

# Gerenciamento de Equipes com Scrum



Curso de Verão 2008 – IME/USP

[www.agilcoop.org.br](http://www.agilcoop.org.br)

Dairton Bassi

Danilo Sato

24/Jan/2008

# O que é Scrum?

- Processo de controle e gerenciamento
- Processo iterativo de inspeção e adaptação
- Usado para gerenciar projetos complexos
- Entrega valor de negócio periodicamente
- Compatível com CMMi até o nível 3, ISO e outras metodologias
- Extremamente simples, mas muito difícil

# Princípios

- Os envolvidos trabalham em equipe com:
  - Responsabilidade
  - Transparência
  - Honestidade
  - Auto-organização
- Fornecer software funcionando
  - De forma incremental
  - Potencialmente entregável

# Tipos de Processo

- Processo prescritivo
  - Funciona em ambientes controlados
  
- Processo empírico
  - Funciona para processos complexos e imprevisíveis

# Origens de Scrum

- Jeff Sutherland - [www.jeffsutherland.com](http://www.jeffsutherland.com)
- Ken Schwaber - [www.controlchaos.com](http://www.controlchaos.com)
- Mike Beedle - [www.mikebeedle.com](http://www.mikebeedle.com)
- Inspiração
  - Desenvolvimento Iterativo e Incremental em empresas (DuPont) nos anos 80
  - Lean – Sistema de Produção da Toyota
  - Produtividade de Equipes

# Papéis

- Product Owner
- Equipe
- ScrumMaster

# Product Owner

- Define a visão do produto
- É o representante dos clientes
- Entende do negócio
- Define o objetivo do Sprint
- Elege prioridades de negócio
- Gerencia o Backlog

# Equipe

- Responsável pela entrega
- Multi-funcional
- Auto-organizada e auto-gerenciada
- Todos os membros igualmente comprometidos com um objetivo comum
- Geralmente equipes pequenas (até 10)
  - Equipes grandes geralmente se comportam como várias equipes pequenas

