

Gestão de equipas com o SCRUM

Ilídio Oliveira

V2022-05-17 – TP9b

Objetivos de aprendizagem

- Identificar vantagens de estruturar um projeto em iterações, produzindo incrementos frequentes.
- Caracterizar os princípios da gestão do *backlog* em abordagens ágeis.
- Identificar os papéis numa equipa de Scrum e as principais "cerimónias"
- Relacionar as atividades da Scrum com as práticas das metodologias ágeis de desenvolvimento.

Como organizar as atividades da equipa?

A metáfora do Scrum...

“restarting play in rugby football that involves players packing closely together with their heads down and attempting to gain possession of the ball”

Guia SCRUM

Incluído no Moodle

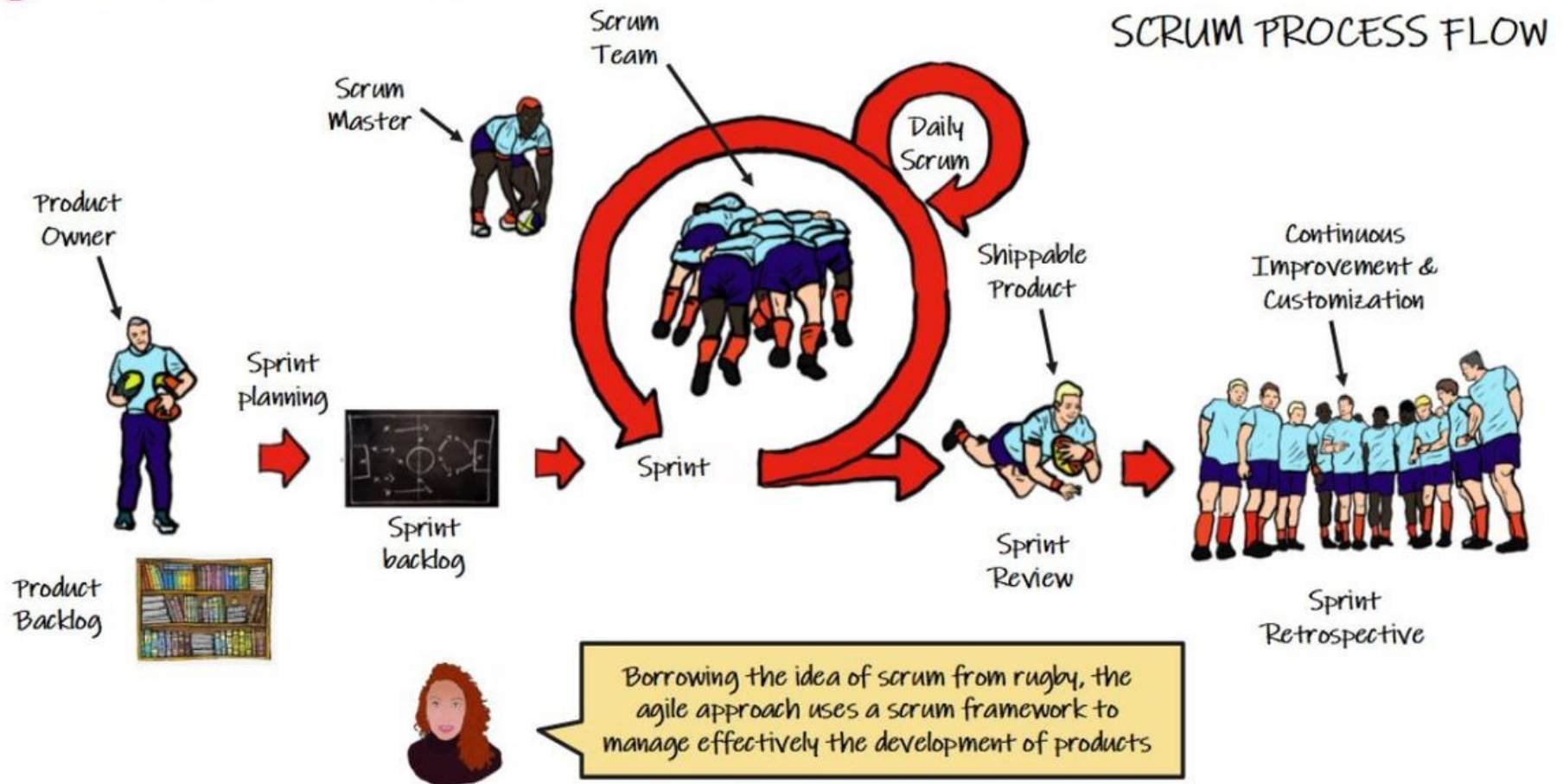
Scrum jobs?...

- [Indeed.pt](https://www.indeed.pt)

