

UM ESTUDO SOBRE DESVIOS NO FRAMEWORK DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE SCRUM

LUAN LIMA DA SILVA
CRISTIANO BOTH



AGENDA

- INTRODUÇÃO
- FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA
- TRABALHOS RELACIONADOS
- MATERIAIS E MÉTODOS
- RESULTADOS
- CONSIDERAÇÕES FINAIS



INTRODUZINDO A DISCUSSÃO



**DINGSØYR ET
AL., (2012)**

"Scrum é a metodologia ágil de desenvolvimento mais utilizada atualmente".



**ELORANTA,
KOSKIMIES E
MIKKONEN (2016),**

"Porém quando verificada quando verificada a aplicação do Scrum nas organizações, apenas algumas práticas desta ferramenta são adotadas"



**EXISTEM DESVIOS NOS PROCESSOS
DE SCRUM?**

**OS DESVIOS DOS
PROCESSOS DE SCRUM ESTÃO
CAUSANDO FALHAS NAS EQUIPES DE
DESENVOLVIMENTO DE
SOFTWARE?**



OBJETIVOS

Geral

Identificar desvios na aplicação do framework Scrum em um estudo de caso de uma equipe que gerencia diversos projetos de software em uma empresa multinacional, classificá-los com suas causas e inferir possíveis consequências

Específicos

Verificar a existência de desvios na aplicabilidade do Scrum. Caso verificada e constatada a existência de desvios, se identifica e estruturam-se os mesmos. E por fim, inferir possíveis consequências dos desvios, propondo recomendações para as adaptações

UTILIDADES DO ESTUDO



UTILIDADE 1

Expor para a equipe onde se ocorre o presente estudo de caso sobre os desvios que estão cometendo, a fim de alertá-los sobre perigos das escolhas e inferir possíveis melhorias para o mesmo



UTILIDADE 2

Também se vê necessário para empresas e equipes que estão começando a usar o Scrum, devem estar cientes de desvios que podem parecer razoáveis, mas que podem ser realmente prejudiciais

O QUE É METODOLOGIA ÁGIL?

**O MOVIMENTO ÁGIL DA INDÚSTRIA DE
SOFTWARE TEVE SEU INÍCIO OFICIALMENTE
DEMARcado PELA ASSINATURA DO MANIFESTO
ÁGIL NO ANO DE 2001**

EM 2001 EM UM ENCONTRO ONDE SE REUNIRAM 17
ESPECIALISTAS E INFLUENTES NA ÁREA DE
DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE COM O
OBJETIVO DE BUSCAR MELHORIAS PARA OS
PROJETOS E METODOLOGIAS DA ÉPOCA,
CONSIDERADOS ENGESSADOS, COMO O MODELO
WATERFALL.



A REUNIÃO DEU ORIGEM AO MANIFESTO ÁGIL, BASEADO EM QUATRO VALORES:

**INDIVÍDUOS
E INTERAÇÕES,
MAIS QUE
PROCESSOS
E FERRAMENTAS**

**SOFTWARE EM
FUNCIONAMENTO,
MAIS QUE
DOCUMENTAÇÃO
ABRANGENTE**

**COLABORAÇÃO
COM O CLIENTE,
MAIS QUE
NEGOCIAÇÃO DE
CONTRATO**

**RESPONDER
A MUDANÇAS,
MAIS QUE
SEGUIR
UM PLANO**

O QUE É SCRUM?

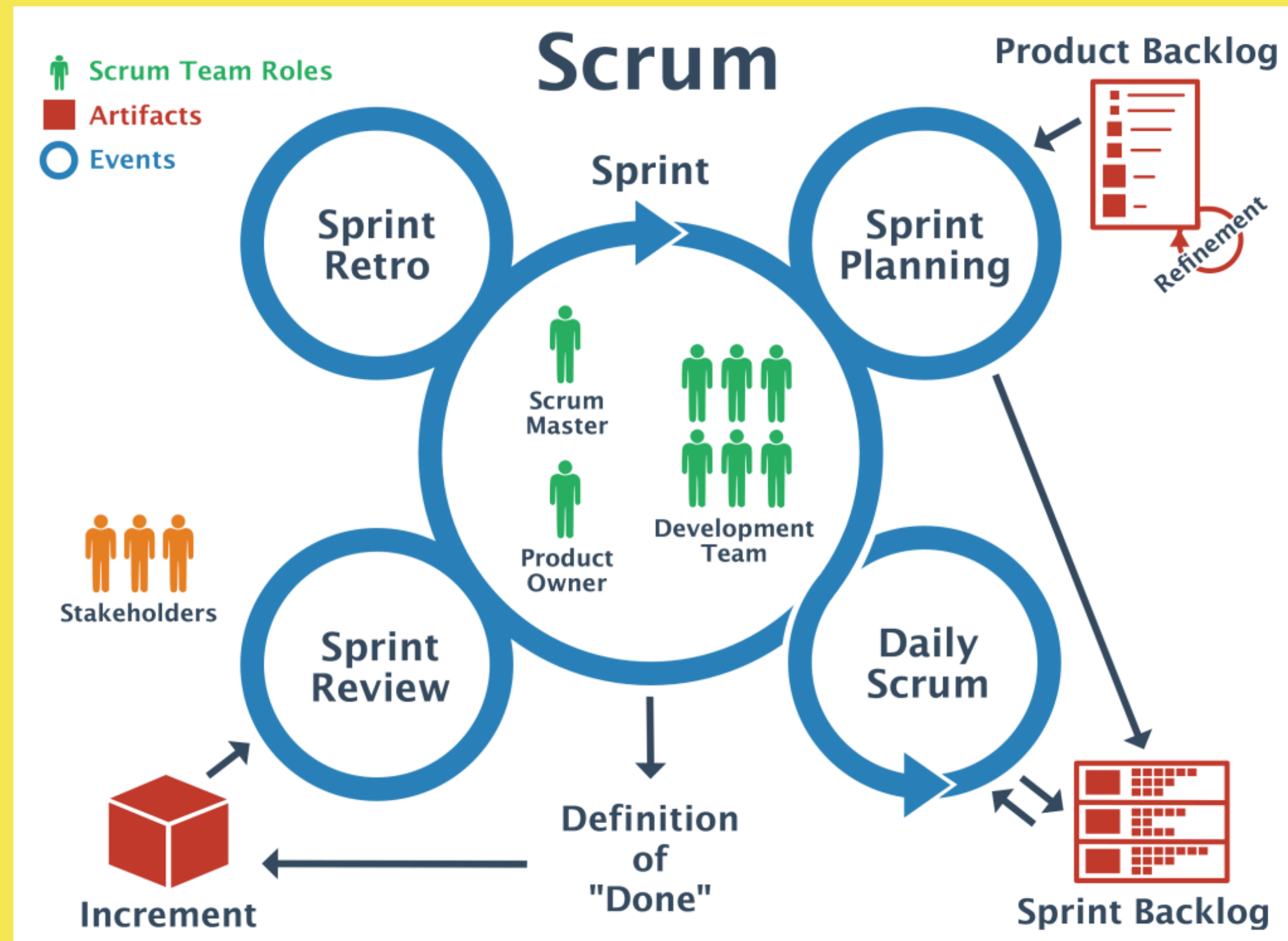
FRAMEWORK ÁGIL DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