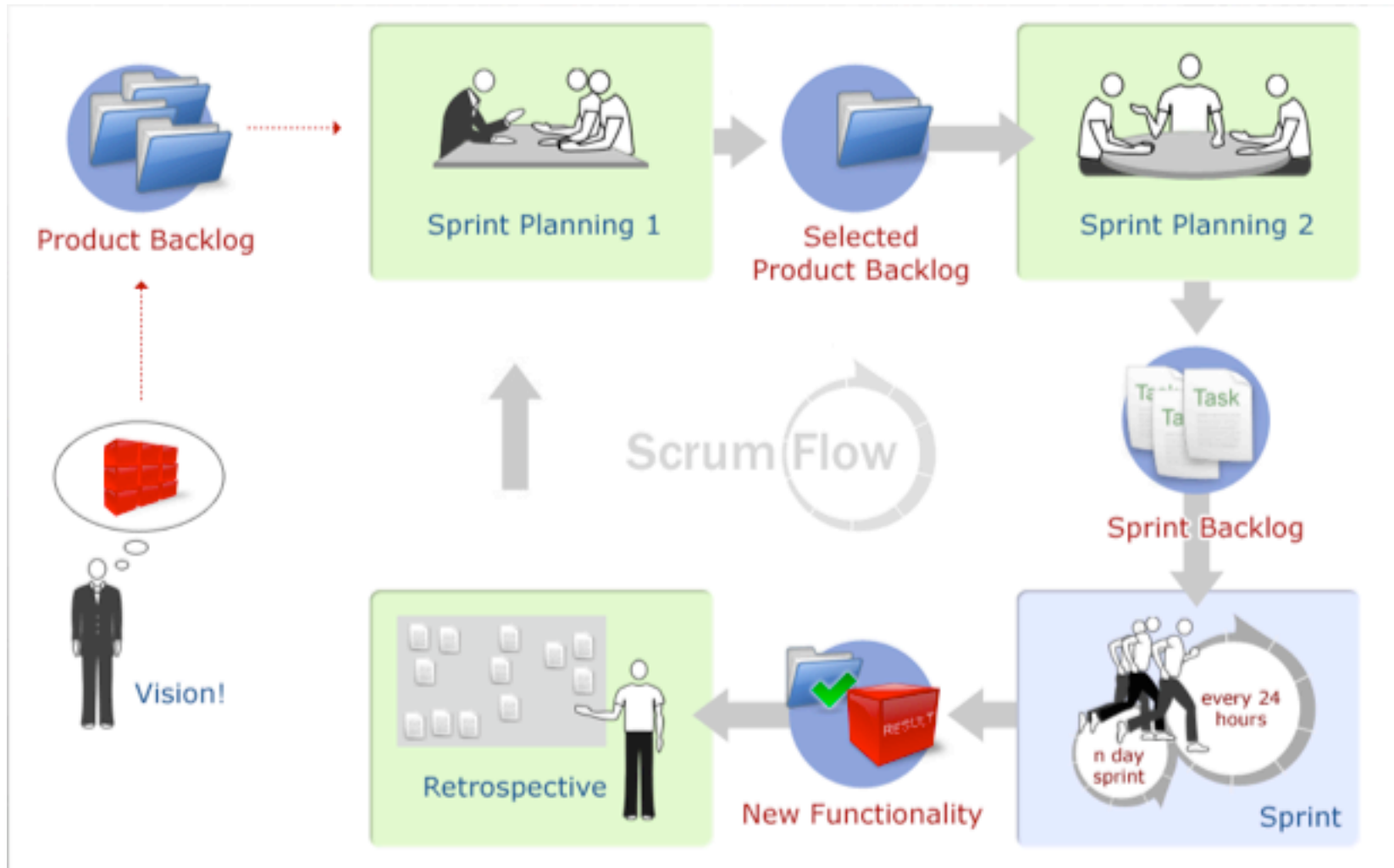
# ScrumMaster

- Conhecimento do processo
- Remove impedimentos
- Protege a equipe
  - Riscos e interferências externos
  - Excesso de otimismo
- Auxilia o Product Owner a maximizar o retorno do investimento

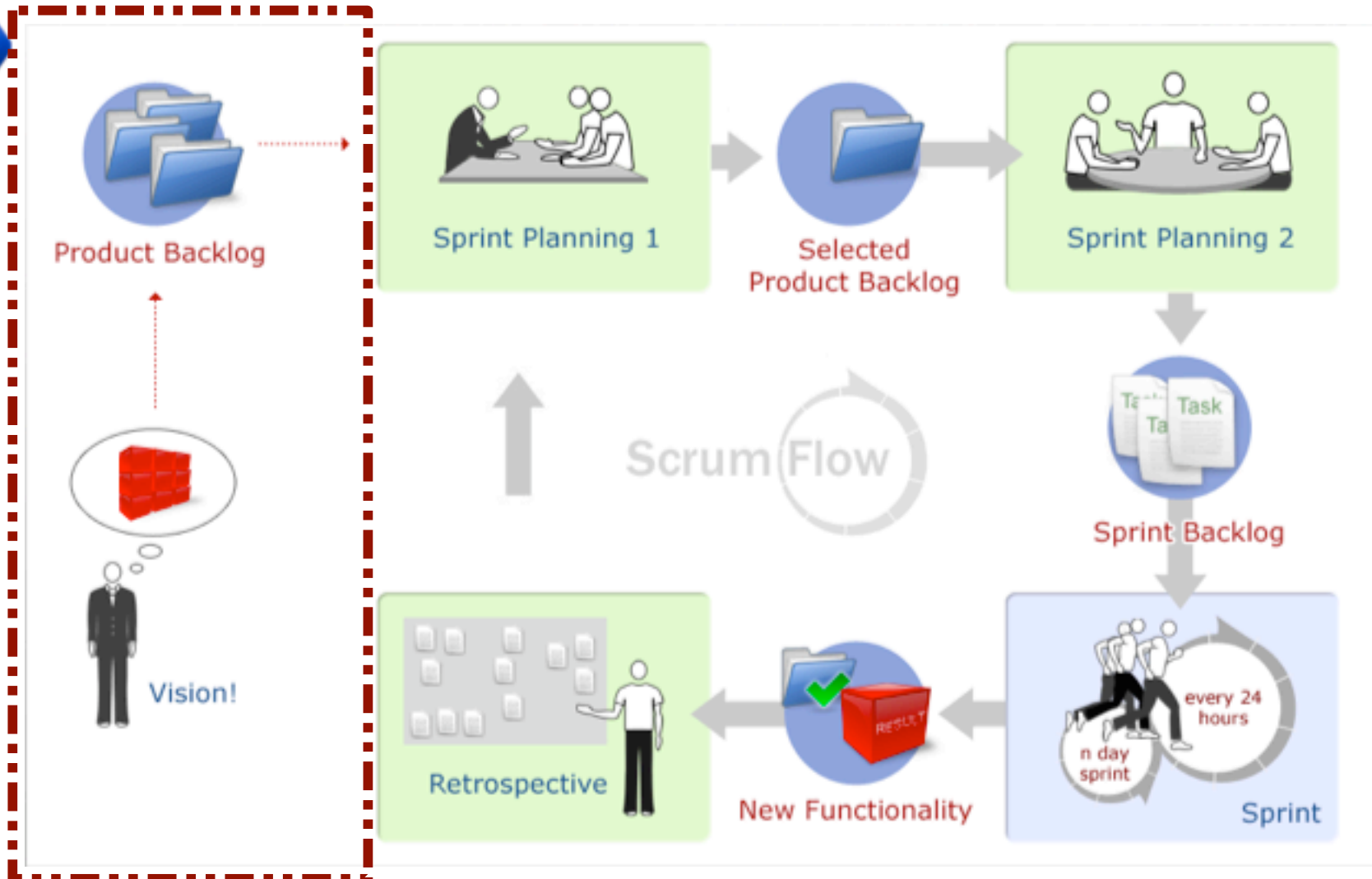
# Artefatos

- Backlog do Produto
- Backlog Selecionado
  - Não muda durante o Sprint
- Backlog do Sprint
  - Tarefas priorizadas
- Backlog de Impedimentos