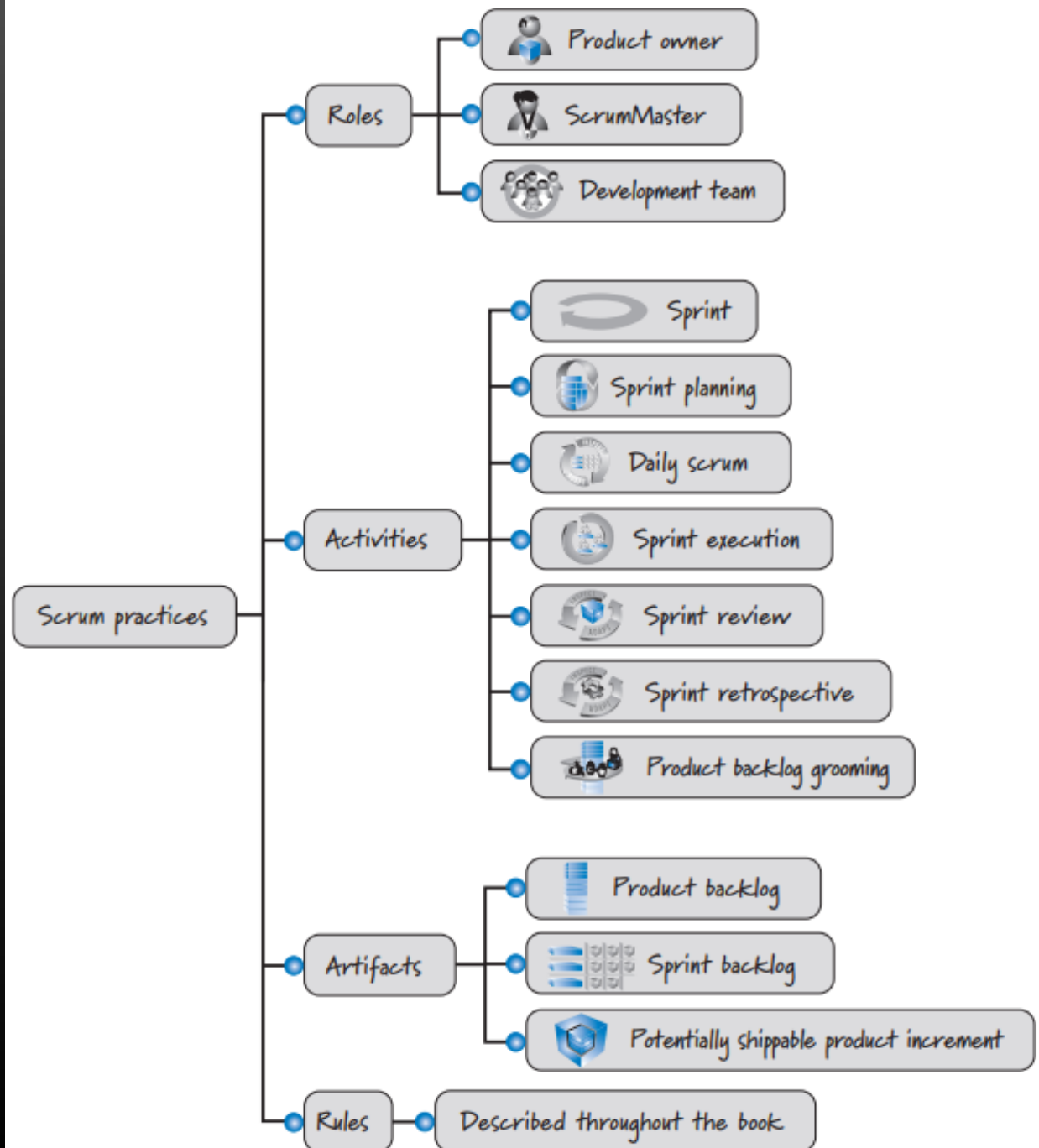


Metodologia de gestão de equipas SCRUM

 SCRUM-INSTITUTE.ORG



Elementos do Scrum



"3355"

3

Roles



Product Owner



Development Team



Scrum Master

3

Artifacts



Product Backlog



Sprint Backlog



Product Increment

5

Events



Sprint



Sprint Planning Meeting



Daily Scrum Meeting



Scrum Review Meeting



Scrum Retrospective Meeting

5

Values

O P E N N E S S

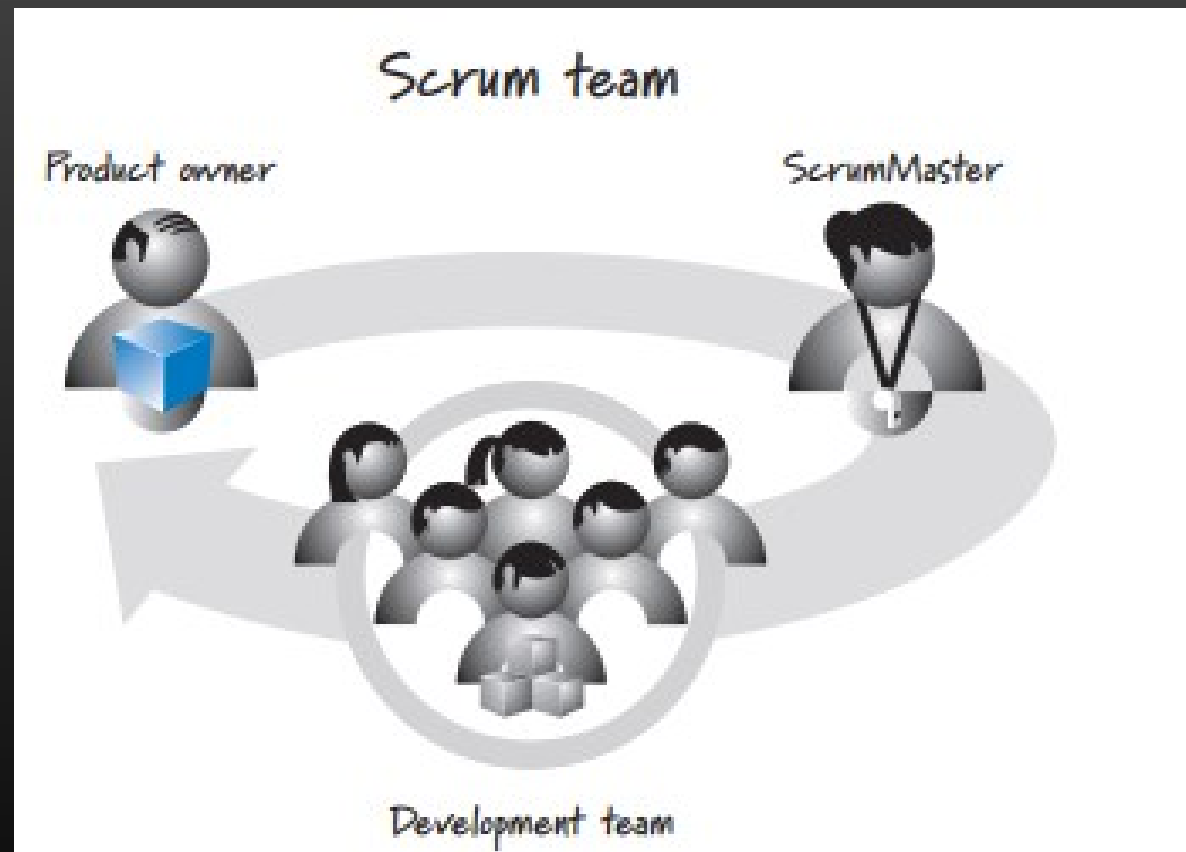
C O U R A G E

R E S P E C T

F O C U S

C O M M I T T M E N T

Papéis previstos no Scrum



Creating a Product: Scrum: Roles & Responsibilities



Product Owner

- Holds the vision for the product
- Determines what needs to be done
- Sets the priorities to deliver the highest value



Scrum Master

- Help the team best use Scrum to build the product
- Protecting the Scrum process
- Prevent distractions/impediments



Development Team

- Builds the product
- Self-organizing group
- Takes on and determines how to deliver chunks of work in frequent increments

Credit: Nokia Networks.

