

SCRUM

Método ágil de gestão de desenvolvimento de software

O QUE É SCRUM?



Origens de Scrum

- Jeff Sutterland - jeffsutterland.com
- Ken Schwaber - www.controlchaos.com
- Mike Beedle - www.mikebeedle.com
- Conferências
 - OOPSLA 96, PLoP 98
- Inspiração
 - Desenvolvimento Iterativo e Incremental em empresas (DuPont) nos anos 80

Um guia definitivo para o Scrum:
As regras do jogo



Jeff Sutterland



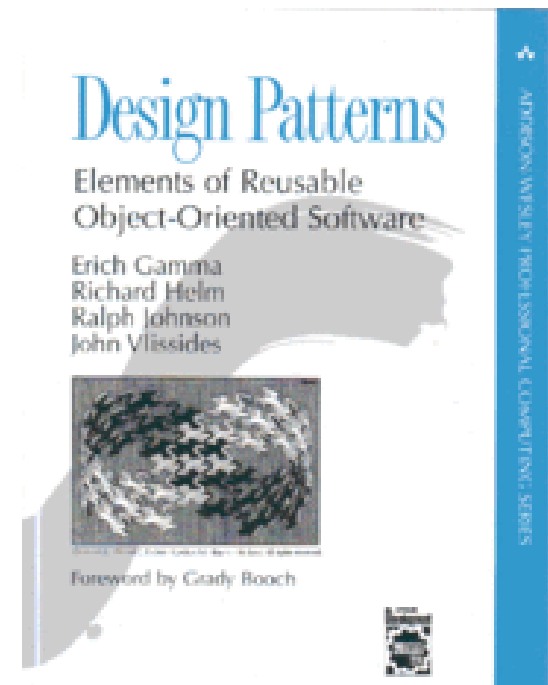
Ken Schwaber

Julho de 2013




Desenvolvido e mantido por Ken Schwaber e Jeff Sutterland

Origens de Scrum

- Desenvolvimento de software a partir de padrões de projeto (*design patterns*)
- Framework estrutural



Conceito

- Um *framework* para tratar e resolver problemas complexos e adaptativos, para entrega de produtos de alto valor.
- Scrum é:
-  *Leve*
-  *Simples de entender*
-  *Extremamente difícil de dominar*

Ênfases

- Comunicação
- Trabalho em equipe
- Flexibilidade
- Entrega de software funcional
 - Iterativa e incrementalmente

Principais Diferenciais



Backlog do Produto

- [?] Expressar itens do Backlog do Produto;
- [?] Ordenar os itens para alcançar melhor as metas e missões;
- [?] Garantir o valor do trabalho realizado pelo Time de Desenvolvimento;
- [?] Garantir que o Backlog do Produto seja visível, transparente, claro para todos.

Eventos formais

- O Scrum prescreve quatro Eventos formais, contidos dentro dos limites da Sprint, para inspeção e adaptação:
-
- [?] Reunião de planejamento da Sprint
- [?] Reunião diária
- [?] Reunião de revisão da Sprint
- [?] Retrospectiva da Sprint

