



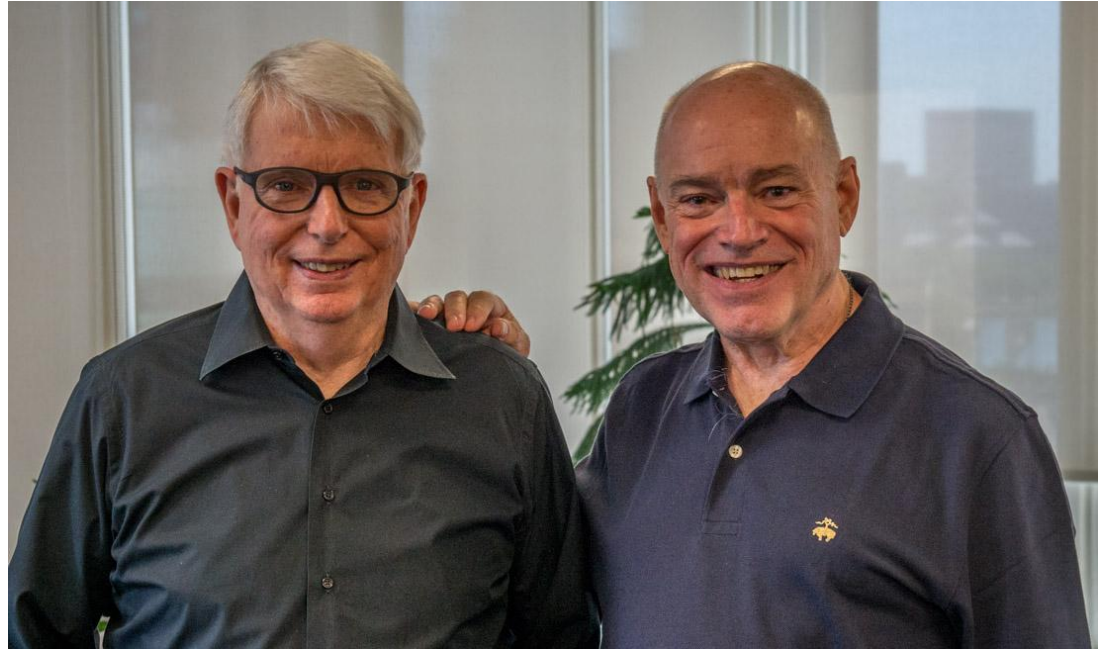
Metodologia Scrum





Conceito do Scrum

Scrum



Jeff Sutherland

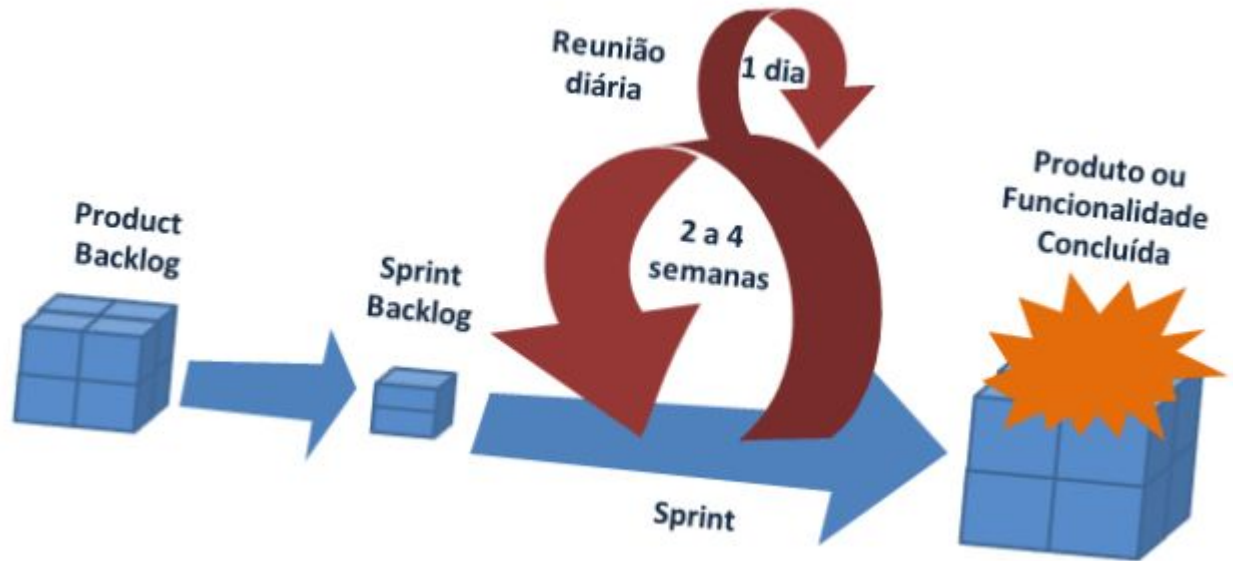
Ken Schwaber

Criadores do Scrum

Scrum

Definição

Um framework dentro do qual pessoas podem tratar e resolver problemas complexos e adaptativos, enquanto produtiva e criativamente entregam produtos com o mais alto valor possível.



Scrum

O Scrum deixa claro a eficácia relativa de suas práticas de gerenciamento de produto e técnicas de trabalho, de modo que você possa continuamente melhorar o produto, o time e o ambiente de trabalho.

O framework Scrum consiste de times Scrum associados a papéis, eventos, artefatos e regras. Cada componente dentro do framework serve a um propósito específico e é essencial para o uso e sucesso do Scrum.

As regras do Scrum integram os papéis, eventos e artefatos, administrando as relações e interações entre eles.



