

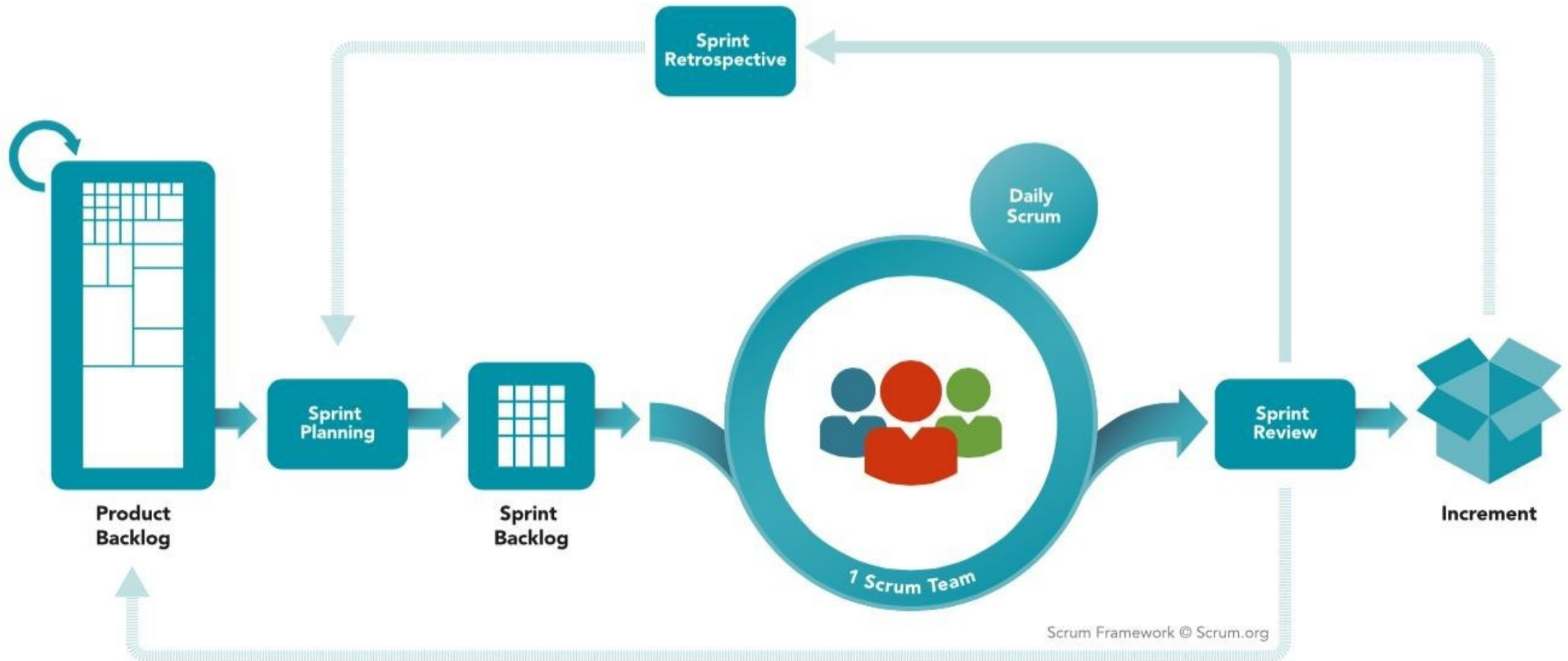
O Framework Scrum

Manifesto Ágil - Princípios

1. Satisfação do cliente através de entregas rápidas e contínuas;
2. Acomodar mudanças de requisitos ao longo do processo de desenvolvimento;
3. Entregas frequentes de software funcional;
4. Colaboração entre business stakeholders e desenvolvedores ao longo do projeto;
5. Suportar, transmitir confiança e motivar as pessoas envolvidas;
6. Promover interações 'cara a cara';
7. Software funcional é a principal medida de progresso do projeto;
8. Processos ágeis suportando um ritmo de desenvolvimento consistente.
9. Atenção a detalhes técnicos e ao design da solução incrementam a agilidade;
10. Simplicidade;
11. As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis;
12. O time reflete regularmente sobre como se tornar mais eficaz e se adapta.



