

Luiz Cezer Marrone Filho

**Scrum Distribuído - Práticas e
ferramentas de apoio para equipes
distribuídas**

Monografia apresentada no curso de Pós-Graduação do Centro Universitário Católica de Santa Catarina como requisito parcial para obtenção do certificado do curso.

Joinville
2015

Luiz Cezer Marrone Filho

Scrum Distribuído - Práticas e ferramentas de apoio para equipes distribuídas

Monografia apresentada no curso de Pós-Graduação do Centro Universitário Católica de Santa Catarina como requisito parcial para obtenção do certificado do curso.

Área de Concentração: Pós Graduação em Engenharia de Software

Orientador: Maurício Henning

Joinville
2015

Filho, Luiz Cezer Marrone

Scrum Distribuído - Práticas e ferramentas de apoio para equipes distribuídas. Joinville, 2015.

Monografia - Centro Universitário Católica de Santa Catarina.

1. Desenvolvimento de Software 2. Equipes distribuídas 3. Scrum I. Centro Universitário Católica de Santa Catarina. Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação. Curso de Pós-Graduação em Engenharia de Software.

Sumário

Sumário	i
Resumo	ii
Abstract	iii
Capítulo 1	
Introdução	1
1.1 Objetivo Geral	2
1.2 Objetivos Específicos	2
Referências Bibliográficas	3

Resumo

O tema deste trabalho é expor a forma como equipes de desenvolvimento de software geograficamente distribuídas podem usufruir de métodos ágeis, como por exemplo o *Scrum*, abordando quais seus pontos fortes e desafios a serem superados. Também tem como objetivo mostrar opções de ferramentas que podem auxiliar na colaboração e comunicação da equipe durante o projeto.

Palavras-chave: Desenvolvimento de Software, Equipes distribuídas, Métodos Ágeis, Scrum

Abstract

This purpose of this coursework is to expose the way that remote development teams can use agile methods, like *Scrum*, with focus in advantages, challenges to overcome. Also show what are the support tools to improve colaboration and communication between members during the software project.

Keywords: Software Development, Distributed teams, Agile, Scrum

Capítulo 1

Introdução

Nos dias atuais, empresas de desenvolvimento de software precisam de cada vez mais agilidade na hora de desenvolver e entregar seus projetos, sejam eles para clientes ou internos. Além de agilidade é preciso garantir consistência e um ritmo sustentável de trabalho, sem deixar de lado o cliente, garantindo a ele entregas periódicas do projeto, tudo isso sem esquecer da garantia de qualidade do que foi e está sendo entregue e que os requisitos podem mudar a qualquer momento. Para isso, empresas fazem o uso de métodos ágeis de gestão, afim de entregar software de forma incremental, mais rapidamente e com uma acertividade maior (ÁGIL, 2015b).

Um exemplo desses métodos ágeis de gestão é o *Scrum*. O *Scrum* é um *framework* de gerenciamento de projetos, que possibilita um desenvolvimento iterativo e incremental do projeto, visando uma maior comunicação entre todos os envolvidos no projeto (ÁGIL, 2015a).

Para que empresas possam evoluir e responder a demanda do mercado, precisam cada vez mais de profissionais melhores e mais capacitados, porém nem sempre é possível obter esses recursos humanos no local onde a empresa se encontra fisicamente, além disso o custo de manutenção de escritório, deslocamento dos funcionários e outros fatores podem atrapalhar na decisão de expandir a equipe com novos funcionários.

Na tentativa de reduzir esses impactos e ainda sim conseguir expandir a equipe, muitas empresas adotam a contratação de funcionários para trabalho remoto, o que faz com que a equipe se torne distribuída em partes ou em sua totalidade.

Porém mesmo que uma equipe seja parcialmente ou totalmente remota, ela ainda precisa ser organizada, comunicativa e focada na entrega, e o *Scrum* é uma das metodologias que podem ajudar equipes que trabalham nesse modelo.

Este trabalho tem como objetivo apresentar o *Scrum* voltado a equipes distribuídas, descrevendo suas práticas, diferenças encontradas entre equipes presenciais e distribuídas e quais ferramentas e práticas ser adotadas para minimizar esse problemas.

1.1 Objetivo Geral

Realizar um estudo sobre as principais práticas, desafios, problemas e ferramentas utilizadas por equipes remotas que utilizam a metodologia *Scrum*

1.2 Objetivos Específicos

1. contextualização por meio de referencial teórico sobre métodos ágeis e *Scrum*;
2. identificar quais melhores práticas se aplicam em equipes remotas;
3. identificar quais as dificuldades equipes remotas enfrentam com mais frequência;
4. propor melhores alternativas para facilitar o trabalho da equipe;
5. propor ferramentas de apoio;
6. coleta de dados com profissionais da área sobre práticas de equipes remotas.

Referências Bibliográficas

ÁGIL, D. *O que é Scrum ?* 2015. Disponível em:
<<http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

ÁGIL, M. *Manifesto Ágil*. 2015. Disponível em:
<<http://www.agilemanifesto.org/iso/ptbr/>>. Acesso em: 15 jun. 2015.