PROPOSTO POR SCHWABER (1998)

PROPONDO AUTORIDADE DE TOMADA DE DECISÃO
PARA O NÍVEL OPERACIONAL DOS PROJETOS,
ASSIM TORNANDO OS TIMES AUTO GERENCIÁVEIS



PROCESSOS SCRUM



TRABALHOS RELACIONADOS

DIA 15 DE AGOSTO DE 2020 FORAM ENCONTRADOS 15
PUBLICAÇÕES NA FERRAMENTA DE PESQUISAS DE ARTIGOS E
ESTUDOS ACADÊMICOS DENOMINADA SCOPUS

**EXPLORING
SCRUMBUT - AN
EMPIRICAL STUDY OF
SCRUM ANTIPATTERNS**
ELORANTA, KOSKIMIES E
MIKKONEN (2016)

Foram mapeados
14 antipadrões no uso da metodologia
Scrum ao se entrevistar 18 profissionais
de diferentes empresas da Finlândia

Publicado na Revista *Information and Software Technology* em 2016, 55 citações

**THE DARK SIDE
OF AGILE
SOFTWARE
DEVELOPMENT**
JANES E SUCCI (2012)

Com o objetivo de validar
reais vantagens de novas ferramentas da
área de desenvolvimento de software.
Alertando a comunidade, baseado em dados,
sobre o pico de euforia na indústria. Porém
sem aplicações práticas

Publicado na Revista *ACM* em 2012, 74 citações

MATERIAIS E MÉTODOS



Pesquisa qualitativa, feita em formato de questionário com indivíduos envolvidos no desenvolvimento de software utilizando a metodologia de desenvolvimento Scrum



Todos participantes são empregados da filial de uma empresa multinacional de desenvolvimento de software situada no Vale do Rio dos Sinos, Rio Grande do Sul. Dos 175 membros da equipe, 50 responderam a pesquisa



ANÁLISE DOS RESULTADOS

O questionário foi quebrado em tópicos de áreas do Scrum

**PERFIL DOS
PARTICIPANTES**

**ORGANIZAÇÃO
DOS TIMES**

**CERIMÔNIAS DO
TIME**

**ARTEFATOS DO
TIME**

BACKLOG ITEMS

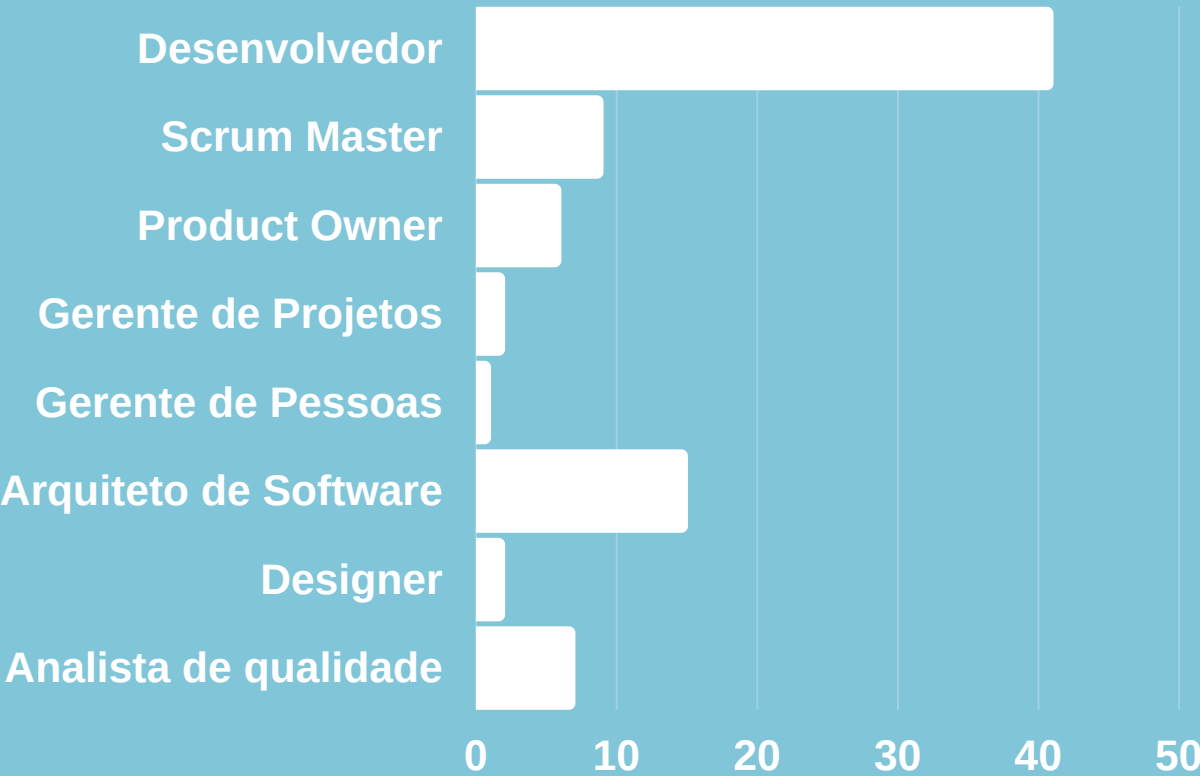
ANÁLISE DOS RESULTADOS

PERFIL DOS PARTICIPANTES

Boa parte dos participantes desempenham mais de um papel, e identifica-se respostas onde a mesma pessoa exerce papéis como o do Scrum Master e Product Owner no mesmo projeto



JÁ PARTICIPOU DE TREINAMENTOS DE SCRUM?

