

Design de Software

Aula 20 – Scrum

11/5/2015 – Engenharia

Luciano Soares lpsoares@insper.edu.br
Fabio Miranda fabiomiranda@insper.edu.br

Objetivo da Aula

- Gerir projetos de software com métodos ágeis
- Criar um product backlog
- Priorizar um product backlog

Criadores do Scrum

The image shows the front cover of a book. At the top left is the Harvard Business Publishing logo, which includes a crest and the text "HARVARD BUSINESS PUBLISHING". The title "Wise Leadership" is prominently displayed in large red letters. Below the title, it says "An Interview with" followed by the names "Hirotaka Takeuchi" and "Ikujiro Nonaka" in large bold black letters. Underneath their names, their titles are listed: "Professor, Harvard Business School" for Takeuchi and "Professor Emeritus, Hitotsubashi University" for Nonaka. The background of the cover features a photograph of two elderly men, Hirotaka Takeuchi and Ikujiro Nonaka, smiling. Takeuchi is on the left, wearing a dark suit and tie, and Nonaka is on the right, wearing glasses and a light-colored suit.

Hirotaka Takeuchi and Ikujiro Nonaka
New New Product Development Game
Harvard Business Review 86116:137–146. January 1, 1986.

Insper

Aplicaram em TI



Ken Schwaber and Jeff Sutherland
Business Object Design and Implementation Workshop
Object-Oriented Programming, Systems, Languages & Applications '95 (OOPSLA '95)
Austin, Texas, 1995

Não é para fábricas de software



Manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software

Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software, fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazerem o mesmo. Através deste trabalho, passamos a valorizar:

Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas

Software em funcionamento mais que documentação abrangente

Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos

Responder a mudanças mais que seguir um plano

Ou seja, mesmo havendo valor nos itens à direita,
valorizamos mais os itens à esquerda.