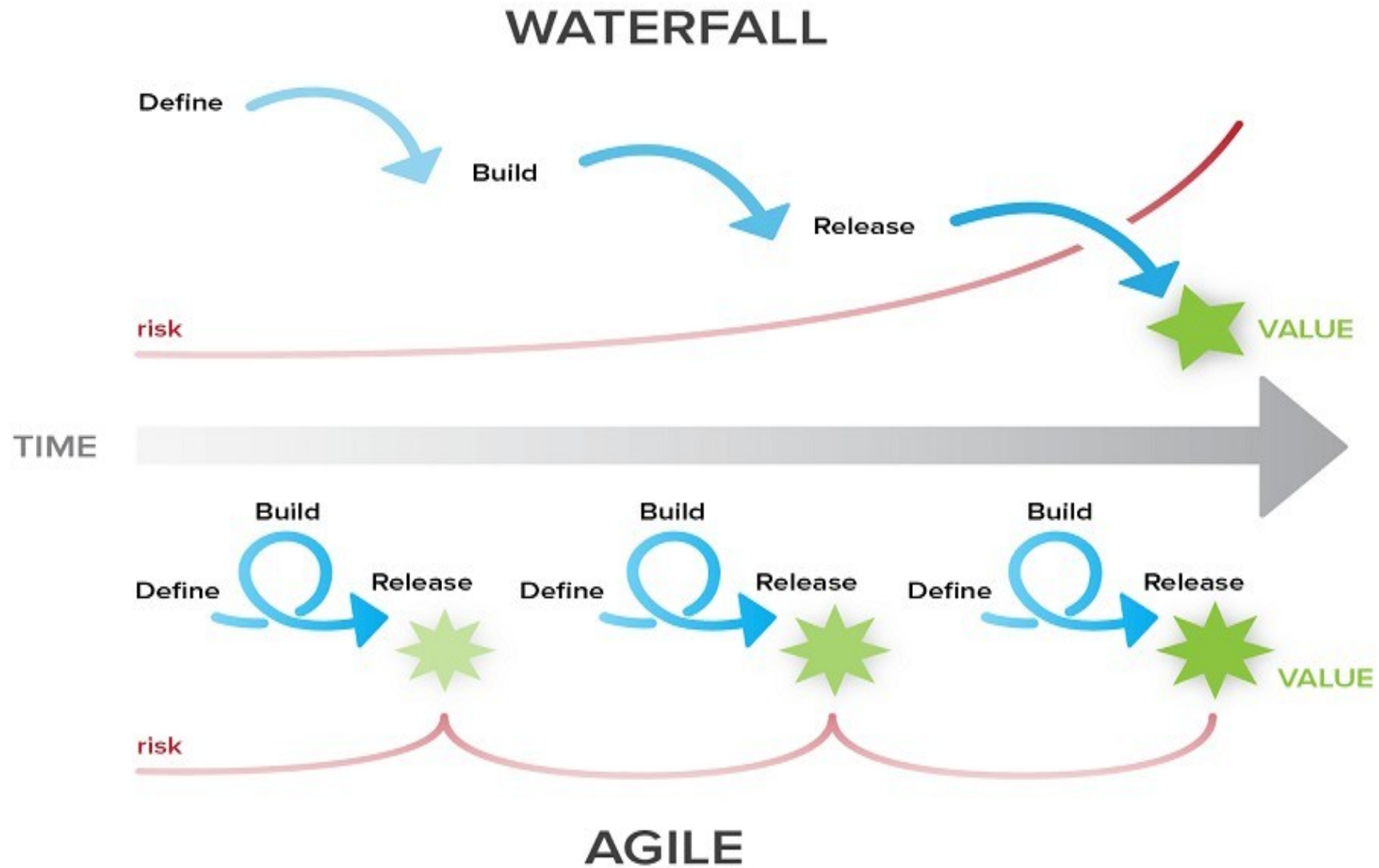
SCRUM FRAMEWORK



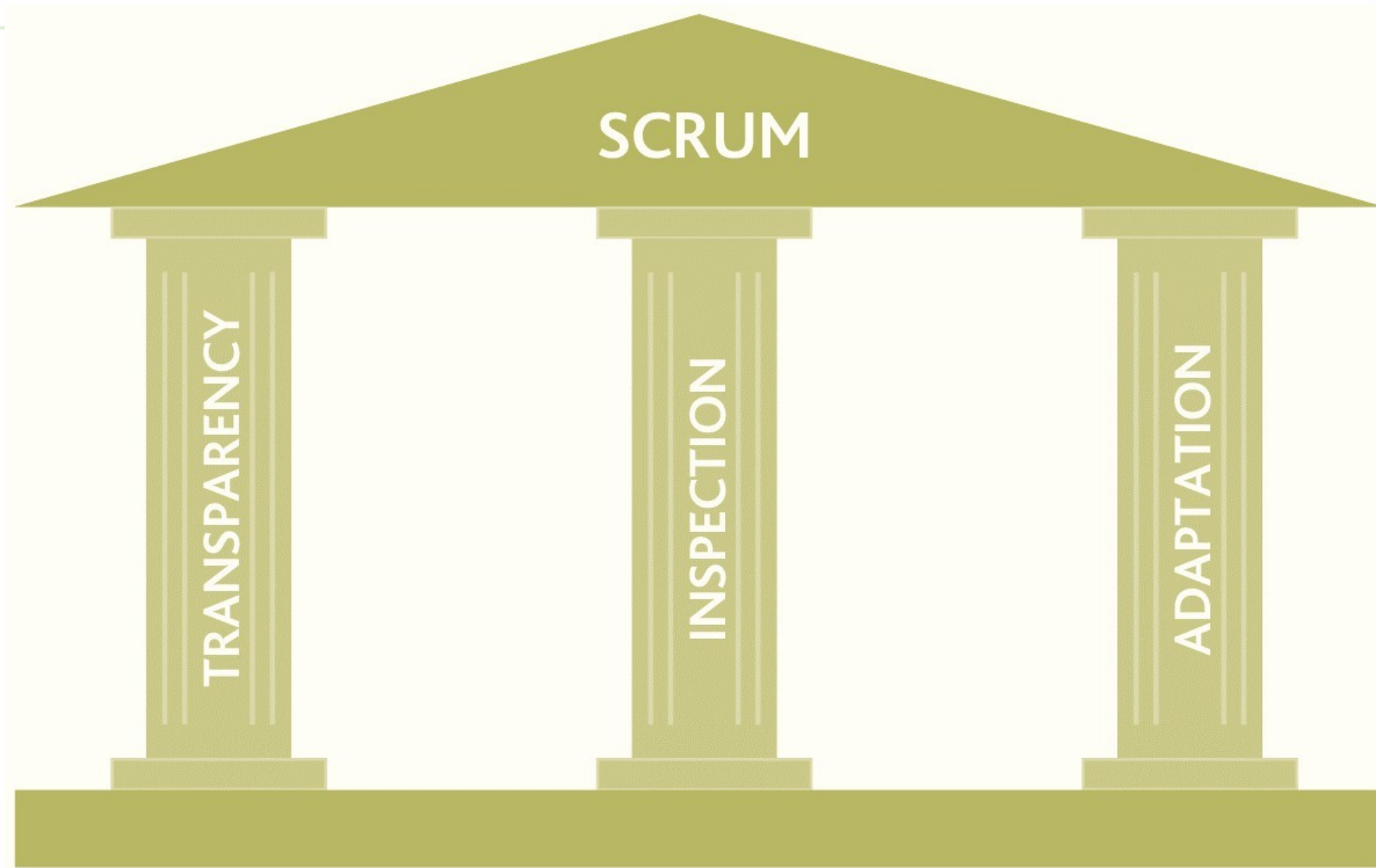
Introdução

- Não é um processo, técnica ou método.
- É um framework ágil utilizado para **gerenciar o desenvolvimento de produtos complexos**;
- Permite a aplicação de diversas técnicas e processos;
- Habilita a melhoria contínua do produto, do time e do ambiente de trabalho.

Por que Scrum?



Pilares do Scrum



Pilares do Scrum

- **Transparência**

- Progresso e atividades do desenvolvimento visível a todos;
- Todos devem saber interpretar as informações expostas.

- **Inspeção**

- Constante inspeção dos artefatos e do progresso em relação ao objetivo da Sprint.

- **Adaptação**

- Calibrar processos dentro dos limites aceitáveis para garantir a qualidade na entrega do produto.

