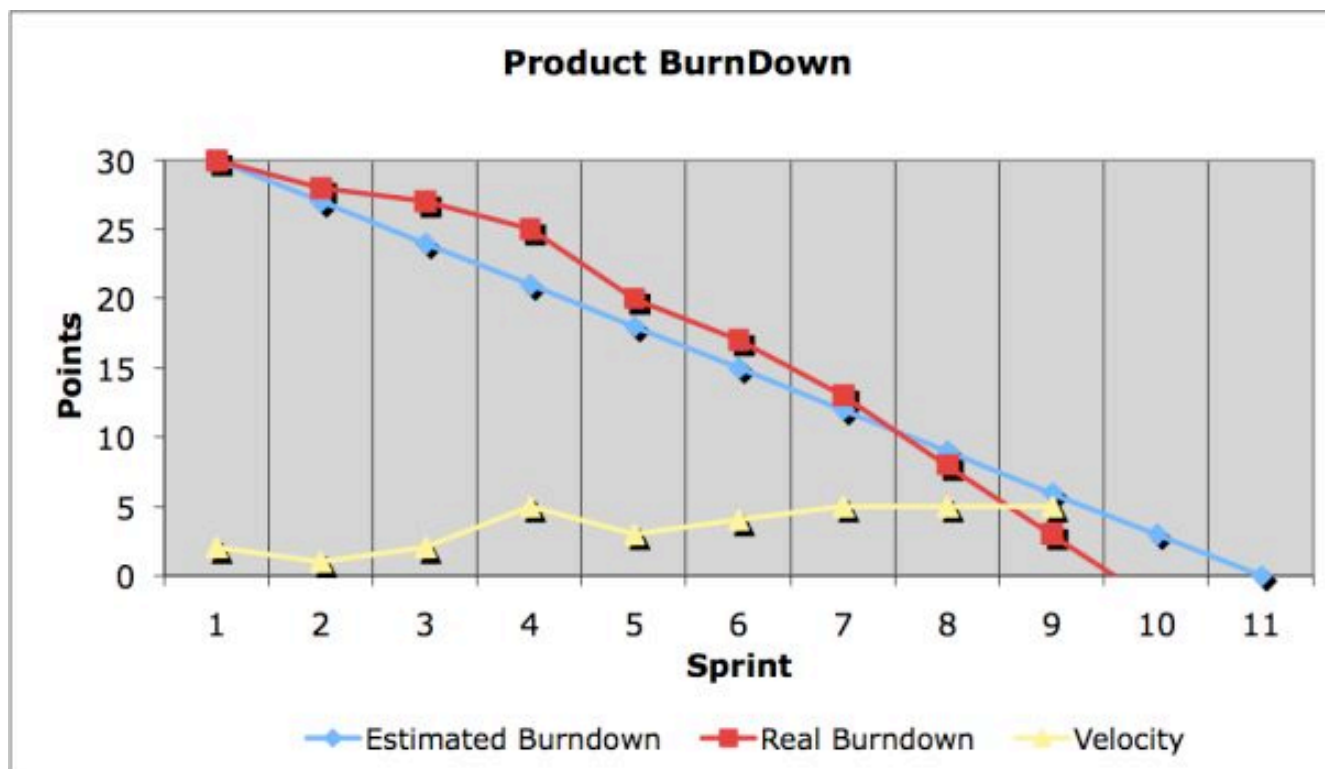




# SPRINT BACKLOG

São essencialmente marcos curtos de direção para o projeto.  
Ao longo de uma **Sprint**, seu progresso é monitorado e apresentado em uma tabela.

**Sprint Burndown Chart**





# DAILY SCRUM

- Ajuda a equipe a revelar problemas potenciais o mais cedo possível;
- “Socialização do conhecimento”; e
- Gera uma estrutura de equipe auto-organizada.

