

Projeto Integrado III

DD - UFC - Quixadá



Prof.: Aníbal Cavalcante

Histórico do Scrum

1. Scrum é um termo usado por equipes de rugby para reposição de bola em um jogo.
2. O termo foi criado em 1986 por Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka no artigo "The New Product Development Game".
3. Estudaram uma nova forma de gerir projetos que as empresas como HP, Xerox, Honda e 3M vinham utilizando com sucesso.
4. O primeiro time Scrum foi criado por Jeff Sutherland em 1993 na empresa de software Easel Corporation.
5. Jeff Sutherland e Ken Schwaber formalizaram e descreveram o Scrum como um framework de desenvolvimento ágil.

Histórico do Scrum



IKUJIRO NONAKA



HIROTAKA TAKEUCHI



Livro



O que é o Scrum ?

Scrum é um framework ágil para gestão de desenvolvimento de produtos complexos em ambientes complexos.

Características:

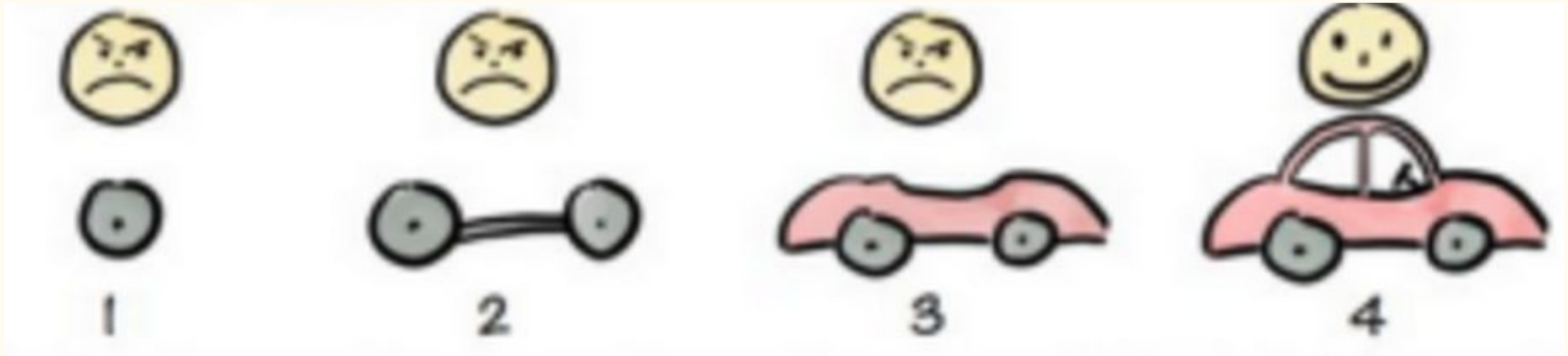
1. Não é uma metodologia, mas sim um framework.
2. Utiliza uma abordagem de construção iterativa e incremental.
3. É leve, flexível e adaptável.
4. É dirigido ao feedback do usuário.
5. A responsabilidade do projeto é compartilhada.
6. Centrado em maximizar a capacidade da equipe de desenvolvimento.

É um framework, e não uma metodologia.

- Define práticas e papéis.
- Indica um ponto de partida para o projeto, mas não diz como cada fase deve ser realizada.
- O aprendizado da equipe é levado em consideração para definir os próximos passos.
- Os pilares do Scrum são:
 - **Transparência** - todo o processo deve estar visível (compreensível) para toda a equipe.
 - **Inspeção** - verifica continuamente se o que está sendo feito tem qualidade
 - **Adaptação** - molda-se às novas necessidades do usuário.

