

Scrum: Práticas e Artefatos

Prof. Me. Lucas Bruzzone

Aula 05

O que é Scrum?

Definição

Framework ágil para gerenciamento de projetos, especialmente desenvolvimento de software

Características:

- Framework simples e flexível
- Baseado em time-boxes (Sprints)
- Foco na entrega de valor
- Auto-organização da equipe
- Melhoria contínua
- Transparência e inspeção

- **Product Owner (PO)**

- Representa o cliente/usuário
- Define e prioriza requisitos
- Gerencia o Product Backlog

- **Scrum Master**

- Facilita o processo Scrum
- Remove impedimentos
- Protege a equipe

- **Development Team**

- Desenvolve o produto
- Auto-organizável
- Multifuncional (3-9 pessoas)

- **Definição:** Lista priorizada de funcionalidades desejadas
- **Características:**
 - Dinâmico (sempre mudando)
 - Priorizado pelo Product Owner
 - Estimado pela equipe
 - Refinado continuamente
- **Formato típico:** User Stories
 - "Como [usuário], eu quero [funcionalidade] para [benefício]"

- **Definição:** Itens do Product Backlog selecionados para a Sprint atual
- **Características:**
 - Comprometimento da equipe
 - Não pode ser alterado durante a Sprint
 - Inclui plano de como entregar
 - Propriedade da Development Team
- **Contém:**
 - User Stories da Sprint
 - Tarefas detalhadas
 - Estimativas de esforço

- **Definição:** Produto funcionando ao final de cada Sprint
- **Crítérios:**
 - "Done- atende Definition of Done
 - Potencialmente entregável
 - Testado e integrado
 - Demonstrável ao Product Owner
- **Importância:**
 - Feedback imediato
 - Reduz riscos
 - Gera valor rapidamente

- **Definição:** Time-box de 1-4 semanas para desenvolvimento
- **Características:**
 - Duração fixa
 - Meta específica (Sprint Goal)
 - Não pode ser estendida
 - Escopo protegido
- **Resultado:** Incremento potencialmente entregável

Heart do Scrum - tudo acontece dentro de Sprints

Sprint Planning

- **Quando:** Início de cada Sprint
- **Duração:** Até 8 horas (Sprint de 1 mês)
- **Participantes:** Todo o Scrum Team
- **Objetivo:** Planejar o trabalho da Sprint

Duas partes:

- 1 **O** que será feito? (Product Owner apresenta prioridades)
- 2 **Como** será feito? (Team planeja implementação)

Resultado: Sprint Backlog e Sprint Goal

- **Quando:** Diariamente, mesmo horário e local
- **Duração:** Máximo 15 minutos
- **Participantes:** Development Team (obrigatório)
- **Formato:** Cada membro responde:
 - O que fez ontem?
 - O que fará hoje?
 - Que impedimentos tem?

Objetivos:

- Sincronizar o trabalho
- Identificar impedimentos
- Adaptar plano diário

- **Quando:** Final da Sprint
- **Duração:** Até 4 horas (Sprint de 1 mês)
- **Participantes:** Scrum Team + Stakeholders
- **Formato:** Demonstração do incremento

Atividades:

- Team demonstra o que foi feito
- Product Owner declara o que está "Done"
- Stakeholders dão feedback
- Discutem próximos passos
- Product Backlog pode ser atualizado

Sprint Retrospective

- **Quando:** Após Sprint Review
- **Duração:** Até 3 horas (Sprint de 1 mês)
- **Participantes:** Apenas Scrum Team
- **Foco:** Melhoria contínua do processo

Formato típico:

- O que funcionou bem?
- O que não funcionou?
- O que podemos melhorar?
- Definir ações para próxima Sprint

Inspeção e adaptação do próprio time

Definition of Done

- **Definição:** Critérios que um item deve atender para ser considerado completo
- **Exemplos:**
 - Código escrito e revisado
 - Testes unitários passando
 - Testes de integração executados
 - Documentação atualizada
 - Aprovação do Product Owner
- **Benefícios:**
 - Transparência
 - Qualidade consistente
 - Reduz retrabalho

Formato Padrão

"Como [tipo de usuário], eu quero [alguma funcionalidade] para que [algum benefício]"

Exemplos:

- "Como cliente, eu quero ver meu histórico de compras para acompanhar meus gastos"
- "Como administrador, eu quero gerar relatórios para analisar vendas"

Características (INVEST):

- Independent, Negotiable, Valuable, Estimable, Small, Testable

- **Story Points:** Medida relativa de complexidade
- **Planning Poker:** Técnica colaborativa de estimativa
- **Velocity:** Story Points completados por Sprint
- **Burndown Chart:** Gráfico de progresso da Sprint

Fibonacci para Story Points:

1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, ...

Foco na comparação relativa, não tempo absoluto

- **Transparência:** Todos sabem o que está acontecendo
- **Flexibilidade:** Adapta-se rapidamente a mudanças
- **Entrega contínua:** Valor entregue regularmente
- **Qualidade:** Foco em "Definition of Done"
- **Motivação:** Equipes auto-organizáveis
- **Feedback:** Loops curtos de inspeção e adaptação
- **Redução de riscos:** Problemas identificados cedo

Engenharia de Requisitos

Estudaremos tipos de requisitos e técnicas para elicitação e documentação