Scrum process

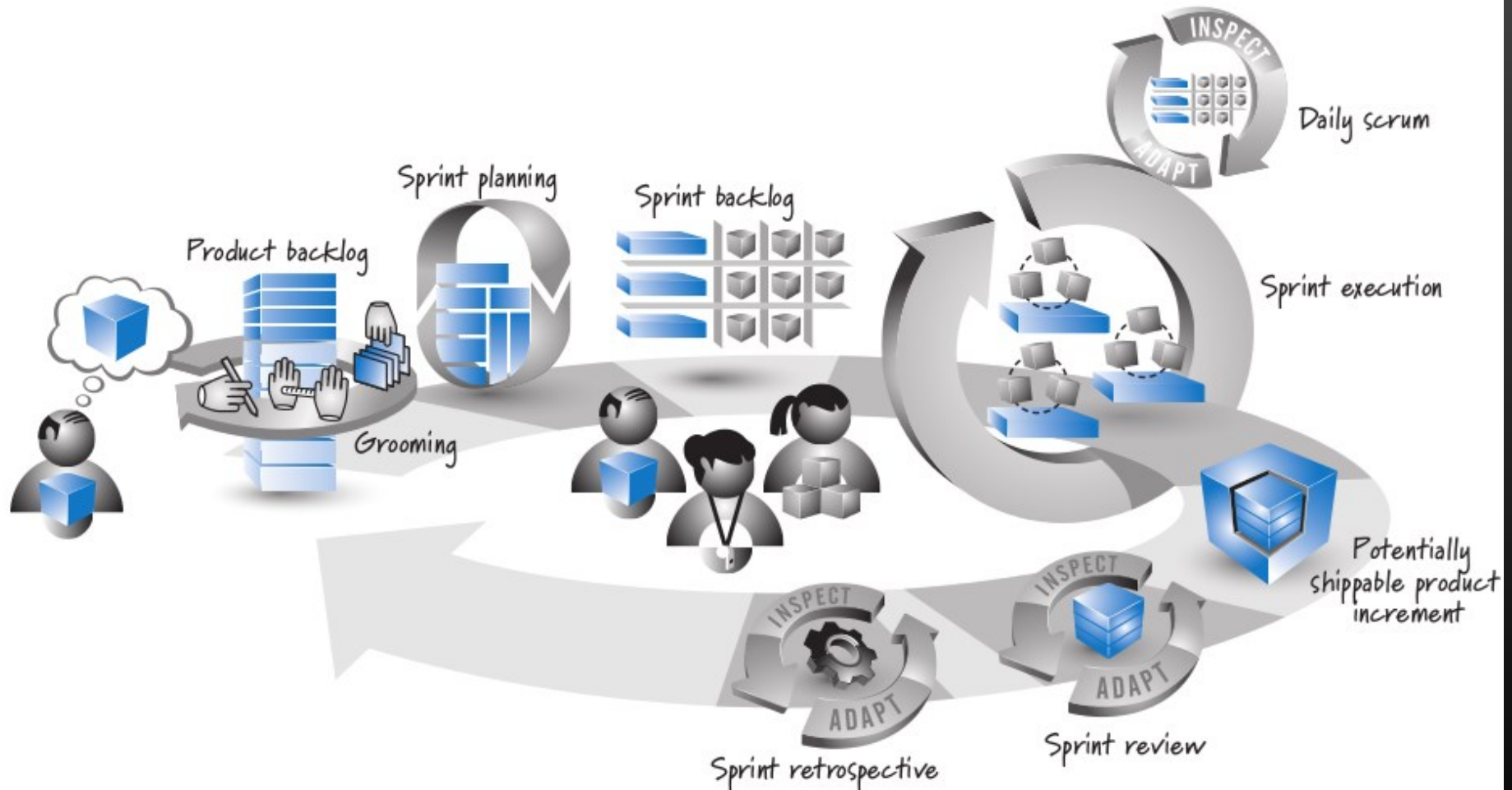


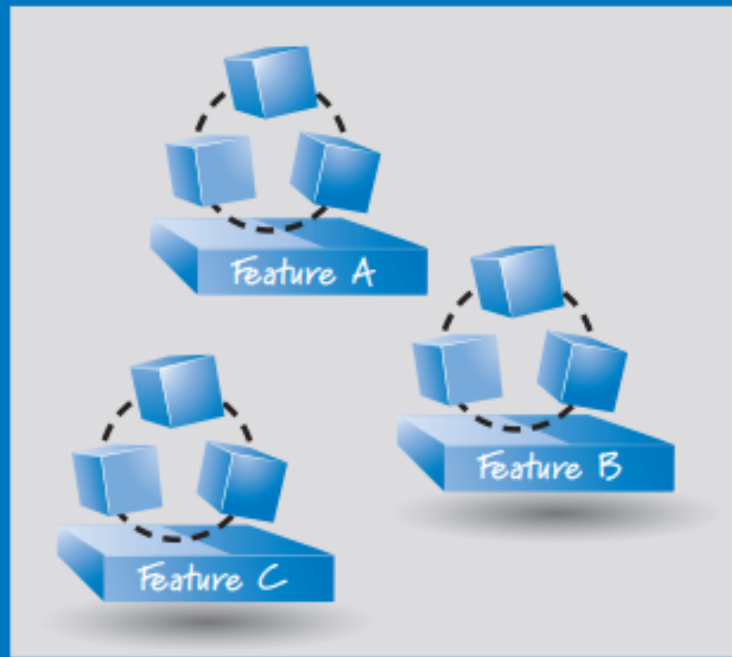
FIGURE 2.3 Scrum framework

Planeamento do trabalho e métodos ágeis

Product backlog



Iteration planning

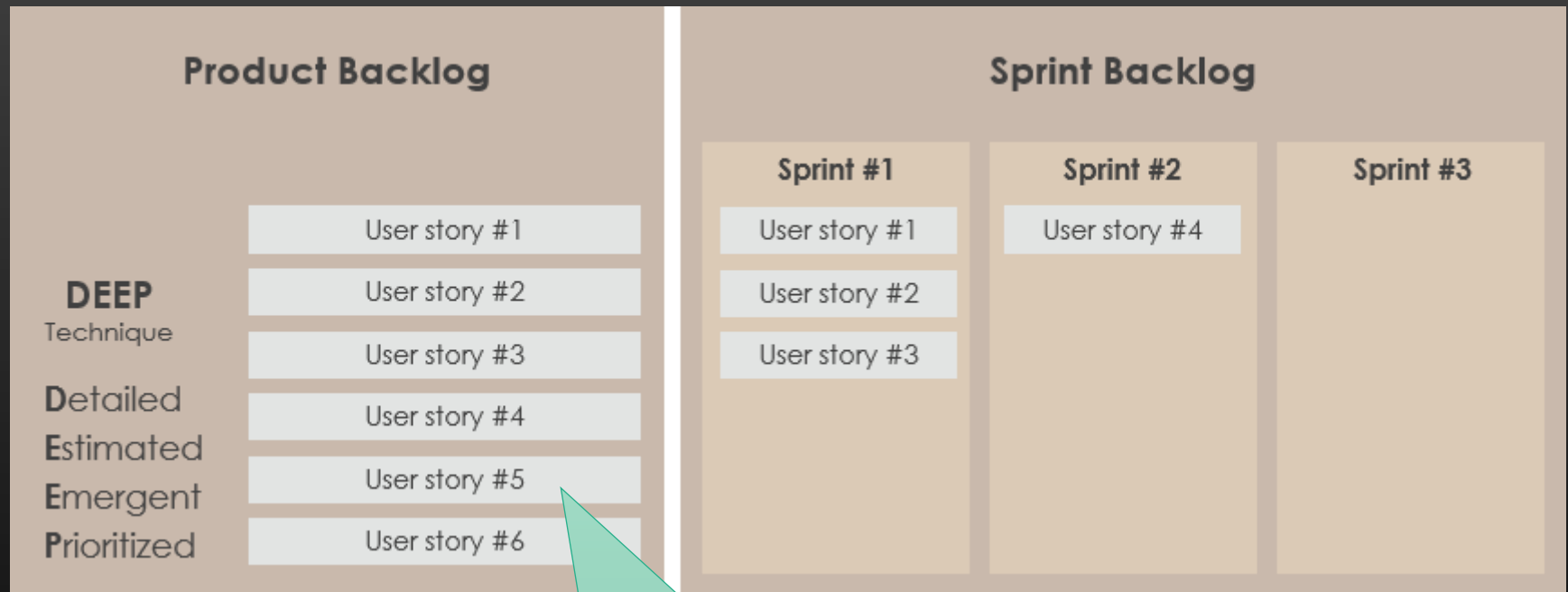


Iteration review

Em projetos de software:
entradas do backlog são
funcionalidades

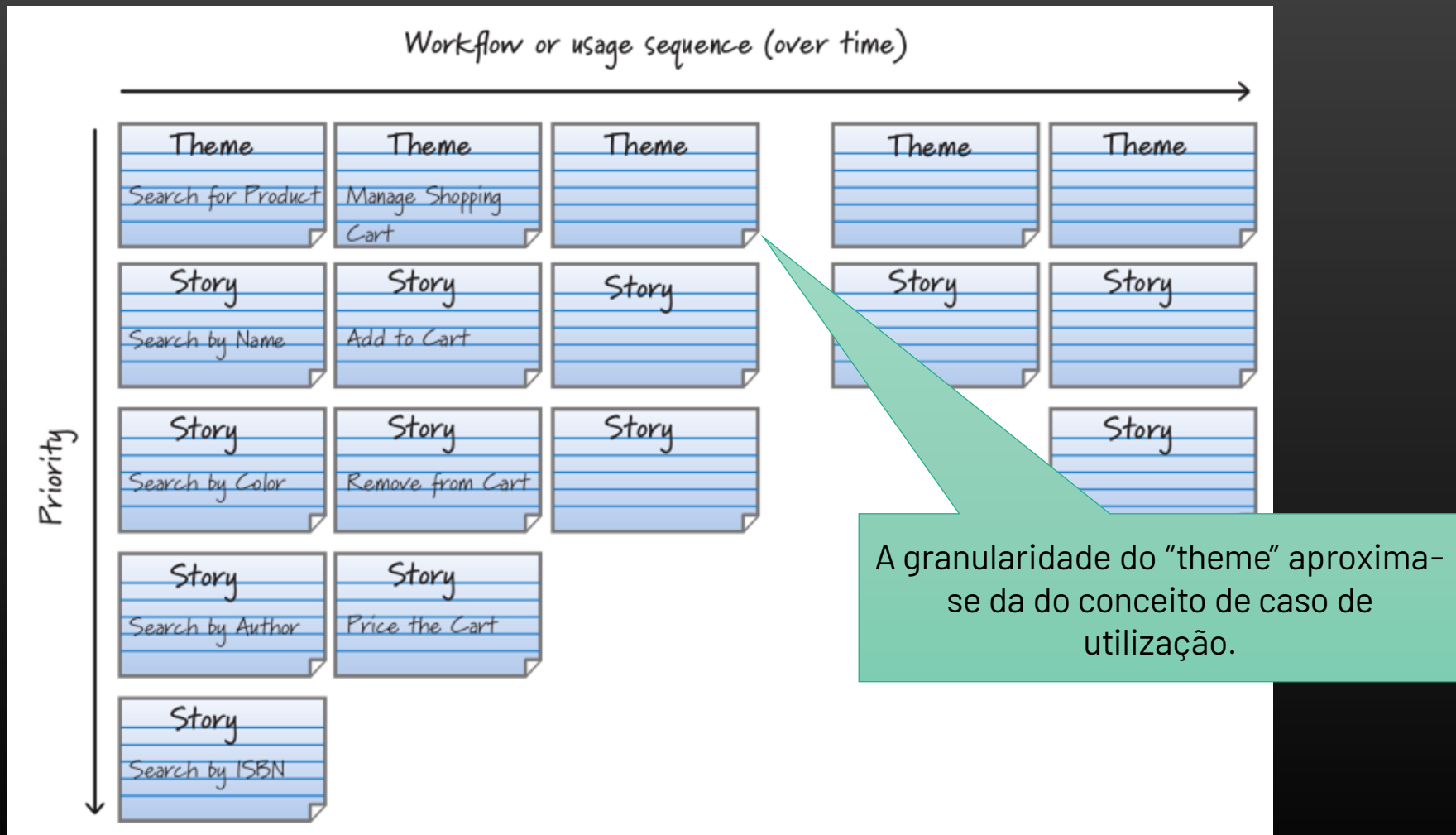
Iteration (1 week to 1 calendar month)

