



Metodologia ágil



SCRUM: Uma metodologia ágil para projetos WEB com pequenas equipes

- O SCRUM é um processo de desenvolvimento iterativo e incremental para gerenciamento de projetos e desenvolvimento ágil de software.
- A metodologia SCRUM baseia-se no desenvolvimento incremental das aplicações centrado na equipe com ciclos de iteração curto.
- SCRUM pode ser aplicado em qualquer contexto no qual um grupo de pessoas necessitem trabalhar juntas para atingir um objetivo comum

Características principais do Scrum são:

- Ágil;
- Empírico;
- Incremental;
- Iterativo.

História do SCRUM

- Inicialmente, o Scrum foi concebido como um estilo de gerenciamento de projetos em empresas de fabricação de automóveis e produtos de consumo, por Takeuchi e Nonaka. Eles notaram que projetos usando equipes pequenas e multidisciplinares (*cross-functional*) produziram os melhores resultados, e associaram estas equipes altamente eficazes à formação Scrum do Rugby (utilizada para reinício do jogo em certos casos). Jeff Sutherland, John Scumniotales e Jeff McKenna conceberam, documentaram e implementaram o Scrum, na empresa Easel Corporation em 1993, incorporando os estilos de gerenciamento observados por Takeuchi e Nonaka. Em 1995, Ken Schwaber formalizou a definição de Scrum e ajudou a implantá-lo no desenvolvimento de softwares em todo o mundo.



Vocabulário utilizado no SCRUM

- **Backlog:** Lista de todas as funcionalidades a serem desenvolvidas durante o projeto completo, sendo bem definido e detalhado no início do trabalho, deve ser listado e ordenado por prioridade de execução;
- **Sprint:** Período não superior a 30 dias, onde o projeto (ou apenas algumas funcionalidades) é desenvolvido;
- **Product Owner:** Proprietário do produto.



Vocabulário utilizado no SCRUM

- **Sprint Planning Meeting:** Reunião de planejamento;
- **Sprint Goal:** Disparo dos objetivos/metast;
- **Sprint Review Meeting:** Revisão da reunião;



Vocabulário utilizado no SCRUM

- **Sprint Backlog:** Trabalho a ser desenvolvido num Sprint de modo a criar um produto a apresentar ao cliente. Deve ser desenvolvido de forma incremental, relativa ao Backlog anterior (se existir);
- **Dayling SCRUM:** Reunião diária;
- **Scrum:** Reunião diária onde são avaliados os progressos do projeto e as barreiras encontradas durante o desenvolvimento;

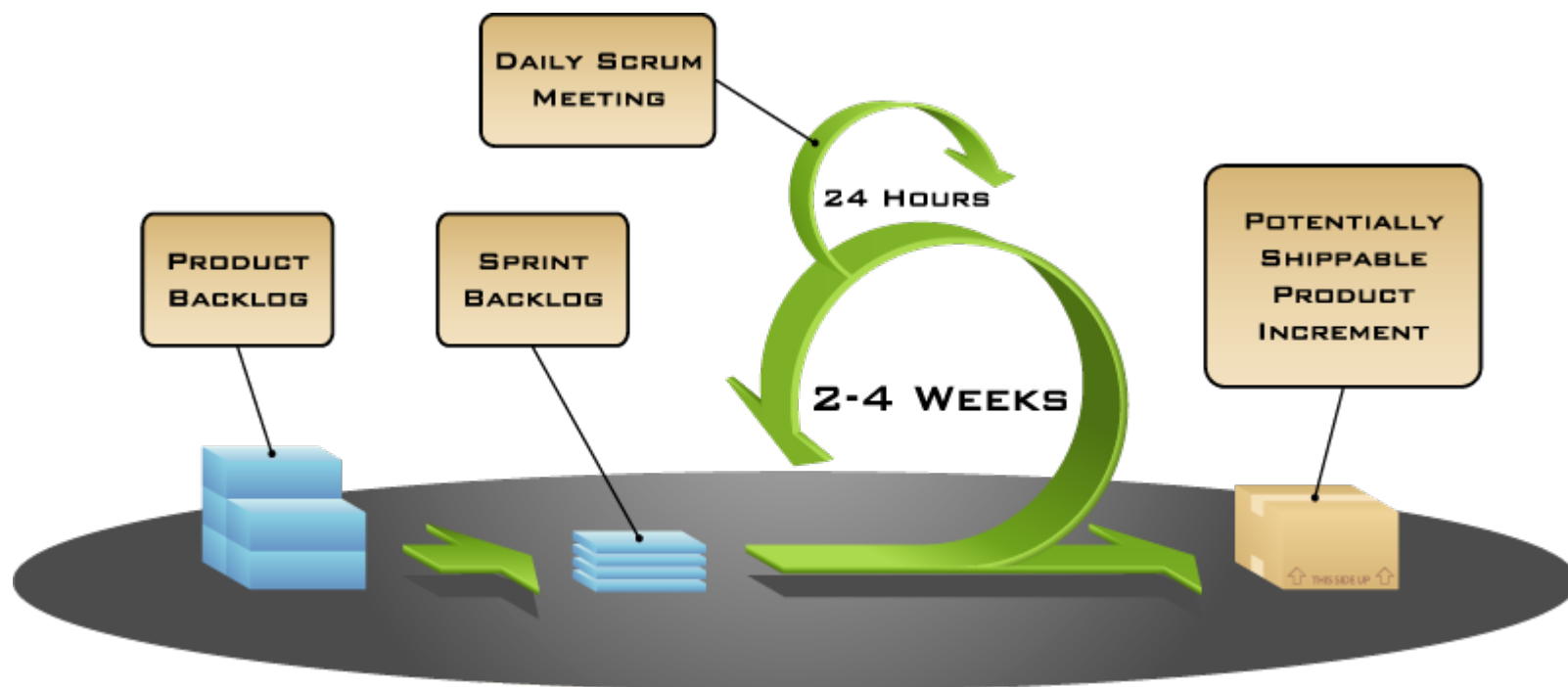


Vocabulário utilizado no SCRUM

- **Scrum Meeting:** Protocolo a seguir de modo a realizar uma reunião Scrum;
- **Scrum Team:** A equipe de desenvolvimento de um Sprint;
- **Scrum Master:** Elemento da equipe responsável pela gestão do projeto e liderar as Scrum Meetings, são normalmente engenheiros de software ou da área de sistemas. Apesar de ser gestor não tem propriamente autoridade sobre os demais membros da equipe.
- **Product Backlog:** Produção do trabalho executado.



Modelo de funcionamento básico do SCRUM





Pontos em destaque no Scrum

- Transparência;
- Ser empírico;
- Auto-organização;
- Integridade;
- Entrega de valor.

O Scrum também tem como base os princípios ágeis do manifestos ágil:

- Indivíduos e interação entre eles mais que processos e ferramentas.
- Produto em funcionamento mais que documentação abrangente.
- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos.
- Responder a mudanças mais que seguir um plano.



Conteúdo de referência

<http://qualidadebr.wordpress.com/2009/07/12/scrum/>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Scrum>

http://epf.eclipse.org/wikis/scrumpt/Scrum/guidances/supportingmaterials/scrum_overview_610E45C2.html

<http://revista.grupointegrado.br/revista/index.php/campodigital/article/viewFile/312/146>

<http://www.eventosufrpe.com.br/jepex2009/cd/resumos/R1106-3.pdf>

Grupo de Trabalho

Instituição: IBGM

Curso: Web Design Publicitário 1º período

Professor: Rodrigo Medeiros

Alunos: Pedro Hugo, Everthon Barros, Jeftár Mascarenhas