Pilares do Scrum

Abordagem iterativa e incremental

O Scrum emprega uma abordagem iterativa e incremental para aperfeiçoar a previsibilidade e o controle de riscos.

Três pilares apóiam a implementação de controle de processo empírico:

1. Transparência,
2. Inspeção,
3. Adaptação

Os 3 Pilares

1 - Transparência

2 - Inspeção

3 - Adaptação

Transparência

Todos têm conhecimento do que está acontecendo no projeto.

Inspeção

O andamento das tarefas e a qualidade das entregas são verificados por todos

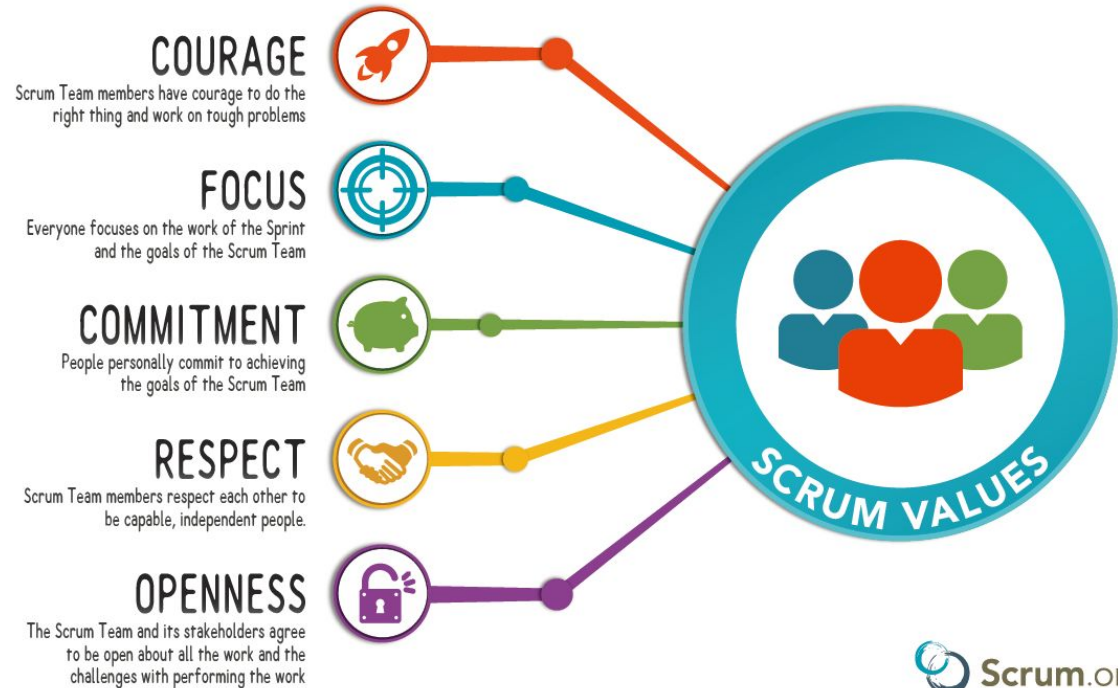
Adaptação

Quaisquer desvios verificados são corrigidos o mais rápido possível



Valores do Scrum

Valores do Scrum





Time Scrum

Time Scrum



O Time Scrum consiste em um Product Owner, o Time de Desenvolvimento e um Scrum Master. Times Scrum são auto-organizáveis e multifuncionais.