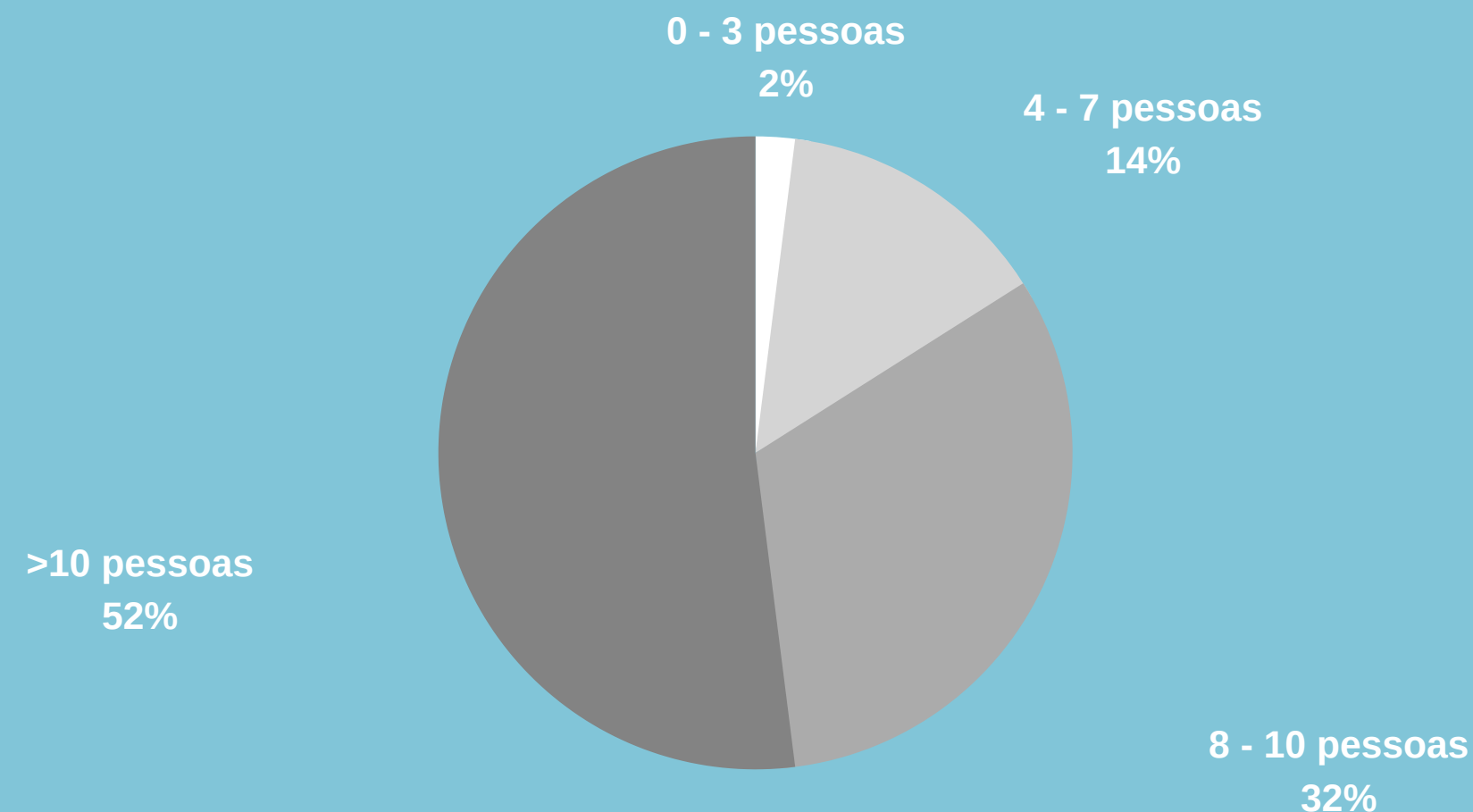


QUAL O SEU PAPEL?

ANÁLISE DOS RESULTADOS

ORGANIZAÇÃO DOS TIMES

Teorias concordam de que o time deve ser pequeno ao ponto de ter de 3 a 9 pessoas envolvidas, garantindo um rápido fluxo de comunicações entre os membros, além de facilitar encontros do time, e o autogerenciamento do mesmo

