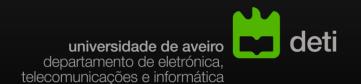
## Gestão de equipas com o SCRUM

Ilídio Oliveira

v2023-05-09



#### Objetivos de aprendizagem

- Identificar vantagens de estruturar um projeto em iterações, produzindo incrementos frequentes.
- Caracterizar os princípios da gestão do backlog em abordagens ágeis.
- Identificar os papéis numa equipa de Scrum e as principais "cerimónias"
- Relacionar as atividades da Scrum com as práticas das metodologias ágeis de desenvolvimento.

### Como organizar as atividades da equipa?

# A metáfora do Scrum...

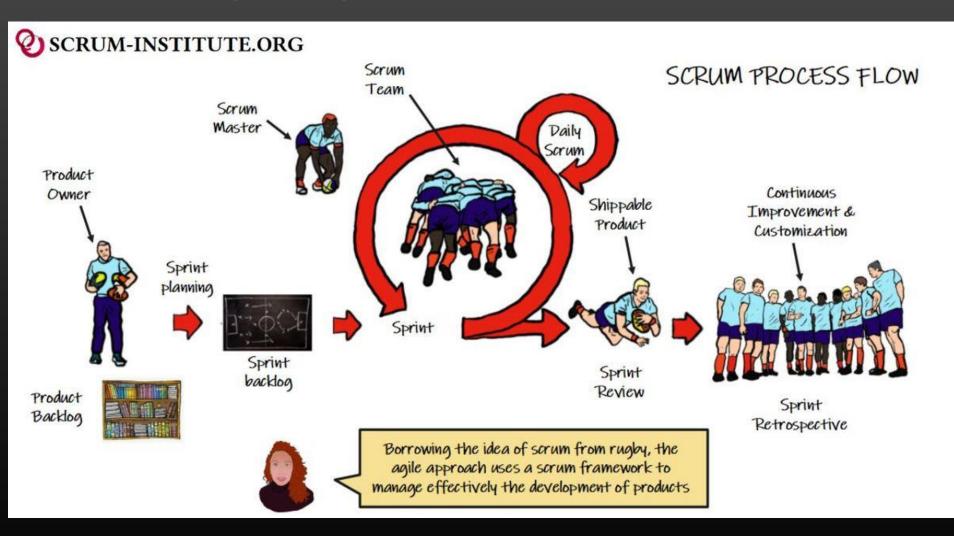
"restarting play in rugby football that involves players packing closely together with their heads down and attempting to gain possession of the ball"

Scrum jobs?...

