

Gerenciamento de Projetos com Scrum

Disciplina
Engenharia de
Software

Professora
Adriana Gomes
Alves, Dra

adriana.alves@univali.br

PROJETO

Definição de Projeto

"**Projeto** é um empreendimento único, com início e fim determinados, que utiliza recursos e é conduzido por pessoas, visando atingir objetivos pré-definidos"
(PMI)





Exemplos

- Desenvolvimento de um novo software
- Construção de uma casa ou edifício
- Implantação de um novo processo
- Design de um novo automóvel
- Organização de uma festa

Temporário

- Tem um início e fim e termina quando os objetivos foram alcançados

Progressivo

- Quanto mais for compreendido, maior é o seu detalhamento

Produtos e
resultados exclusivos

- Envolve a realização de alguma coisa que jamais tenha sido feita anteriormente

SCRUM

Pessoas e interações, ao contrário de processos e ferramentas.

Software executável, ao contrário de documentação extensa e confusa.

Colaboração do cliente, ao contrário de constantes negociações de contratos.

Respostas rápidas para as mudanças, ao contrário de seguir planos previamente definidos.

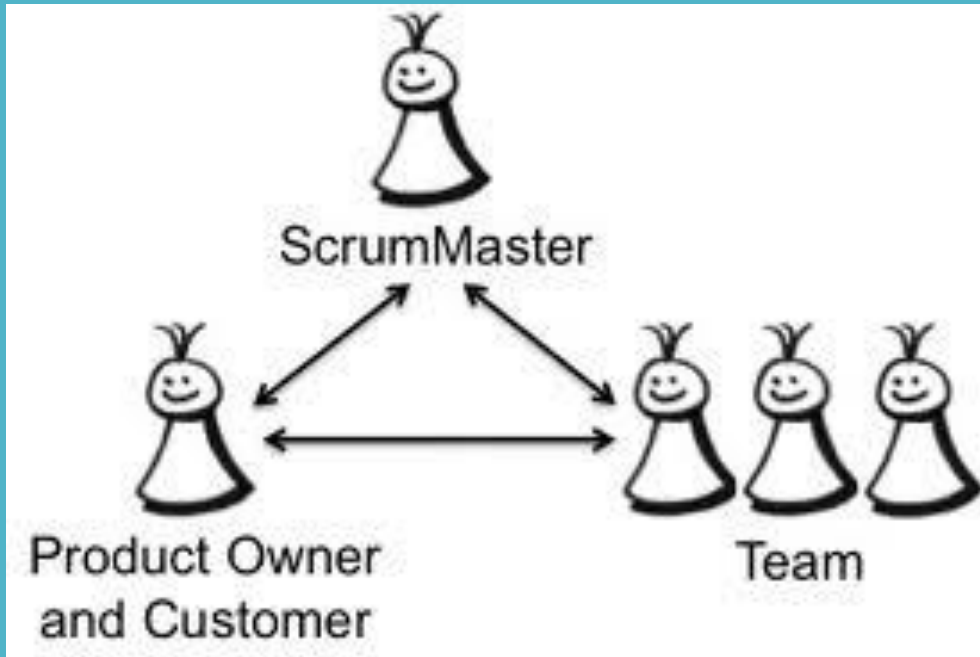
Scrum



O que é Scrum

Scrum é um **framework** Ágil para a gerência de projetos de desenvolvimento de software que se utiliza de uma abordagem **iterativa** e **incremental**.

