

FIAP GRADUAÇÃO

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

SOFTWARE DESIGN & TX

Prof. Paulo Camargo

SCRUM



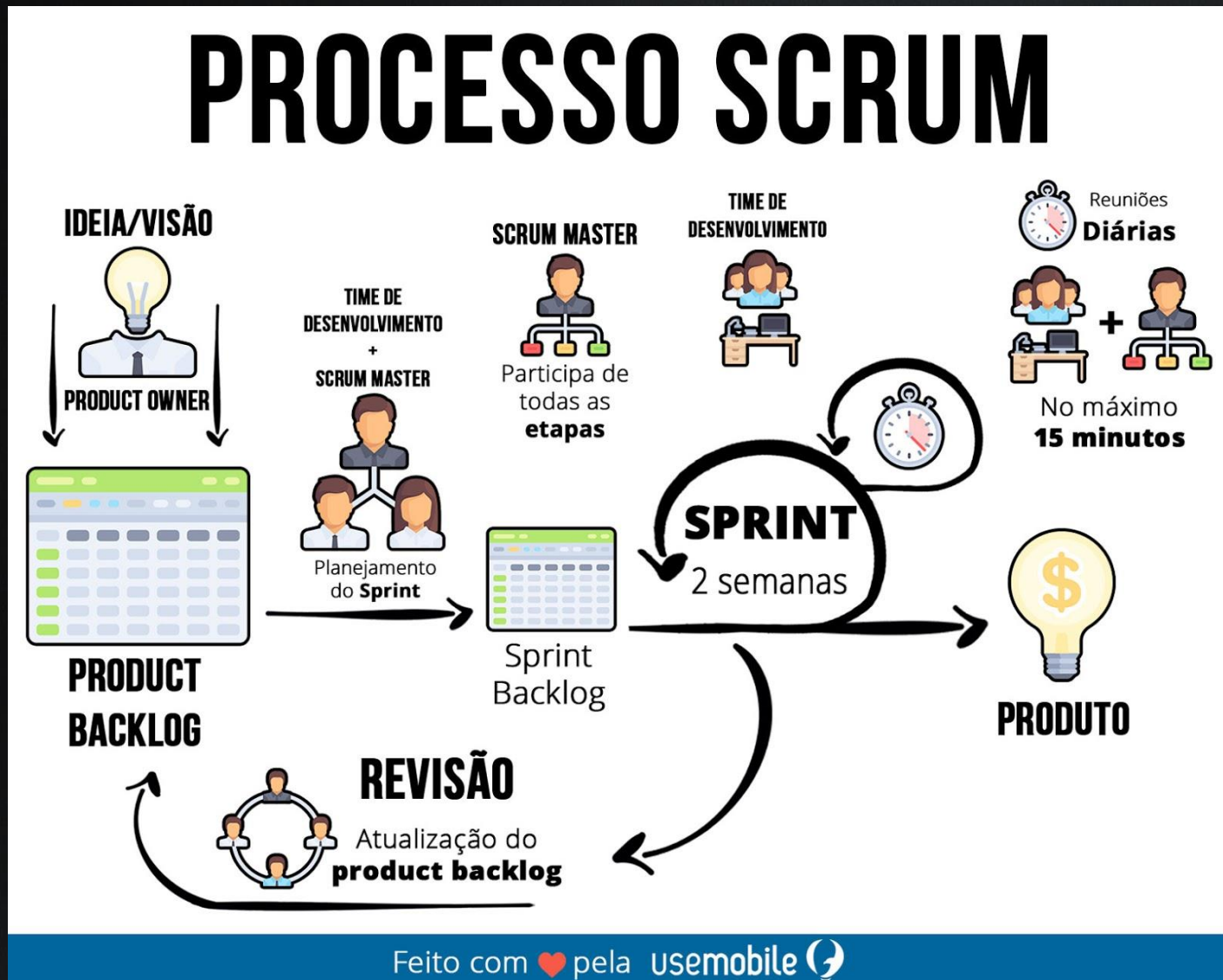
Framework SCRUM

*“Na essência, o Scrum se baseia em uma ideia simples: quando começamos um projeto, por que não verificar a intervalos regulares se ele está indo no caminho certo e se aquilo é realmente o que as pessoas querem? E por que não se perguntar se **é possível aprimorar a forma como vocês está trabalhando para obter resultados melhores e mais rápidos**, e o que poderia estar impedindo você de fazer isso?”*

SCRUM
A arte de
fazer o
dobro do
trabalho
na metade
do tempo

JEFF SUTHERLAND
Cocriador do Scrum
e J.J. SUTHERLAND

Framework SCRUM



Regras do Scrum

De acordo com o Guia do Scrum: “Cada elemento do framework serve a um propósito específico que é essencial para o valor geral e os resultados obtidos com Scrum. Mudar o modelo central ou ideias do Scrum, remover elementos ou não seguir as regras do Scrum, encobre os problemas e limita os benefícios do Scrum, potencialmente até tornando-o inútil.”