# Visão do Processo



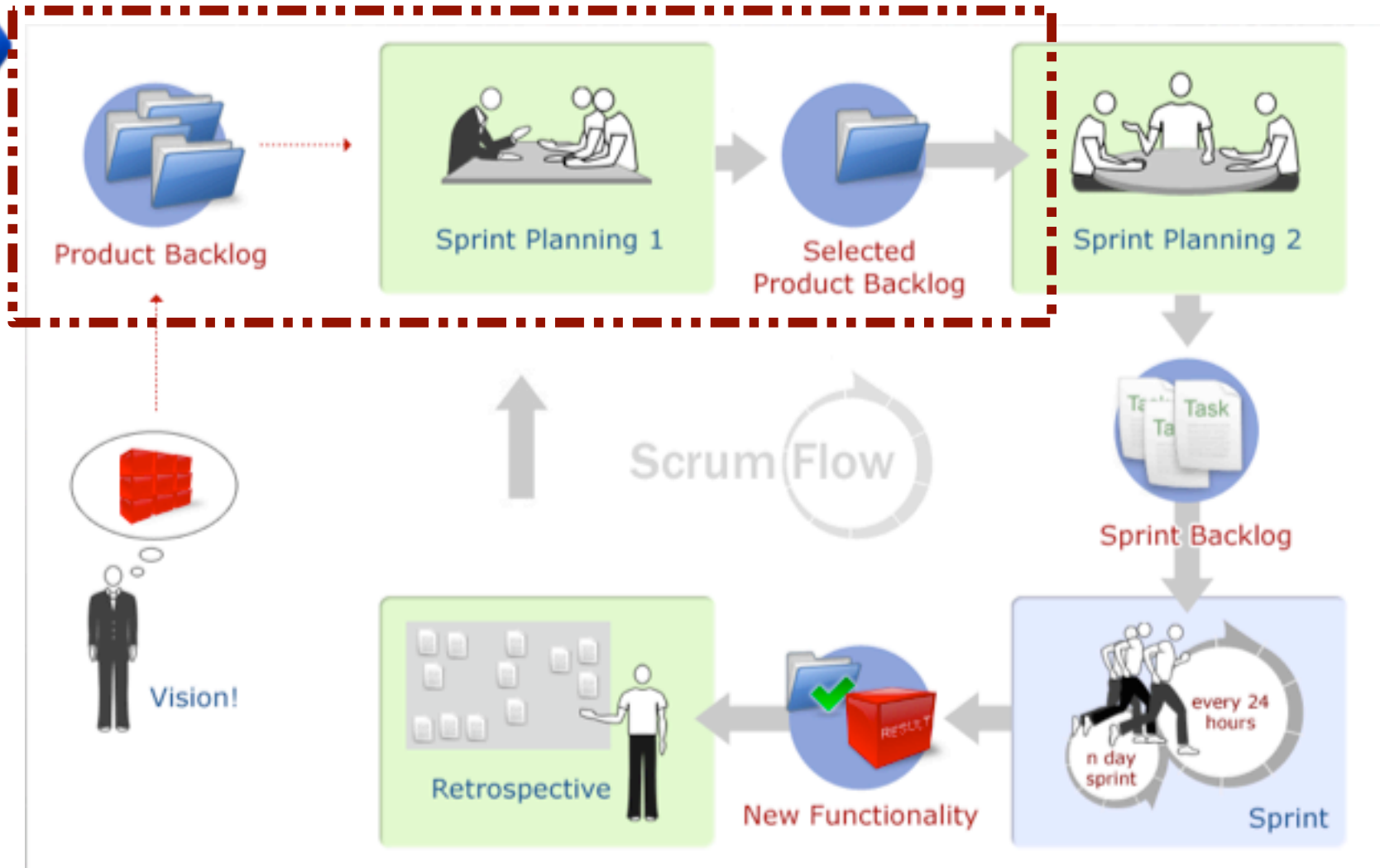
# Visão do Processo



# *Backlog do Produto*

- Lista de todas as funcionalidades desejadas
- Formado por itens com valor de negócios
  - Casos de Uso
  - Histórias a la XP
- É gerado incrementalmente
  - Começa pelo básico e cresce com o tempo
- Priorizado pelo Product Owner

