

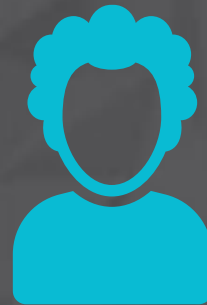


How to SCRUM

A Cultura ágil

Apresentação

BRUNO HENRIQUE OLIVEIRA



Formado em BCC (ICMC)

Mestre em Engenharia de Software (ICMC)

Sócio-fundador da RunWeb

Sócio, co-fundador e CTO do Arquivai

Apresentação

PAULO MARGARIDO



Formado em BCC (ICMC)

Gestor e programador de projetos de desenvolvimento internacionais

Sócio-Diretor da RunWeb

1.

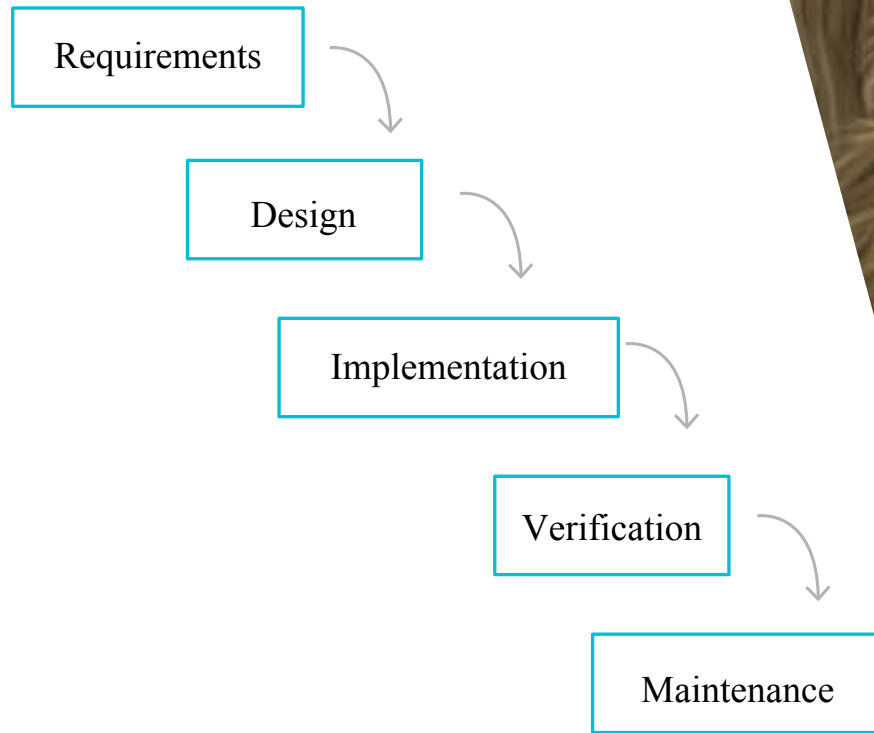
MÉTODOS ÁGEIS



Ih, que isso ein ?