As regras estabelecidas no guia servem para padronizar o uso do framework e preservar sua teoria e objetivos.



Regras do Scrum: Exemplos

- Os times Scrum são multifuncionais, o que significa que os membros possuem todas as habilidades necessárias para criar valor a cada Sprint;
- As Sprints não devem durar mais que um mês;
- O time Scrum deve se reunir no começo da sprint para planejar o que será realizado na sprint;
- Cada Sprint deve possuir ao menos um entregável incremental do produto.



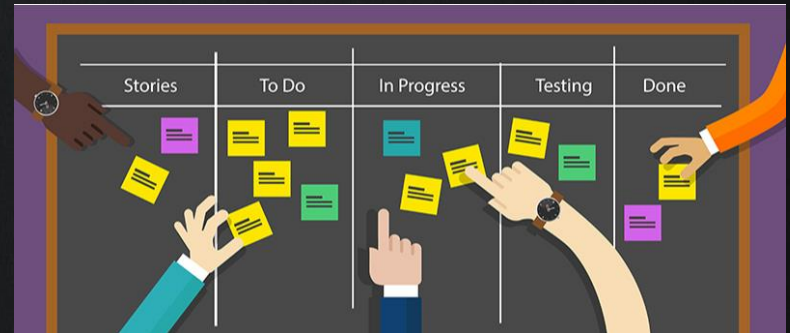
GASP (Generally Accepted Scrum Practices)

*“O framework Scrum é **propositalmente incompleto**, apenas definindo as partes necessárias para implementar a teoria Scrum.” SCRUM Guide*

Ao praticar o Scrum os times podem desenvolver novas técnicas, ferramentas ou artefatos que trazem mais agilidade e eficiência ao processo. As mais bem sucedidas se tornam boas práticas de times Scrum (GASP). Alguns exemplos:

- Quadro de tarefas (kanban)
- Histórias de usuário
- Backlog grooming
- Definition of Ready
- Story Points
- Planning Poker
- Burndown Chart
- Test-Driven Development
- Pair Programming
- ...

Quadros Kanban



Quadro Kanban: Origem

“Kanban” é uma combinação de duas palavras em japonês: 看 (Kàn), que significa “placa”, e 板 (Băn), que significa “quadro”.



Kanban começou como um sistema de programação visual, parte do sistema de produção Toyota (final da década de 1940). Na Toyota, os cartões Kanban eram de papel e indicavam que um novo produto, peça ou estoque era necessário, acionando o processo de produção do item em questão.

Quadro Kanban: Origem

Em 2007 David Anderson desenvolveu ainda mais a ideia do método KANBAN e introduziu o quadro Kanban.

O quadro Kanban é atualmente uma das **ferramentas** de gerenciamento de projetos ágeis mais úteis para o trabalho do conhecimento. Seu uso por equipes ágeis é tão difundido que muitas vezes você pode ouvir as pessoas se referirem aos quadros Kanban como quadros ou painéis de tarefas ágeis.

