



Metodologia SCRUM

Hugo Cisneiros

RM 60900

Moyses Santana Jacob

RM 63484

Stelvio Mazza

RM 63117

Tiago Pereira

RM 63115

SCRUM? O que é isso?



- SCRUM é um modelo de desenvolvimento ágil de software que fornece métodos para se definir o planejamento, os principais papéis de pessoas e a forma de trabalho do time.
- Nos modelos de Desenvolvimento Ágil, o principal objetivo é obter um produto rapidamente e com qualidade. Para isto, as metodologias que participam desta categoria de modelos se caracteriza por um gerenciamento de projeto em que um líder de time esteja frequentemente organizando, inspecionando, apoiando e garantindo que o time esteja bem, ao mesmo tempo que os resultados do projeto de software vão atendendo as necessidades do cliente.

Processo Geral SCRUM



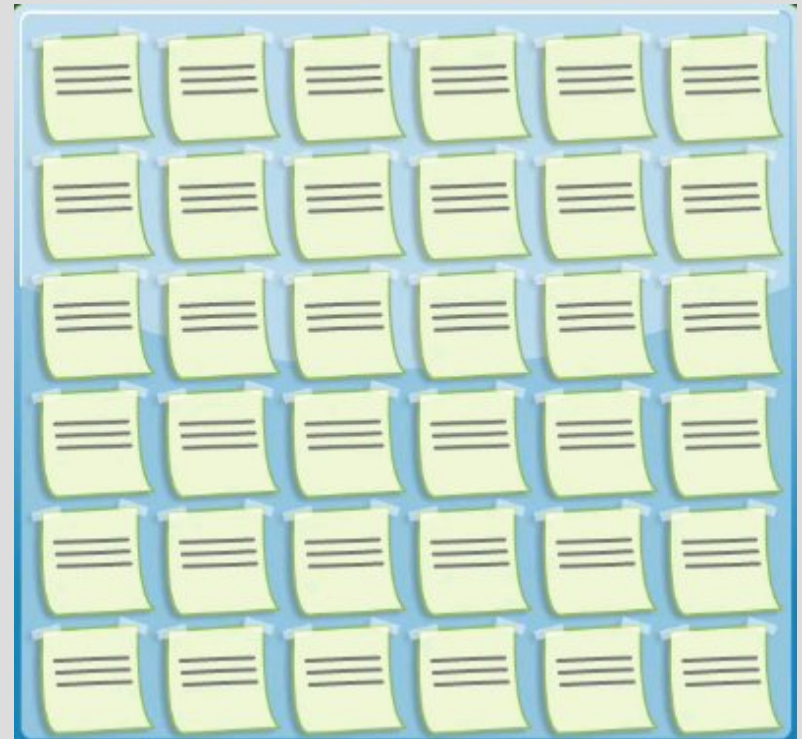
1) O produto é definido: quais são os seus requisitos? O que realmente o cliente quer? O responsável por esta tarefa é o que chamamos de Proprietário do Produto (Product Owner, em inglês).



Processo Geral SCRUM



2) O Proprietário do Produto define quais são as funcionalidades do programa que mais importam, criando assim o que chamamos de Product Backlog.



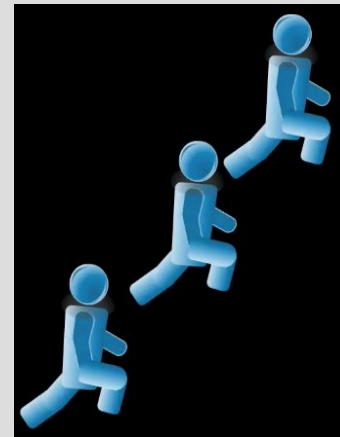
Processo Geral SCRUM



3) Com as prioridades definidas, uma pessoa é definida para ser o ScrumMaster, uma espécie de coordenador do projeto. O ScrumMaster, junto com o Proprietário do Produto e o Time de desenvolvimento definem o que chamamos de Sprints.