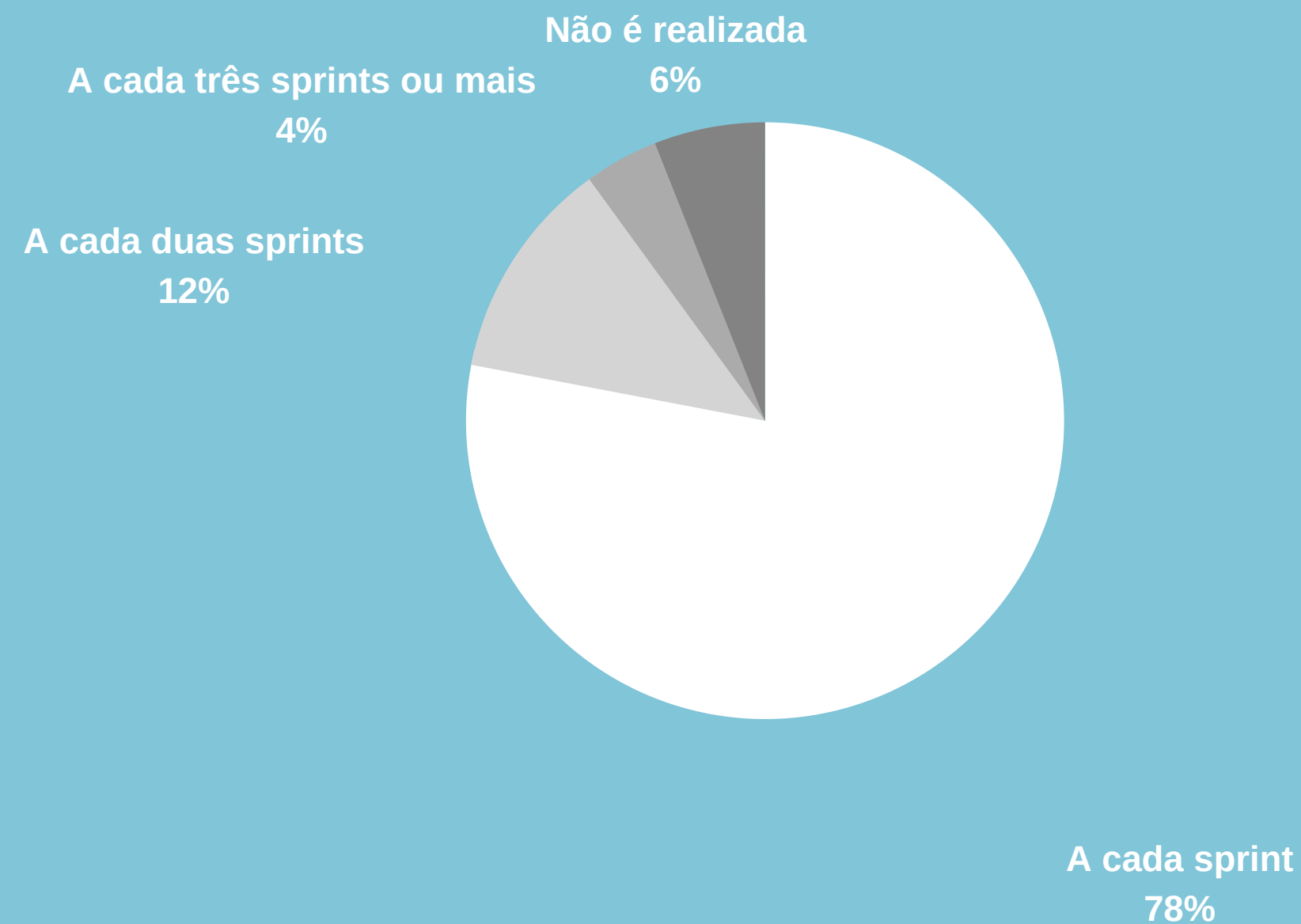


QUAL O TAMANHO DO SEU TIME?

ANÁLISE DOS RESULTADOS

CERIMÔNIAS DO TIME

A retrospectiva de *sprint* é extremamente importante para a análise dos processos do time e a fomentação da melhoria contínua, sugere-se que se realize sempre

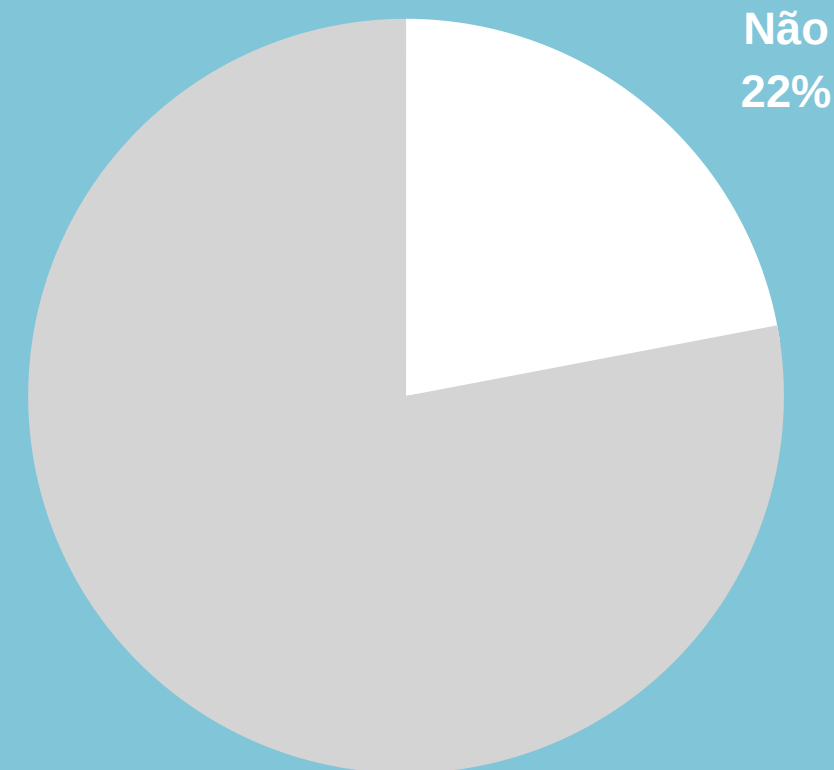


COM QUAL FREQUÊNCIA É
REALIZADA A RETROSPECTIVA DA
SPRINT?