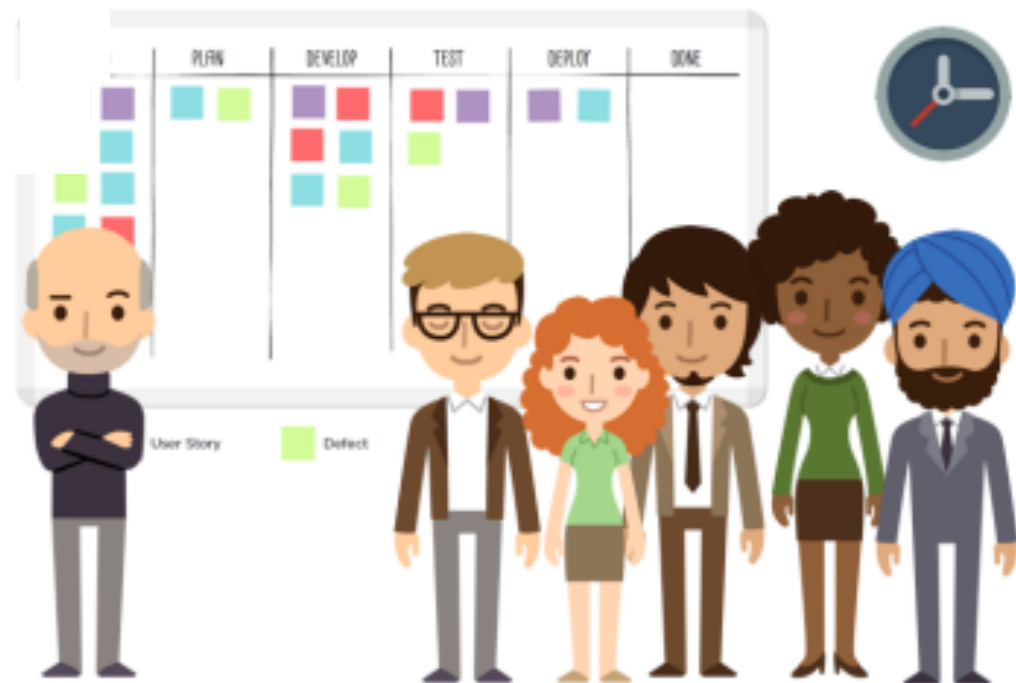






# SPRINT REVIEW MEETING

- Ao final de cada sprint é realizada uma reunião.
- Os participantes do Sprint Review tipicamente incluem o Product Owner, o Scrum Team, o Scrum Master, gerência, clientes e engenheiros de outros projetos.
- O que deu certo? Mostre o resultado!