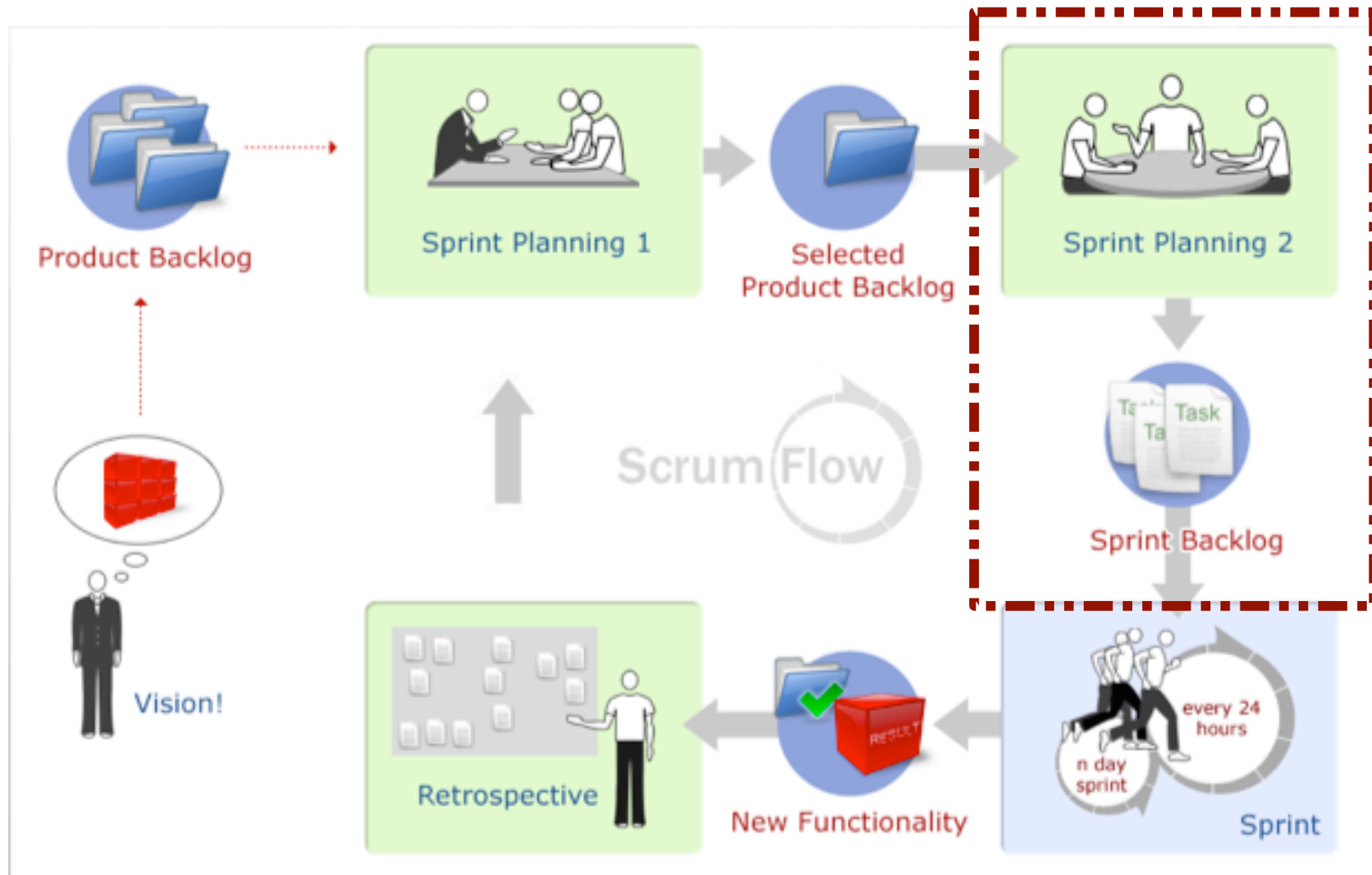
# Visão do Processo



# Planejamento

- Reunião de Estimativa
  - Entrada: Backlog do Produto priorizado
  - Saída: Itens relevantes do Backlog do Produto estimados
  - Participantes: Equipe e ScrumMaster
- Sprint Planning I
  - Entrada: Backlog priorizado e estimado
  - Saída:
    - Objetivo do Sprint
    - Backlog Selecionado
  - Participantes: Todos