Times auto-organizáveis escolhem qual a melhor forma para completarem seu trabalho, em vez de serem dirigidos por outros de fora do Time.

Papéis

Product Owner (PO)

O Product Owner é a única pessoa responsável por gerenciar o Backlog do Produto. O gerenciamento do Backlog do Produto inclui:

- Expressar claramente os itens do Backlog do Produto;*
- Ordenar os itens do Backlog do Produto para alcançar melhor as metas e missões;*
- Otimizar o valor do trabalho que o Time de Desenvolvimento realiza;*
- Garantir que o Backlog do Produto seja visível, transparente, claro para todos, e mostrar o que o Time Scrum vai trabalhar a seguir; e,*
- Garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do Backlog do Produto no nível necessário.*

Papéis

Scrum Master (SM)

O Scrum Master é responsável por promover e suportar o Scrum como definido no Guia Scrum. O Scrum Master faz isso ajudando todos a entenderem a teoria, as práticas, as regras e os valores do Scrum.

O Scrum Master é um servo-líder para o Time Scrum. O Scrum Master ajuda aqueles que estão fora do Time Scrum a entender quais as suas interações com o Time Scrum são úteis e quais não são. O Scrum Master ajuda todos a mudarem estas interações para maximizar o valor criado pelo Time Scrum

Time de Desenvolvimento

O Time de Desenvolvimento consiste de profissionais que realizam o trabalho de entregar um incremento potencialmente liberável do produto “Pronto” ao final de cada Sprint. Um incremento “Pronto” é requerido na Revisão da Sprint. Somente integrantes do Time de Desenvolvimento criam incrementos.



Time de Desenvolvimento

O

Os Times de Desenvolvimento tem as seguintes características:

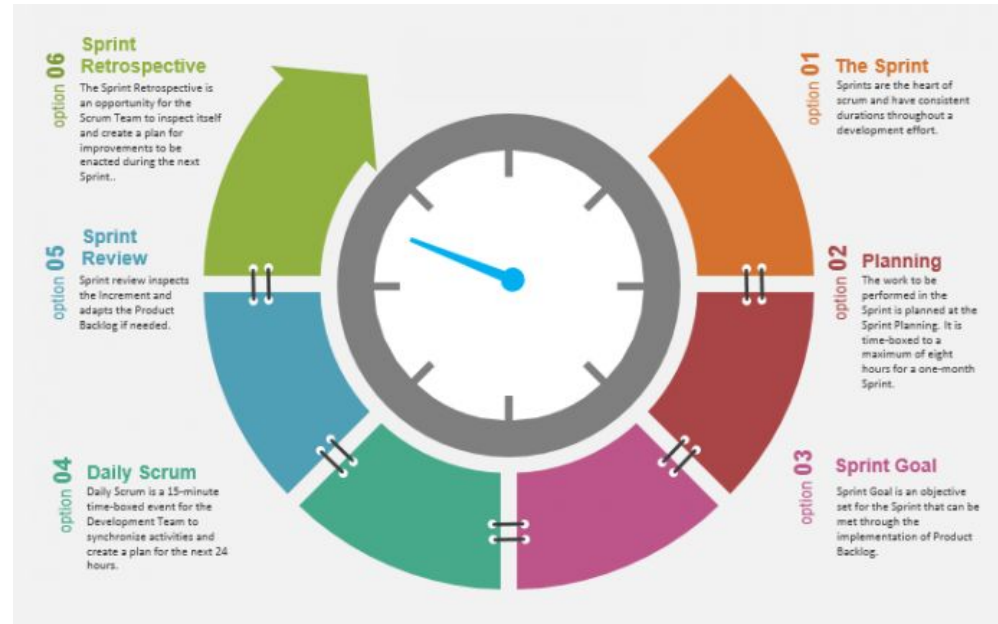
- Eles são auto-organizados. Ninguém (nem mesmo o Scrum Master) diz ao Time de Desenvolvimento como transformar o Backlog do Produto em incrementos de funcionalidades potencialmente liberável;
- Times de Desenvolvimento são multifuncionais, possuindo todas as habilidades necessárias, enquanto equipe, para criar o incremento do Produto.
- O Scrum não reconhece títulos para os integrantes do Time de Desenvolvimento, independentemente do trabalho que está sendo realizado pela pessoa;
- O Scrum não reconhece sub-times no Time de Desenvolvimento, independente dos domínios de conhecimento que precisam ser abordados, tais como teste, arquitetura, operação ou análise de negócios; e,
- Individualmente os integrantes do Time de Desenvolvimento podem ter habilidades especializadas e área de especialização, mas a responsabilidade pertence ao Time de Desenvolvimento como um todo;