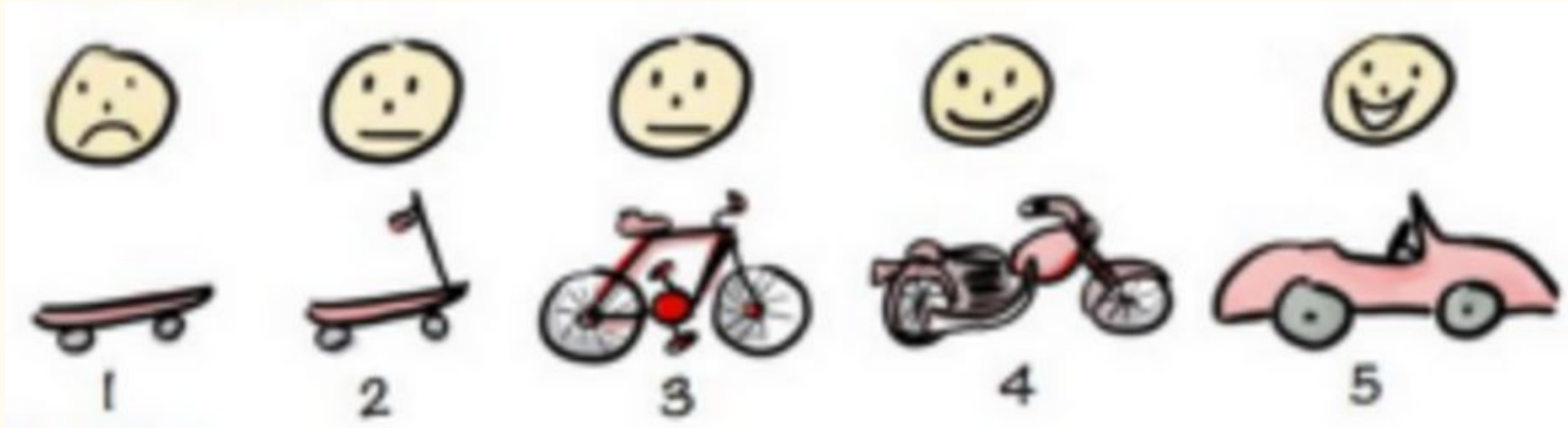
Iterativo e Incremental

1. Exemplo de incremental



Iterativo e Incremental

1. Exemplo de Iterativo Incremental



Iterativo e Incremental

1. Qual a diferença ?

Not like this....



1



2



3



4

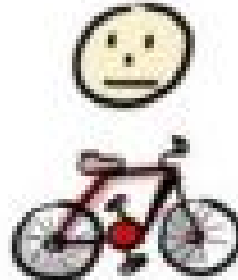
Like this!



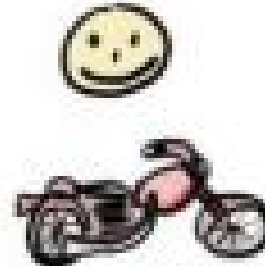
1



2



3



4



5

Leve, Flexível e Adaptável

- **Leve** - simples e claro de entender, sem burocracia e com documentação suficiente.
- **Flexível** - aplica-se a diferentes realidades:
 - projetos.
 - empresas.
 - equipes.
- **Adaptável** - os riscos são acolhidos e novas necessidades do usuário podem surgir a qualquer momento. (respeitando-se a transparência)

Dirigido ao feedback do usuário.

- **O usuário torna-se parte da equipe de desenvolvimento;**
- **Entregas frequentes e sistemáticas de funcionalidades 100% desenvolvidas;**
- **Reuniões frequentes com as partes interessadas no projeto para monitorar o progresso;**
- **O foco está sempre em entregar continuamente algo de real valor para usuário.**

Responsabilidade Compartilhada

- 1. No Scrum os erros e acertos são da equipe e não de indivíduos.**
- 2. A equipe é dividida em papéis e cada papel tem a mesma importância.**
- 3. A equipe é responsável por desenvolver planos frequentes de mitigação de riscos;**
- 4. Problemas não são ignorados e ninguém é penalizado por reconhecer ou descrever qualquer problema não visto;**
- 5. A equipe reúne-se diariamente (em reuniões em pé de 10 a 15 minutos) para :**
 - a. Avaliar o status do projeto.**
 - b. Auto-avaliação.**

Maximizar o trabalho em equipe

1. O time conta com a ajuda de um facilitador para se tornar mais produtivo.
2. Esse facilitador é chamado de ScrumMaster.
 - a. Ajuda o time a ganhar autonomia e aprender a se auto-organizar.
 - b. O papel é remover os impedimentos que ameaçam as metas a serem alcançadas.
3. A equipe deve estar sempre motivada.
 - a. Todos os impedimentos devem ser descritos ao final de cada entrega.
 - b. A equipe define planos para diminuir o impacto dos impedimentos no projeto.

A equipe Scrum

1. A equipe Scrum deve estar comprometida com o objetivo do projeto.
2. O objetivo deve estar transparente para todos.
3. O comprometimento deve ser percebido por todos os membros.