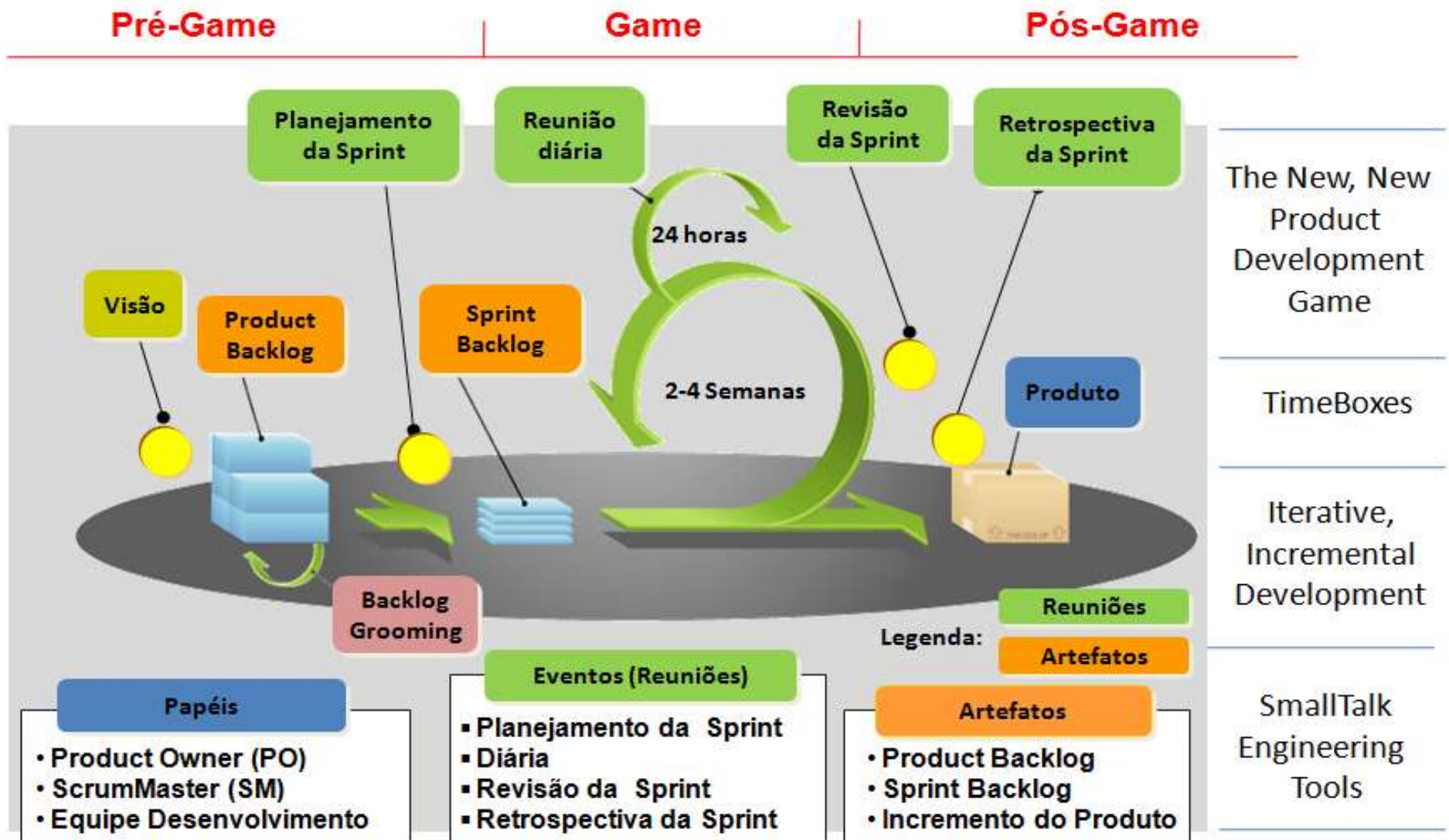
Eventos Scrum (atividades)

- Eventos são usados no Scrum para criar uma rotina e **minimizar a necessidade de reuniões.**
- Todos os eventos são *time-boxed* com ***duração máxima.***
- Uma vez que a **Sprint** começa, sua duração é fixada e não pode ser reduzida ou aumentada.

Sobre o produto

- Times Scrum entregam produtos de forma **iterativa e incremental**, maximizando as oportunidades de realimentação.
- Entregas incrementais de **produto “Pronto”** e potencialmente funcional.

O Processo da SCRUM



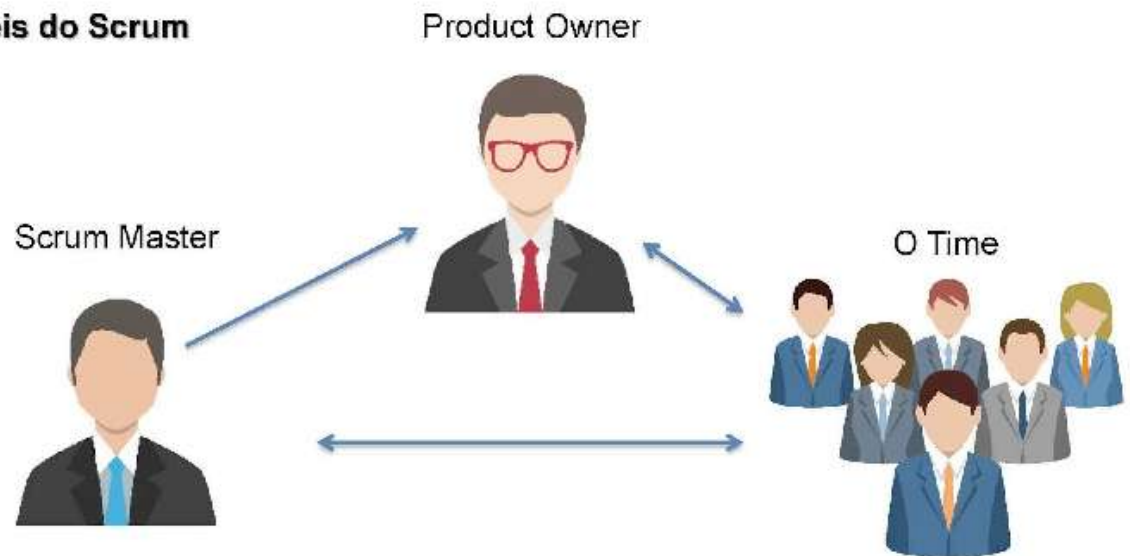
Papeis no SCRUM

Time Scrum

Times Scrum são auto-organizáveis e multifuncionais.

