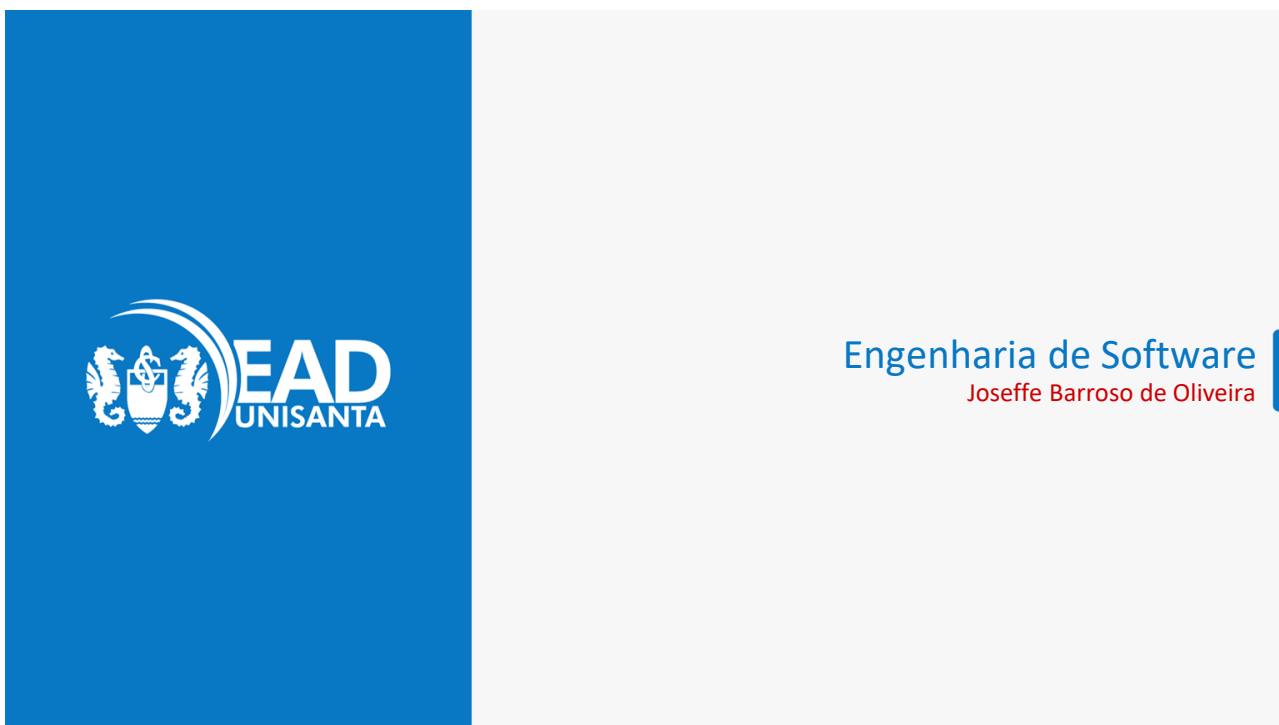




1



2

Introdução

Em 2001, um grupo composto por desenvolvedores de software, autores e consultores de renome assinou o “Manifesto para o desenvolvimento ágil de software” (“Manifesto for Agile software Development”), no qual defendiam **“indivíduos e interações acima de processos e ferramentas, software operacional acima de documentação completa, colaboração dos clientes acima de negociação contratual e respostas a mudanças acima de seguir um plano”**.

As ideias fundamentais que norteiam o desenvolvimento ágil levaram ao desenvolvimento dos métodos ágeis, projetados para sanar fraquezas, supostas e reais, da engenharia de software convencional.

Equipes e artefatos do Scrum

A equipe (ou “time”) Scrum é uma equipe interdisciplinar que se auto-organiza, e é composta por um **product owner**, um **Scrum master** e uma **pequena equipe de desenvolvimento** (três a seis pessoas).

Os principais artefatos do Scrum são o **backlog do produto**, o **backlog do sprint** e o **incremento de código**. O desenvolvimento avança pela divisão do projeto em uma série de períodos de desenvolvimento incremental do protótipo, com duração de 2 a 4 semanas, chamados de sprints.

