

Scrum

Introdução ao framework

Ruhan de Oliveira Baiense

arcoinformatica.com.br

Introdução aos Métodos Ágeis

Um pouco da história

Apresentando Scrum, Kanban e XP

- Agile é uma filosofia a ser seguida.
- Métodos ágeis focam em pouca documentação, e mais produtividade.

Manifesto Ágil

- **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

“ *...mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.*

”

Gerenciamento de Projeto



História do Scrum

- O termo "Scrum" foi cunhado por **Takeuchi** e **Nonaka** em alusão à formação do Rugby, em que todo o time está junto buscando a posse da bola;
- Para Scrum, o conceito de time é extremamente importante;
- A metáfora que utiliza o Rugby ainda se relaciona ao conceito de **sprint**, que é quando o time rouba a bola e o jogador deve correr rapidamente com ela, e esse processo se repete até a conclusão do jogo.

[Exemplo de um Scrum no Rugby](#)

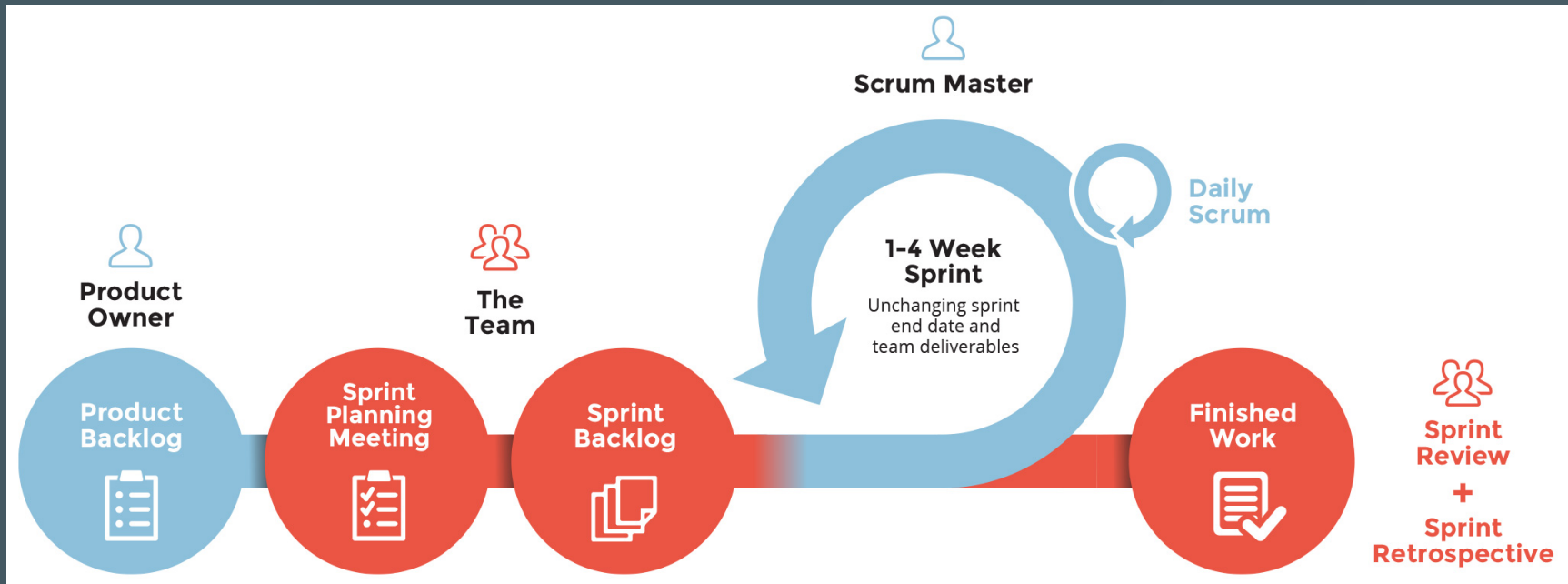
O que é Scrum?

- O Scrum é um framework ágil de gerenciamento de projetos.
- Sua principal característica é trabalhar com **time-boxes**: caixas de tempo com capacidade definida, rígida e não negociável.
- Uma vez definidas as durações das time-boxes, elas não mudam durante o Sprint atual.

Sprints

- A **Sprint** é o tempo que temos para agregar valor e marcar pontos.
- Para delimitar o tamanho da Sprint vários fatores devem ser levados em consideração. A duração ideal da Sprint depende muito da equipe e das pessoas envolvidas.
- A duração da Sprint atual não pode ser alterada. No entanto, ao final de um ciclo, ela pode ser revista.