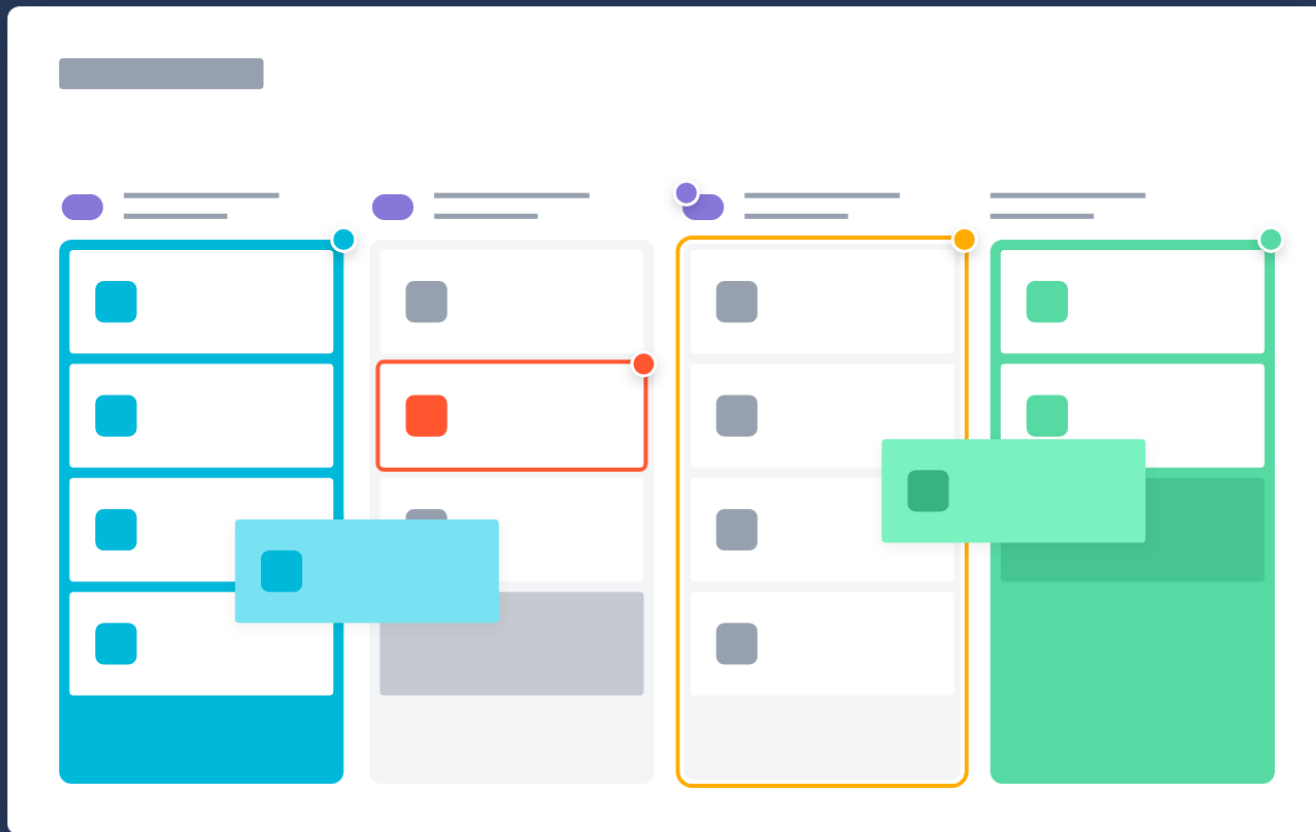


O objetivo do quadro Kanban é que o **fluxo de trabalho** seja visualizado em um quadro branco.

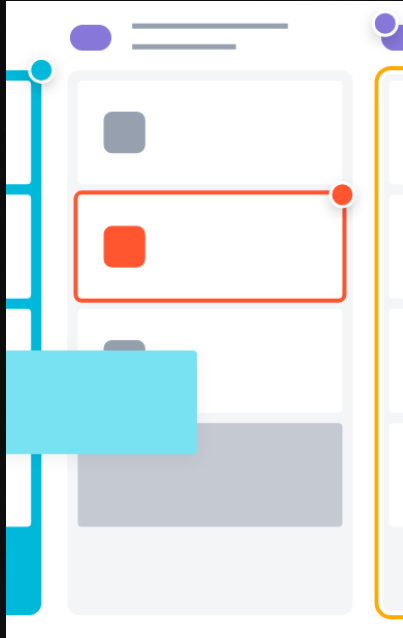
Elementos do Quadro Kanban

Kanban Board

- Visual signal
- Columns
- Work-in-progress limit
- Commitment point
- Delivery point



Elementos do Quadro Kanban: Sinais Visuais



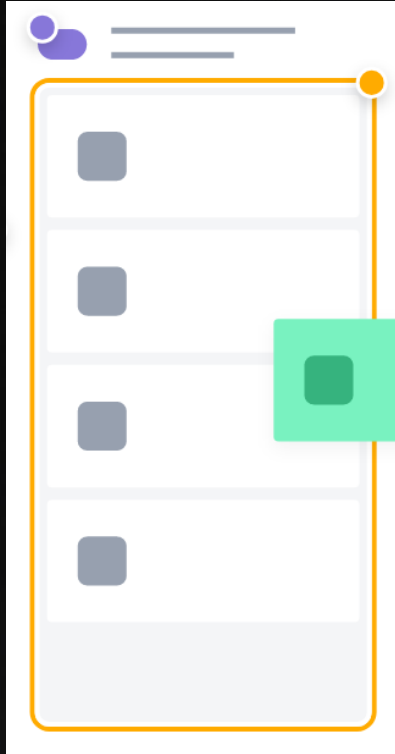
 Visual signal

Os cartões visuais são os itens de trabalho. Para equipes ágeis, cada cartão pode conter uma história do usuário. Quando são adicionados aos quadros, esses sinais visuais ajudam os membros da equipe e as partes interessadas a entender com rapidez em que a equipe está trabalhando.