Sprint planning

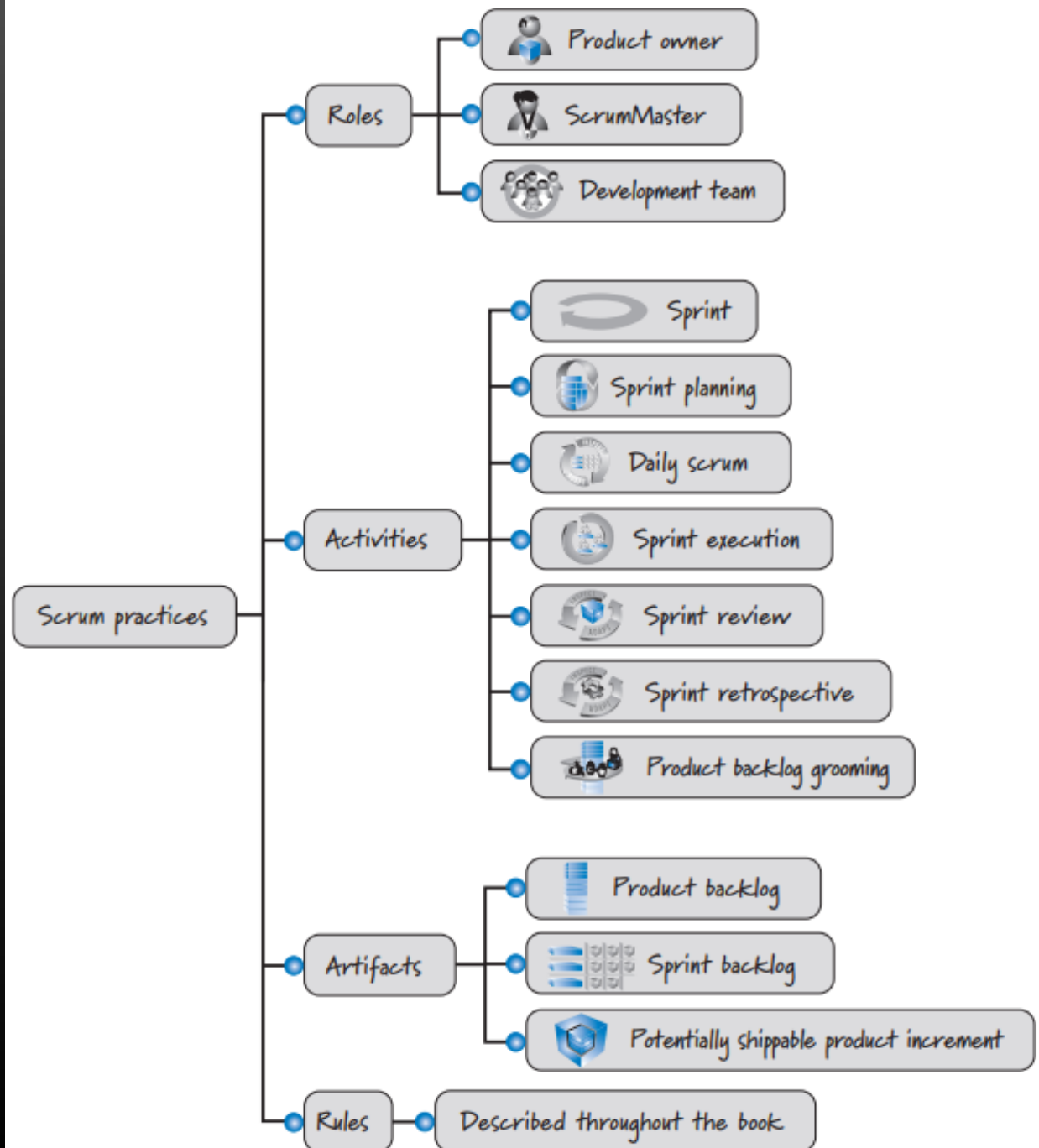


No desenvolvimento de sw, há um estilo para escrever as entradas do *backlog*, adotando o conceito de "user story". A história é um exemplo de utilização, ~uma forma de percorrer um caso de utilização.