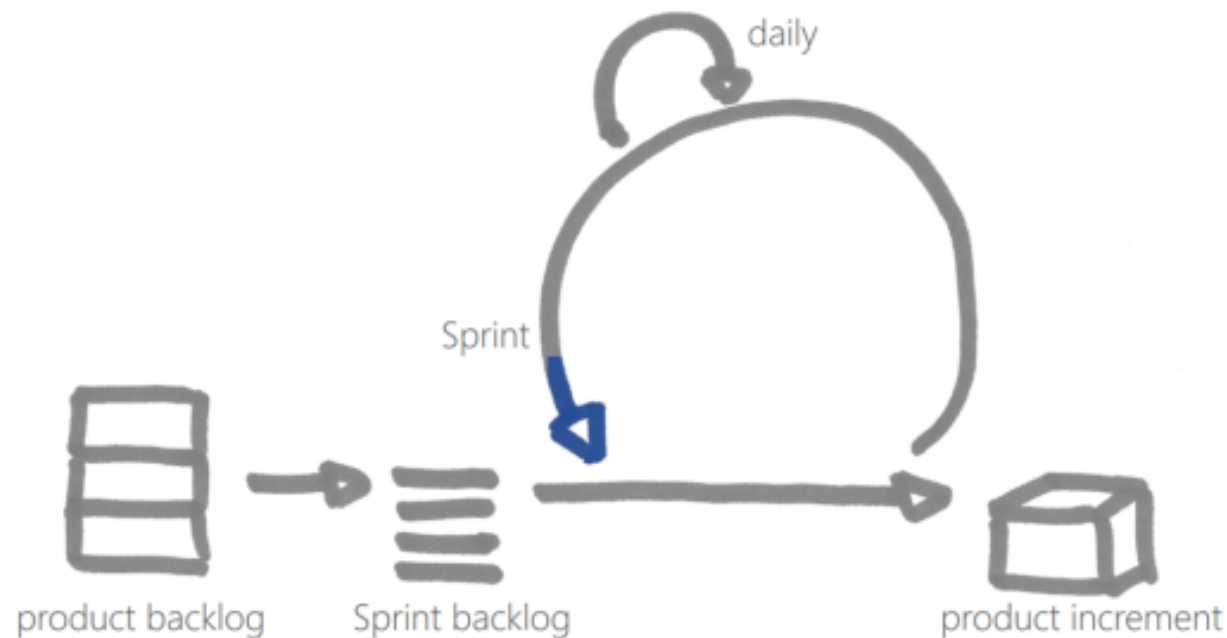




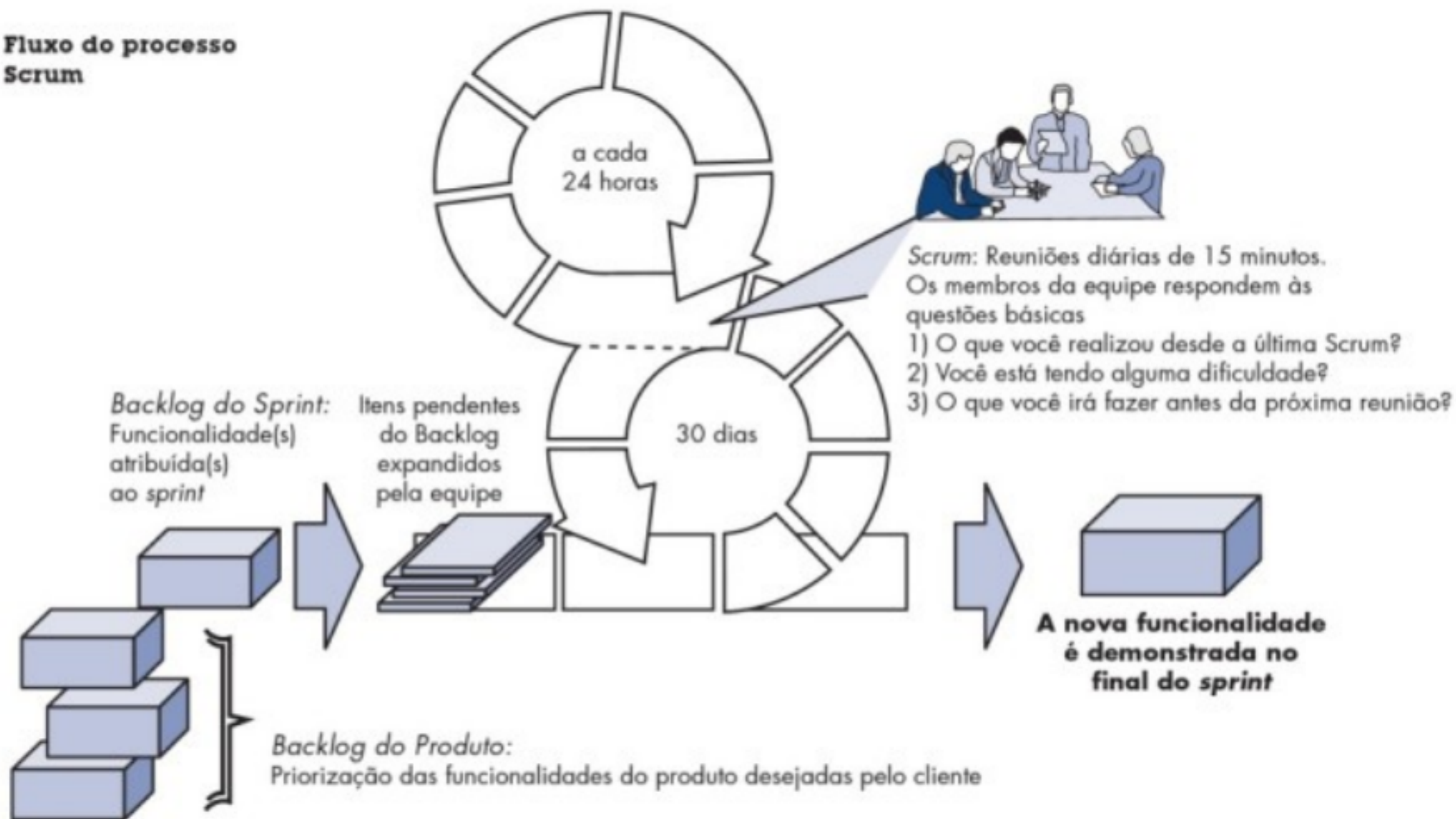
# SPRINT RETROSPECTIVE

## Avaliação do projeto

- ◆ O que é bom e funciona?
- ◆ O que não serve?
- ◆ O que deve ser melhorado?



## Fluxo do processo Scrum





# SPRINT RETROSPECTIVE





# VANTAGENS DO SCRUM

- Maior motivação dos programadores;
- Diminuição dos bugs;
- Velocidade;