ANÁLISE DOS RESULTADOS

CERIMÔNIAS DO TIME

Sem um objetivo claro, perde-se a forma de avaliar se a *sprint* foi um sucesso ou não

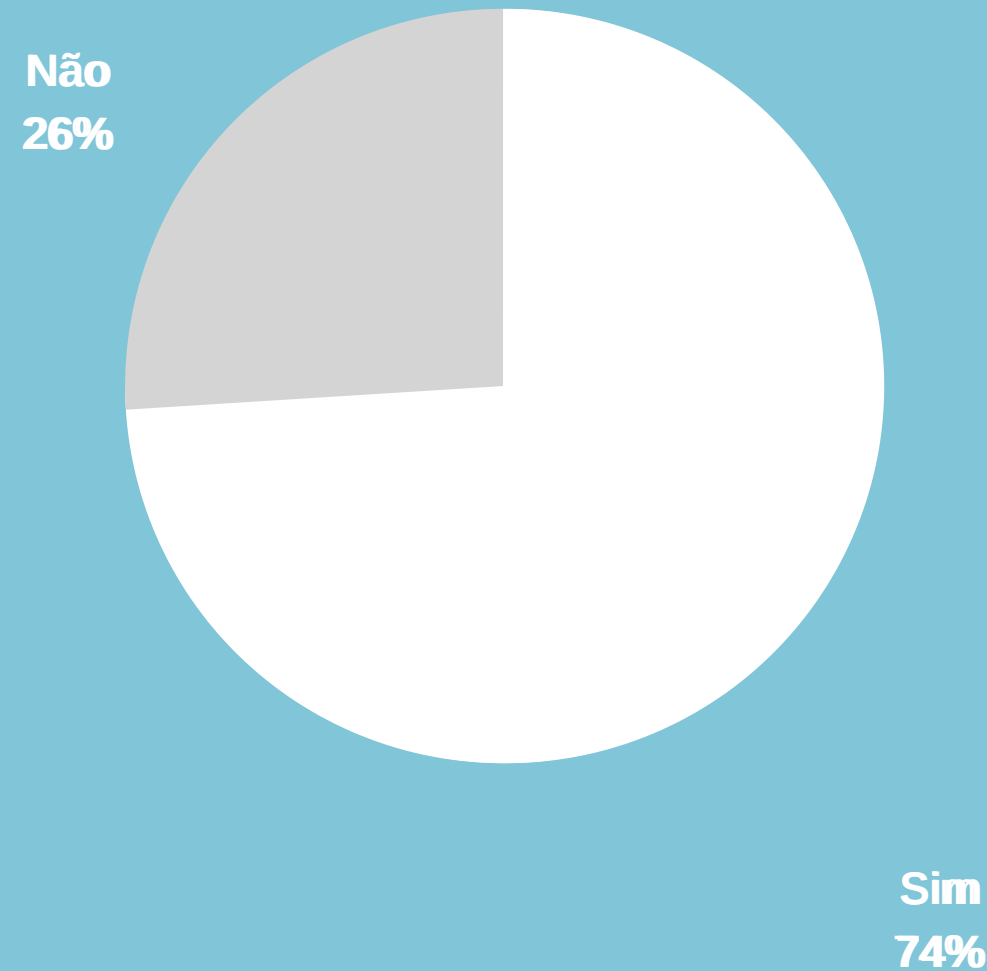


O OBJETIVO DA SPRINT É CLARO
PARA SI?

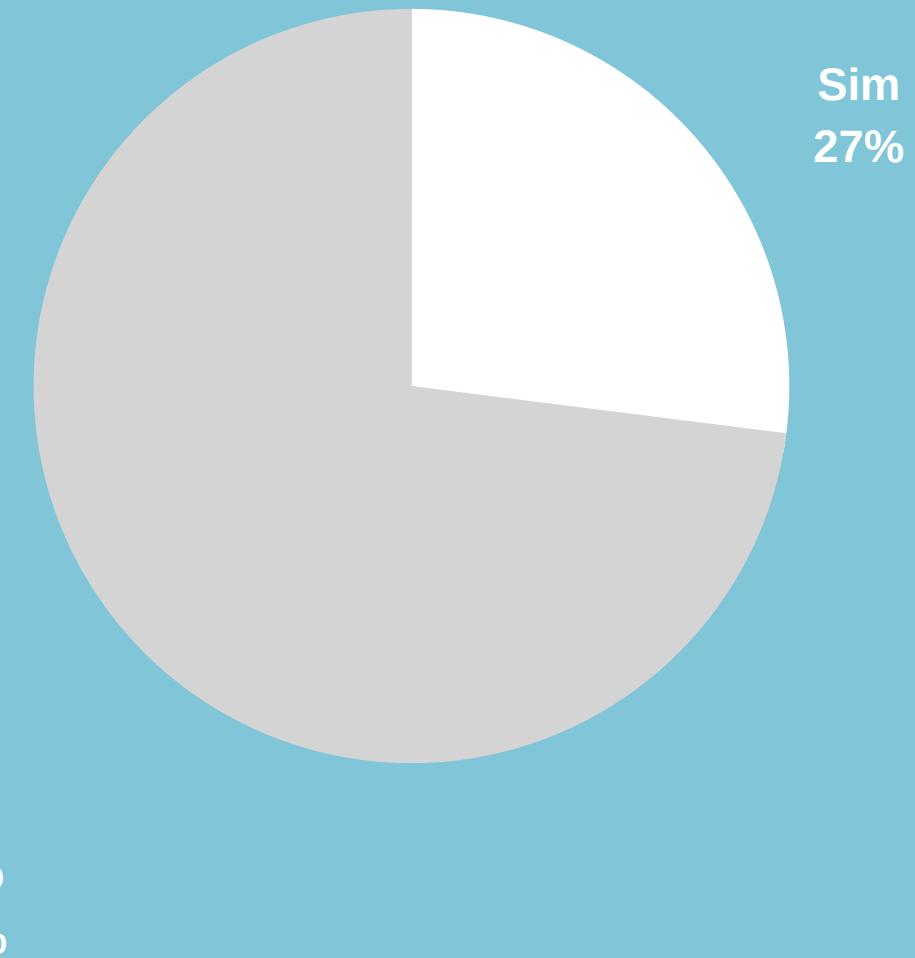
ANÁLISE DOS RESULTADOS

ARTEFATOS DO TIME

Com o *Definition of Done* o cenário é um pouco melhor, ele existe em 90% dos casos e é seguido em 87% das vezes



EXISTE UM DEFINITION OF READY NO SEU TIME?

