

Trabalho sobre Métodos Ágeis – SCRUM

Nome: Nayara Terezinha Nunes.

Matrícula: 11911BCC006

Uma metodologia ágil é um conjunto de técnicas de desenvolvimento inovador que preza velocidade nos processos envolvidos, um exemplo é o framework SCRUM de gestão dinâmica de projetos. A utilização desse método é ideal quando: se pretende gerar resultados estratégicos de acordo com a necessidade do cliente, evitar longos ciclos de desenvolvimento ou caso exista incerteza sobre o produto.

O SCRUM prioriza pessoas e não processos, então os colaboradores tem mais autonomia e transparência para falar sobre sua produtividade. É preciso ter uma equipe colaborativa, aberta à mudanças, com senso de responsabilidade no produto final, e controle constante de tudo o que está sendo feito. No entanto, é um processo iterativo e incremental que deve ser ajustado de acordo com a realidade e cultura da empresa.

O foco da metodologia não é o tempo gasto para o desenvolvimento, mas sim o valor agregado ao produto em um tempo determinado. Uma boa comunicação com o cliente é essencial para atender as necessidades do mesmo, é preciso haver abertura à mudanças tanto do processo, quanto do produto, que podem sofrer adaptações durante o decorrer dos planos. Desse modo, se produz um software funcional, e é possível demonstrar valor para o cliente periodicamente por meio de protótipos e não documentações técnicas.

Papéis do Scrum:

- **Product Owner (PO):** responsável pela liderança sobre o produto. Decide quais recursos serão construídos, qual a ordem de prioridade de produção no product backlog (definição das regras de negócios).
- **Scrum Master:** responsável por ajudar todo o time a entender e aplicar os princípios e práticas do SCRUM no cotidiano, é um facilitador para o trabalho.
- **Team:** equipe desenvolvedora do projeto. Definem como as coisas serão feitas e quais e quantas tarefas são possíveis de entregar.

Cerimônias e definições:

- **Product backlog:** o PO descreve o que precisa e onde deve chegar através de histórias, que contém funcionalidades e tarefas que compõem o Product Backlog.

- **Sprints:** são períodos de tempo onde os itens selecionados no backlog serão construídos e entregues. Precisam ter a mesma duração fixa que varia entre 1 e 4 semanas, sendo mais utilizado o padrão de 2 semanas.
- **Sprint backlog:** antes do início de cada Sprint é feita uma reunião de planejamento (Sprint Planning), onde é criado o Sprint Backlog, que leva em consideração as capacidades e velocidade de entrega do time para definir quantas histórias poderão ser construídas e entregues dentro de uma Sprint.
- **Incremento/Entrega:** ao término de uma Sprint, deve ser entregue um Incremento do produto (uma parte do software funcionando, ainda que não finalizada). Após a entrega do incremento, é realizada uma Sprint Review, momento em que o PO verifica se serão inseridas mudanças ou alterações no produto.
- **Daily:** A cada dia do Sprint a equipe faz uma reunião diária, chamada Daily Scrum. Ela tem como objetivo disseminar conhecimento sobre o que foi feito no dia anterior, identificar impedimentos e priorizar o trabalho a ser realizado no dia que se inicia. Com o Scrum, é possível garantir uma melhora significativa na qualidade do software, através de diversos pontos (citados abaixo). Porém, para isso é preciso que ele seja bem implementado e siga as cerimônias e conceitos.
 - Iterações - a cada iteração é entregue um software potencialmente usável, e é retornado pelo cliente um feedback do que foi entregue, que pode ser utilizado para melhorar o produto.
 - Remoção de impedimentos - aprimorar o processo de desenvolvimento de forma facilitadora para todo o time.
 - Inspeção e adaptação - determinar o que foi bom, o que precisa ser melhorado.
 - Autonomia - melhor qualidade de vida, time mais disposto para trabalhar da melhor forma, aprimoramento pessoal do membros.
 - Times multi funcionais - a opinião de especialistas em diferentes áreas torna o desenvolvimento do produto mais ágil.
 - Testes – realizar testes é fundamental para o ciclo de vida de qualquer software, pode evitar falhas em produção, perda de tempo e dinheiro. E sem dúvidas gera um produto muito mais confiável e de qualidade.

Existem algumas ferramentas para avaliar o desempenho da equipe em relação ao cronograma estabelecido para o projeto. Os gráficos de Burndown e Burnup na metodologia

SCRUM mostram como está a produtividade da equipe em relação aos prazos determinados durante a fase de planejamento do projeto.

