

Treinamento Teknisa

Scrum

Rômulo A. Lousada

- I. O que é Scrum
- II. Conceitos
- III. Papéis
- IV. Reuniões

I. O que é Scrum

O que é Scrum

O Scrum é um framework incremental e iterativo, utilizado para auxiliar no desenvolvimento de produtos complexos.

Encoraja a comunicação diária de todos os envolvidos, principalmente do time de desenvolvimento.

Se baseia nas hipóteses que durante o processo de desenvolvimento o cliente irá mudar o escopo do que será desenvolvido e que desafios imprevisíveis vão surgir.

Focado em maximizar a habilidade do time de realizar entregas rápidas e se adaptar às mudanças e evoluções tecnológicas.

II. Conceitos

Conceitos

Os principais conceitos do Scrum são:

- I. Sprint
- II. Backlog
- III. Backlog Refinement

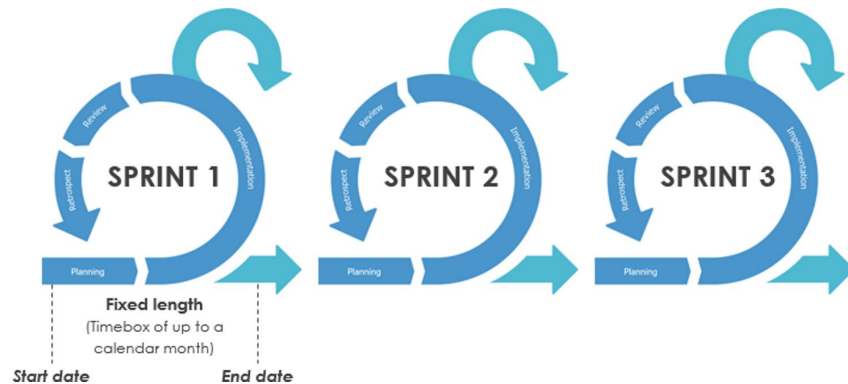
Sprint

É a unidade básica de desenvolvimento.

Possui tempo definido para a entrega de cada evolução do produto.

Geralmente possuem duração de 10 dias úteis, podendo variar entre 5 a 20 dias úteis, dependendo da decisão do time.

As tarefas a serem desenvolvidas são definidas no primeiro dia da sprint, e **TODAS** devem ser entregues ao final da sprint, sem exceção.



Backlog



Log de acumulação dos trabalhos que serão feito em um determinado tempo.

Dentro do SCRUM é dividido em Product Backlog e Sprint Backlog.

Product Backlog x Sprint Backlog

Product:

Contém todas as tarefas que o Development Team precisa desenvolver para concluir o projeto.

Criado e mantido pelo Product Owner. Ele escreve as histórias do que precisa ser feito para concluir o projeto.

Sprint:

Parcelo dos itens que estavam no Product Backlog que vão ser desenvolvidas pelo Development Team durante a sprint corrente.

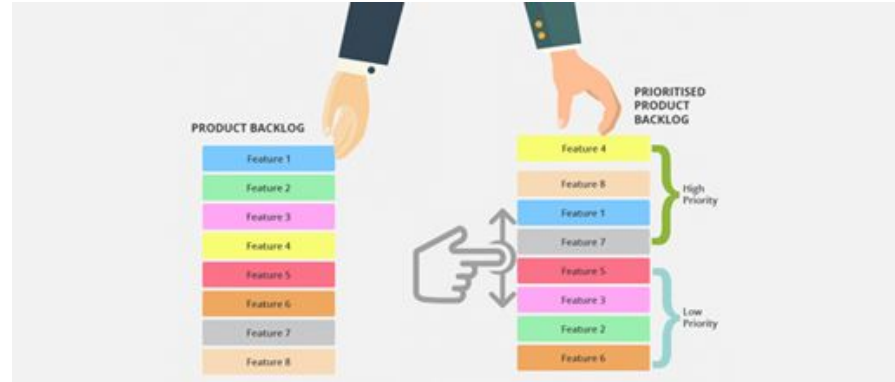
O Time de Desenvolvimento vai preencher esse backlog com as tarefas prioritárias do Product Backlog, até possuírem tarefas suficientes para desenvolver durante a sprint.

Backlog Refinement

Originalmente não era uma prática fundamental no Scrum.

Adotada para gerenciar a qualidade dos itens no Product Backlog que devem ser priorizados na sprint.

É o processo de revisão do Product Backlog para manter as tarefas organizadas, priorizadas e atualizadas



III. Papéis

Papéis

- I. Development Team (Equipe de Desenvolvimento)
- II. Product Owner - PO (Dono do Produto)
- III. Scrum Master - SM (Mestre do Scrum)

Development Team

Equipe responsável pelo desenvolvimento do produto.