“Enquanto passageiro, preciso encontrar um motorista para me transportar até o meu destino.”

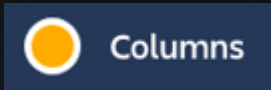
“Enquanto motorista, gostaria de aceitar apenas cartão como forma de pagamento.”

Elementos do Quadro Kanban: Colunas

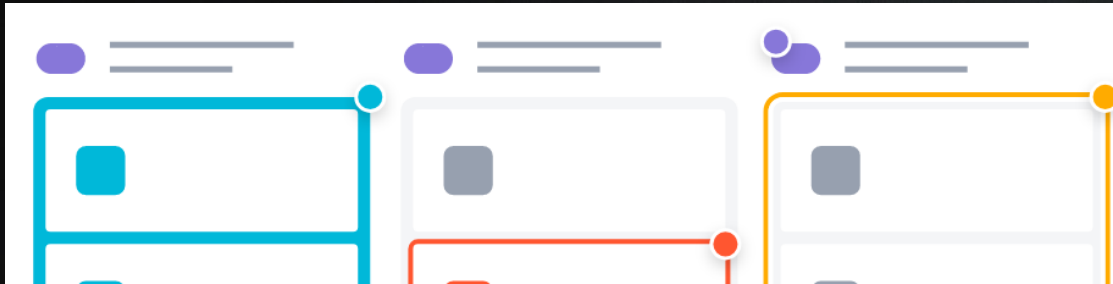



Cada coluna representa uma atividade específica, que em conjunto compõem um "fluxo de trabalho". Os cartões seguem pelo fluxo de trabalho até a conclusão. Os Fluxos de trabalho podem ser muito simples, com "A fazer", "Em andamento", "Concluído", mas também podem ser muito mais complexos.

Normalmente o próprio time decide quais serão as colunas do seu fluxo de trabalho.



Elementos do Quadro Kanban: Limites de trabalho em andamento (WIP)

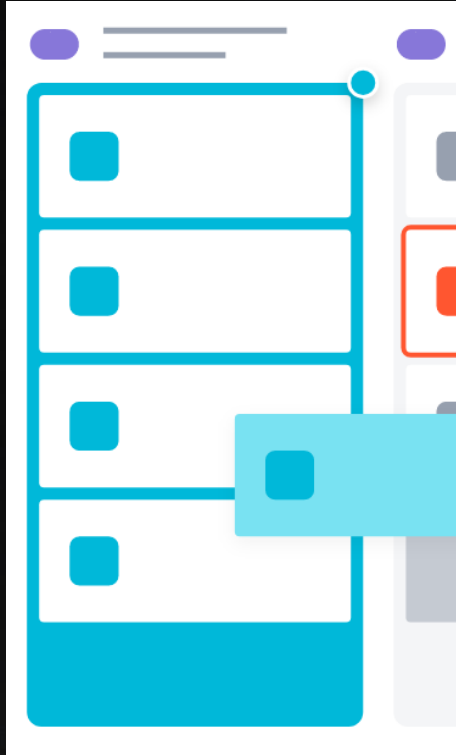


 Work-in-progress limit

Os limites WIP são a quantidade máxima de cartões que podem ficar na coluna ao mesmo tempo.

Quando ela atinge o limite máximo, a equipe precisa focar nesses cartões e trabalhar para que eles sigam em frente antes de mover cartões novos para esse estágio do fluxo de trabalho. Esses limites WIP são fundamentais para expor gargalos no fluxo de trabalho e para maximizar o ritmo. Os limites WIP dão um aviso antecipado de que você assumiu muito trabalho.