Sprint Life Cycle



Planning Meeting

- É uma reunião de planejamento que reúne a equipe inteira.
- Entramos nela com uma lista de todos os afazeres (Product Backlog) e saímos com outra, de tarefas específicas a serem concluídas (Sprint Backlog).
- Duração de 5% do tamanho do Sprint, pra 1 semana de Sprint, teremos **2 horas** de planejamento.
- O **P.O.** deve ter passado um tempo considerável pegando o topo do Backlog, os itens mais importantes, e refinando-os, se necessário em contato com os membros do time.

Como realizar a Planning Meeting

- O P.O. chega com o Product Backlog, e apresenta os itens de maior prioridade para o cliente.
- Os desenvolvedores vão discutir sobre o item, estimar quanto de esforço deve ser empregado nesse tipo de tarefa.
- Na próxima parte da reunião, é feita a negociação daquilo que realmente cabe na Sprint.
- Objetivo é não sobrecarregar o time.
- Definir uma **Meta** para o Sprint.

Daily Scrum

- Reunião diária e rápida de no máximo 15 minutos no próprio ambiente de trabalho, sempre no mesmo horário.
- Três perguntas principais devem ser respondidas: O que fez? O que fará? Quais problemas enfrentou?
- Toda a equipe deve participar.

Review Meeting

O que é Review Meeting

Como fazer

De nição de pronto

- É o momento no qual o cliente e o time de desenvolvimento se reúnem para mostrar os incrementos feitos na Sprint.
- É uma time box que não deve ultrapassar 2.5% tempo total da Sprint.
- Para um Sprint de 1 semana, o Review Meeting terá 1 hora de duração.

Retrospective

O que é Retrospective

Como fazer

- Esta reunião fornece a possibilidade de melhoria contínua em que pode-se "lavar roupa suja" para nos reinventarmos para uma próxima Sprint.
- A cada 1 semana de Sprint, recomenda-se 2 horas de retrospectiva.
- É um momento de melhoria contínua, não um momento de apontar culpados.

“ Não importa o que descobriremos nessa reunião, consideraremos que as pessoas agiram dessa forma devido aos conhecimentos que possuíam na época, tempo e recursos disponíveis. Considerando esses aspectos, as pessoas fizeram seu melhor, e agora devemos seguir adiante.

-- *Prime Directive*

”

Histórias

O que é História

Como elaborar uma História

- A história é um item que agrega valor ao usuário, escrita de forma bem diferente ao caso de uso, deve ter um **título**, um **porquê** e **para quem** esse item é importante.
- Uma história faz parte do Product Backlog, mas no momento de desenvolvê-la, vamos paralelizar os **sub-itens da história**, chamados de tarefa, **task**, para terminá-las o mais rápido possível.

Exemplo de História

para motivar meu time a bater
a meta de vendas

como camila, gerente comercial

quero que toque um musica quando
atingir a meta de vendas do dia

STORY

Product Backlog e Sprint Backlog

O que é Product e Sprint Backlog

- O **Product Backlog** é a lista priorizada das histórias que agregam valor para o cliente. São histórias que envolvem o projeto inteiro. Somente o P.O. mexe nele, mas todo o time pode palpitar;
- O **Sprint Backlog** engloba histórias e tarefas que estão no topo das prioridades. No Sprint Backlog o time altera essas tarefas sem que o cliente palpite sobre elas.

Papéis no Scrum

- **Scrum Master**
- **Product Owner**
- **Desenvolvedores**

Scrum Master

Quem é o Scrum Master Impedimentos

- O papel do Scrum Master é facilitar o ensino sobre o que é o Scrum e as responsabilidades de cada uma das partes envolvidas.
- Não se trata de ser necessariamente o chefe, mas sim um líder servidor, aquele que está disponível para ajudar e facilitar a comunicação.
- Sua terceira função é resolver impedimentos.

Product Owner

Quem é o Product Owner

Como agir

- Responder dúvidas dos desenvolvedores sobre histórias ou indicar quem poderia respondê-las melhor;
- Deixar claro para o time qual o valor de negócios de cada Sprint;
- Manter o **Product Backlog** atualizado;
- **Uma pessoa, não um comitê.**

Desenvolvedores

Quem são os Desenvolvedores

- Desenvolvedor é aquele que ajuda a executar o projeto e o faz andar para a frente;
- O time de desenvolvimento que estima trabalho e tempo necessários;
- Os desenvolvedores também decidem o quanto de trabalho pode ser feito em um time-box. Não é uma pessoa externa que define tempo, são os próprios envolvidos no trabalho

Melhoria contínua

Como melhorar?

- Sempre aplicar as ações retiradas da retrospectivas e resolver os problemas à medida em que eles aparecem;
- A melhoria contínua é essencial;
- Todos devem pensar em melhorar constantemente, em conjunto;