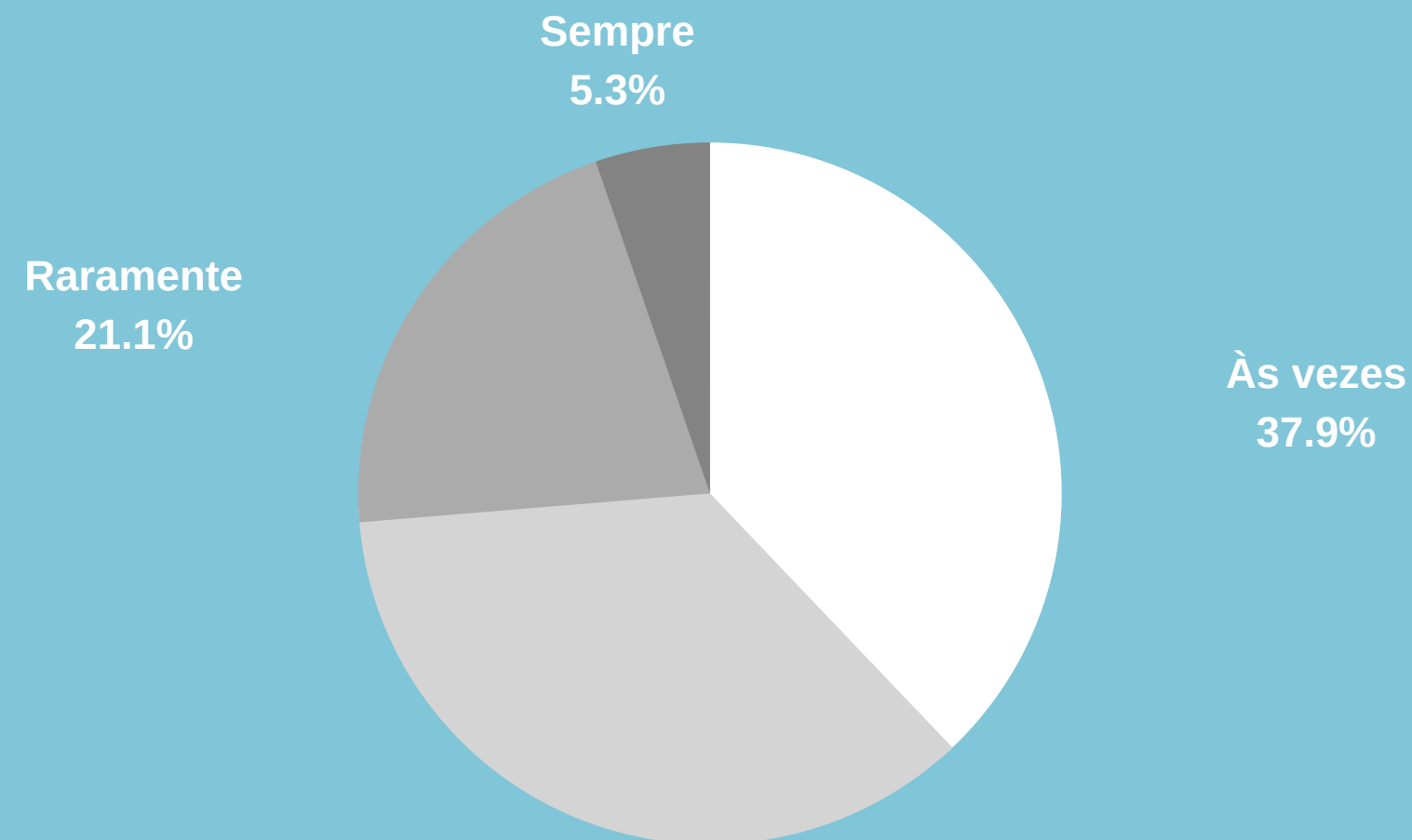


SE A RESPOSTA ANTERIOR FOI SIM: OS SPRINTS SÓ COMEÇAM QUANDO TODOS OS ITENS SÃO ADEQUADOS COM O DEFINITION OF READY?

ANÁLISE DOS RESULTADOS

BACKLOG ITEMS

Podemos ver um reflexo da não clareza do objetivo da sprint aqui nesse item, onde o escopo da *sprint* muda frequentemente