Elementos do Quadro Kanban: Ponto de Compromisso

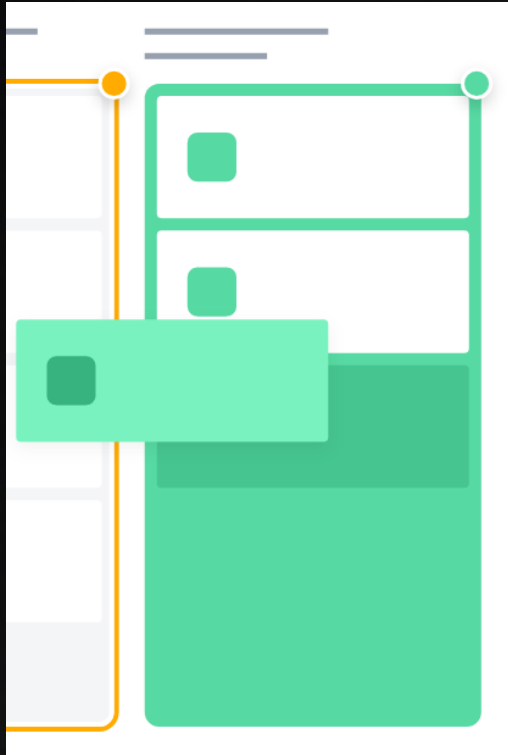


É aqui que clientes e companheiros de equipe colocam ideias para projetos que a equipe pode escolher quando estiver pronta. O ponto de compromisso é o momento em que uma ideia é escolhida pela equipe e o trabalho começa no projeto.

No Scrum pode ser utilizado para a visualização do **backlog** do produto e da sprint.



Elementos do Quadro Kanban: Ponto de Entrega



 Delivery point

O ponto de entrega é o **fim do fluxo de trabalho**. Para a maioria das equipes, o ponto de entrega é quando o produto ou serviço está nas mãos do cliente.

O objetivo da equipe é levar os cartões do ponto de compromisso para o ponto de entrega o mais rápido possível. O tempo decorrido entre os dois é chamado de tempo de espera (lead time). As equipes ágeis estão sempre melhorando para diminuir seu tempo de espera o máximo possível.

Quadro Kanban: Exemplos

The screenshot displays a 'Team Board' Kanban interface. It features three main columns: 'To do', 'In progress', and 'Done', each with a plus sign for adding tasks. A fourth column, 'Notes & Reference', is on the right, marked with a lightning bolt icon. Each task card includes a checklist icon, a title, priority/issue type tags, an assignee's profile picture, and a due date. The 'To do' column has three tasks: 'Scope Q1 upcoming work' (Medium priority, Other issue type, due Wednesday), '[Typo] Product & features page' (High priority, Bug issue type, due Thursday), and '[Bug] Clicking on "Learn more" leads to error message' (High priority, Bug issue type, due Thursday). The 'In progress' column has two tasks: 'Navigation update to top bar' (Low priority, Web issue type, due Tomorrow) and 'Q4 product performance improvements' (Medium priority, Other issue type, due Today). The 'Done' column has three tasks: 'Scope Q4 performance improvements' (High priority, Other issue type, due Today), 'Search bar is failing on Safari' (Low priority, Web issue type, due Yesterday), and '[Bug] Incorrect font size on Careers page' (Medium priority, Bug issue type, due Today). The 'Notes & Reference' column has three items: 'Business continuity plan for remote work', 'FY20 Objectives & Key Results', and 'Team contact info'. Each column has a '+ Add task' button at the bottom.

Team Board

To do

- ✓ Scope Q1 upcoming work
Medium Other
Wednesday
- ✓ [Typo] Product & features page
High Bug
Thursday
- ✓ [Bug] Clicking on "Learn more" leads to error message
High Bug
Thursday
- + Add task

In progress

- ✓ Navigation update to top bar
Low Web
Tomorrow
- ✓ Q4 product performance improvements
Medium Other
Today
- + Add task

Done

- ✓ Scope Q4 performance improvements
High Other
Today
- ✓ Search bar is failing on Safari
Low Web
Yesterday
- ✓ [Bug] Incorrect font size on Careers page
Medium Bug
Today
- + Add task

Notes & Reference

- ✓ Business continuity plan for remote work
- ✓ FY20 Objectives & Key Results
- ✓ Team contact info
- + Add task

Quadro Kanban: Exemplos

The screenshot shows a Jira Kanban board for the 'Teams in Space' project. The board is organized into four columns: TO DO, IN PROGRESS, CODE REVIEW, and DONE. Each column contains several task cards. The cards are labeled with team names like 'SPACE TRAVEL PARTNERS', 'SEESPACEEZ PLUS', 'LOCAL MARS OFFICE', and 'LARGE TEAM SUPPORT'. Each card also shows a status icon (checkmark, up arrow, down arrow, or plus) and a count of items in that column.