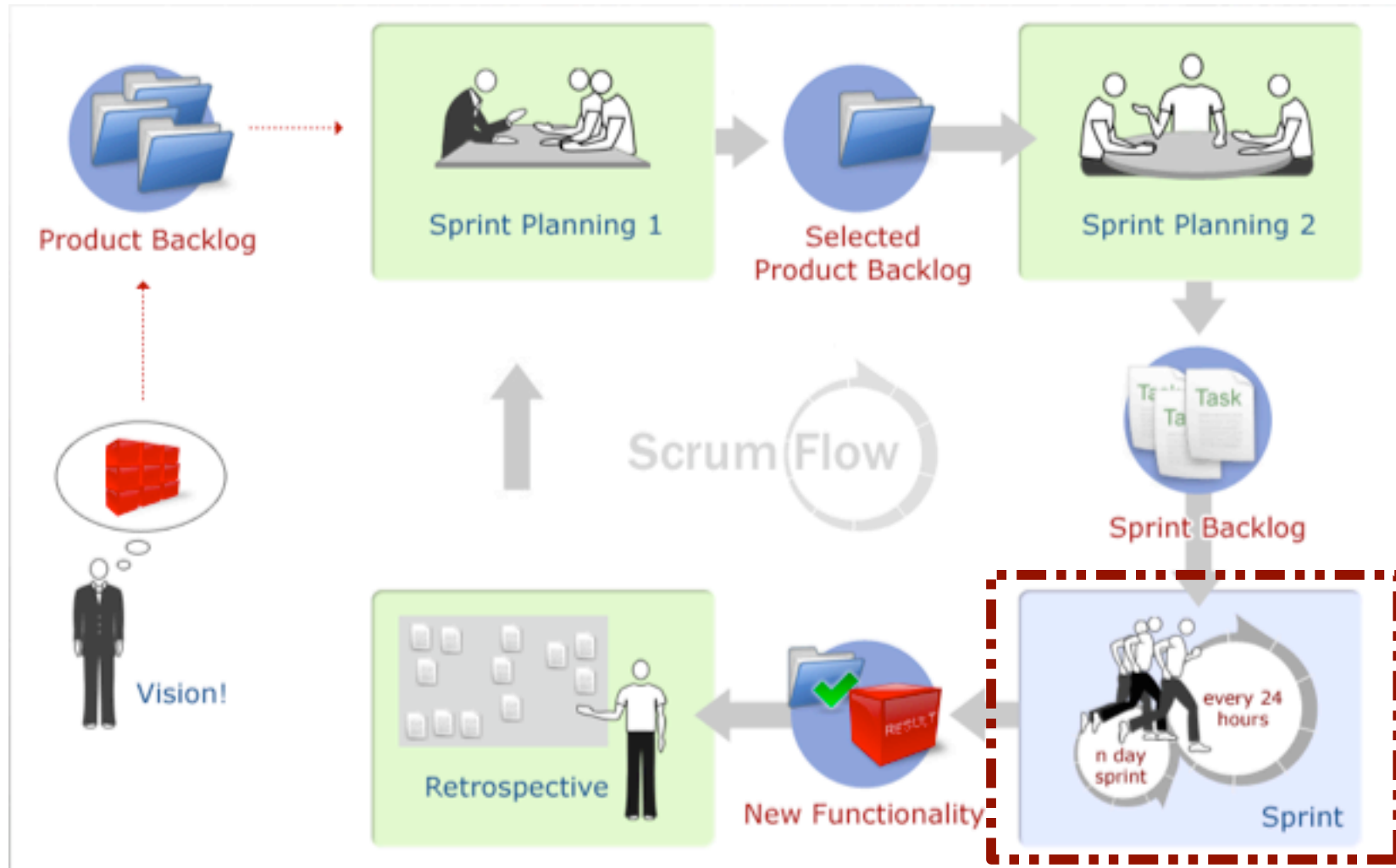
# Visão do Processo



# Planejamento Tático

- Sprint Planning II
  - Entrada: Backlog Selecionado
  - Saída:
    - Comprometimento com o objetivo do Sprint
    - Itens quebrados em tarefas
  - Participantes:
    - Equipe e ScrumMaster

# Visão do Processo



# *Sprint*

- Sprint = Iteração
- Tamanho fixo
  - Recomendação:
    - Antigamente: 30 dias
    - Atualmente: 2 semanas
- Durante o Sprint:
  - Daily Scrum (Stand-Up Meeting)

# Daily Scrum 1/2

- Pequenos encontros diários da equipe
  - geralmente pela manhã
  - galinhas e porcos (só os porcos falam)
  - todos os porcos devem participar
- Questões que aparecem devem ser resolvidas após a reunião
- Tempo fixo: 15 minutos

# Daily Scrum 2/2

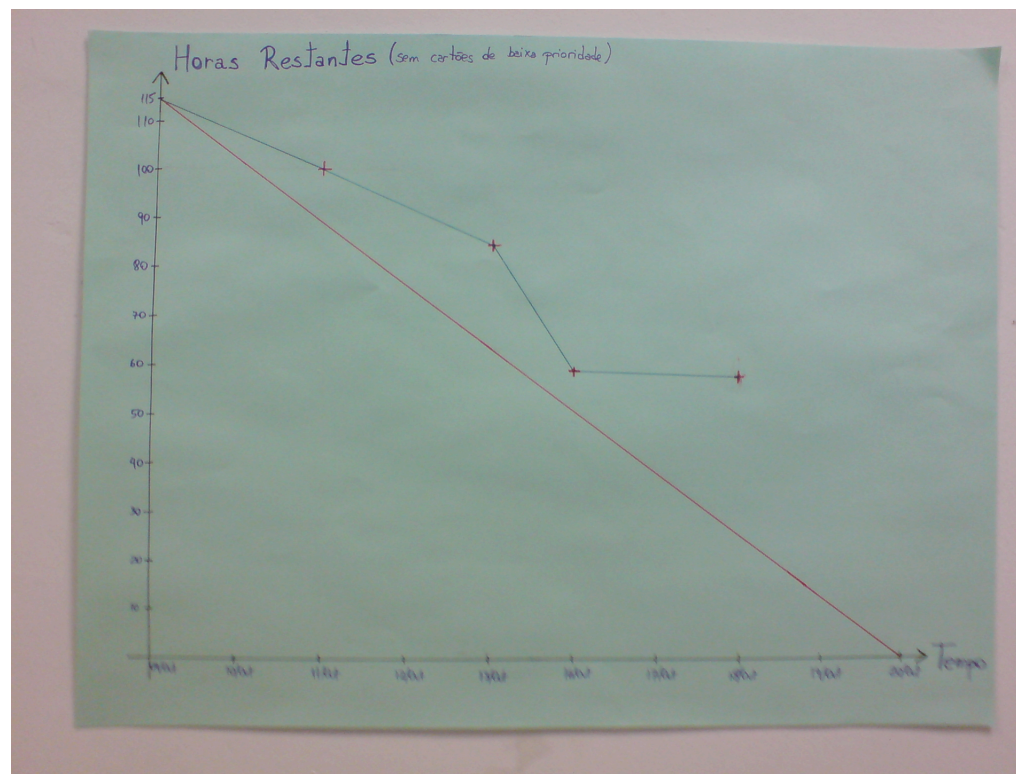
- Questões que devem ser respondidas por cada porco:
  - 1) O quê você fez ontem?
  - 2) O quê você vai fazer hoje?
  - 3) Quais os problemas encontrados?
- Evita: Como um projeto atrasa um ano?
  - Um dia por vez ...
  - Qualquer deslize pode ser corrigido de imediato
- ScrumMaster cuida dos impedimentos identificados