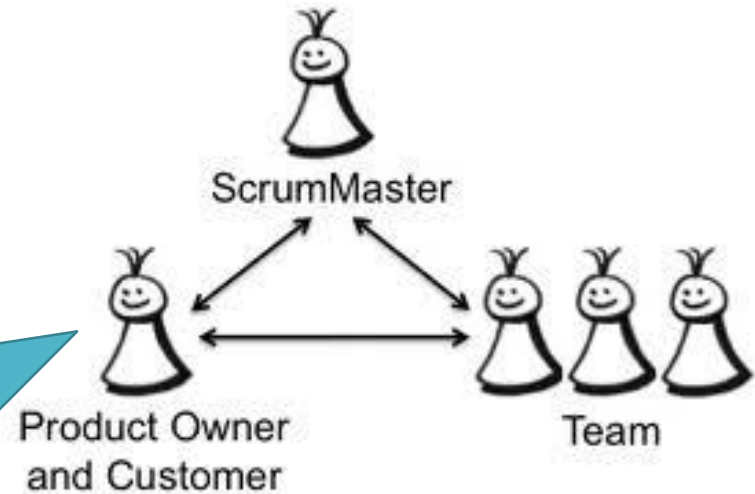
Papéis no scrum



Papéis

Product owner

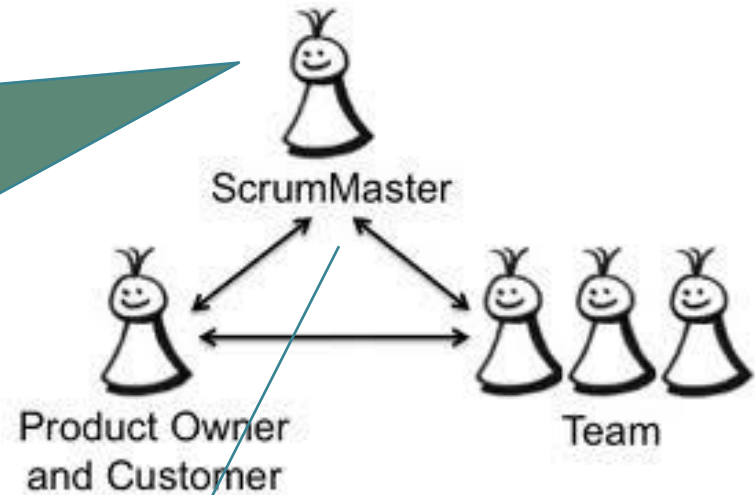
- ✓ Dono do escopo do produto
- ✓ Lida muito bem com priorização
- ✓ Define as datas dos releases
- ✓ Representa os stakeholders e o negócio



Também conhecido
como analista de
negócio ou o cliente

Scrum master

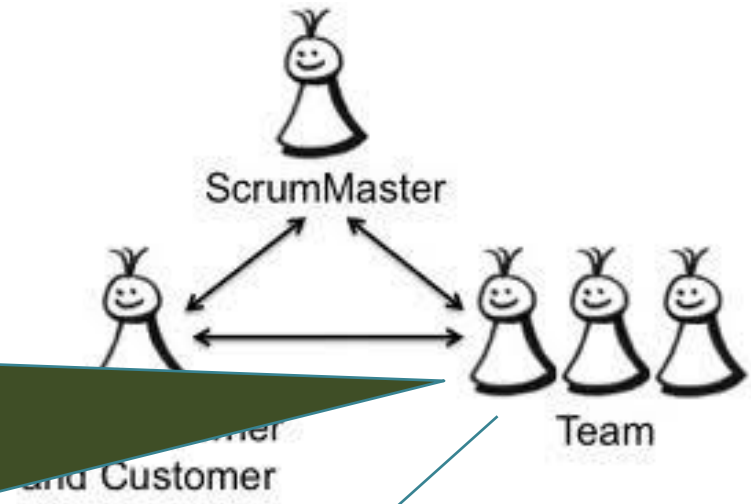
- ✓ Responsável pelo processo
- ✓ Gerenciamento
- ✓ Remove impedimentos
- ✓ Garante produtividade
- ✓ Protege contra interferências