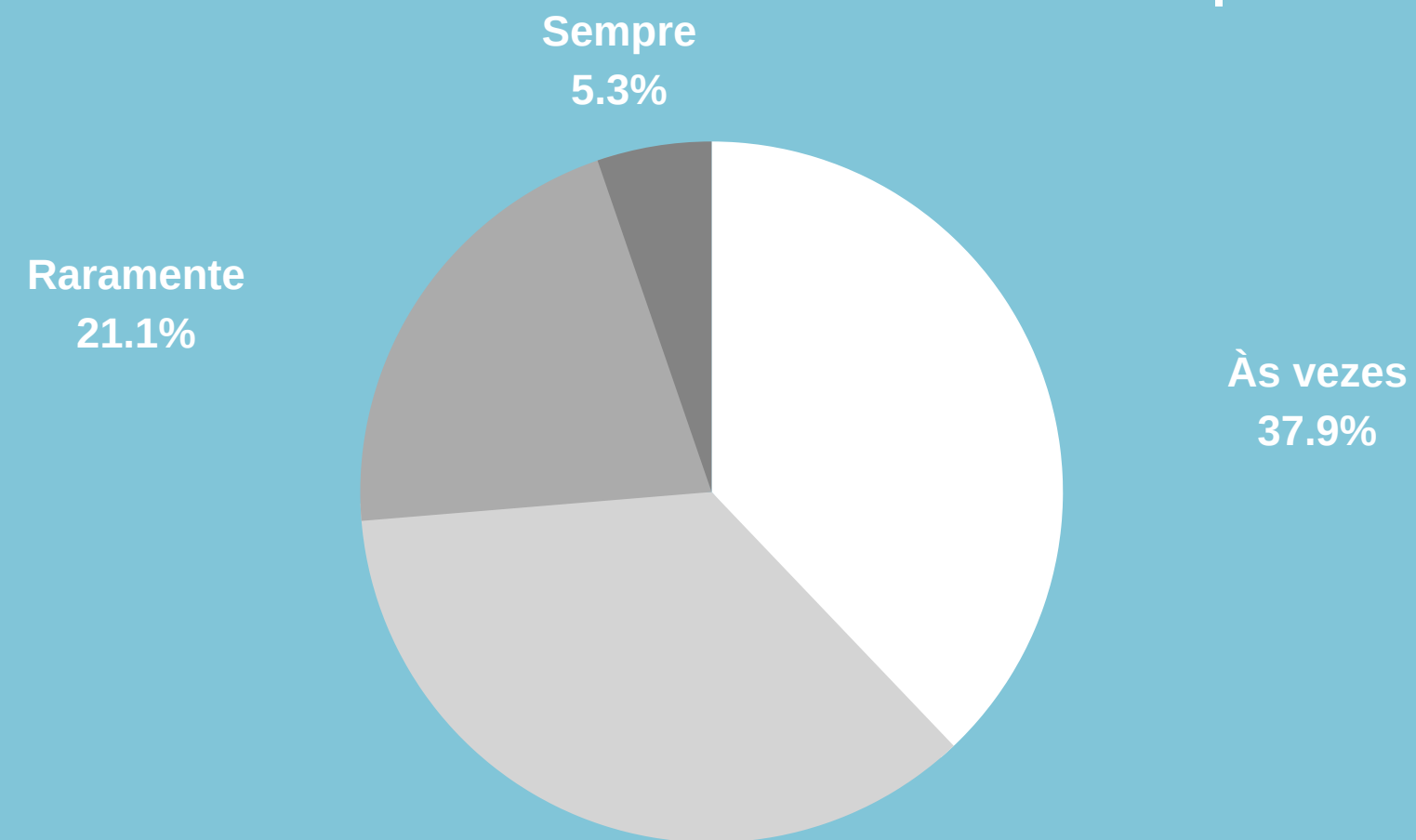
Frequentemente
35.8%

O ESCOPO DA SPRINT MUDA COM
FREQUÊNCIA?