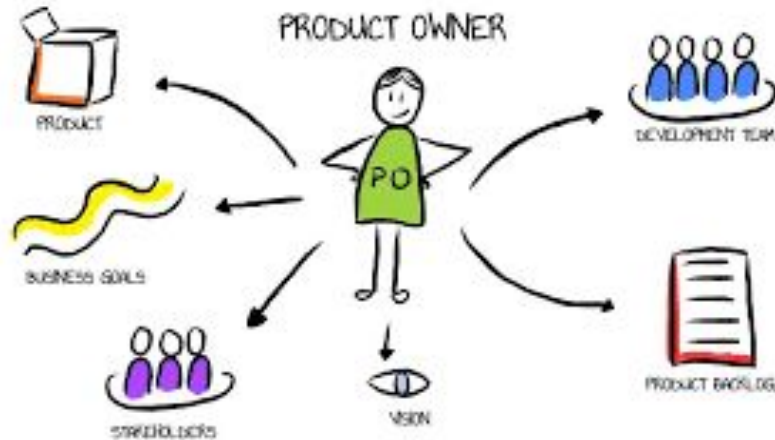
É composta por um grupo pequeno, geralmente 5 a 9 pessoas.

Importante ter membros com especialidades diferentes, como desenvolvedor frontend, backend, tester, analistas...

Ser auto-organizado. O time deve interagir entre si e com o cliente para esclarecer dúvidas e alcançar o entendimento necessário para realizar a tarefa.



Product Owner



R.B.

Dono do produto ou representante do dono do produto que será desenvolvido.

Responsável para que o Development Team agregue valor ao produto que está sendo criado.

Define as necessidades do produto: cria as tarefas (histórias) e as adiciona ao backlog.

É responsável pelo refinamento do backlog sempre que necessário.

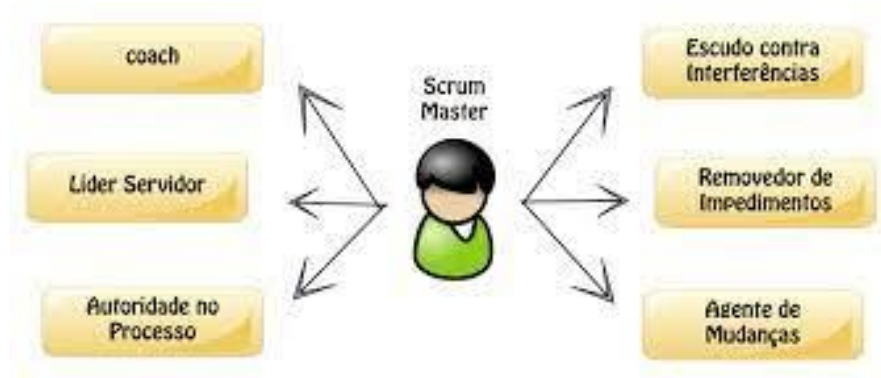
Scrum Master

Facilitador da aplicação do Framework Scrum

Remove impedimentos que podem ocasionar a falha da entrega da sprint pelo Development Team.

Evita que o Development Team seja distraído por assuntos externos ou irrelevantes.

Garante que as reuniões estão ocorrendo da maneira correta e que o Scrum está sendo aplicado.



IV. Reuniões

Reuniões

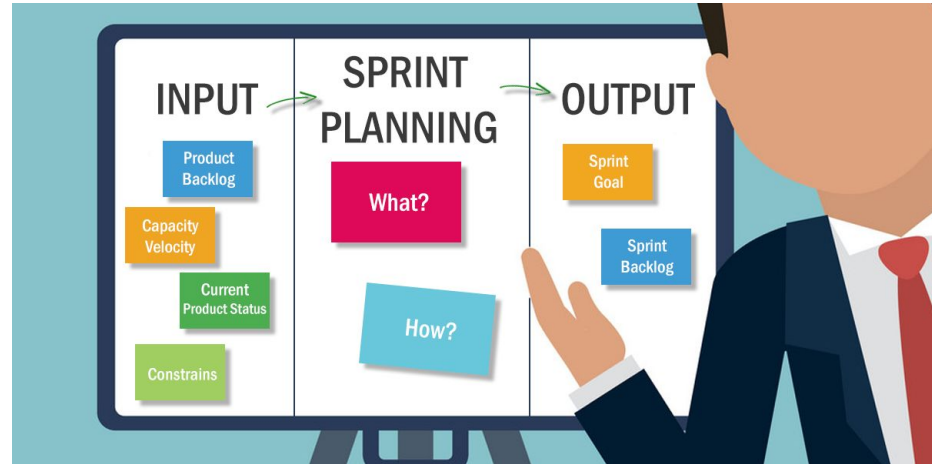
- I. Planning
- II. Daily
- III. Review
- IV. Retrospective

Planning

Planejamento realizado no início do ciclo de cada sprint. Tem duração de 4 a 8 horas, e tanto o Development Team quanto o Product Owner devem participar.

Pode ser dividida em duas etapas:

- 1 – Team e Product Owner: Definição da prioridade no backlog.
- 2 – Team: Seleção das tarefas que serão desenvolvidas na sprint.