Também conhecido
como o gerente do
projeto ou
coordenador

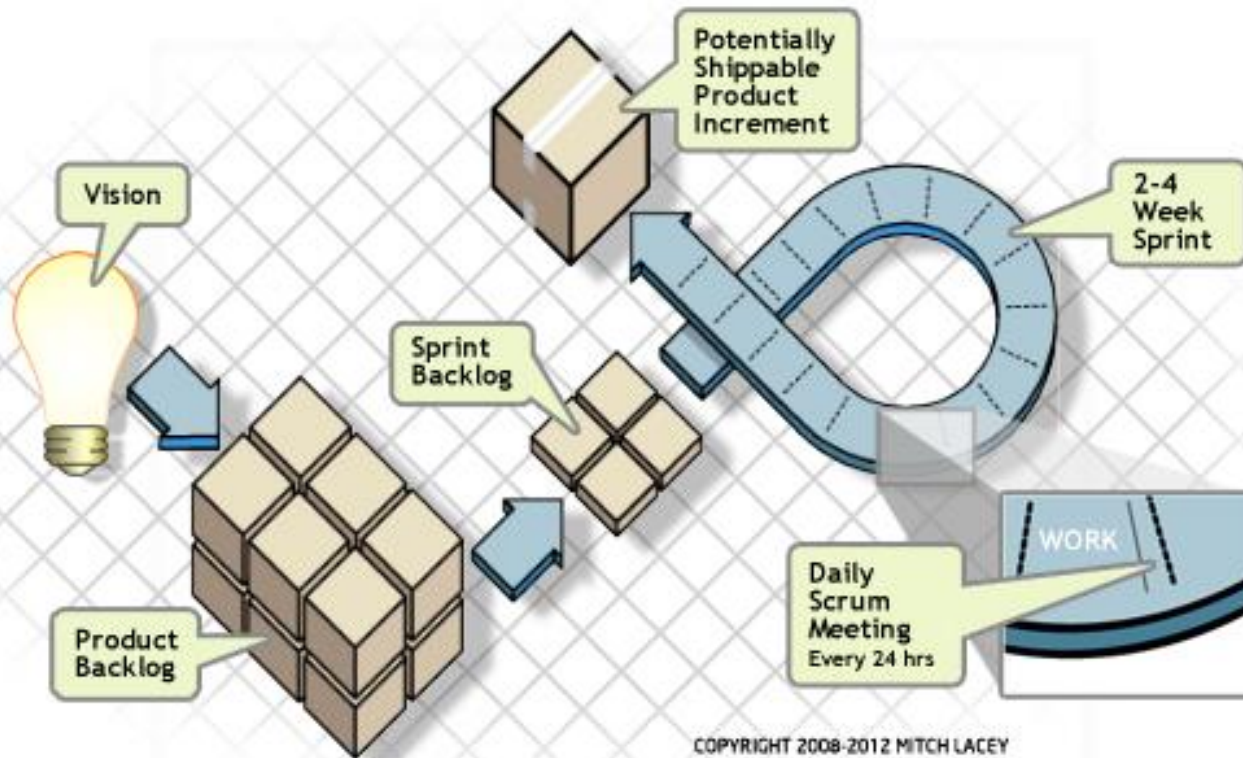
Scrum team

- ✓ Multidisciplinar
- ✓ Equipe pequena (7 pessoas)
- ✓ Liberdade
- ✓ Responsável pela qualidade
- ✓ Alocado tempo integral
- ✓ Análise, implementação, teste, etc.



Designer, analista,
testador, etc

Fluxo do scrum



COPYRIGHT 2008-2012 MITCH LACEY
[HTTP://WWW.MITCHLACEY.COM](http://www.mitchlacey.com)

Fonte: ScrumAlliance (2012)

Fluxo Scrum

Scrum framework em 30''

O **product owner** cria e prioriza uma lista de necessidades chamada **product backlog**.

Durante o **planejamento do sprint**, o **time** pega uma pequena parte da lista de necessidades, o **sprint backlog**, e decide como implementá-las.

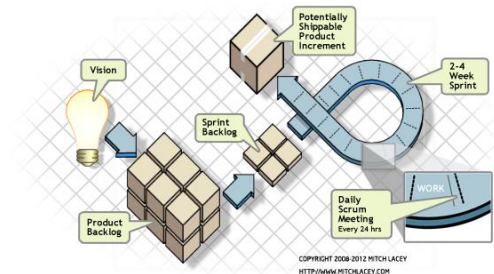
O time tem um certo tempo, o **sprint**, para completar o trabalho, 2 a 3 semanas. Mas encontra-se todo dia para verificar o progresso (**daily scrum**)

Durante todo o tempo o **scrum master** mantém o time focado nos objetivos

No fim do sprint, o produto pode ser **potencialmente entregue**.

O sprint termina com o **sprint review** e **retrospectiva**.

Um novo sprint começa...