# Local do Encontro

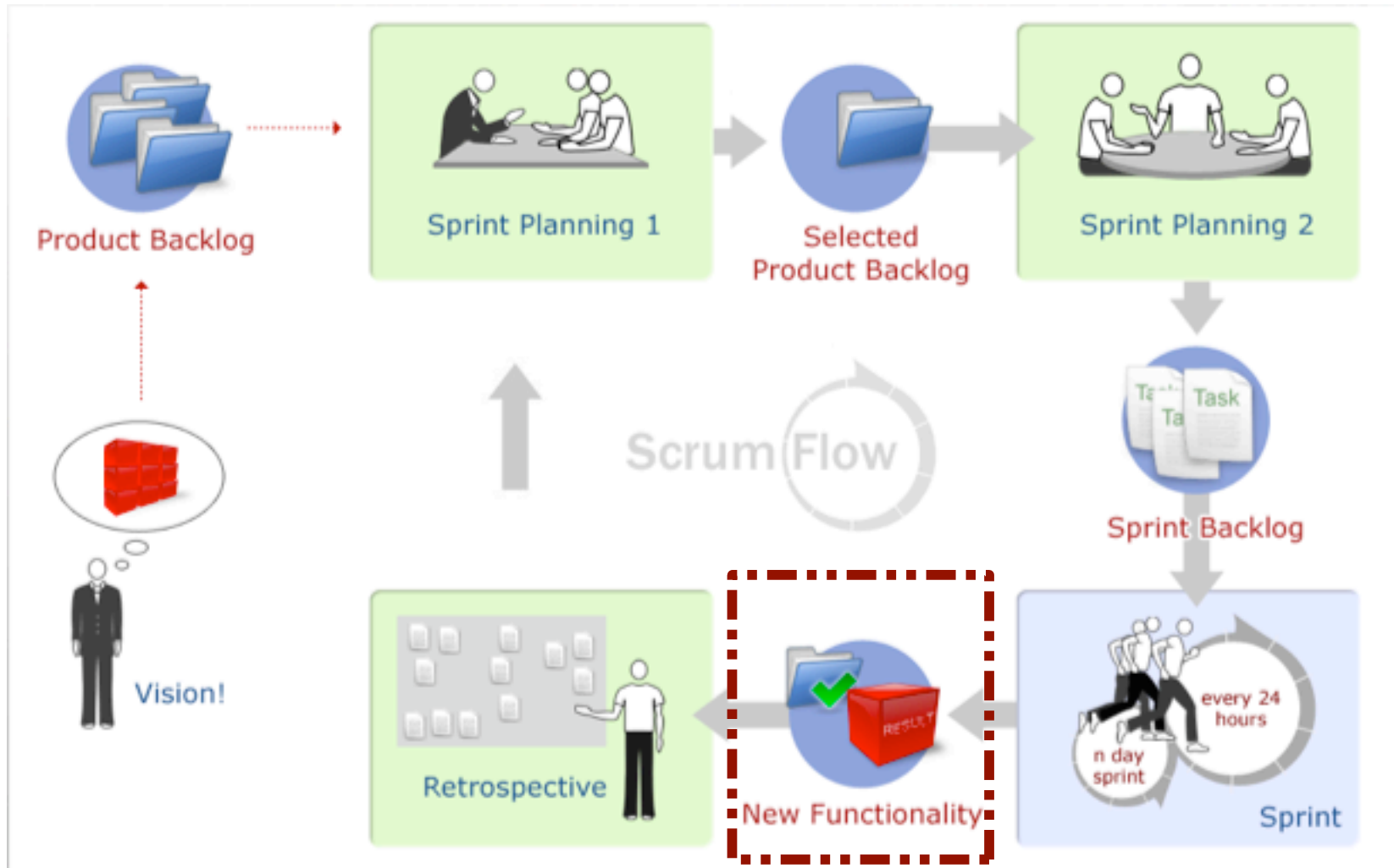
- Sempre o mesmo local e hora
- Pode ser o local de desenvolvimento
- Sala bem equipada, quadro branco, etc.
- A sala já deve estar arrumada antes
- Todos devem participar
- Galinhas ficam na periferia
- Ficar em pé ajuda a terminar rápido
- Punições (atrasos/faltas)