Planning

O Development Team deve selecionar as tarefas definidas como prioridade pelo dono do produto, e para cada uma delas, deve ser feita uma análise da dificuldade da tarefa.

A análise tem o intuito de definir um tempo necessário para a realização da tarefa, para que não sejam selecionadas tarefas em excesso ou poucas tarefas para a sprint.

Existem diversas técnicas para realizar a análise da dificuldade e tempo necessário para a tarefa, e cabe ao time escolher qual delas ele prefere usar.

Após a definição, as tarefas serão atribuídas aos desenvolvedores, levando em consideração as devidas experiências ou envolvimento com a tarefa que será desenvolvida.

Daily



Reunião diária feita pelo Development Team. Ela deve acontecer no mesmo local e horário.

O Scrum Master deve participar da reunião, porém como ouvinte ou facilitador. O Product Owner também pode participar, mas ele não deve interromper, também sendo apenas um ouvinte.

Essa reunião é geralmente feita em pé, e tem uma duração máxima pré estabelecida de 15 minutos.

Daily

Durante esta reunião, cada membro do Development Team deve responder para o restante do time 3 perguntas, um de cada vez:

- I. O que eu fiz ontem para atingir a meta da sprint?
- II. O que eu pretendo fazer hoje para atingir a meta da sprint?
- III. Você possui algum problema ou impeditivo para realizar a sua tarefa?

Após todos os membros se alinharem do que foi feito, o que será feito e qual eventual problema existe que pode ser um impeditivo para o time, a reunião é finalizada.

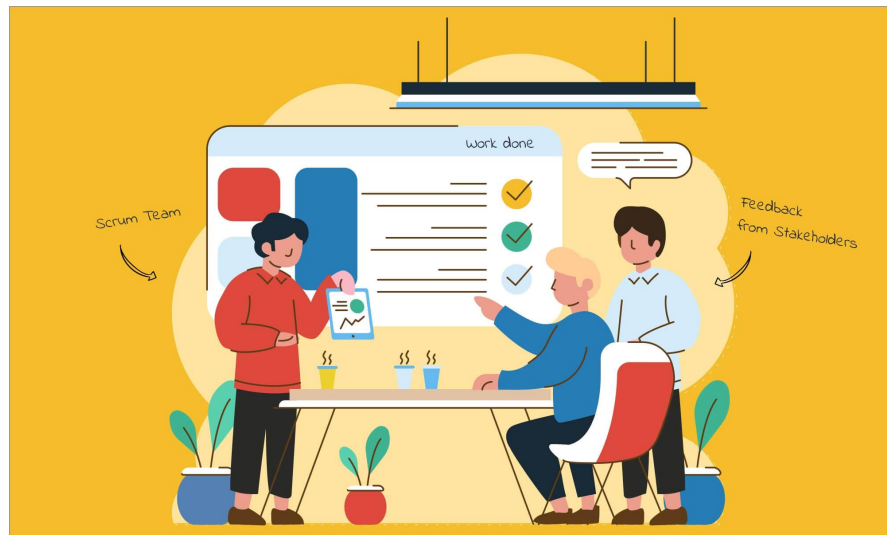
O Scrum Master deve estar presente para escutar os impeditivos e após a reunião, resolver os problemas que podem impedir a entrega da sprint..

Review

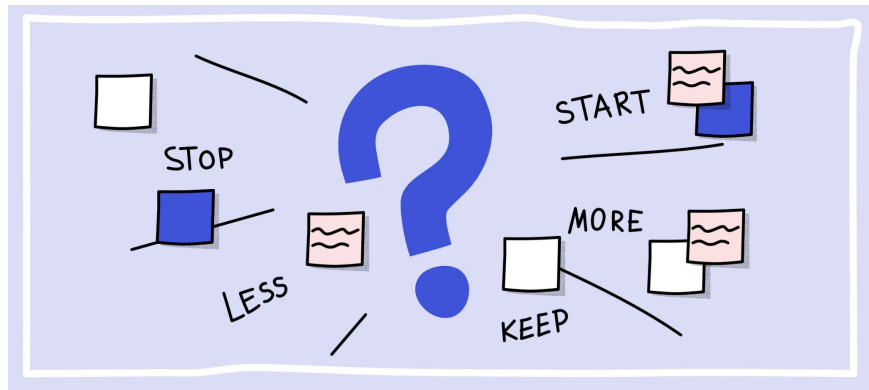
O Development Team deve, ao final de cada sprint, realizar uma reunião para mostrar tudo que foi desenvolvido para os stakeholders e Product Owner.

É importante que todas as tarefas selecionadas ao início da sprint tenham sido desenvolvidas corretamente para a apresentação.

Tarefas não concluídas completamente **não devem ser apresentadas.**



Retrospective



Após a Review, o Development Team se reúne para refletir sobre a sprint que acabou de encerrar.

Durante este processo, duas questões principais são definidas:

- I. O que fizemos que foi bom e devemos manter para a próxima sprint?
- II. O que poderia ser melhorado para a próxima sprint?

Dúvidas