ScrumMaster



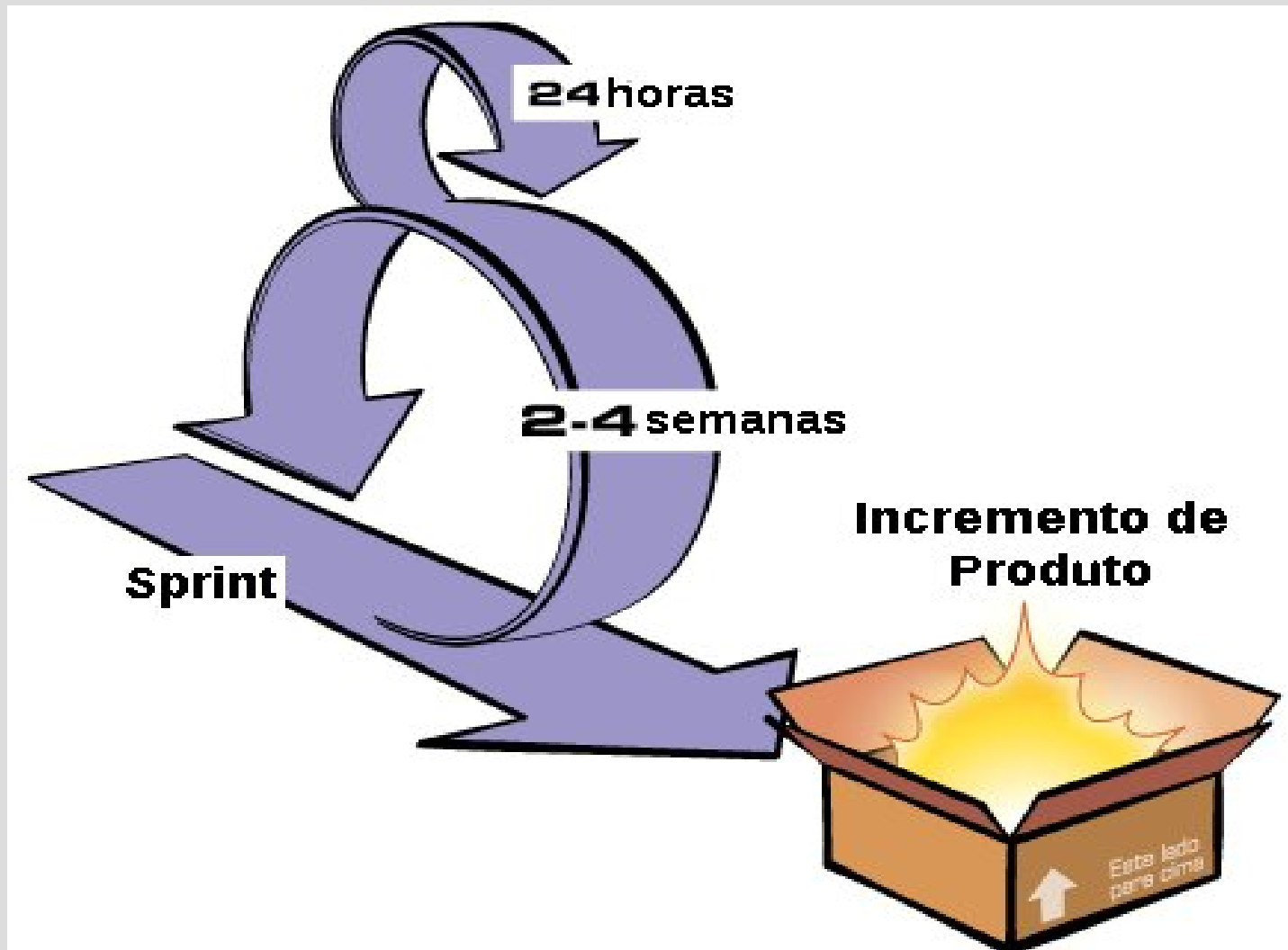
Time /
Sprints

Processo Geral SCRUM



4) Cada Sprint possui uma parte de todo o Product Backlog, e devem ser trabalhados de acordo com as prioridades definidas no Product Backlog. Os Sprints devem ser preparados de uma forma de que durem de 2 a 4 semanas, e que no final de cada período tenham um produto apresentável para o cliente.