Kent Beck

Mike Beedle

Arie van Bennekum

Alistair Cockburn

Ward Cunningham

Martin Fowler

James Grenning

Jim Highsmith

Andrew Hunt

Ron Jeffries

Jon Kern

Brian Marick

Robert C. Martin

Steve Mellor

Ken Schwaber

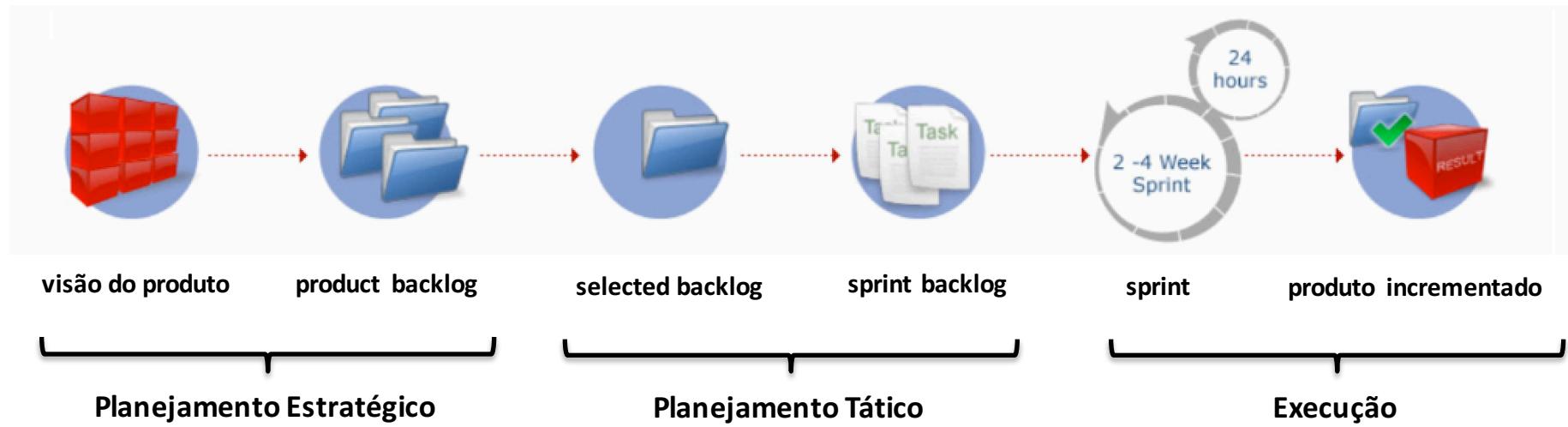
Jeff Sutherland

Dave Thomas

Principais Características

- Orientado a Pessoas
 - Equipes auto gerenciáveis
 - Equipes multidisciplinares
 - Comunicação face a face
- Reduz possibilidades de projeto estar fugindo do escopo do cliente
- Maior respeito a agenda do projeto e de reuniões.
- Acompanha fundamentos do XP