Artefatos do scrum

Product Backlog

Sprint Backlog

Histórias

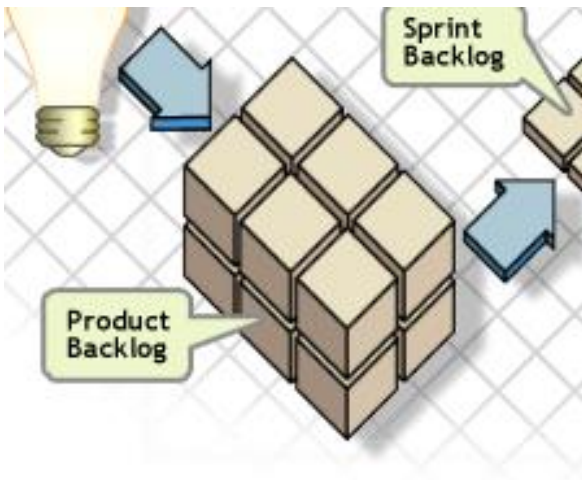
Burndown charter

Taskboard

Lista de itens priorizados que compõem o produto

São os **requisitos** que contemplam todas as características, funções, tecnologias, melhorias e correções da versão futura do produto

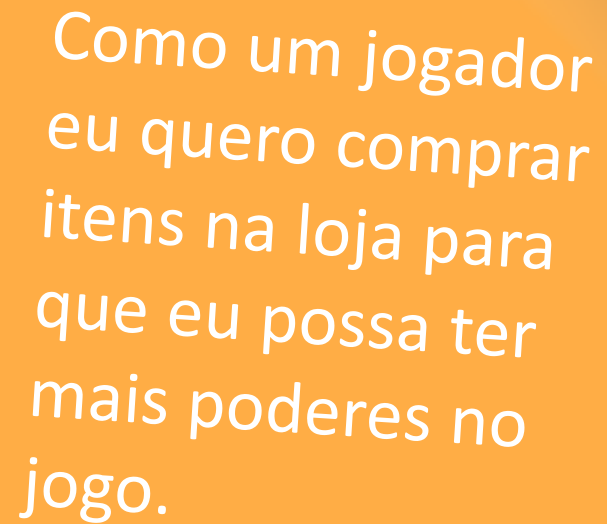
O responsável é o Product Owner



História

Descrição resumida, clara e objetiva, de uma funcionalidade do produto.

É escrita do ponto de vista do usuário final.



Como um jogador
eu quero comprar
itens na loja para
que eu possa ter
mais poderes no
jogo.

Taskboard



Sprint backlog

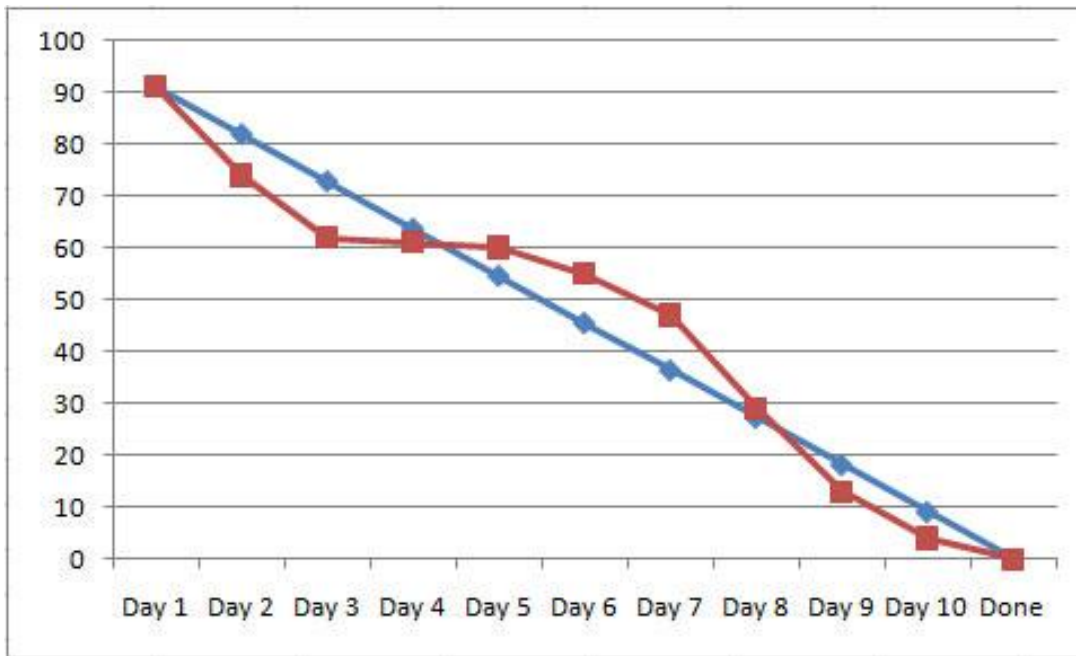
Itens selecionados do *Product backlog*.

