

Introdução

Scrum: Framework para desenvolver, entregar e manter produtos e serviços complexos.

Ideia principal: manter o foco e executar, no menor tempo possível, a parte essencial (que tem maior valor) de um projeto.

Objetivo: Entrega de incrementos (versões funcionais) de produto ou serviço, por meio de ciclos (chamados *iterações*).

➔ Projetos com equipes menores e multidisciplinares produzem melhores resultados.

Valores do Scrum:

1. Comprometimento
2. Coragem
3. Foco
4. Abertura
5. Respeito

Pilares do Scrum:

1. Transparência (visão comum e clara sobre o andamento)
2. Inspeção (verificação do progresso das atividades)
3. Adaptação (sempre que ocorrer algo indesejado)

O Manifesto Ágil

Documenta os princípios orientadores e define filosofia por meio de metodologias já existentes.

Valoriza:

Indivíduos e interações

Funcionamento

Colaboração com cliente

Responder a mudanças

Princípios:

1. Prioridade em satisfazer o cliente
2. Mudanças nos requisitos são bem vindas
3. Foco em entrega frequente de versões funcionais
4. Pessoas e desenvolvedores trabalham juntos
5. Prover ambientes e suporte adequados
6. Conversas face to face são mais eficientes e eficazes
7. Software funcionando é a medida primária
8. Desenvolvimento sustentável (manter ritmo constante indefinidamente)
9. Excelência técnica e bom design
10. Simplicidade
11. Equipes auto-organizáveis trazem melhores resultados
12. Em intervalos regulares, refletir como aumentar a eficácia

Resumo:

- A. Andar um passo de cada vez
- B. Avaliar resultado de cada passo
- C. Ajustar processo
- D. Repetir processo

Visão Geral

Artefatos do Scrum:

Projetados para maximizar a transparência.

Backlog do Produto

Lista ordenada de itens que representam o trabalho a ser feitos

Todos os envolvidos podem sugerir itens no Backlog do Produto

Cada item deve estar detalhado para entrar em uma Sprint

Quem estima o tempo de trabalho é a Equipe de Desenvolvimento

Produto	Módulo de Gerenciamento de Armazém - WMS				
Dono do Produto	< Nome do Dono do Produto >		Atualizado em	< Data da última atualização >	

ID	Requisito / Item	Categoria	Tipo	Prioridade	Estimativa
7	Corrigir casas decimais no relatório "Curva ABC"	Consulta	Bug	500	2
9	Na tela de transferência de endereços WMS não permitir que produtos diferentes sejam alocados no mesmo endereço	Operacional	Hotfix	480	5
3	Relatório que mostre toda a movimentação (entrada, movimentação interna, baixa de consumo, inventário) de produtos químicos	Relatórios	Funcionalidade	440	8
5	Estornar parcialmente para o estoque um produto que foi baixado para o setor produtivo mas sobrou no final do processo	Operacional	Funcionalidade	380	1
2	Incluir efeito sonoro (como as mensagens de erro do MS Windows) quando o leitor de código de barras não identificar um produto ao ler a etiqueta	Operacional	Funcionalidade	360	8
4	Enviar e-mail para o gestor de almoxarifado toda vez que um inventário com baixa de estoque for realizado, contendo no e-mail o responsável pela operação e o total (R\$) movimentado	Gerencial	Funcionalidade	320	5
6	Poder imprimir as etiquetas de endereçamento diretamente pelo coletor de dados, sem precisar ir ao computador para abrir o relatório com as etiquetas	Operacional	Funcionalidade	280	5
8	Visualizar em relatório a movimentação de produtos por armazém	Relatórios	Funcionalidade	240	2
10	Criar automaticamente um endereço de picking quando um produto novo entrar no estoque, é muito trabalhoso ter que criar manualmente	Operacional	Funcionalidade	160	1
1	Gerar automaticamente as guias de suprimento de picking seguindo como prioridade o prazo de validade do produto e depois a localização mais fácil no armazém	Operacional	Funcionalidade	120	1

Figura 1- Backlog do Produto

Backlog da Sprint

São divididos em tarefas (pertencem totalmente a Equipe de Desenvolvimento)

Os membros da Equipe de Desenvolvimento escolhem o que irão implementar (qualquer membro pode adicionar, alterar ou apagar tarefas)

Incremento

Conjunto de itens do Backlog da Sprint que foram implementados

Contém todos os incrementos que foram gerados nas Sprints anteriores

Papéis no Scrum

São essenciais e formam o Time Scrum, onde uma pessoa pode ocupar apenas um papel.

Dono do Produto

Responsável por construir e manter o Backlog do Produto

Deve conhecer as necessidades dos usuários e dos envolvidos

Responsável pela rentabilidade do projeto (ROI)

Prioriza requisitos e aceita ou rejeita resultados

Para saber o andamento do projeto deve procurar o Dono do Produto

Mestre Scrum

Responsável por facilitar o trabalho da Equipe de Desenvolvimento (mentor e mediador)

Remove impedimentos e protege os membros de interferências externas

Auxilia o Dono do Produto para a manutenção do Backlog do Produto

Responsável por garantir o entendimento e aplicação das teorias e técnicas do Scrum

Equipe de Desenvolvimento

Implementam os itens do Backlog do Produto

Mínimo de 3 e máximo de 9 pessoas

Deve ser multifuncional, auto organizada e não pode depender de ninguém externo

Evento

São Time-Boxed, ou seja, há duração máxima definida para cada evento.

Sprint

Ciclo de trabalho (iteração)

Durante a *sprint* não devem haver pedidos adicionais

Duração de 1 a 4 semanas

Reunião de Planejamento da Sprint

Parte 1

Início da sprint para definir *O QUE* deve ser implementado

Discutidos Backlog do Produto para criar o Backlog da Sprint

Participam Dono do Produto, Mestre Scrum e Equipe de Desenvolvimento

Duração máxima de 4 horas

Parte 2

Definir *COMO* será feito

Cada requisito do Backlog da Sprint é dividido em tarefas

Participam Mestre Scrum e Equipe de Desenvolvimento

Duração máxima de 4 horas

Reunião Diária

Reunião interna da Equipe de Desenvolvimento

Duração máxima de 15 minutos (com todos os membros em pé)

Responder as seguintes questões:

O que fiz?

O que irei fazer?

Quais foram os meus impedimentos?

Reunião de Revisão da Sprint

Após o final da Sprint

Apresentar o que foi implementado

Dono do Produto aceita ou não o que foi feito

Se necessário, o Backlog do Produto é adaptado

Participam Dono do Produto, Mestre Scrum e Equipe de Desenvolvimento

Duração máxima de 4 horas

Reunião de Retrospectiva da Sprint

O propósito é encontrar melhorias no processo de trabalho

Realizada após a reunião de revisão e antes da reunião de planejamento da próxima sprint

Participam Mestre Scrum e Equipe de Desenvolvimento

Duração máxima de 3 horas

Responder as seguintes questões:

O que parar de fazer?

O que continuar a fazer?

O que começar a fazer?

O Scrum implica em mudanças de cultura organizacional e disposição das pessoas. Seus valores devem ser aplicados no dia a dia.