Processo



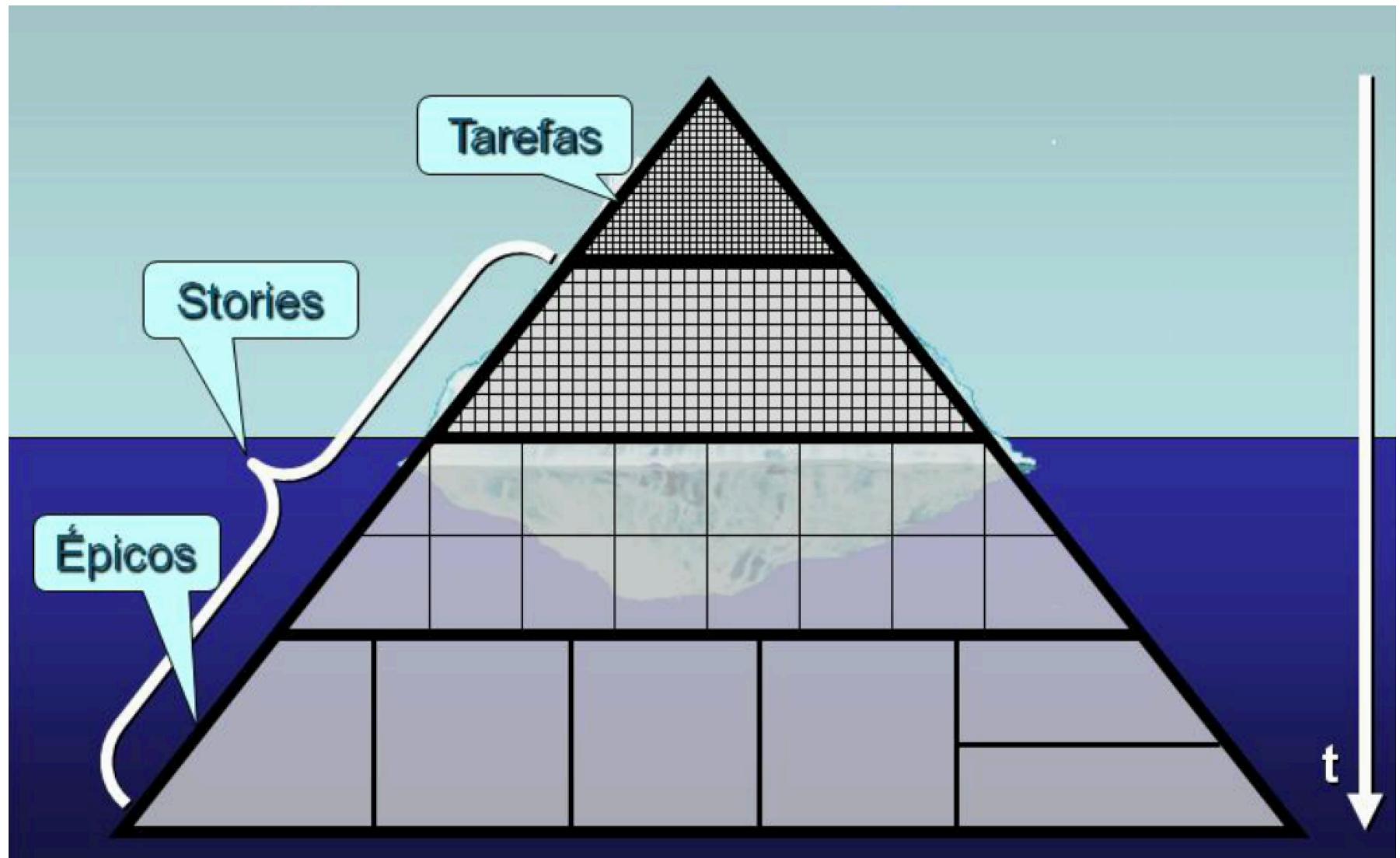
Equipe

- Auto gerenciáveis
- Multidisciplinares
 - Sem papéis específicos
- Idealmente de 5 a 9 pessoas
 - Maior: scrum-de-scrum
- Comprometida com os objetivos
- Muito comunicativa
- Dedicação exclusiva recomendada
- Pode necessitar um “Scrum Master”

Product Owner

- Fornece visão do negócio
- Atualiza backlog constantemente
- Prioriza histórias
- Maximiza ROI
- Aceita ou rejeita o que foi produzido
- Participativo no início e fim de sprints
- Disponível para esclarecer dúvidas

Planejamento Iceberg



Criando um Product Backlog

- O que vai ter nesse projeto?
- Quais poderiam ser as entregas?
- Existem componentes macros facilmente identificáveis?



Formato de user stories

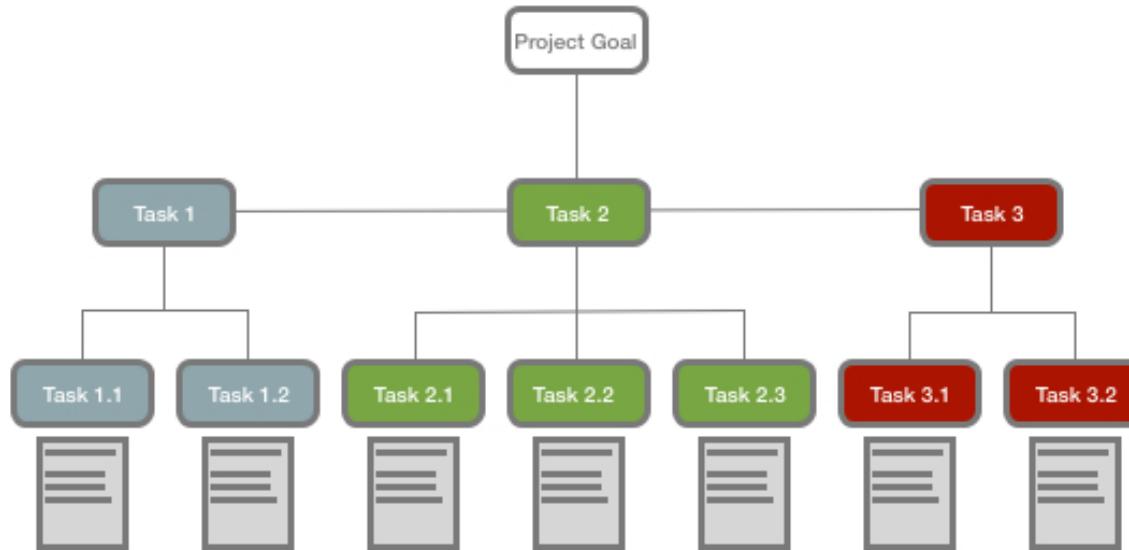
No papel de _____

Precio de _____

Para que _____

Crie algumas Histórias

- Procure focar no “O que”, não no “como”
- Comece com um nível de abstração alto
- Se quiser usar uma ferramenta tradicional de gerenciamento de projeto use uma WBS (work breakdown structure)