# Acompanhamento

- ScrumMaster atualiza o Burn-Down Chart – um gráfico de “quanto falta”



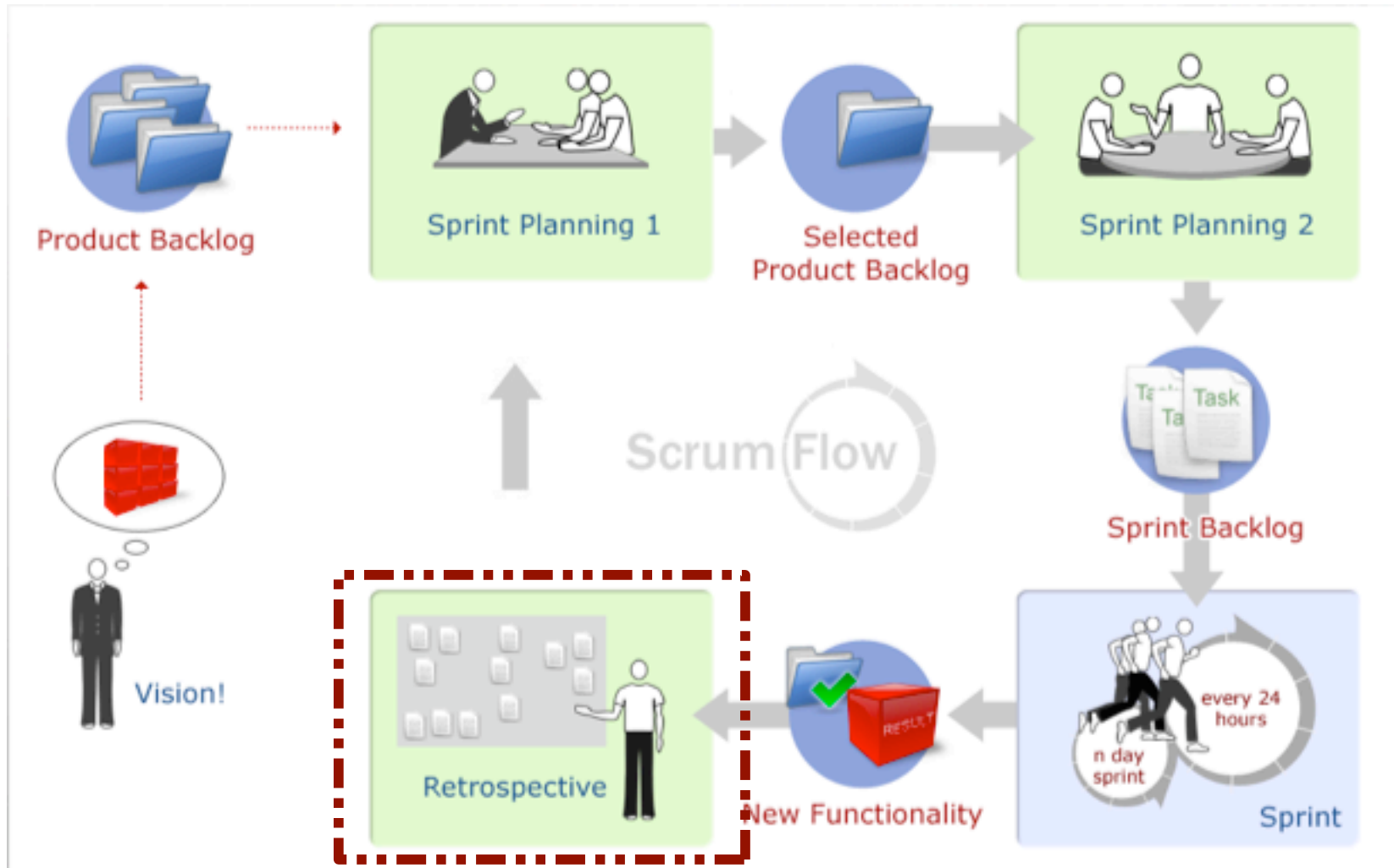
# Visão do Processo



# *Sprint Review*

- Reunião onde o Product Owner:
  - Valida os itens entregues
  - Verifica se o objetivo do Sprint foi atingido
- Na forma de demonstração ou apresentação
- Momento para celebrar o sucesso