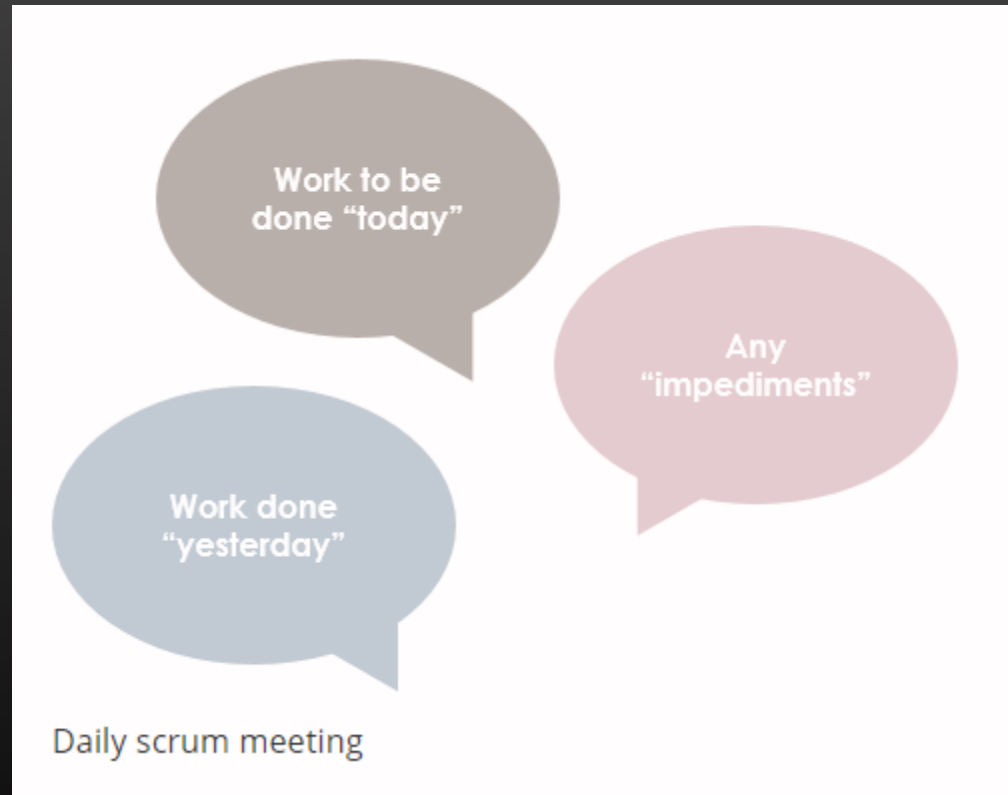
Histórias de utilização

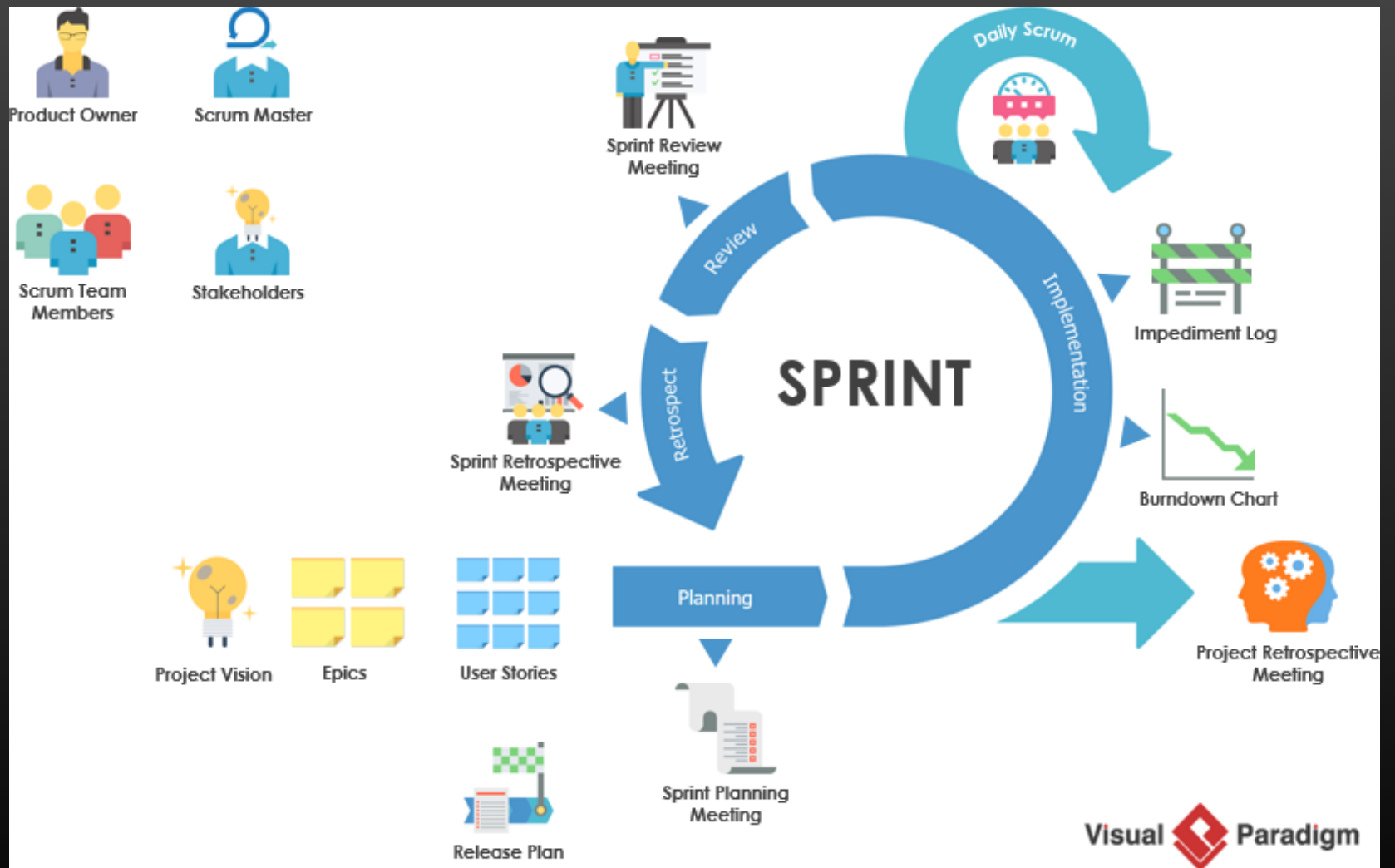


Elementos do Scrum