Processo geral SCRUM



Processo Geral SCRUM



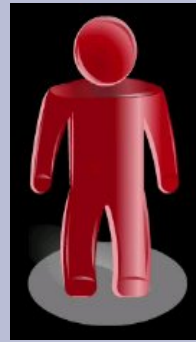
5) Os Sprints vão sendo feitos até o Product Backlog acabar e o Proprietário do Produto definir que o projeto está pronto. Mas isso não quer dizer que novas funcionalidades não podem ser incluídas: basta ir adicionando no Product Backlog e realizando outros Sprints.

Quem vai fazer o que?



- Proprietário do Produto (Product Owner)
- ScrumMaster
- A Equipe de Desenvolvimento

Proprietário do Produto



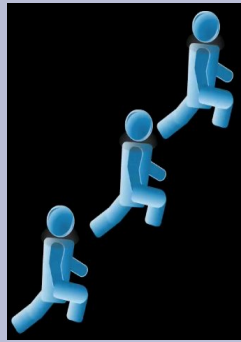
- Definir as características e conteúdo do produto;
- Decidir sobre a data de término;
- Ser responsável pela rentabilidade do produto;
- Priorizar as funções de acordo com o valor de mercado e com o cliente;
- Ajustar recursos e priorizar tarefas a cada 30 dias, como necessário;
- Aceitar ou rejeitar o resultado do trabalho.

ScrumMaster



- Assegurar que a equipe de desenvolvimento funcione plenamente e seja produtiva;
- Ajudar na cooperação entre todas as funções e papéis do time;
- Remover barreiras;
- Proteger a equipe de interferências externas;
- Assegurar-se de que a metodologia está sendo seguida, incluindo chamadas para reuniões diárias, revisões de atividade e reuniões de planejamento das atividades.

Equipe



- São pequenas e multidisciplinares, com em média 7 participantes;
- Definem metas de cada Sprint, junto ao ScrumMaster, e especificam seus resultados de trabalho;
- Têm o direito de fazer tudo dentro dos limites das diretrizes do projeto para atingir a meta de cada Sprint.
- Organiza os trabalhos para atingir os objetivos dos Sprints.
- Trabalha para atingir todos os resultados definidos pelo Proprietário do Produto.



Cerimônias

- Reunião de Planejamento do Sprint
- Reuniões Diárias SCRUM
- Reunião de Revisão do Sprint

Reunião de Planejamento do Sprint



- Proprietário do Produto define o *Product Backlog*;
- É definido os prazos para cada item do *Product Backlog*;
- O *Sprint* é criado com todas as tarefas subdivididas, criando assim também o *Sprint Backlog*.

Reuniões diárias SCRUM



- Reuniões diárias com toda a equipe para ver como anda o projeto.
- Perguntas:
 - O que fiz ontem?
 - O que fiz hoje?
 - Quais impedimentos e dificuldades apareceram no caminho?
- Permite atualizar o *Burndown Chart*.



Reunião de Revisão do Sprint

- Mostra o trabalho feito durante o *Sprint* para o Proprietário do Produto e se cabível o cliente;
- Define as metas para o próximo *Sprint*, caso necessário;
- Avalia como foi o progresso e tenta-se tomar medidas de melhorias.