Valores do Scrum



Comprometimento



Coragem



Foco



Transparência



Respeito

Papéis do Scrum

Scrum Team



**Product
Owner**



**Scrum
Master**



**Development
Team**

Product Owner

- Uma única pessoa;
- Expressar claramente os itens do Backlog do Produto;
- Ordenar os itens do Backlog do Produto para alcançar melhor as metas e missões;
- Otimizar o valor do trabalho que o Time de Desenvolvimento realiza;
- Garantir que o Backlog do Produto seja visível, transparente, claro para todos, e mostrar o que o Time Scrum vai trabalhar a seguir; e,
- Garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do Backlog do Produto no nível necessário



**Product
Owner
(PO)**

Development Team

- De 3 a 9 pessoas (6, +- 3)
- Multifuncional e auto organizados;
- Não existem subdivisões;
- Responsabilidade coletiva;
- Ninguém diz ao time como implementar itens do Backlog em funcionalidades potencialmente utilizáv



Scrum Master

- Líder do Scrum Team
- Garante que todos entendam a teoria, as práticas, os papéis e as regras do Scrum
- Blinda o time
- Facilita eventos do Scrum
- Acompanha a performance do time através de métricas e implementa melhorias



**Scrum
Master
(SM)**

Scrum Master

- Serviço ao Product Owner:
 - Fornece ferramentas para uma melhor gerência do product backlog;
 - Garante que os itens do Product Backlog, o objetivo e o contexto do produto estejam claros o suficiente.
- Serviço ao Development Team:
 - Treina o time para ser auto-organizável e multifuncional;
 - Remove impedimentos.
- Serviço a Organização:
 - Lidera e treina a Organização na adoção do Scrum;
 - Trabalha com outros SM para melhorar a eficácia na adoção do Scrum;



**Scrum
Master
(SM)**

Eventos do Scrum

Sprint

- **Timebox:** 1-4 semanas;
- Não pode ser encurtada ou estendida, mas pode ser cancelada;
- Não são feitas alterações que afetem o Sprint Goal;
- Padrões de qualidade não são reduzidos;
- Escopo pode ser renegociado com o PO.

Sprint Planning

- **Timebox:** 4 horas para Sprints de 2 semanas;
- **Participantes:** Scrum Team (DevTeam + PO + Scrum Master) e outros especialistas;
- **Tópicos:**
 - O que pode ser feito nessa Sprint?
 - Como o time concluirá esse trabalho?
- **Entrada:** Product Backlog;
- **Saída:** Sprint Backlog.



Daily Scrum

- **Timebox:** 15 minutos
- Realizada em pé, todos os dias e no mesmo local;
- Geralmente é feita em frente ao quadro de tarefas;
- **Participantes:** Development Team
 - Se outros estiverem presentes, o Scrum Master deverá garantir que eles não irão interferir.
- **Tópicos:**
 - O que você fez ontem?
 - O que você fará hoje?
 - Você enxerga algum impedimento?

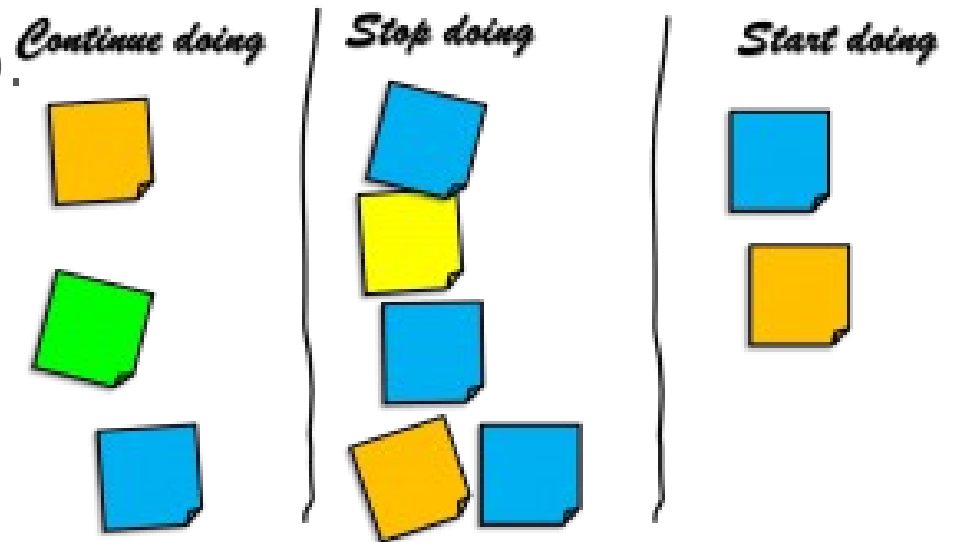


Sprint Review

- **Timebox:** 2 horas para Sprints de 2 semanas;
- **Participantes:** Scrum Team (DevTeam + PO + Scrum Master) e Stakeholders;
- **Tópicos:**
 - Apresentação do que foi feito e obtenção do feedback;
 - PO avalia os itens do Product Backlog com o critério "Definition of Done";
 - Dev Team discute sobre o que deu certo na Sprint, o que deu errado e como foi resolvido;
 - Visão do que será feito em seguida.
- **Saída:** Product Backlog revisado e o Increment.