Contém tarefas concretas que serão realizadas durante o próximo *sprint* para implementar tais itens selecionados.



Story	To Do		In Process	To Verify	Done
As a user, I... 8 points	Code the... 9	Test the... 8	Code the... DC 4	Test the... SC 6	Code the... 9 Test the... SC 8 Test the... SC 5 Test the... SC 6
	Code the... 2	Code the... 8	Test the... SC 8		
	Test the... 8	Test the... 4			
As a user, I... 5 points	Code the... 8	Test the... 8	Code the... DC 8		Test the... SC 8 Test the... SC 5 Test the... SC 6
	Code the... 4	Code the... 6			

Burndown charter



Provê a visibilidade do progresso do trabalho.

Apresenta o número de itens do sprint backlog que ainda falta fazer.

Em azul, o ideal.

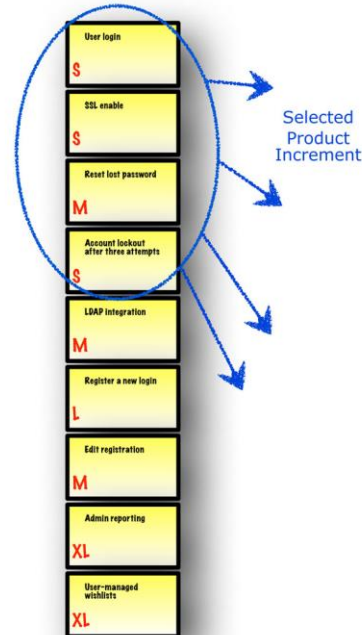
Em vermelho, o real.

Reuniões do Scrum

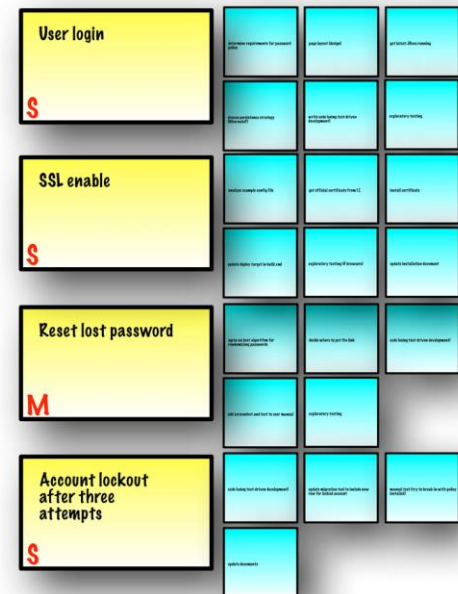
Sprint planning meeting



Product Backlog



Sprint Backlog



Daily Scrum



Stand-up meeting

Responder:

O que foi feito
ontem?

O será feito
hoje?

Quais os
impedimentos?