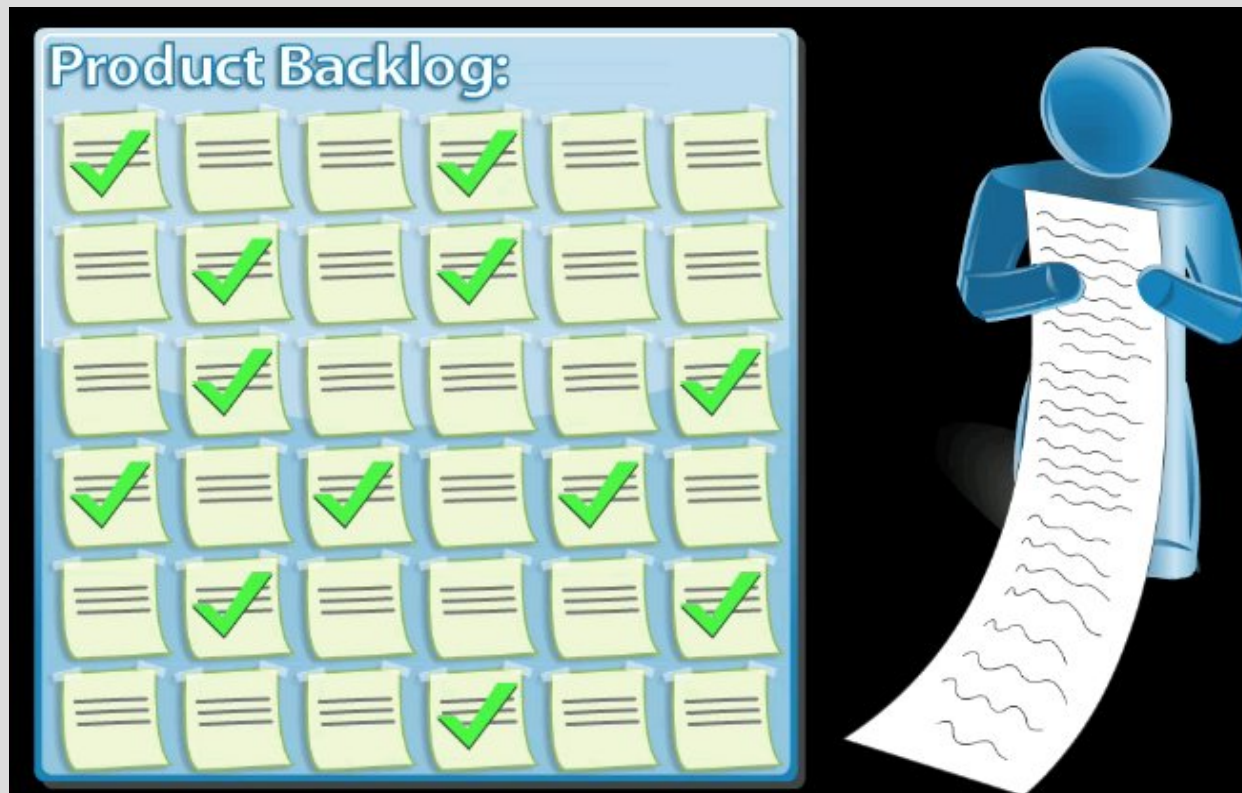
Artefatos SCRUM

- *Product Backlog*
- *Sprint Backlog*
- *Burndown Chart*



Product Backlog

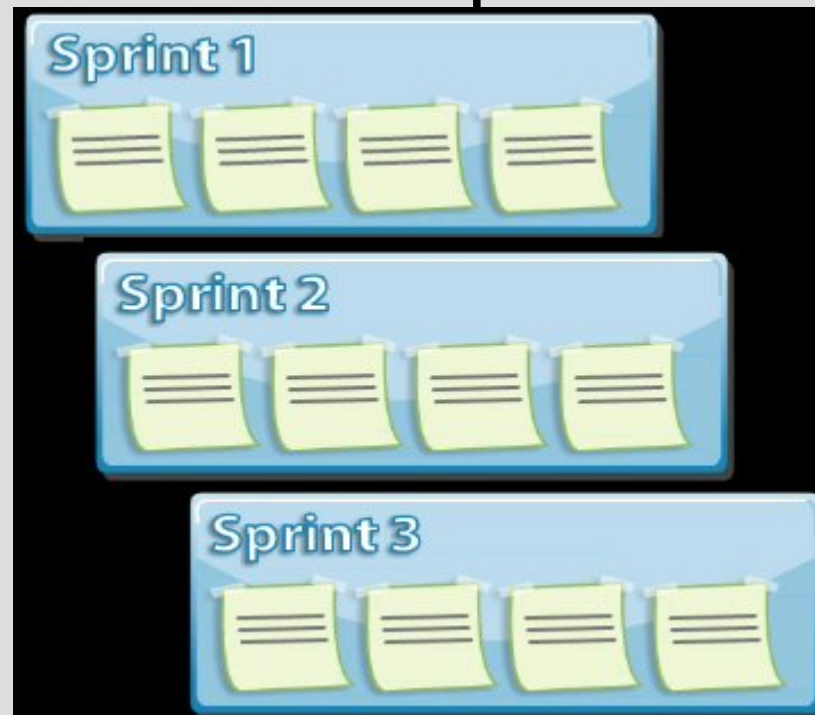
- Definido pelo Proprietário do Produto;
- Contém uma lista de todas as funcionalidades e prioridades do software.