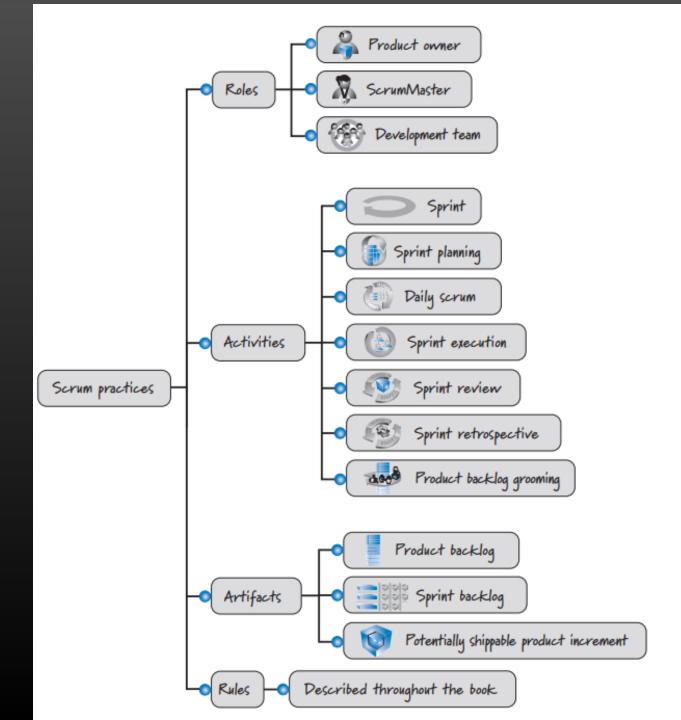
· <u>Indeed.pt</u>



#### Metedologia de gestão de equipas SCRUM



#### Elementos do Scrum



#### **"3355"**





Owner



Development Team

Scrum Master

Artifacts





Backlog



Product Increment







Meeting





Daily Scrum Scrum Review Meeting Meeting



Scrum Retrospective Meeting

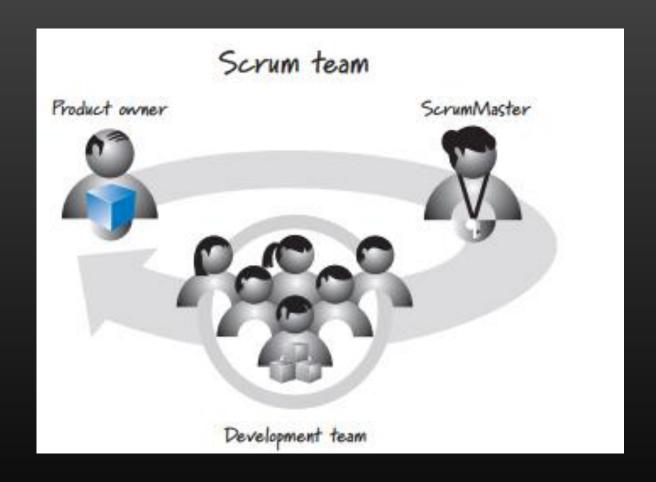
Values





F	0	С	U	S							
	С	О	M	м	I	T	T	М	Е	N	T

#### Papéis previstos no Scrum



#### Creating a Product: Scrum: Roles & Responsibilities





- Determines what needs to be done
- Sets the priorities to deliver the highest value



Help the team best use Scrum to build the product

- Protecting the Scrum process
- Prevent distractions/impediments



- Builds the product
- Self-organizing group
- Takes on and determines how to deliver chunks of work in frequente increments

Credit: Nokia Networks.