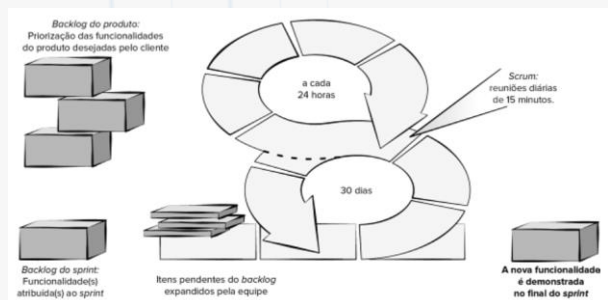
O backlog do produto é uma lista priorizada de requisitos ou características do artefato que agregam valor de negócio para o cliente.



5

Equipes e artefatos do Scrum

- O product owner ordena os itens no backlog do produto para cumprir as metas mais importantes de todos os envolvidos.
- O Scrum master atua como facilitador para todos os membros da equipe Scrum. Ele comanda a reunião e é responsável por remover os obstáculos.
- A equipe de desenvolvimento cria um plano para entregar um incremento de software (sprint) que contém as características selecionadas.



6

Reunião de planejamento de sprint (Planning)

Antes do início de cada sprint, **o product owner enuncia a meta de desenvolvimento** para o incremento a ser completado no próximo sprint. **O Scrum master e a equipe de desenvolvimento selecionam os itens a serem transferidos para o backlog do sprint.** A equipe de desenvolvimento determina o que pode ser entregue no incremento dentro dos limites da janela de tempo alocada ao sprint e, junto ao Scrum master, qual será o trabalho necessário para entregar o incremento. A equipe de desenvolvimento decide quais papéis são necessários e como precisarão ser atendidos.



7

Reunião diária do Scrum (Daily)

A reunião diária do Scrum é um evento de 15 minutos programado no início de cada dia de trabalho para permitir que os membros da equipe sincronizem as suas atividades e se planejem para as próximas 24 horas.

O Scrum master e a equipe de desenvolvimento sempre participam da reunião diária.

São feitas **três perguntas-chave** que são respondidas por todos os membros da equipe:

- O que você realizou desde a última reunião de equipe?
- Quais obstáculos está encontrando?
- O que planeja realizar até a próxima reunião da equipe?



8

Reunião diária do Scrum (Daily)

O Scrum master conduz a reunião e avalia as respostas de cada integrante. A reunião Scrum, realizada diariamente, ajuda a equipe a **revelar problemas em potencial o mais cedo possível**. É responsabilidade do Scrum master eliminar os obstáculos apresentados antes da próxima reunião diária, se possível. **Não são reuniões de solução de problemas**, pois estas ocorrem posteriormente e envolvem apenas as partes afetadas. A reunião diária também leva à “socialização do conhecimento” e, portanto, promove uma estrutura de equipe auto-organizada.



9

Reunião de revisão do sprint (Review)

A revisão do sprint ocorre no **final do sprint**, quando a equipe de desenvolvimento decidiu que o incremento está completo. Em geral, a revisão do sprint é limitada a uma **reunião de 4 horas** para um sprint de 4 semanas. O Scrum master, a equipe de desenvolvimento, o product owner e alguns envolvidos participam. A atividade principal é uma demo (ou demonstração) do incremento de software completado durante o sprint.

O product owner **pode aceitar o incremento como completo ou não**. Se ele não for aceito, o product owner e os envolvidos fornecem feedback para possibilitar a realização de uma nova rodada de planejamento do sprint. É neste momento que **novas características podem ser adicionadas ou eliminadas do backlog do produto**. As novas características podem afetar a natureza do incremento desenvolvido no próximo sprint.



10

Retrospectiva do sprint (Retro)

Em uma situação ideal, antes de começar outra reunião de planejamento do sprint, o Scrum master marca uma **reunião de 3 horas** (para um sprint de 4 semanas) com a equipe de desenvolvimento, chamada de retrospectiva do sprint. Durante essa reunião, a equipe debate:

- O que deu certo no sprint;
- O que poderia melhorar;
- Com o que a equipe se compromete em melhorar no próximo sprint;
- Métricas da Sprint anterior.



11

Retrospectiva do sprint (Retro)

O Scrum master lidera a reunião e encoraja a equipe a melhorar as suas práticas de desenvolvimento para se tornar mais eficaz para o próximo sprint. A **equipe planeja formas de melhorar a qualidade do produto** com a adaptação da sua definição de “pronto”. Ao final da reunião, **a equipe deve ter uma boa ideia sobre as melhorias necessárias** no próximo sprint e sobre como estar preparada para planejar o incremento na próxima reunião de planejamento do sprint.



12