Eventos do Scrum

Eventos

Eventos prescritos são usados no Scrum para criar uma regularidade e minimizar a necessidade de reuniões não definidas no Scrum. Todos os eventos são eventos time-boxed, de tal modo que todo evento tem uma duração máxima



Sprint

O coração do Scrum é a Sprint, um time-boxed de um mês ou menos, durante o qual um “Pronto”, incremento de produto potencialmente liberável é criado. Sprints tem durações consistentes ao longo de todo o esforço de desenvolvimento. Uma nova Sprint inicia imediatamente após a conclusão da Sprint anterior.

As Sprints contém e consistem de um planejamento da Sprint, reuniões diárias, o trabalho de desenvolvimento, uma revisão da Sprint e uma retrospectiva da Sprint.

Durante a Sprint:

- Não são feitas mudanças que possam por em perigo o objetivo da Sprint;
- As metas de qualidade não diminuem;
- O escopo pode ser clarificado e renegociado entre o Product Owner e o Time de Desenvolvimento quanto mais for aprendido.

Sprint Goal

A meta da Sprint é um objetivo definido para a Sprint que pode ser satisfeito através da implementação do Backlog do Produto. Este fornece uma direção para o Time de Desenvolvimento sobre o porquê de estar construindo o incremento. Este é criado durante a reunião de planejamento da Sprint. O objetivo da Sprint dá ao Time de Desenvolvimento alguma flexibilidade a respeito da funcionalidade que será completada dentro da Sprint.



Daily

A Reunião Diária do Scrum é um evento time-boxed de 15 minutos para o Time de Desenvolvimento. A Reunião Diária é realizada em todos os dias da Sprint. Nela o Time de Desenvolvimento planeja o trabalho para as próximas 24 horas. Isso otimiza a colaboração e a performance do time através da inspeção do trabalho desde a última Reunião Diária, e da previsão do próximo trabalho da Sprint. A Reunião Diária é mantida no mesmo horário e local todo dia para reduzir a complexidade



Review

A Revisão da Sprint é realizada no final da Sprint para inspecionar o incremento e adaptar o Backlog do Produto se necessário. Durante a Revisão da Sprint o Time Scrum e as partes interessadas colaboram sobre o que foi feito na Sprint. Com base nisso e em qualquer mudança no Backlog do Produto durante a Sprint, os participantes colaboram nas próximas coisas que podem ser feitas para otimizar valor. Esta é uma reunião informal, não uma reunião de status, e a apresentação do incremento destina-se a motivar e obter feedback e promover a colaboração.



Retrospective

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 do planejamento da próxima Sprint. Esta é uma reunião de no máximo três horas para uma Sprint de um mês. Para Sprint menores, este evento é usualmente menor. O Scrum Master garante que o evento ocorra e que os participantes entendam seu propósito.



Planning

O trabalho a ser realizado na Sprint é planejado durante o planejamento da Sprint. Este plano é criado com o trabalho colaborativo de todo o Time Scrum.

O planejamento da Sprint responde as seguintes questões:

- O que pode ser entregue como resultado do incremento da próxima Sprint?
- Como o trabalho necessário para entregar o incremento será realizado?

