

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.

O que é Scrum?

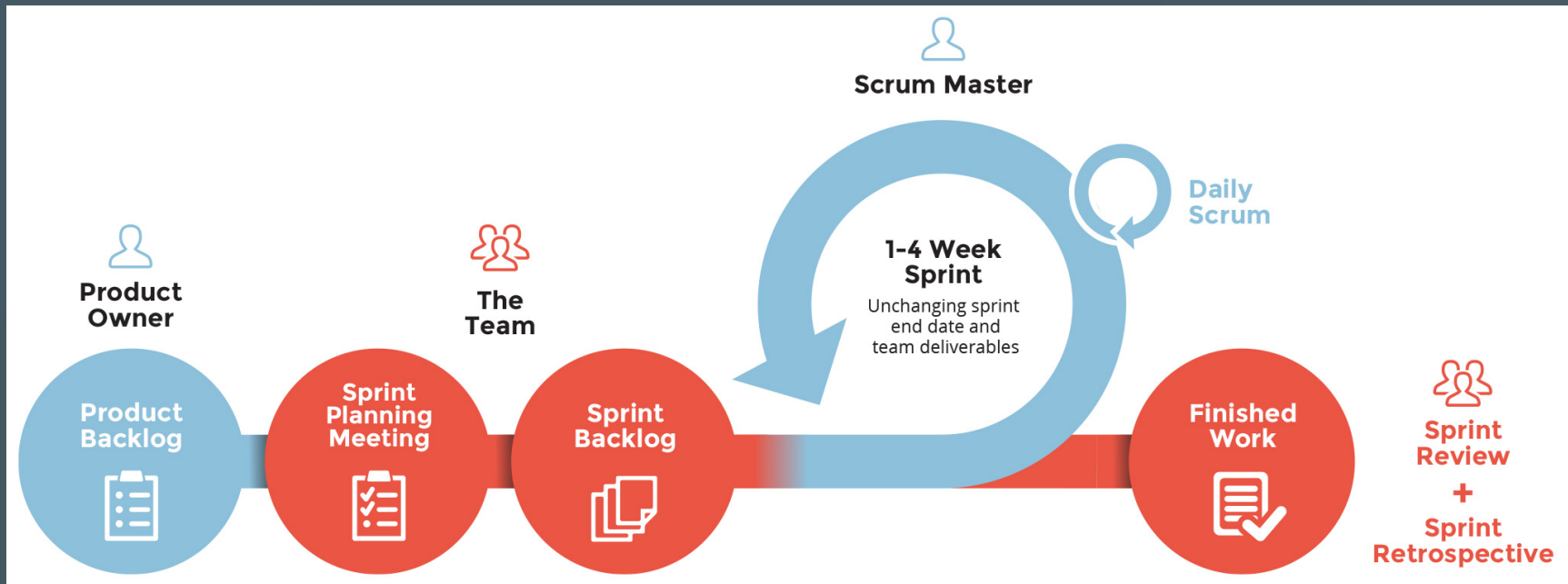
História do scrum

Time-boxes e Sprints

Duração da Sprint

- O Scrum é um framework ágil.
- Sua principal característica é trabalhar com time boxes.
- Uma vez definidas as durações das time boxes, elas não mudam durante o Sprint atual.

Sprint Life Cycle



Planning Meeting

O que é Planning Meeting

Como fazer

- É uma reunião de planejamento que reúne a equipe inteira.
- Entramos nela com uma lista de todos os afazeres e saímos com outra, de tarefas específicas a serem concluídas.
- Pra 1 semana de Sprint, teremos **2 horas** de planejamento.

Daily Scrum

O que é Daily Scrum

Como fazer

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

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 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 zeram seu melhor, e agora devemos seguir adiante.

-- *Prime Directive*

”

Histórias

O que é 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;