#### **Scrum process**

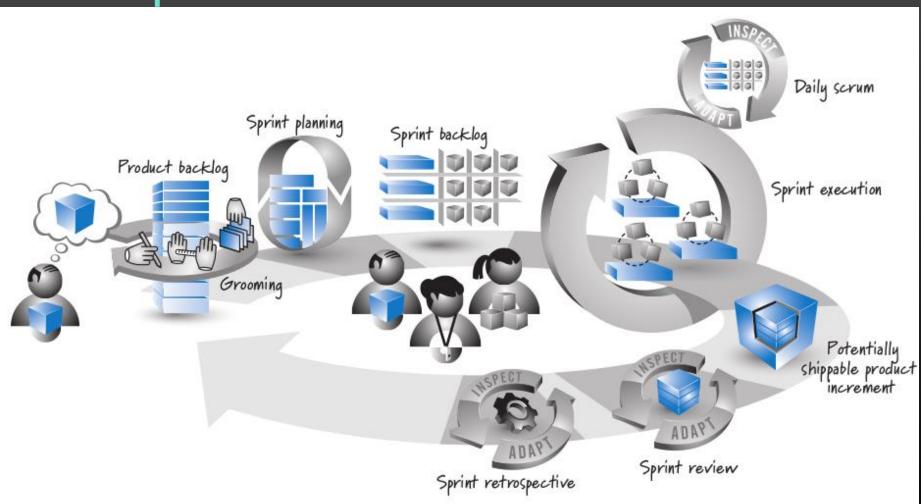


FIGURE 2.3 Scrum framework

#### Planeamento do trabalho e métodos ágeis

#### Product backlog

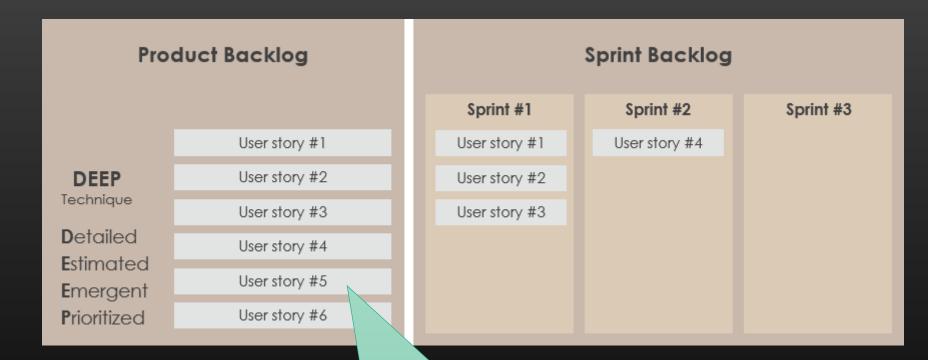


Iteration review

Em projetos de software: entradas do backlog são funcionalidades

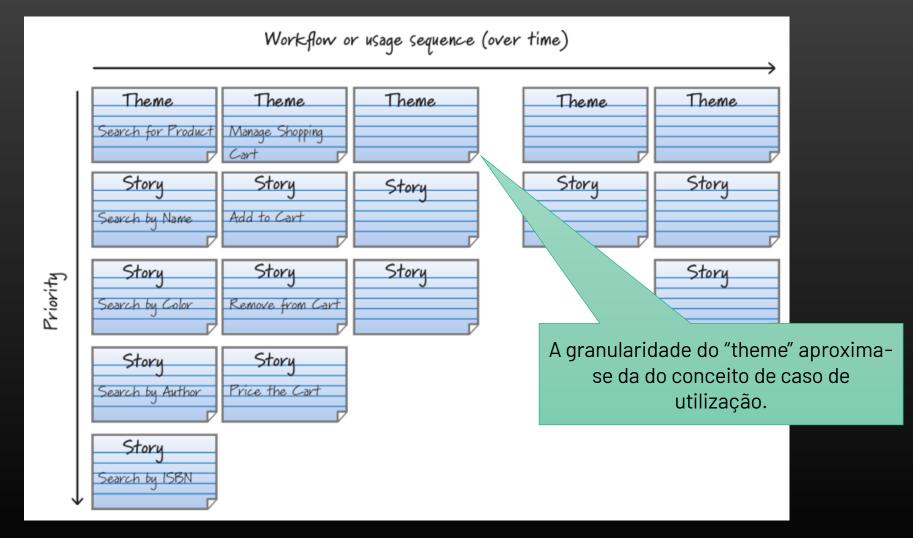
Iteration (1 week to 1 calendar month)

#### **Sprint planning**

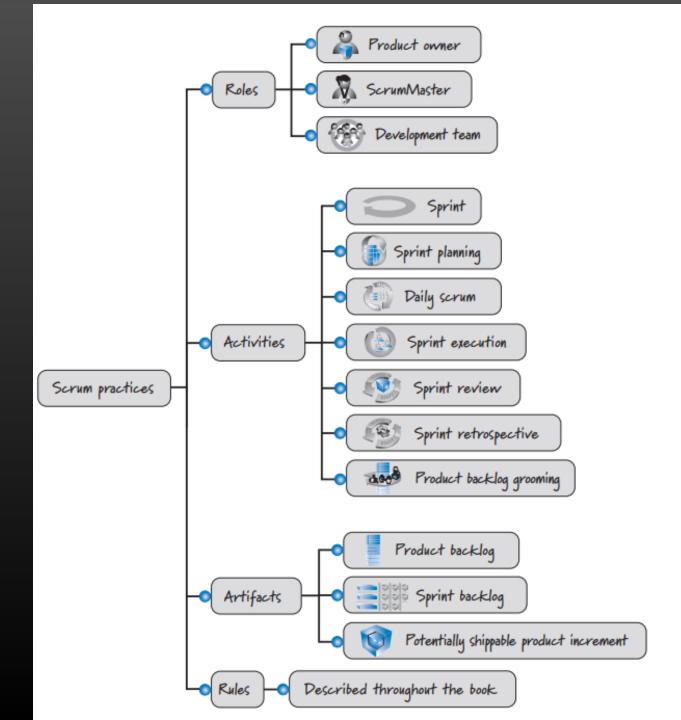


No desenvolvimento de sw, há um estilo para escrever as entradas do backlog, adotando o conceito de "user story". A história é um exemplo de utilização, ~uma forma de percorrer um caso de utilização.

