

Scrum



Ramon Chiara

Brainstorming

- Como um projeto atrasa?

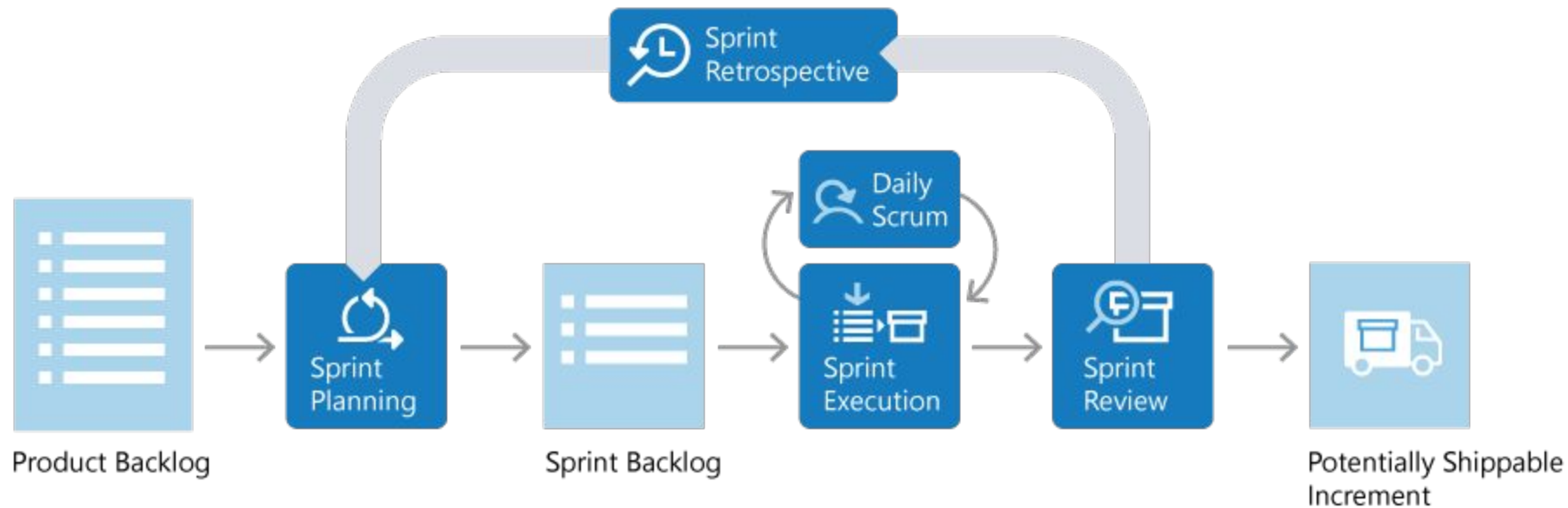
Brainstorming

- Como um projeto atrasa?
 - Um dia por vez
 - Auto-sabotagem
 - Falhas de comunicação
 - Alterações de escopo
 - Não saber qual o escopo
 - ...

O que é Scrum?

- Framework para gerenciamento de projetos criado por Jeff Sutherland, focado na entrega de **valor**
- Métodos Ágeis
 - 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
- Origem do nome: Rugby - Scrum é uma estratégia onde jogadores colocam uma bola quase perdida novamente em jogo por meio do **trabalho em equipe**

Visão Geral



Papéis

- Product Owner (PO)
 - Visão
 - Priorização (Valor)
- Scrum Team (ST)
 - Multidisciplinar
 - Auto-organizável
- Scrum Master (SM)
 - Mantém o processo funcionando
 - Remove impedimentos

Artefatos

- Product Backlog
 - Lista com todas as funcionalidades definidas pelo PO, ordenadas por prioridade (valor)
 - Pode mudar conforme o andamento do projeto (aprendizado)
- Sprint Backlog
 - Lista com todas as tarefas definidas pelo ST, que se compromete a realizar em um Sprint
 - Não pode mudar durante o Sprint
- Burn-Down Chart
 - Monitoramento do progresso
 - Mostra a quantidade de trabalho que ainda falta ser feito