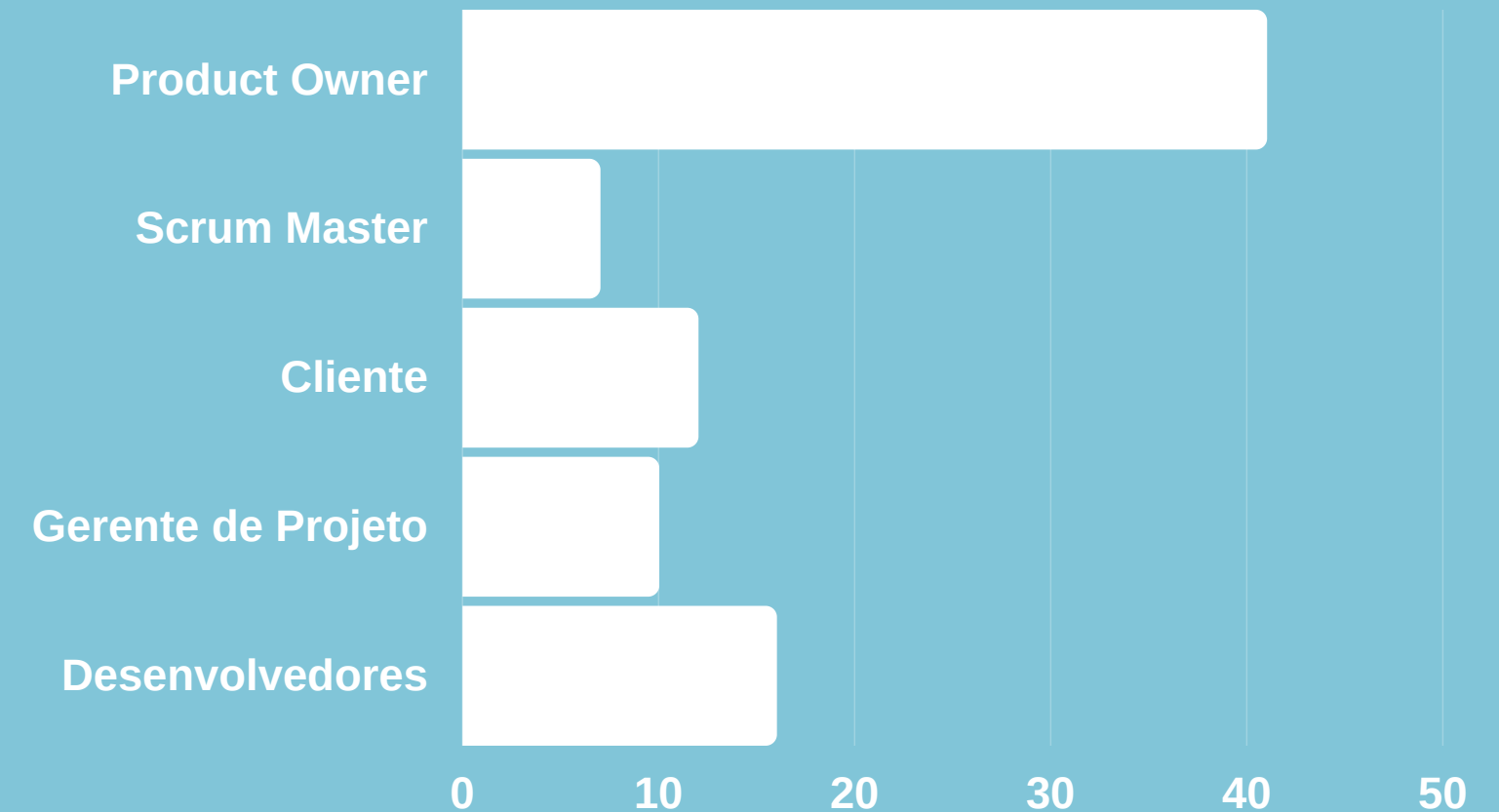
ANÁLISE DOS RESULTADOS

BACKLOG ITEMS

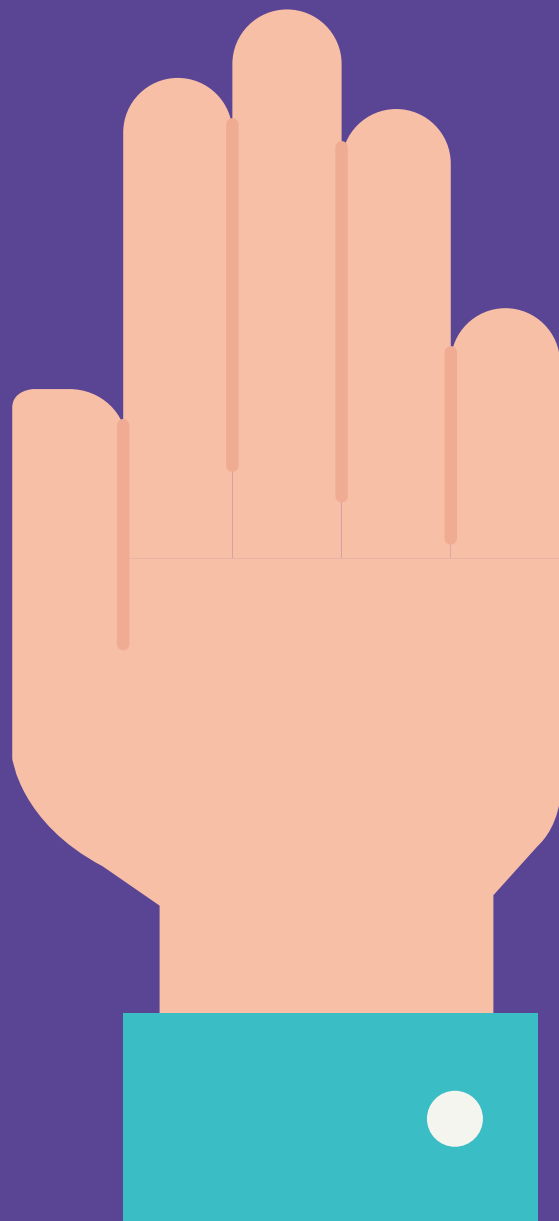
E em 41 das 50 respostas confirma-se que é o *PO* quem está realizando essas alterações no escopo da sprint



O ESCOPO DA SPRINT MUDA COM FREQUÊNCIA?



E QUEM NORMALMENTE FAZ ESSAS ALTERAÇÕES?



CONSIDERAÇÕES FINAIS

SIM, EXISTEM DESVIOS, E ELES CAUSAM FALHAS NA EQUIPE

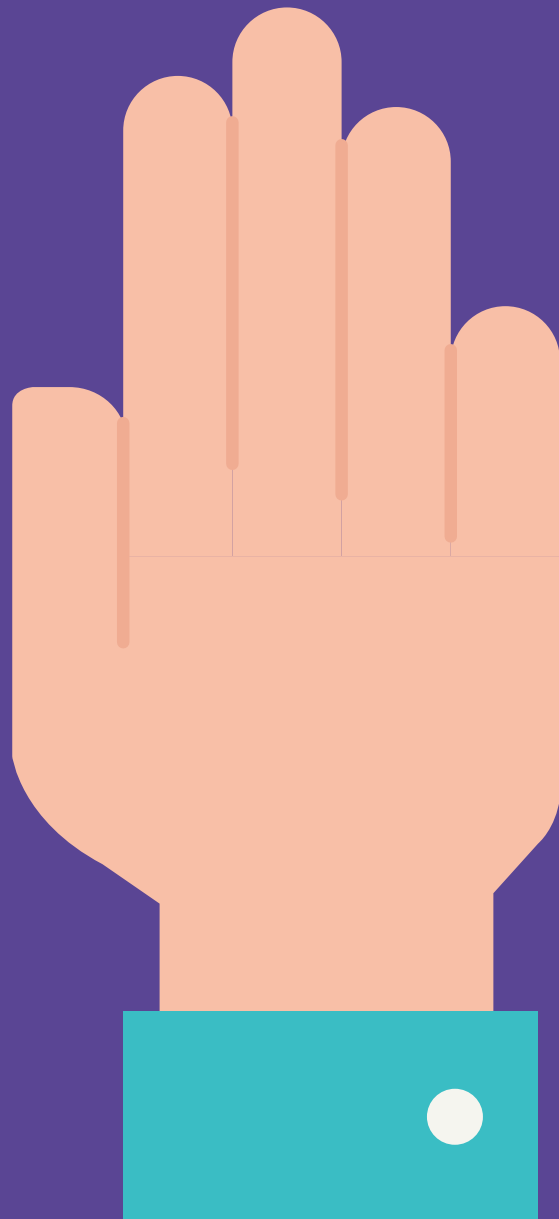
Apesar das falhas estarem atreladas a processos não efetivos, o time deixa de colher frutos de melhoria contínua com alguns desvios que cometem, como exemplo o objetivo da *sprint* não definido e claro para todos, ou como equipes que não realizam a reunião de retrospectiva a cada *sprint*

PRINCIPAIS SUGESTÕES

Todo novo integrante do time deve receber treinamento de Scrum, e focado para o papel que irá atuar

Não deixar de seguir padrões e cerimônias em nenhum momento dos projetos

A equipe precisa definir como cada papel deve atuar, principalmente com os *Product Owners*, pois temos vários problemas atrelados á eles



CONSIDERAÇÕES FINAIS

LIMITAÇÕES

Não foram aplicadas as melhorias propostas

Para chegar a causa raíz de alguns desvios, entrevistas deveriam ser conduzidas

Para ser reaproveitado para outras equipes, o questionário precisa ser refeito no novo contexto

TRABALHOS FUTUROS

Aplicar as sugestões propostas e verificar a eficácia delas

Verificar em outros contextos existências desses desvios apontados

OBRIGADO!

Luan Lima da Silva

luan_lima_da_silva@hotmail.com

Cristiano Both

cbboth@unisinos.br



Repositório