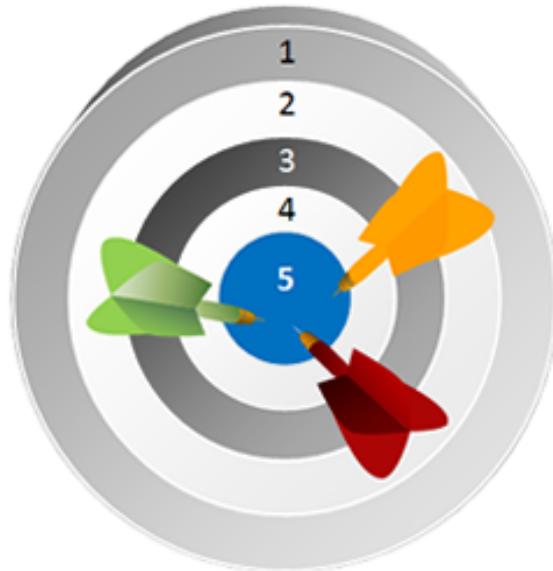


Cerimônias que compõem Scrum

- Sprint planning – seleciona user stories para o sprint e estima seu tamanho
- Daily scrum – stand up – o que fizeram, em que estão trabalhando e o que está sendo problema
- Sprint review – demonstram trabalho realizado para o Product Owner. Discutem como melhorar seu processo

Priorização

- Tente identificar quais são as histórias de maior prioridade
- Coloque elas em ordem
- Essa tarefa tem de ser posteriormente realizada com o Product Owner



Foco



Product Backlog

- Por exemplo: user stories em Excel

Tipo	Grupo	Importância	ID	Nome	Estado	Nova Estimativa	Teste de Aceitação	Criador
GUI	Interaction	3	ENVIRON-378	Ajustes Internos de Interface de Usuário	C	20	[CT014]	Betas
I/O	PDMS/PDS	3	ENVIRON-379	Carregar dados de engenharia do PDMS	I	20	[CT015]	Betas
ALG	PDMS/PDS	3	ENVIRON-380	Definir tessellagem e visibilidade ao abrir PDMS	C	5	[CT016]	Betas
ALG	Interaction	3	ENVIRON-381	Evolução do Sistema de Transformações	I	20	[CT017]	Casalechi
ALG	PDMS/PDS	3	ENVIRON-382	LOD para sumir objetos durante movimentação	C	8	[CT018]	Betas
ALG	PDMS/PDS	3	ENVIRON-383	Uso de primitivas de shading para PDMS com picking	N	20	[CT019]	Betas
GUI	Interaction	3	ENVIRON-384	Seta pra cima no console	C	3	[CT020]	Luciano
I/O	PDMS/PDS	3	-	Verificar e implementar primitivas ausentes do RVM	N	13		Betas
INF	Geral (core)	3	-	Sistema de controle de licença	N	40		Marcio
REF	Geral (core)	3	-	Reorganizar Código (classes mortas e redundantes)	N	20		Paulo
REF	Geral (core)	3	-	Planejar Refactoring do EnvApp	N	13		Equipe
I/O	Geral (core)	3	-	Plug-ins para módulos do Environ (CFD, Anflex, ...)	N	13		Ismael
REF	Geral (core)	3	-	Reestruturação de SceneNode	N	13		Equipe
INF	Geral (core)	3	-	Organizar documentação p/ usuário v1.0	N	?		Luciano
INF	Geral (core)	3	-	Corrigir instalador para não apagar arquivos diferentes	N	5		Equipe
I/O	Geral (core)	3	-	Diretório para modelos no home do usuário	N	2		Thadeu
GUI	Interaction	3	-	Ferramenta de medição	N	13		Casalechi
INF	Geral (core)	3	-	Refactoring das chamadas para a lib tdgnIO	N	20		Ismael