Sprint Backlog

- Definido pelo Proprietário do Produto, pela equipe e pelo ScrumMaster;
- Contém uma lista de uma parte do Product Backlog, sub-dividido por tarefas e prazos.



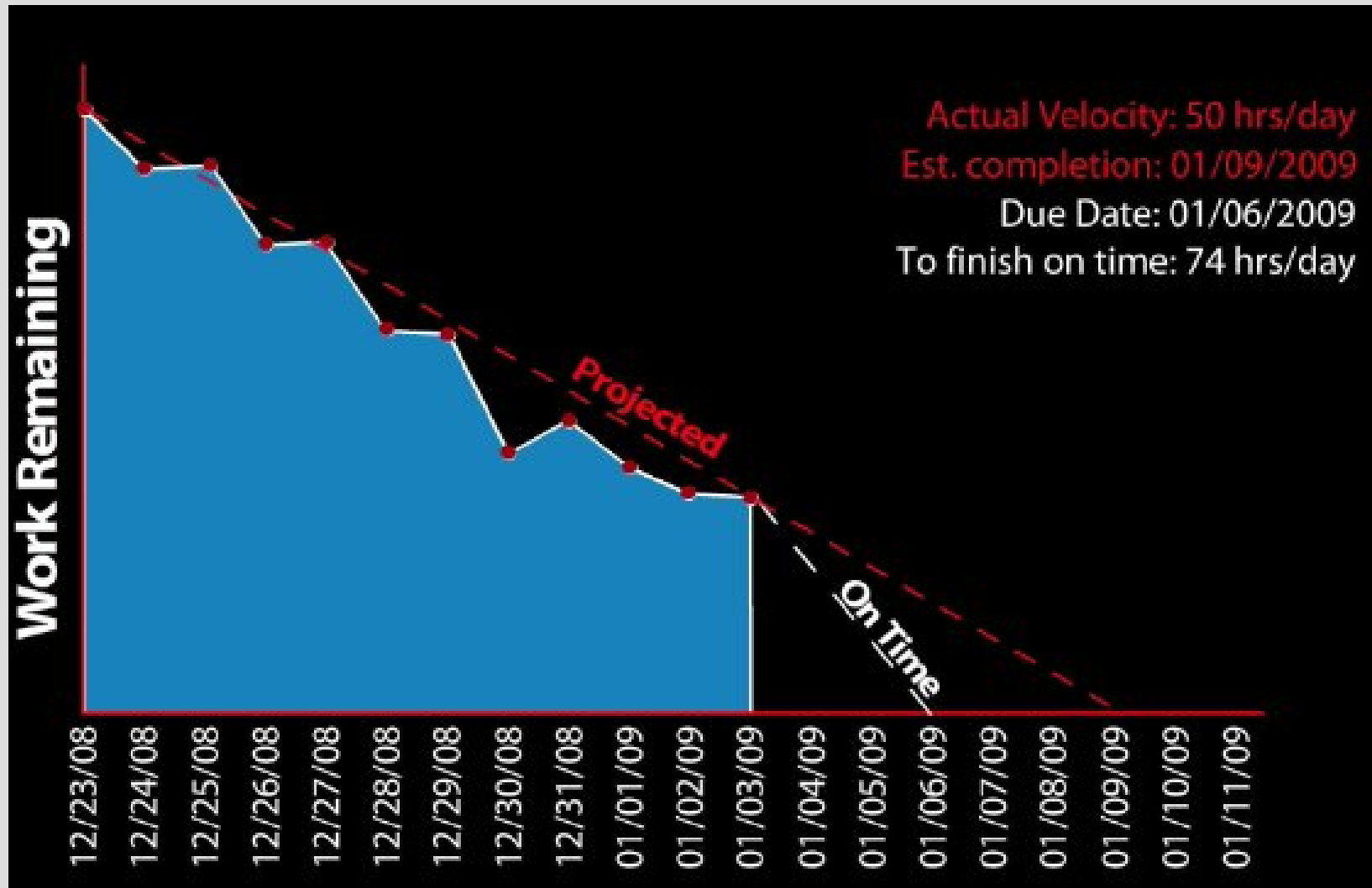


Burndown Chart

- Principal indicador de progresso do andamento do Sprint;