01

Avaliar se os objetivos da Sprint foram alcançados

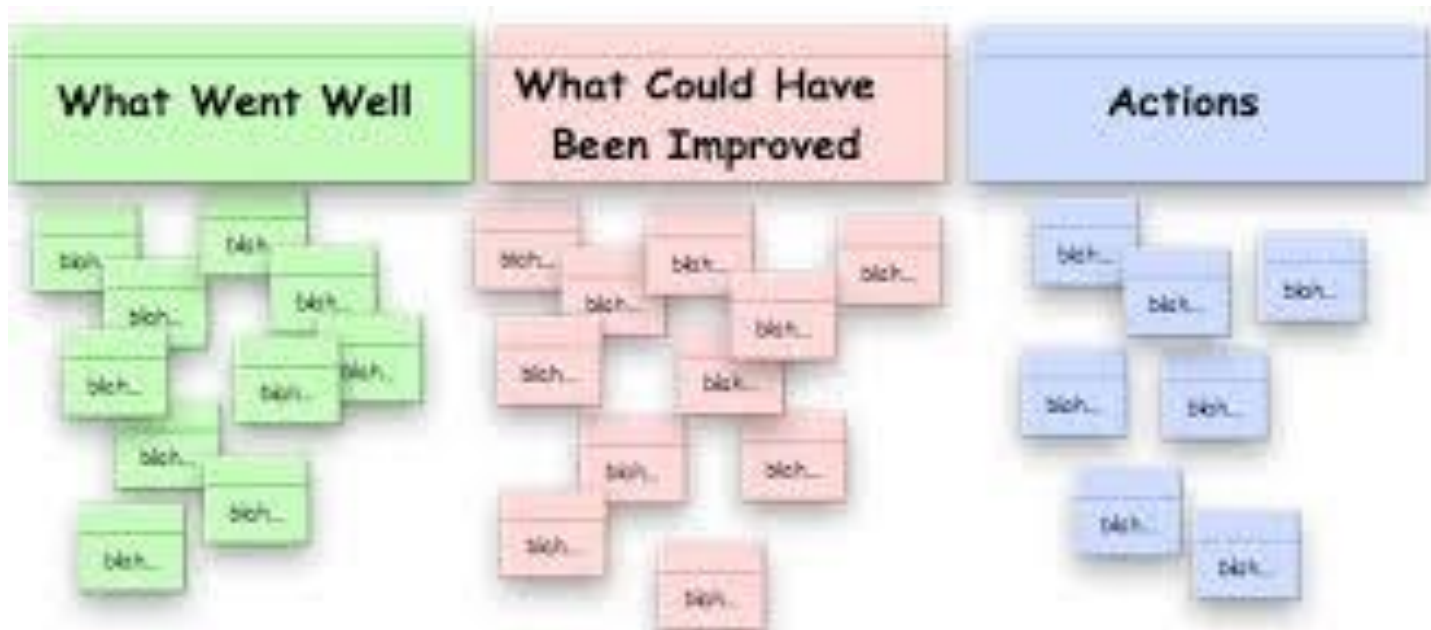
02

Participam o Product Owner, o Scrum Master, o Team, stakeholders, gerentes, engenheiros de outros projetos.

Sprint review

Sprint retrospective

Essa reunião é uma espécie de lições aprendidas onde são revistos e reavaliados processos de desenvolvimento utilizados durante o Sprint



O jogo da forca consiste em acertar uma palavra informando as letras. Para cada letra incorreta, vai se formando uma parte do “enforcado”: cabeça, corpo, braços, pernas. Caso a palavra não seja completada antes de formar todo o “enforcado”, o jogador perde, caso contrário, ele ganha. Neste jogo, que será via web, deve-se poder selecionar um tema que se deseja jogar, daí todas as palavras serão referentes ao tema, por exemplo: frutas, animais, cores. A figura abaixo apresenta um protótipo da tela do jogo. Além de poder jogar, deseja-se que haja um módulo onde o administrador do sistema possa inserir novas palavras por tema.



Referências

Albino, R. D. **Métodos ágeis no desenvolvimento de projetos**. Disponível em:
<http://pt.scribd.com/doc/20947678/Metodos-Ageis-SCRUM>. Acesso em 24/set/2012.

Coffin, R., Lane, D. **A Practical Guide to Seven Agile Methodologies** Disponível em:
<http://www.devx.com/architect/Article/32761/0/page/3>. Acesso em 24/set/2012.

Desenvolvimento Agil. **Scrum**. Disponível em:
<http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/>. Acesso em: 13/ago/2015

ScrumAlliance. **Scrum Is an Innovative Approach to Getting Work Done**. Disponível em:
http://www.scrumalliance.org/learn_about_scrum. Acesso em 24/set/2012.

Sommerville, I. **Engenharia de Software**. 9ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

Wikipedia. **Manifesto ágil**. Disponível em:
http://pt.wikipedia.org/wiki/Manifesto_%C3%81gil#Manifesto. Acesso em 24/set/2012.(a)

Wikipedia. **Scrum**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Scrum>. Acesso em 24/set/2012. (b)