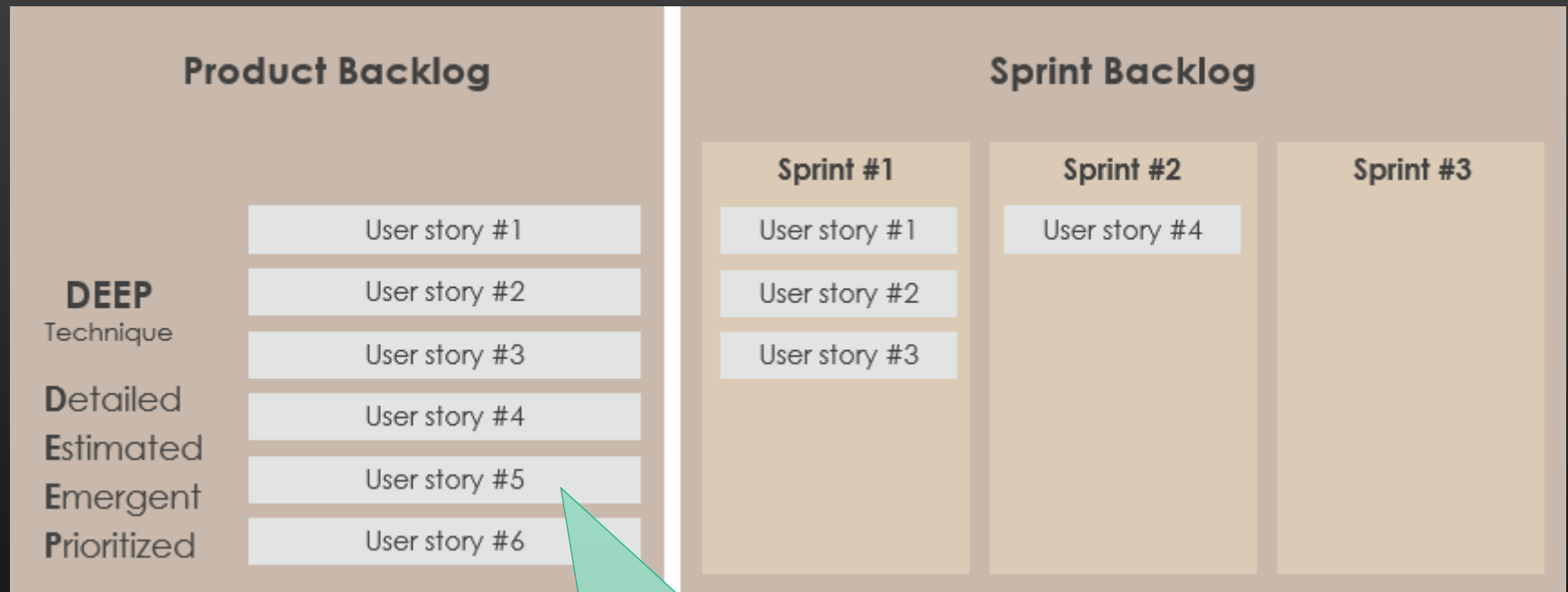
Daily Scrum





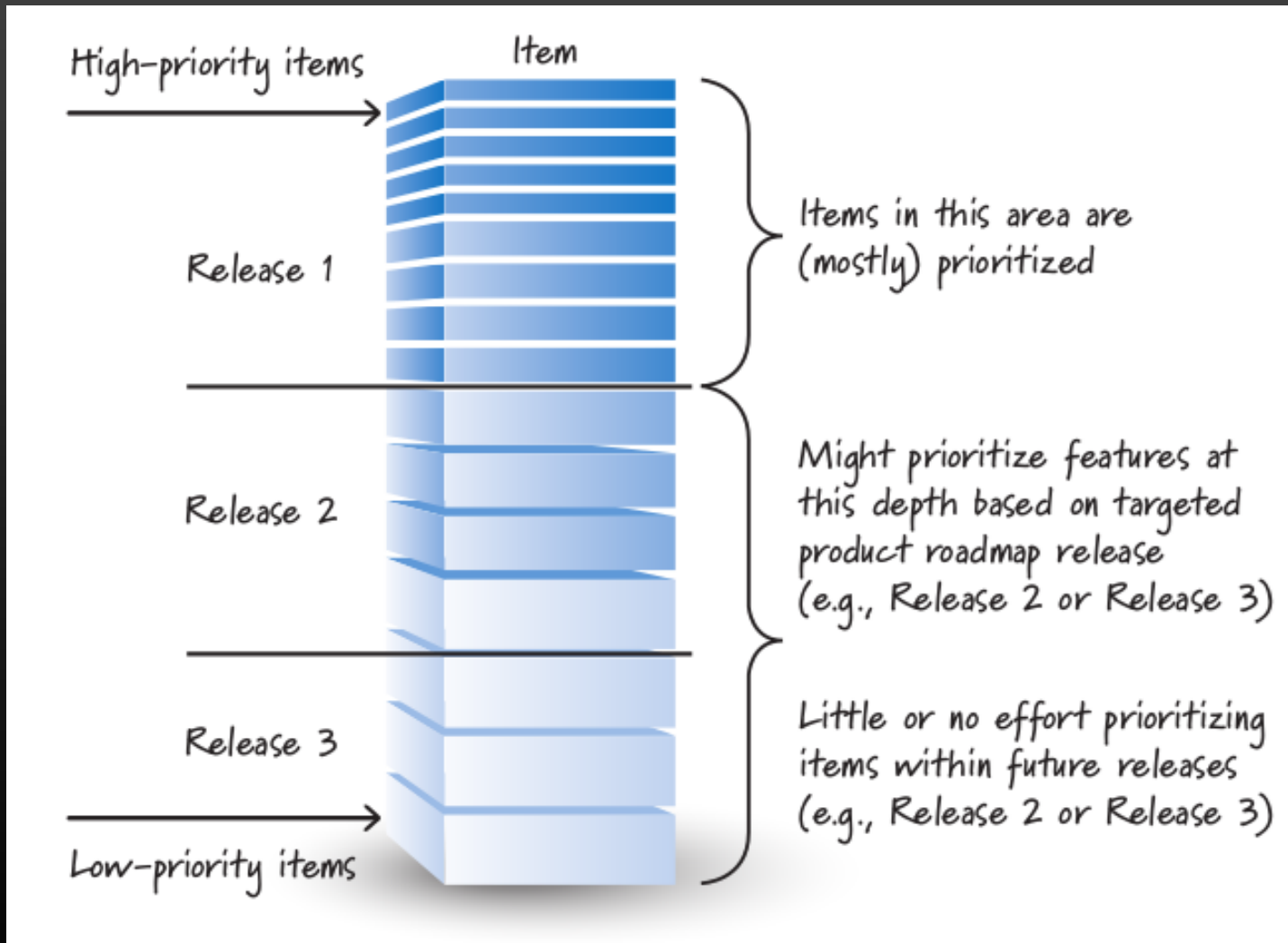
Planeamento e monitorização do progresso