Time Boxing

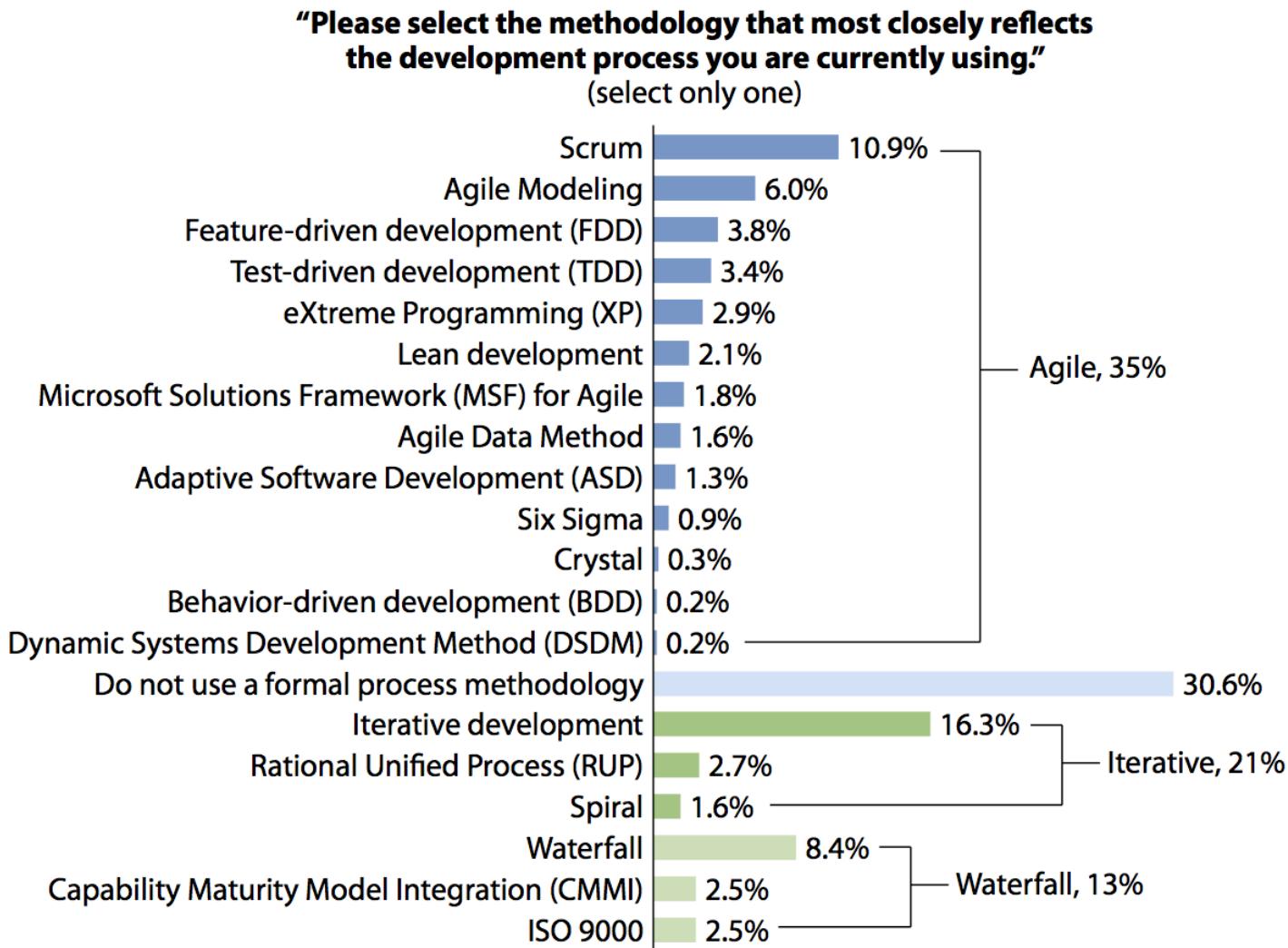
- Definir um tempo pré-definido para trabalhar em cada ponto e principalmente reuniões
- Reduz procrastinação
- Minimiza perfeccionismo