TO DO 5

- Engage Jupiter Express for outer solar system travel
SPACE TRAVEL PARTNERS
✓ ↑ 5 TIS-25
- Create 90 day plans for all departments in the Mars Office
LOCAL MARS OFFICE
+ ↓ 9 TIS-12
- Engage Saturn's Rings Resort as a preferred provider
SPACE TRAVEL PARTNERS
+ ↑ 3 TIS-17
- Enable Speedy SpaceCraft as the preferred

IN PROGRESS 5

- Requesting available flights is now taking > 5 seconds
SEESPACEEZ PLUS
↑ 3 TIS-8
- Engage Saturn Shuttle Lines for group tours
SPACE TRAVEL PARTNERS
✓ ↑ 4 TIS-15
- Establish a catering vendor to provide meal service
LOCAL MARS OFFICE
↑ 4 TIS-15
- Engage Saturn Shuttle Lines for group tours

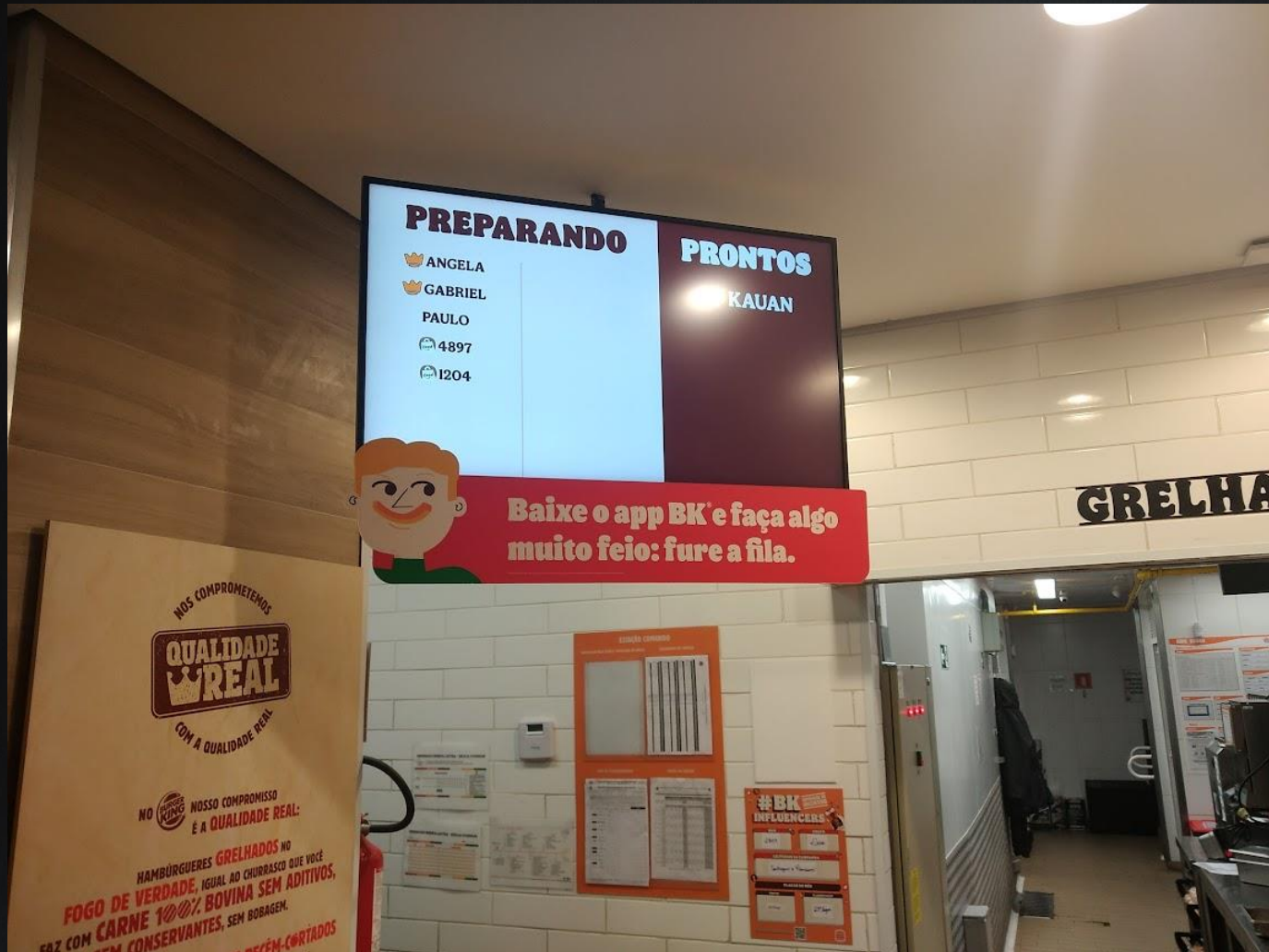
CODE REVIEW 2

- Register with the Mars Ministry of Revenue
LOCAL MARS OFFICE
↑ 3 TIS-11
- Draft network plan for Mars Office
LOCAL MARS OFFICE
✓ ↑ 3 TIS-15