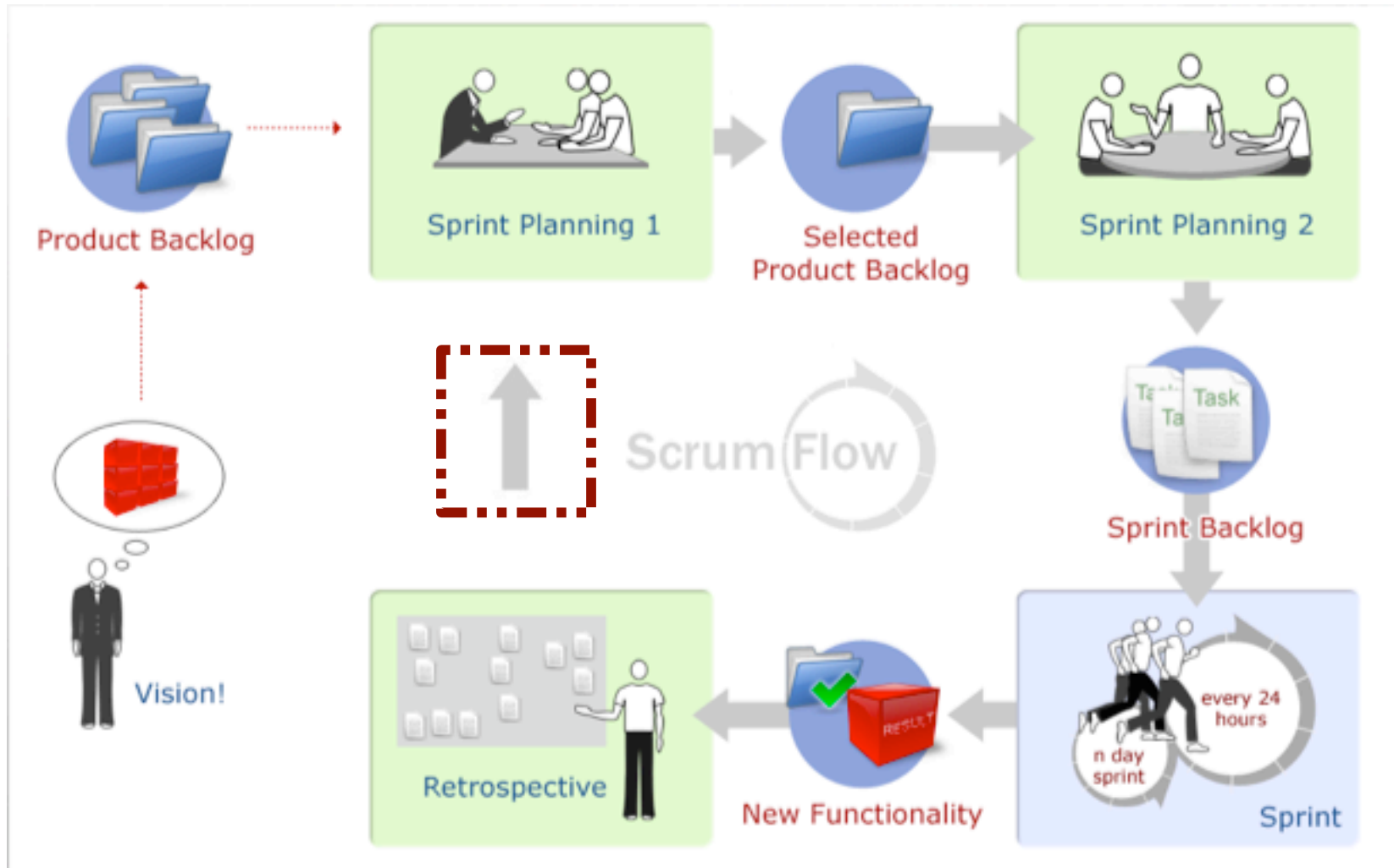
# Visão do Processo



# Retrospectiva

- Momento para reflexão e aprendizado
- Gera discussões para alimentar o próximo Sprint
- Quem está no controle?
  - Equipe: Backlog
  - Instituição: Backlog de Impedimentos

# Visão do Processo



# Sprint de Entrega

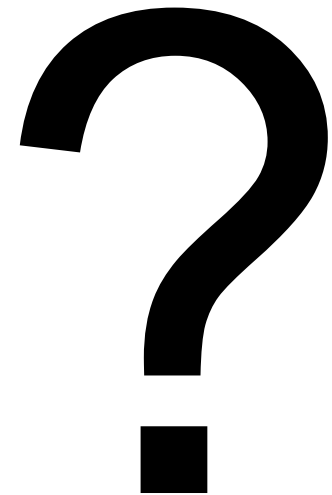
- Não faz parte do Scrum padrão, mas é bem usado na prática
- Um último *Sprint* para “fechar” o produto
- O objetivo é:
  - Preparar a versão de produção
  - O foco é a eliminação de erros

# É só isso?

- Scrum é simples, mas não é fácil!
- Comece usando Scrum para a equipe identificar problemas
- Pode ser usado com metodologias focadas em aspectos técnicos

# Precisamos de Certificação?

- Certified Scrum Master
- Certified Scrum Product Owner
- Certified Scrum Practioner
- Certified Scrum Trainer
- Certified Scrum Coach



# Mais Informações

- Agile Alliance - [www.agilealliance.org](http://www.agilealliance.org)
  - Ótima fonte sobre métodos ágeis
- Scrum Alliance - [www.scrumalliance.org/](http://www.scrumalliance.org/)
- Mountain Goat Software
  - [www.mountaingoatsoftware.com](http://www.mountaingoatsoftware.com)
  - Site de um treinador de *Scrum Masters*
- Site do Ken Schwaber - [www.controlchaos.com](http://www.controlchaos.com)

# Perguntas



[www.agilcoop.org.br](http://www.agilcoop.org.br)