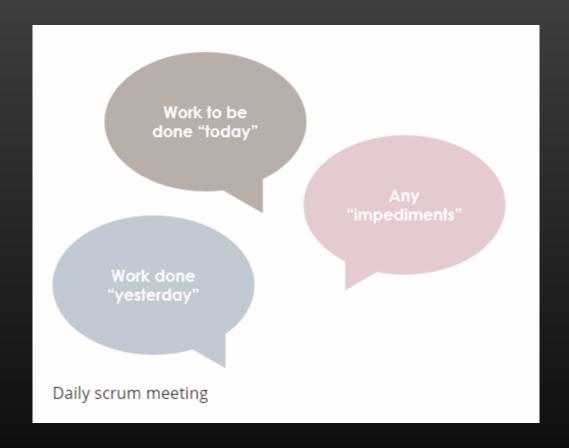
#### Histórias de utilização

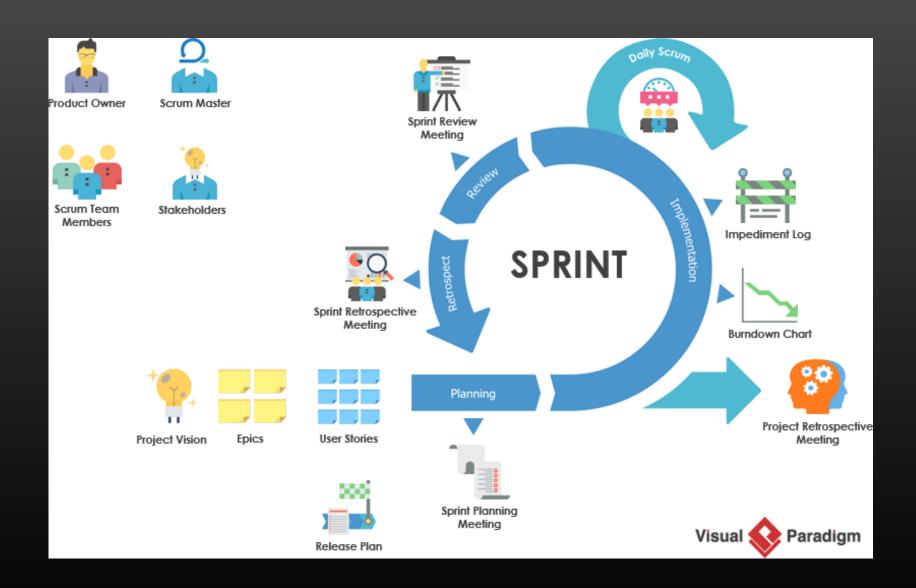


#### Elementos do Scrum



#### **Daily Scrum**

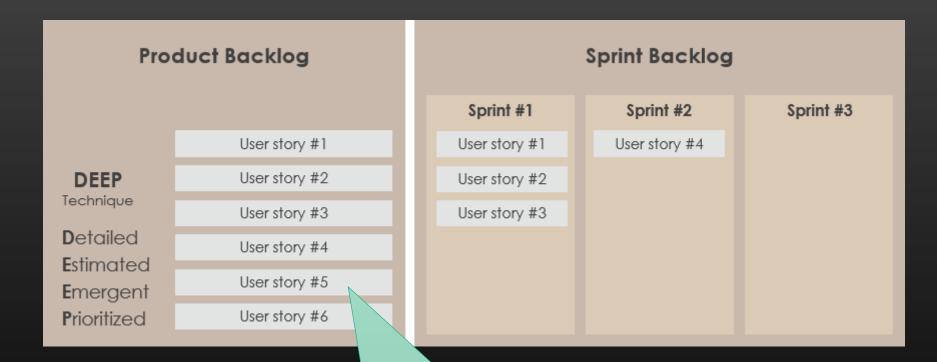




I Oliveira

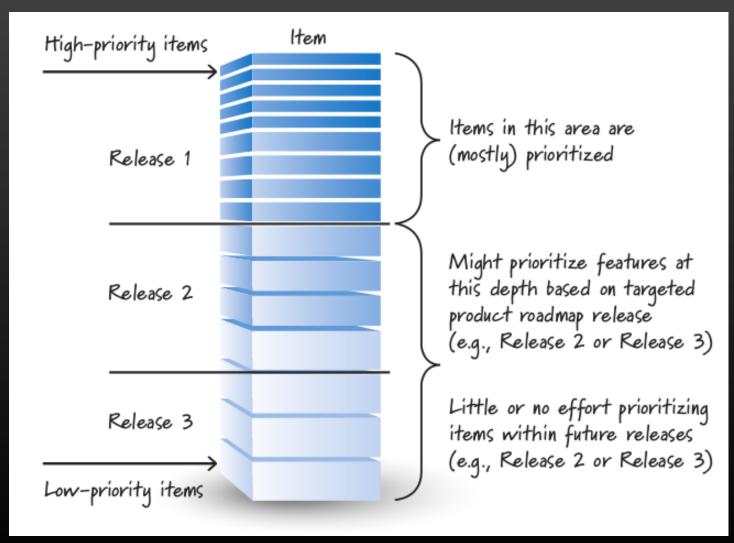
# Planeamento e monitorização do progresso