Observações

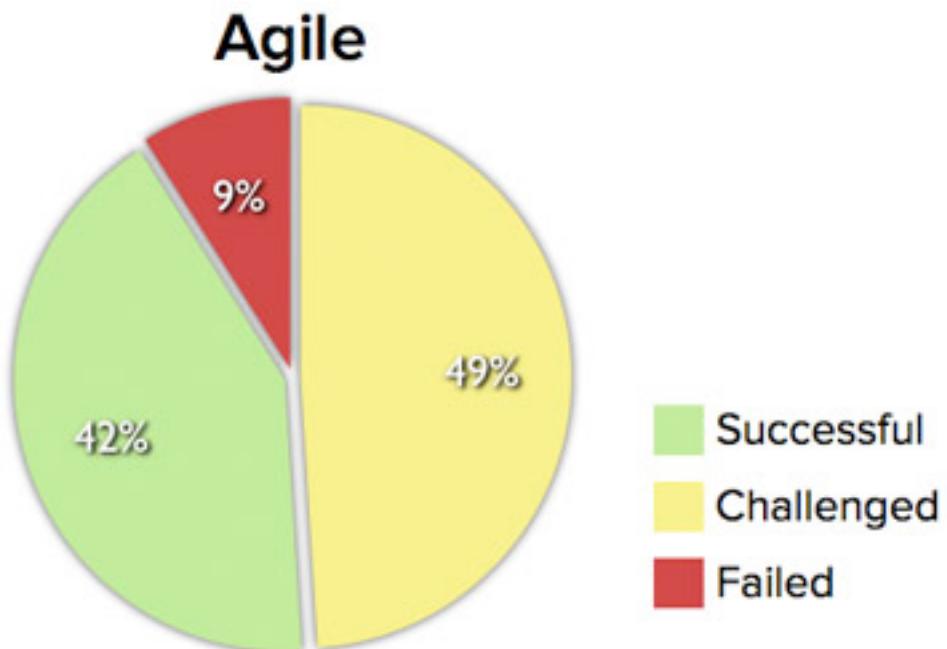
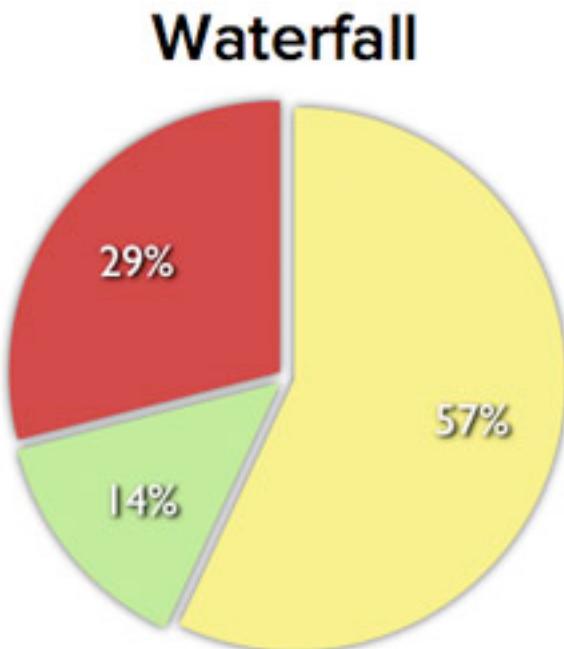
- Toda a regra pode ser mudada.
- Promessas
 - Maior robustez do produto
 - Maior produtividade da equipe
 - Maior valor agregado
- Produtos sempre atualizados