DONE 8

- Homepage footer uses an inline style - should use a class
LARGE TEAM SUPPORT
+ ↑ TIS-68
- Engage JetShuttle SpaceWays for travel
SPACE TRAVEL PARTNERS
↑ 5 TIS-23
- Engage Saturn Shuttle Lines for group tours
SPACE TRAVEL PARTNERS
✓ ↑ TIS-15
- Establish a catering vendor to provide meal service
LOCAL MARS OFFICE

Quadro Kanban: Além dos limites de Software

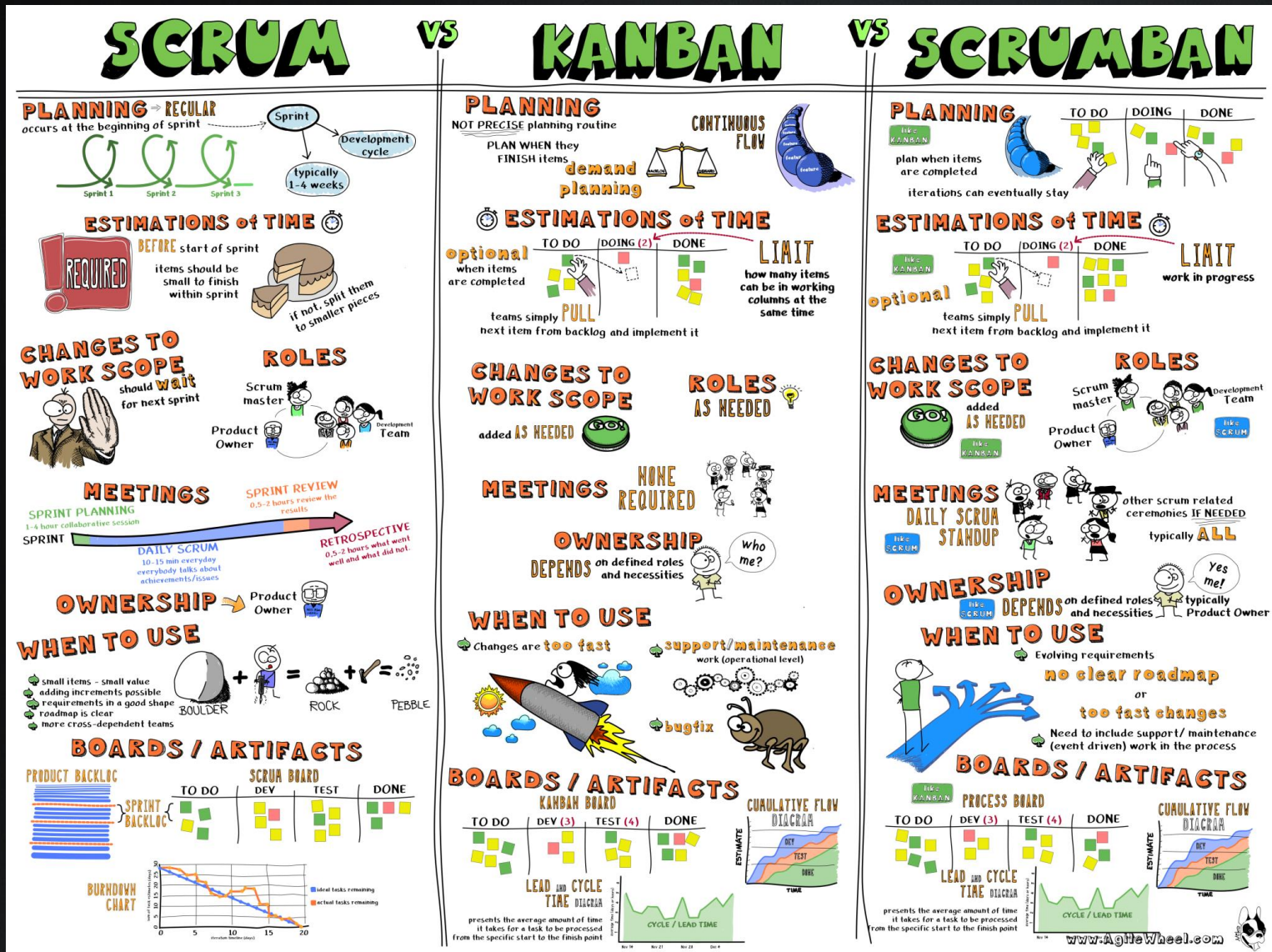


ATENÇÃO: Método KANBAN ≠ Scrum

O quadro Kanban foi criado como uma **ferramenta** do método KANBAN, porém vem sendo utilizado para gerenciar fluxos de trabalho em diversos métodos ágeis (entre eles o Scrum).