#### **Sprint planning**

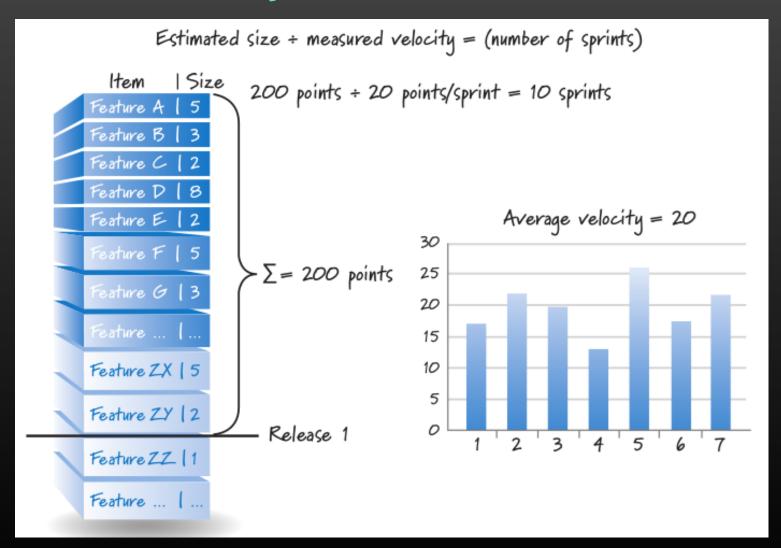


No desenvolvimento de sw, há um estilo para escrever as entradas do backlog, adotando o conceito de "user story". A história é um exemplo de utilização, ~uma forma de percorrer um caso de utilização.

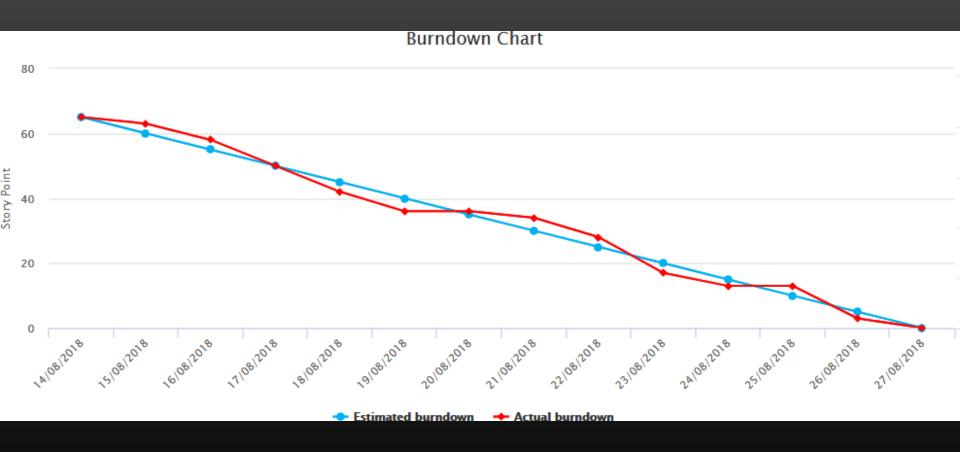
#### Scrum: backlog must be prioritized



#### **Scrum: Velocity**



#### Monitorar o progresso com "burndown chart"



https://www.visual-paradigm.com/cn/scrum/scrum-burndown-chart/

#### Algumas ideias a reter

- Um processo de software explica o trabalho a desenvolver para construir o produto
- O processo não explica como organizer o dia-a-dia da equipa
- A Scrum oferece uma metodologia "leve" para gestão de equipas, a construir produtos complexos
- Mas... é desafiante dominar e aplicar a Scrum!

A Scrum é especialmente adequada para métodos ágeis de <u>desenvolvimento de s</u>oftware

- Sprint (iteração)
- Equipa auto-organizadas e multifuncionais (comunicação)
- Foco no incremento (entrega frequente)
- Adaptação ("embrance change")

#### References

Core readings	Suggested readings
Ken Schwaber, Jeff Sutherland,     "Scrum Guide".	<ul> <li>Visual Paradigm, "What is Scrum?"</li> <li>[Dennis15] - Chap. 1</li> </ul>