Algumas Matérias



Source: Forrester/Dr. Dobb's Global Developer Technographics® Survey, Q3 2009

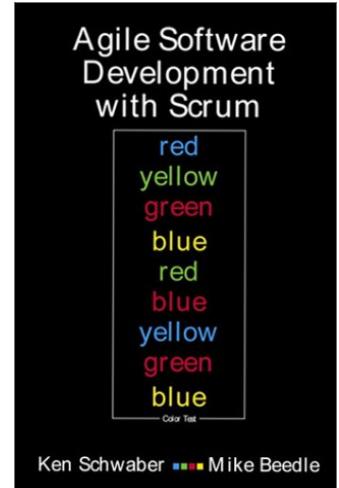
Algumas Matérias



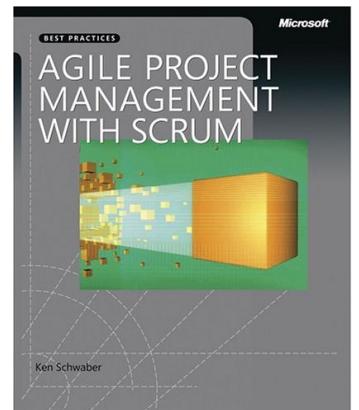
Source: The CHAOS Manifesto, The Standish Group, 2012.

Literatura de Referência

Agile Software Development with Scrum
Ken Schwaber, Mike Beedle
Prentice Hall



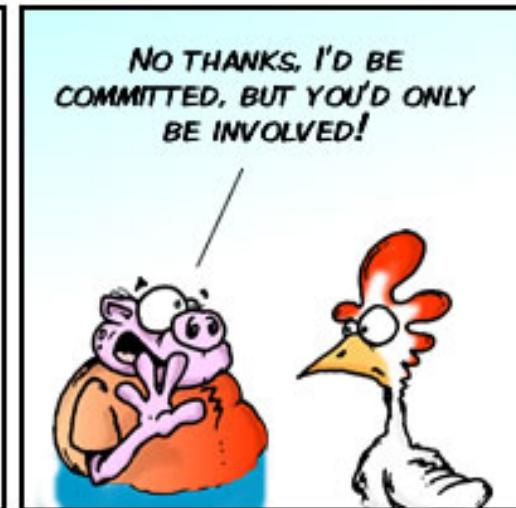
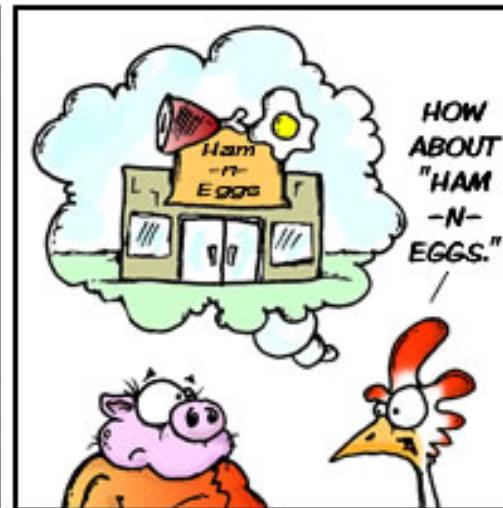
Agile Project Management with Scrum
Ken Schwaber
Microsoft Press



Insper

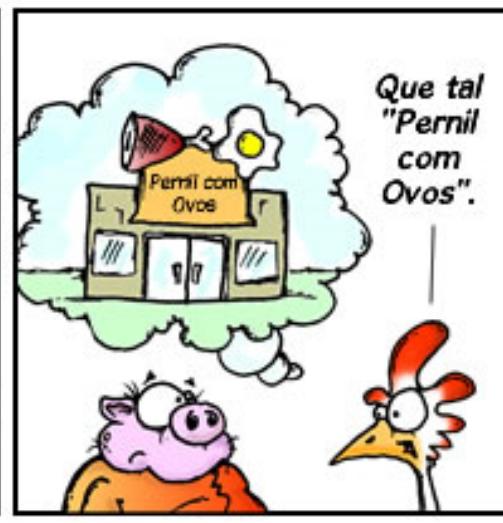
www.insper.edu.br

Personagens Principais do Scrum



By Clark & Vizzos

© 2006 implementingscrum.com



By Clark & Vizzos

© 2006 implementingscrum.com