Sprint Retrospective

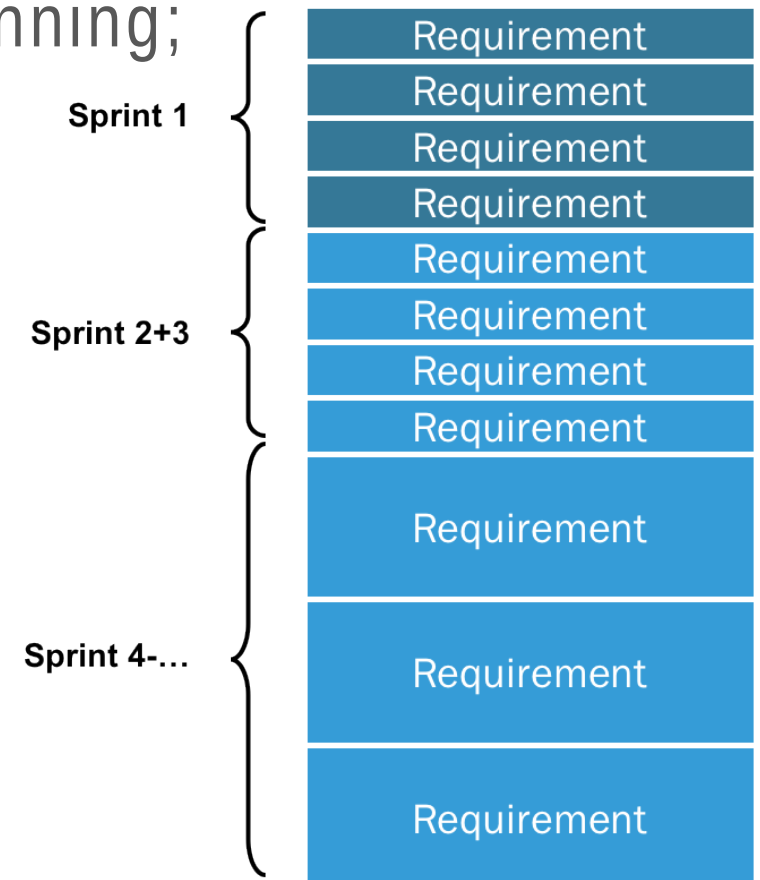
- **Timebox:** 1h30min para Sprints de 2 semanas;
- **Participantes:** Scrum Team (DevTeam + PO + Scrum Master) ;
- **Tópicos:**
 - Avaliação da Sprint no que diz respeito às pessoas, relações, ferramentas, métricas/KPI's e processos.
- **Saída:** Plano de melhorias no processo.