Uma certificação de mestre Scrum pode alavancar a carreira de um profissional e provar que ele tem o conhecimento e a competência para liderar equipes ágeis com sucesso. As principais certificações são:

- Certified ScrumMaster (CSM);
- Advanced Certified ScrumMaster (A-CSM);
- Certified Scrum Professional ScrumMaster (CSP-SM);
- Professional Scrum Master (PSM) I, II, III;
- Project Management Institute – Agile Certified Professional (PMI-ACP);
- SAFe 4 Scrum Master, Advanced.

Equipe 6 - Sistema de Gestão de Empresa que Fornece Marmitas Fit

1. **Product Onwer:** Nayara Terezinha Nunes.
2. **Scrum Master:** Matheus Saad Hayakawa.
3. **Time de desenvolvimento Analista:** Aristeu Alves Ferreira Neto.
4. **Time de desenvolvimento Front end/UX:** Pedro Braz Leite.
5. **Time de desenvolvimento Back end:** Victor Hugo Marra Araujo.

Eu como Product Onwer serei a responsável por gerenciar o software que fornece marmitas fit, definir o product backlog, reuniões, fazer a documentação das sprints, casos de uso, regras de negocio e critérios de aceite. Tenho que ter uma boa comunicação com o cliente e com Matheus Saad o Scrum Master da equipe.

O PO juntamente com o Scrum Master terão duas semana de planejamento, definição do Product Backlog e refinamento do produto em constante comunicação com o cliente. Durante esse tempo, o time de desenvolvimento liderado pelo analista, definirá a arquitetura e ferramentas que serão utilizada no projeto. Após esse planejamento inicial teremos a reunião de Sprint Backlog e o inicio da primeira Sprint com todo o time envolvido.

O projeto terá duração de 6 meses ou seja 26 semanas, como duas semanas serão destinadas ao planejamento, as restantes (24) são de desenvolvimento. Cada Sprint durará duas semanas, logo teremos 12 Sprints.

1. Cadastro de todos os clientes, fornecedores e funcionários da empresa;
2. Registro de todos os produtos necessário para a confecção das marmitas em geral;
3. Cadastro das marmitas fit que poderão ser vendidas com informações nutricionais;
4. Registro de produtos e quantidade de produto necessário para a produção das marmitas em específico;

5. Registro de quais marmitas serão fornecidas em cada dia da semana (2 opções) para facilitar o controle de produção e controle de estoque;
6. Gestão e controle dos pedidos de marmitas realizados pelos clientes. O cliente que quiser uma marmita deverá solicitar com prazo de antecedência de 24 horas;
7. Registrar entrega e pagamento do pedido realizado pelo cliente;
8. Controle de estoque dos produtos com geração de relatório de produtos;
9. Realizar pedido de compra a fornecedores;
10. Realizar recebimento de compra para atualização do estoque;
11. Gerar e visualizar relatórios de cardápio da semana;
12. Gerar relatórios financeiros.

Custo total estimado do projeto: R\$54.000,00 * 6 meses = **R\$324.000,00**

PROFISSIONAL	SALÁRIO	CUSTO TOTAL	CUSTO/HORA
Analista	R\$5.000,00	R\$10.000,00	R\$56,00
Back End	R\$4.000,00	R\$8.000,00	R\$46,00
Front End	R\$4.000,00	R\$8.000,00	R\$46,00
Product Owner	R\$6.000,00	R\$12.000,00	R\$67,00
Scrum Master	R\$8.000,00	R\$16.000,00	R\$89,00
TOTAL	R\$27.000,00	R\$54.000,00	R\$304,00

TABELA 1: Custo para de desenvolvimento do projeto das Sprints planejados

Cálculo da hora = Valor total / (Total de horas semanais * Total de semanas em um mês)
 Total de horas semanais = 40; Total de semanas em um mês = 4.5

Referências

- A. MAGNO. Como o Scrum contribui com a qualidade do seu software (17/04/2019). Disponível em: <https://blog.adaptworks.com.br/2009/04/qualidade-com-scrum/>.
- F. DESSOLDI. Método SCRUM - Um resumo de tudo o que você precisa saber (03/06/2019). Disponível em: <https://medium.com/reprogramabr/scrum-um-breve-resumo-f051e1bc06d9>.
- FLOWUP. Burndown e Burnup no Scrum: como avaliar o desempenho da sua equipe. Disponível em: <https://flowup.me/blog/burndown-e-burnup/>.
- NA PRÁTICA. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3jFhJXgURJw>. Acesso: 16/08/2020.
- S. FLORENTINE. Mestre Scrum: 9 certificações para profissionais ágeis (06/05/2019). Disponível em: <https://cio.com.br/mestre-scrum-9-certificacoes-para-profissionais-ageis/>.