- Product Owner
- Scrum Master
- Time de Desenvolvimento

Papeis do Scrum



Product Owner

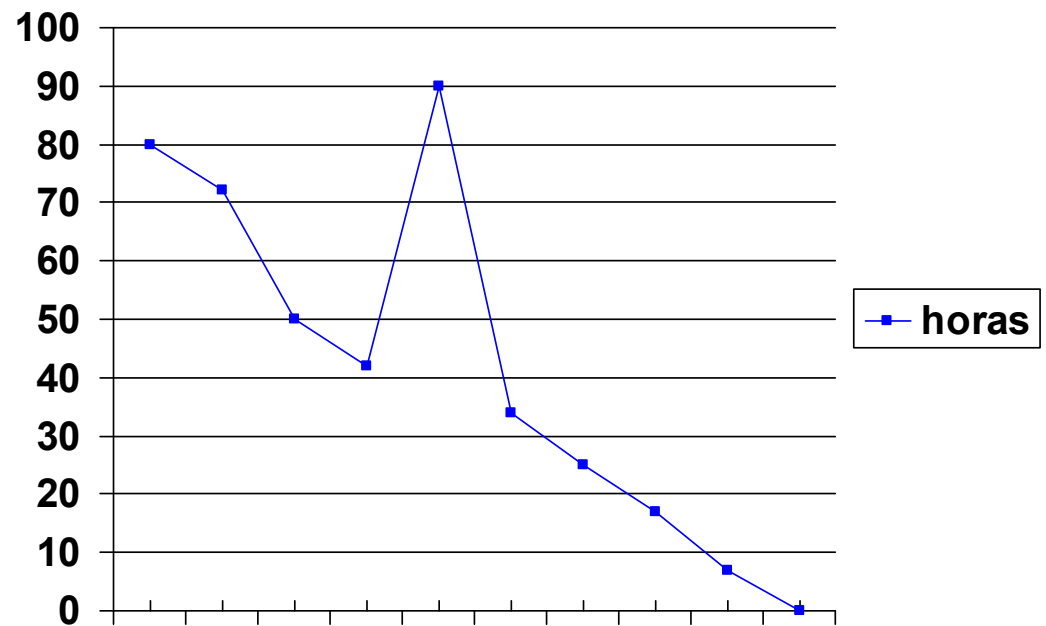
- O Product Owner, ou dono do produto
- é o responsável por maximizar o valor do produto e do trabalho do Time de Desenvolvimento.
- O Product Owner é a única pessoa responsável por gerenciar o **Backlog do Produto**

O Scrum Master

- O Scrum Master é responsável por **garantir que o Scrum seja entendido** e aplicado.
- Faz isso para garantir que o **Time Scrum** adere à teoria, práticas e regras do Scrum.
- O Scrum Master é um **servo-líder** para o Time Scrum.

Scrum Master

- Mantém o *Backlog* do *Sprint*
 - Tarefas completadas
 - Identifica eventuais problemas
- Mantém um gráfico de “quanto falta”



Scrum Master X Product Owner

- ❑ Encontrando técnicas para o **gerenciamento** efetivo do Backlog do Produto;
- ❑ Comunicar a visão, objetivo e **itens do Backlog do Produto** para o Time de Desenvolvimento;
- ❑ Ensinar a Time Scrum a criar itens de Backlog do Produto de forma clara e concisa;
- ❑ **Compreender a longo-prazo o planejamento** do Produto no ambiente empírico;

Scrum Master X Time de Desenvolvimento

- ☐ **Treinar o Time de Desenvolvimento** em autogerenciamento e interdisciplinaridade;
- ☐ Ensinar e **liderar o Time de Desenvolvimento** na criação de produtos de alto valor;
- ☐ Remover impedimentos para o progresso do Time de Desenvolvimento;
- ☐ Facilitar os eventos Scrum conforme exigidos ou necessários;