O método KANBAN difere do Scrum em sua estrutura. Enquanto o Kanban se foca no aprimoramento dos processos, o Scrum geralmente é implementado para ajudar as equipes a agilizar o trabalho. Para isso, o Scrum organiza “sprints”, que são sessões de trabalho com reuniões diárias e uma carga de trabalho predefinida a ser concluída durante o período do ciclo.

ATENÇÃO: Método KANBAN ≠ Scrum



Histórias de Usuário

Histórias de Usuário

Descrição curta e simples de uma funcionalidade contada da perspectiva da pessoa que deseja o novo recurso, geralmente um usuário ou cliente do sistema.

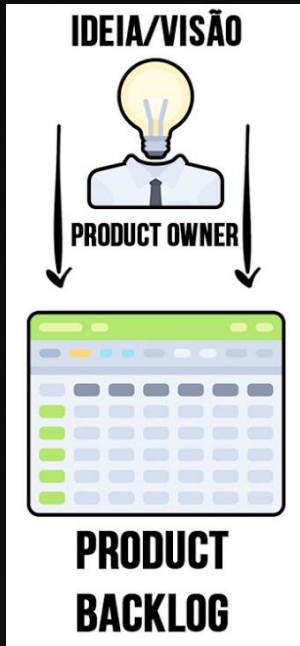


Eu como **<WHO? = TIPO DO USUÁRIO>**

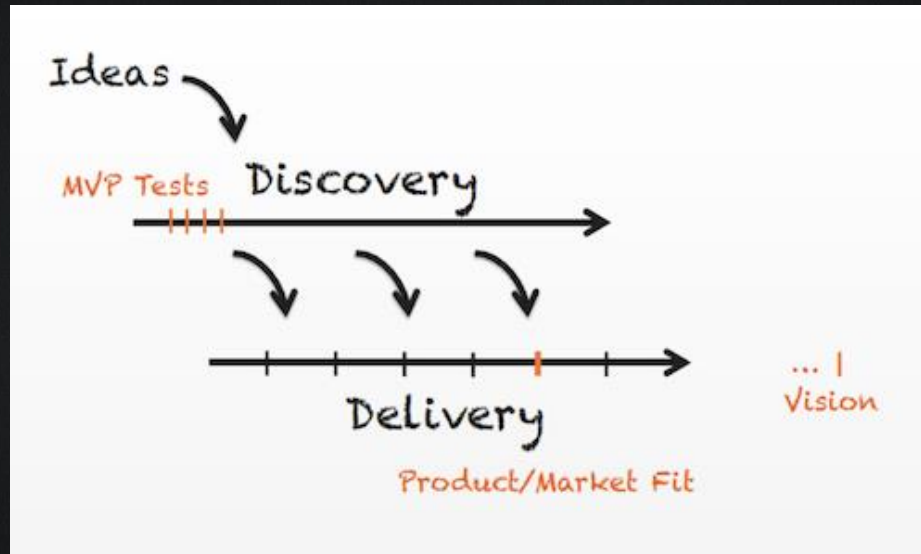
Quero que **<WHAT? = AÇÃO OU FUNCIONALIDADE>**

Para que **<WHAT? = BENEFÍCIO>**

Histórias de Usuário



As histórias são escritas pelo Product Owner durante o processo de identificação das necessidades dos usuários e alinhamento com objetivos do negócio, chamado de **Discovery**. As oportunidades identificadas irão compor o Backlog do Produto.



Histórias de Usuário

Benefícios:

- O usuário fica no centro das ações que serão adotadas no seu produto;
- O foco está nos objetivos do usuário para o novo produto, em vez de em uma lista de atributos do novo produto, possibilitando a criação de uma solução melhor para as necessidades do usuário;
- Promovem conversas entre o time gerando entendimento compartilhado e colaboração;
- Dão visão para que a equipe consiga enxergar valor na execução;
- São úteis para estimar o esforço necessário para realizar os objetivos propostos.

Histórias de Usuário

Atenção:

- **Não é especificação de Requisitos:** uma história pode conter um ou mais artefatos de requisitos vinculados, porém não é o próprio requisito detalhado;
- **Histórias não são Casos de Uso;**
- **User Story não possui linguagem técnica:** histórias tem linguagens fáceis e informais.

Dúvidas?



Simulação

https://miro.com/app/board/uXjVMk7szg0=/?share_link_id=757509801265

Até a próxima!