Reuniões

- Sprint Planning - Início, 1 dia
 - O quê - Explicação e Estimativas (Poker Planning / Épicas)
 - Como - Tarefas (Kanban / Definition of Done)
- Daily Scrum - Todo dia, em pé, 15 minutos
 - O que fez? O que vai fazer? O que está impedindo?
 - Monitoramento - atualização do Burn-Down Chart e outros
- Sprint Review / Retrospective - Fim, 1 dia
 - O que foi feito e o que não foi feito? Demo / Atualização do Product Backlog
 - O que foi bom? O que pode melhorar? Inspeção e Adaptação

Dicas

- Tamanho
 - Time - de 3 a 9 pessoas
 - Sprint - de 2 a 4 semanas
- User Stories - INVEST
 - Independente
 - Negociável
 - Valor
 - Estimável
 - Suficientemente Pequena
 - Testável
- Adapte quando precisar

Fim

- SQN...

Dinâmica

- **3 Equipes: Alfa, Beta e Gama**
- Produção de Aviões de Papel

Dinâmica

- **3 Equipes: Alfa, Beta e Gama**
- Produção de Aviões de Papel

GO!

Contexto

- A Força Aérea deseja um novo avião
- O representante da entidade entrou em contato com 3 empresas para analisar as propostas
- Ele deseja saber quantos aviões vocês produzem em 3 minutos
- **Vocês têm 1 minuto para discutir e passar a estimativa**

Contexto

- A Força Aérea deseja um novo avião
- O representante da entidade entrou em contato com 3 empresas para analisar as propostas
- Ele deseja saber quantos aviões vocês produzem em 3 minutos
- **Vocês têm 1 minuto para discutir e passar a estimativa**

GO!

Prototipagem

- A Força Aérea gostou das estimativas e vai abrir concorrência
- **Vocês devem produzir um protótipo do avião em 3 minutos**
- Escopo: o avião deve possuir...
 - 12 janelas
 - Uma cabine
 - O símbolo da empresa
 - Nas duas asas
 - Na traseira

Prototipagem

- A Força Aérea gostou das estimativas e vai abrir concorrência
- **Vocês devem produzir um protótipo do avião em 3 minutos**
- Escopo: o avião deve possuir...
 - 12 janelas
 - Uma cabine
 - O símbolo da empresa
 - Nas duas asas
 - Na traseira

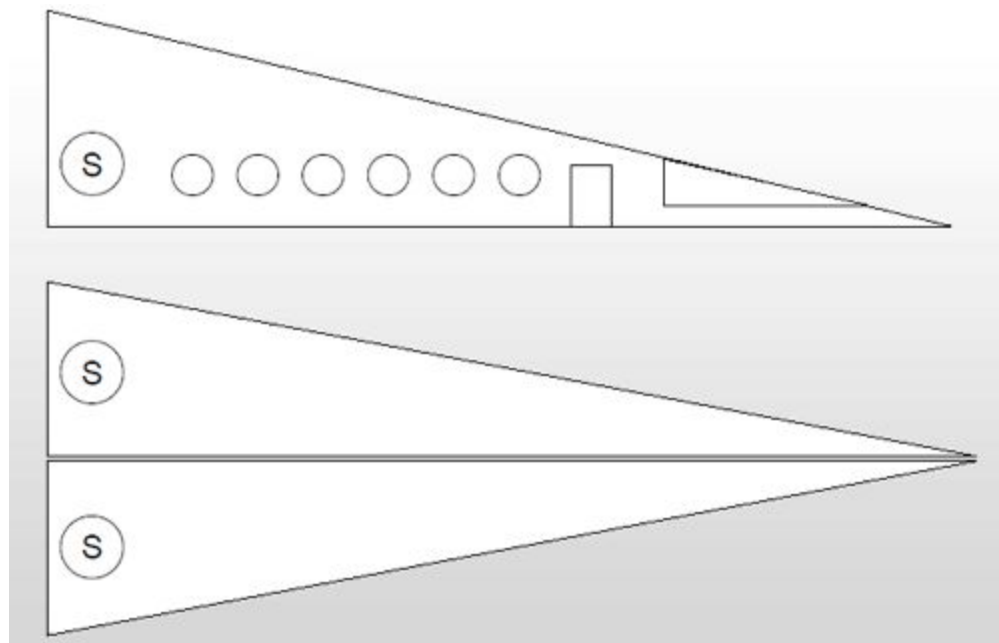
GO!