Time Scrum de Desenvolvimento

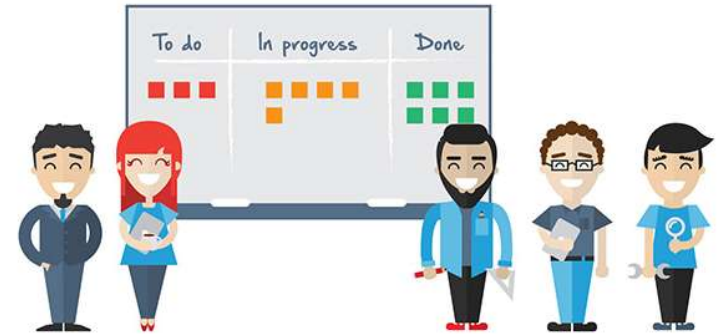
- O Time de Desenvolvimento consiste de **profissionais que realizam o trabalho** de entregar uma versão usável do produto “Pronto” ao final de cada Sprint.
- Sprint etapa para criação de um produto pronto (protótipo).

Sobre o Time de desenvolvimento

- **Eles são auto-organizados.** Transformar o Backlog do Produto em incrementos de funcionalidades.
- São multifuncionais possuindo todas as habilidades necessárias para **criar o incremento do Produto.**
- O Scrum **não reconhece títulos para os integrantes** do Time de Desenvolvimento que não seja o Desenvolvedor, independentemente do trabalho.

Quantidade de profissionais

- Menos de (3) integrantes no Time de Desenvolvimento diminuem a interação e resultam em um menor ganho de produtividade.
- Havendo mais de (9) integrantes é exigida muita coordenação. Times de Desenvolvimento grandes geram muita complexidade para um processo empírico gerenciar.
- O Product Owner e o Scrum Master não são incluídos nesta contagem, a menos que eles também executem o trabalho do Backlog da Sprint.



Reuniões do Time SCRUM

Reunião Diária (Daily Scrum)

- A **Reunião Diária do Scrum** é um evento *time-boxed* de 15 minutos, para que o Time de Desenvolvimento possa sincronizar as atividades e criar um plano para as próximas 24 horas.
- Esta reunião é feita para **inspecionar o trabalho** desde a última Reunião Diária, e prever o trabalho que deverá ser feito antes da próxima Reunião Diária.

O trata-se na Reunião Diária

- [?] **O que eu fiz ontem** que ajudou o Time de Desenvolvimento a atender a meta da Sprint?
- [?] **O que eu farei hoje** para ajudar o Time de Desenvolvimento a atender a meta da Sprint?
- [?] **Eu vejo algum obstáculo** que impeça a mim ou o Time de Desenvolvimento no atendimento da meta da Sprint?

Quadro Kanban

Backlog

Fila

Fazendo

Concluído



Cadastrar
Users



Validar
CPF user



Captcha



Confirmar
senha



Exibir
formulário



Campos
Obrigatórios



Exibir
resultado

Revisão da Sprint

- A Revisão da Sprint é executada no final da Sprint para inspecionar o incremento e adaptar o Backlog do Produto se necessário.
- Durante a reunião de Revisão da Sprint o Time Scrum e as partes interessadas colaboram sobre o que foi feito na Sprint.
- Esta é uma reunião *time-boxed* de 4 horas de duração para uma Sprint de um mês.

A Reunião de Revisão inclui os seguintes elementos:

- [?] Os participantes incluem o Time Scrum e os *Stakeholders* chave convidados pelo Product Owner;
- [?] O **Product Owner** indica os itens do Backlog do Produto foram “Prontos” e quais não foram “Prontos”;
- [?] O Time de Desenvolvimento discute **quais problemas ocorreram** dentro da Sprint;
- [?] O Time de Desenvolvimento demonstra o trabalho que está “Pronto” e responde as questões sobre o incremento;

Retrospectiva da Sprint

- A Retrospectiva da Sprint é uma oportunidade para o Time Scrum inspecionar a si próprio e criar um plano para melhorias a serem aplicadas na próxima Sprint.
- A Retrospectiva da Sprint ocorre depois da Revisão da Sprint e antes da reunião de planejamento da próxima Sprint. *Esta é uma reunião time-boxed de três horas para uma Sprint de um mês.*

O propósito da Retrospectiva da Sprint é:

- [?] **Inspecionar como a última Sprint** foi em relação às pessoas, aos relacionamentos, aos processos e às ferramentas;
- [?] **Criar um plano para implementar melhorias** no modo que o Time Scrum faz seu trabalho.

Um guia definitivo para o Scrum: As regras do jogo



Jeff Sutherland



Ken Schwaber

Julho de 2013

Desenvolvido e mantido por Ken Schwaber e Jeff Sutherland