Artefatos do Scrum

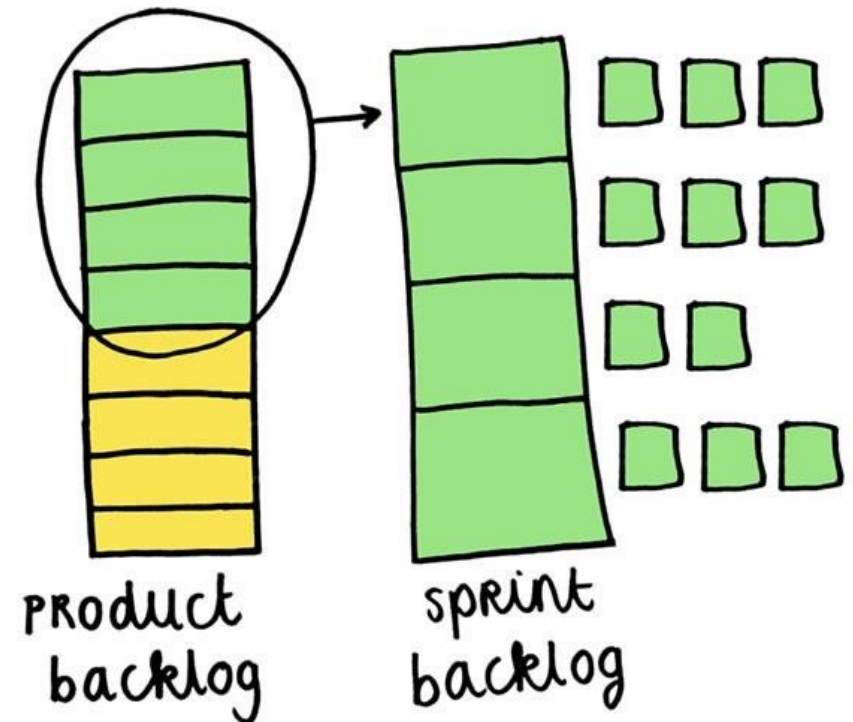
Product Backlog

- Lista ordenada de tudo que é preciso no produto;
- Deve haver refinamento antes da Sprint Planning;
- Pertence ao Product Owner;
- Lista funções, funcionalidades, requisitos, correções e itens de melhoria;
- Existe enquanto o produto existir.



Sprint Backlog

- Conjunto de itens do Product Backlog selecionados durante a Sprint Planning, mais um plano para atingir o Sprint Goal;
- Torna o trabalho do Dev Team visível a todos;
- Pertence ao Dev Team;
- Monitorado durante as Daily Scrums.



Increment

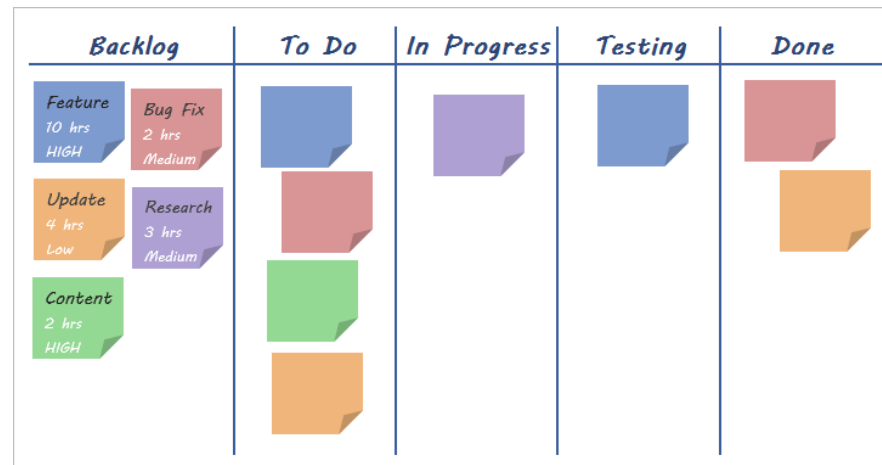
- Soma de todos os itens do Product Backlog concluídos durante a Sprint, mais a soma de todos os incrementos anteriores;
- Ao final da Sprint, o Increment deve satisfazer a "*Definition of Done*";
- Deve ser um novo pacote potencialmente utilizável;
 - A decisão de liberar as novas funcionalidades ao usuário final depende do Product Owner.



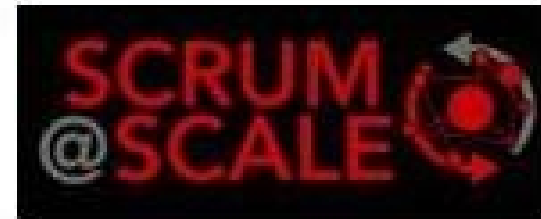
Definition of Done

Definition of Done

- Acordo que define quando uma tarefa é **pronta**;
- Todos devem compartilhar o mesmo entendimento dessa definição;
- Se houver mais de um time, a *DoD* deve ser a mesma para todos os times;
- Não devem ser aceitas funcionalidades que não satisfazem essa definição.



Scrum em escala



DISCIPLINED
AGILE

Two black arrows originate from a single point. One arrow points horizontally to the right, and the other points diagonally upwards and to the right.

Manifesto Ágil

Introdução

O que é o Manifesto Ágil?

“O Manifesto Ágil: é uma declaração de princípios que fundamentam o desenvolvimento ágil de software.”

Manifesto Ágil - Valores

- **Indivíduos e interações** acima de processos e ferramentas.
- **Software funcional** acima de documentação abrangente;
- **Colaboração com o cliente** acima da negociação de contrato;
- **Resposta a mudanças** acima de um plano pré-estabelecido.