Sprint planning



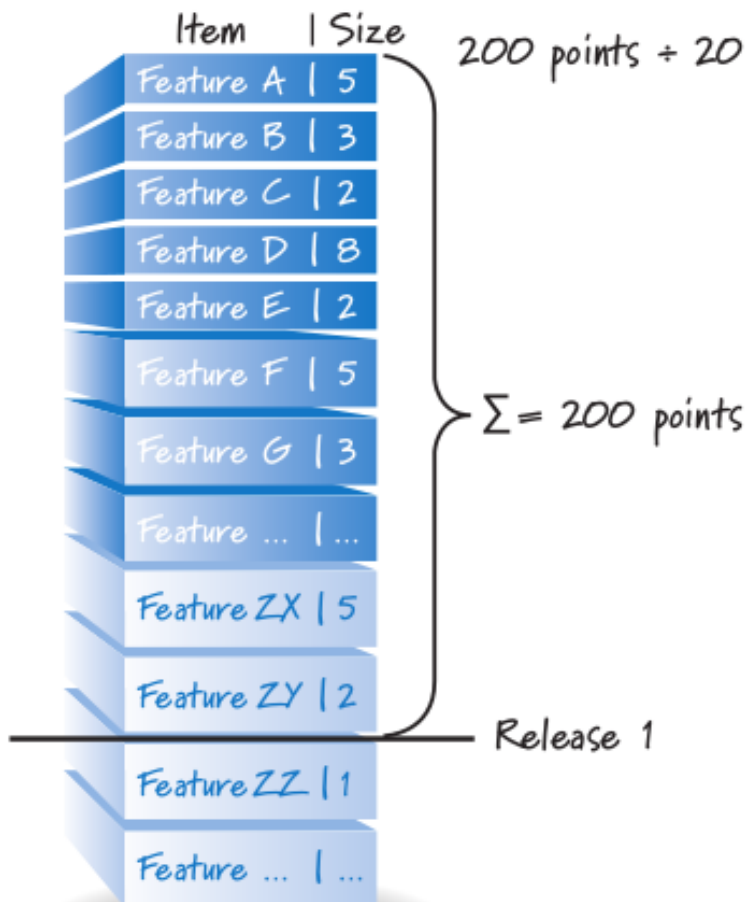
No desenvolvimento de sw, há um estilo para escrever as entradas do *backlog*, adotando o conceito de "user story". A história é um exemplo de utilização, ~uma forma de percorrer um caso de utilização.

Scrum: backlog must be prioritized



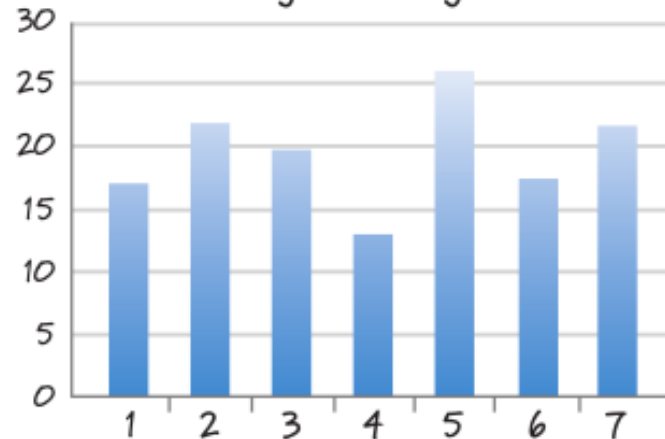
Scrum: Velocity

Estimated size ÷ measured velocity = (number of sprints)



200 points ÷ 20 points/sprint = 10 sprints

Average velocity = 20



Pontuação

Funcionalidades (encomenda de comida online):

- F1: Início de sessão do utilizador (login)
- F2: Registo de novo utilizador na plataforma
- F3: Listar promoções em destaque do dia.
- F4: Colocar a encomenda (inclui pagamento)

Escala:

1pt: muito fácil. Direto de se implementar e âmbito reduzido.