- Mede quanto tempo falta para acabar o Sprint Backlog e como a equipe se desempenha durante os dias que se passam.



Burndown Chart

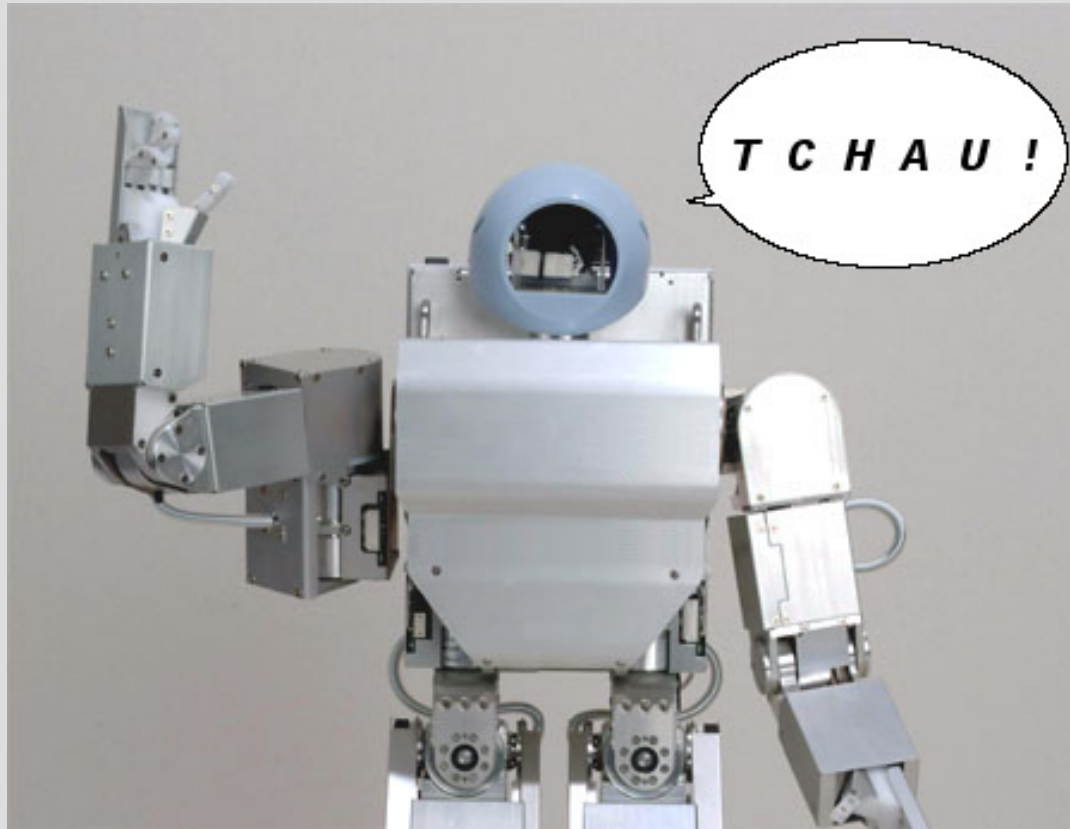




O Trabalho...

- Todas as definições;
- Exemplos... que tal dar uma olhada?

Até a próxima!



Hugo Cisneiros
RM 60900

Moyses Santana Jacob
RM 63484

Stelvio Mazza
RM 63117

Tiago Pereira
RM 63115