By Clark & Vizdos



© 2006 implementingscrum.com

A equipe Scrum

A equipe Scrum é dividida em 3 papéis principais:

1. **ScrumMaster**
2. **Product Owner**
3. **Time de Desenvolvimento**

O Scrum Master

1. É responsável por remover os impedimentos da capacidade capacidade de entrega da equipe.
2. Não é o líder da equipe, mas age como um tampão entre a equipe e qualquer influência ou distração. (Servo)
3. É o responsável pela aplicação das regras do Scrum.
4. Protege e mantém a equipe focada e longe de distrações.

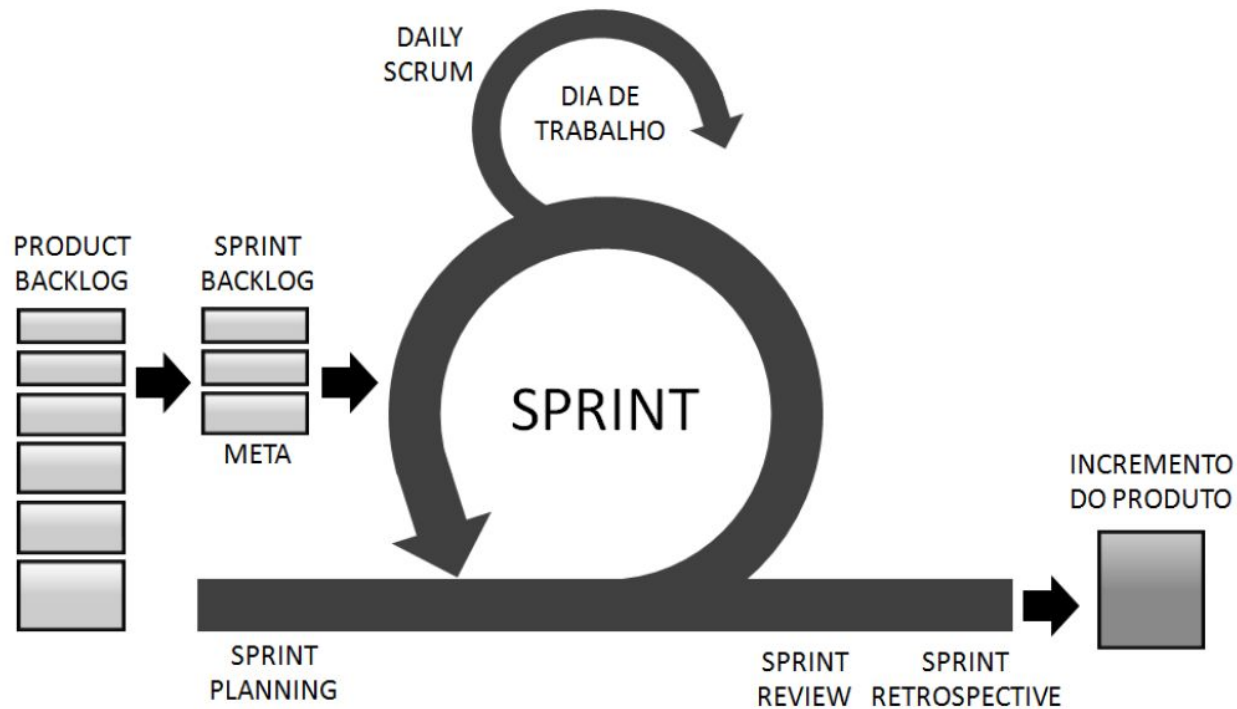
O Product Owner (dono do produto)

1. Representa os desejos do usuário/cliente.
2. Garante que a equipe está agregando valor ao negócio.
3. Escreve as histórias de usuário (casos de uso centrados no usuários).
4. As histórias são priorizadas e agrupadas no que chamamos de **product backlog**.
5. O P.O. e ScrumMaster são membros diferentes.
6. Para cada projeto Scrum, só pode haver um P.O. (não existe bala de prata)

Time de Desenvolvimento (Dev Team)

1. É responsável pelas entregas frequentes do produto.
2. Possui habilidades multifuncionais (analisar, desenhar, desenvolver, testar, documentar, etc.)
3. Deve ser auto-organizada e auto-conduzida.

Como é o Scrum?



Próxima Aula

1. O funcionamento do Scrum.
2. Kanban
3. Como escrever as histórias de usuários.
4. Artigo científico.