Prototipagem - Teste

- Cumpre com o escopo?
 - 12 janelas
 - Uma cabine
 - O símbolo da empresa
 - Nas duas asas
 - Na traseira
- Voa?
- Tem porta?

Especificação

- O produto!



Produção

- Com o escopo em mãos, agora é com vocês
- A empresa que mais produzir "**corretamente**" leva o contrato

Produção - Regras

- Linha de Produção
 - O avião começa numa ponta e termina na outra - TODOS trabalham em CADA avião
 - A "engenharia" a ser aplicada é decisão de cada time
 - Não pode haver estocagem de matéria-prima - O SM pode pegar 10 folhas quando a última folha em estoque entrar na produção.
- O produto precisa cumprir o escopo / especificação
 - Caso acabe o tempo e o produto estiver inacabado, ele pode voltar para a produção no próximo Sprint

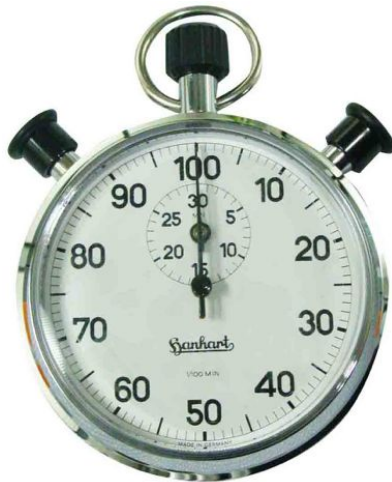
Produção - Regras

- Vocês terão 3 ciclos de Scrum:
 - Sprint Planning - **1 minuto** - planejamento e **ESTIMATIVA**
 - Sprint - **3 minutos**
 - Sprint Review - avaliação da produção pelo cliente
 - Sprint Retrospective - **1 minuto** - avaliação e adaptação do processo

- **RESPEITO INCONDICIONAL AO TEMPO**

Produção

GO!



Produção

STOP!



Retrospectiva

- O que foi aprendido?
 - Você entendeu o que o cliente queria logo de início?
 - A prototipagem ajudou a estimar / entender o problema?
 - As estimativas melhoraram conforme se entendia melhor os requisitos?
 - Os times encontraram seus limites de produção?
 - O conceito de Inspeção e Adaptação foi útil?
 - Os times estavam motivados?
 - Papéis
 - Gargalos
 - Proatividade
 - Os ciclos de Scrum ajudaram a melhorar a previsibilidade?
 - O que é melhor para você e para o cliente?
 - Entregar todos os aviões em 10 minutos?
 - Entregar uma % dos aviões a cada 3 minutos?

Conclusões

- Vivenciou-se o Scrum (Método Ágil) na prática
- As equipes se tornam auto-gerenciáveis e mais motivadas
- O papel do SM é mais de um líder-servidor do que de gerente
- O ambiente de trabalho fica mais leve, produtivo e organizado
- A comunicação se torna mais forte e poderosa
- O planejamento inicial é incerto; você inspeciona e adapta por meio das iterações; a experiência e o aprendizado possibilitam uma visão mais real

Fim

- 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

Fim

- 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

That's All Folks!