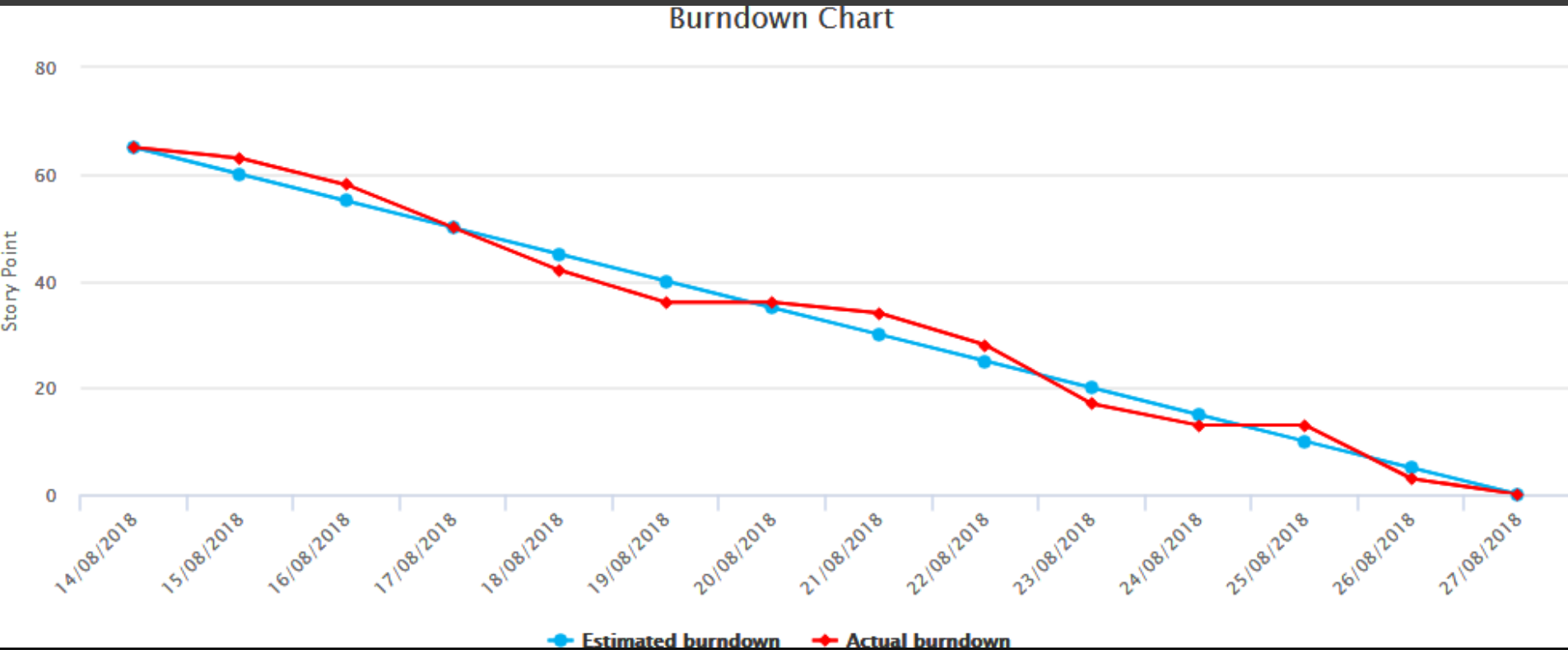
2pts: acessível; não oferece grande dificuldade.

4pts: complexo; tem várias interdependências (de outros módulos/serviços) ou um fluxo elaborado

8pts: muito complexo; requer integrações, tecnologias ou conhecimentos que não são completamente dominados

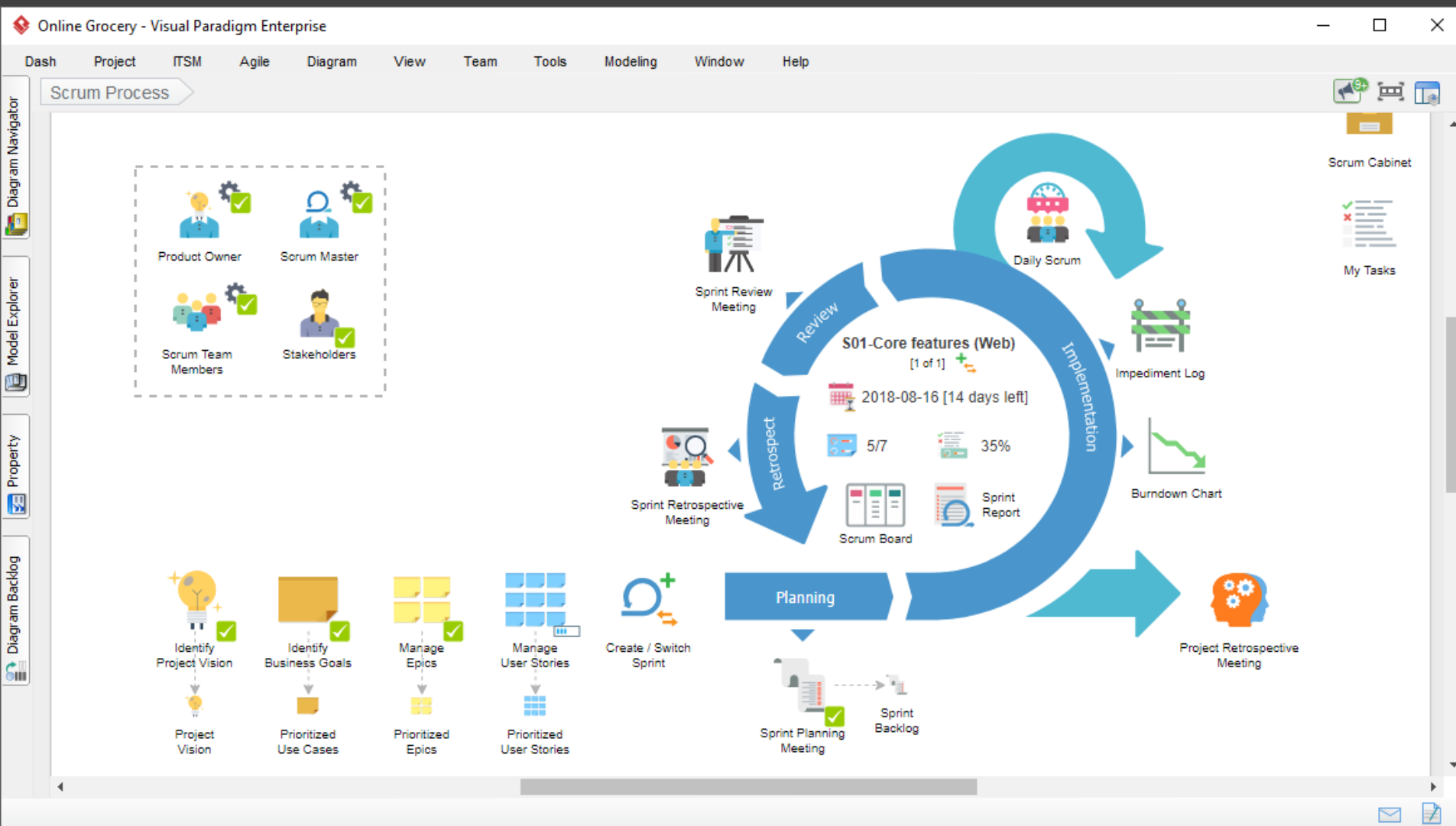
→ <http://bit.ly/2IUrnMn>

Monitorar o progresso com “burndown chart”



<https://www.visual-paradigm.com/cn/scrum/scrum-burndown-chart/>

[Optional] Scrum tutorial by VisualParadigm



Algumas ideias a reter

- Um processo de software explica o trabalho a desenvolver para construir o produto
- O processo não explica como organizar o dia-a-dia da equipa
- A Scrum oferece uma metodologia “leve” para gestão de equipas, a construir produtos complexos
- Mas... é desafiante dominar e aplicar a Scrum!

A Scrum é especialmente adequada para métodos ágeis de desenvolvimento de software

- Sprint (iteração)
- Equipa auto-organizadas e multifuncionais (comunicação)
- Foco no incremento (entrega frequente)
- Adaptação (“*embrance change*”)

References

Core readings	Suggested readings
<ul style="list-style-type: none">• Ken Schwaber, Jeff Sutherland, "Scrum Guide".	<ul style="list-style-type: none">• Visual Paradigm, "What is Scrum?"• [Dennis15] – Chap. 1