MOTIVAÇÃO





Abordagem

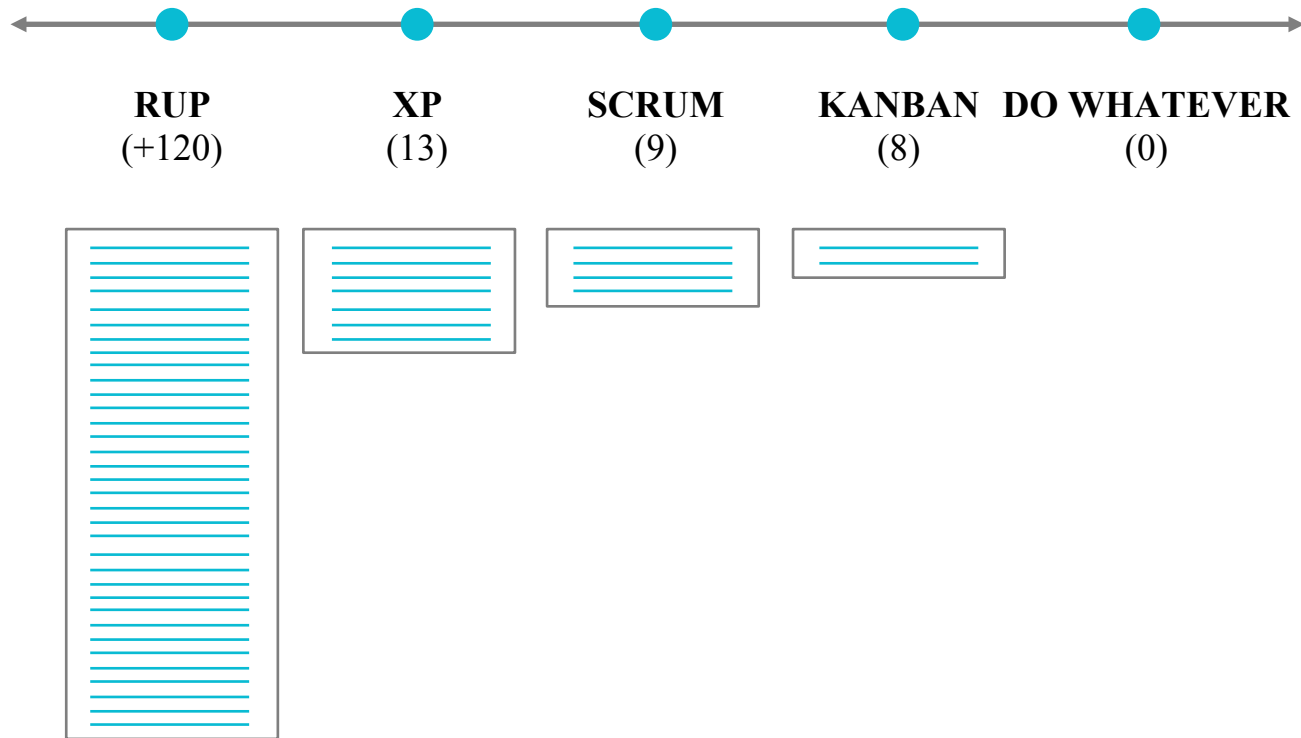
- ▶ Contratos engessados
- ▶ Especificações funcionais
- ▶ Planejamento Preventivo

Funciona....as vezes!!!!

- ▶ Discussão de escopo de contrato
- ▶ Debates desgastantes
- ▶ Jogo da culpa
- ▶ Alto custo de gestão
- ▶ Dor da gestão de mudanças

É DIFÍCIL PREVER O **FUTURO!**

MOTIVAÇÃO



A close-up, high-contrast image of the Joker's face in the background, with a purple-gloved hand holding a white card in the foreground. The Joker has white face paint, dark exaggerated eyebrows, and a wide, red, bloody smile. The card is held between the thumb and index finger of the hand. The card has the word 'JOKER' printed vertically on both the left and right edges. In the center of the card, the text 'CONTROLE É UMA ILUSÃO' is printed in a bold, black, sans-serif font.

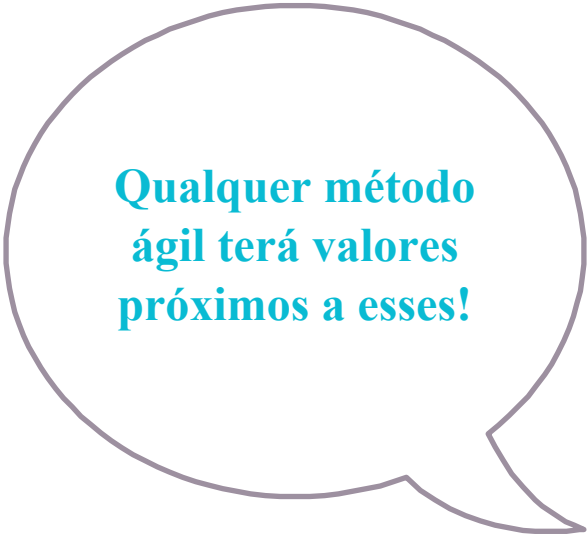
CONTROLE É
UMA ILUSÃO

- ▶ 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

**MANIFESTO
ÁGIL**

CULTURA ÁGIL

- ▶ Transparência
- ▶ Comunicação
- ▶ Trabalho em equipe
- ▶ Comprometimento
- ▶ Auto organização
- ▶ Adaptação rápida
- ▶ Foco na entrega
- ▶ Revelar os problemas



**Qualquer método
ágil terá valores
próximos a esses!**

HEY PIG. I WAS THINKIN' WE SHOULD OPEN A RESTAURANT.

I DON'T KNOW. WHAT WOULD WE CALL IT?



HOW ABOUT "HAM-N-EGGS."

NO THANKS. I'D BE COMMITTED, BUT YOU'D ONLY BE INVOLVED!



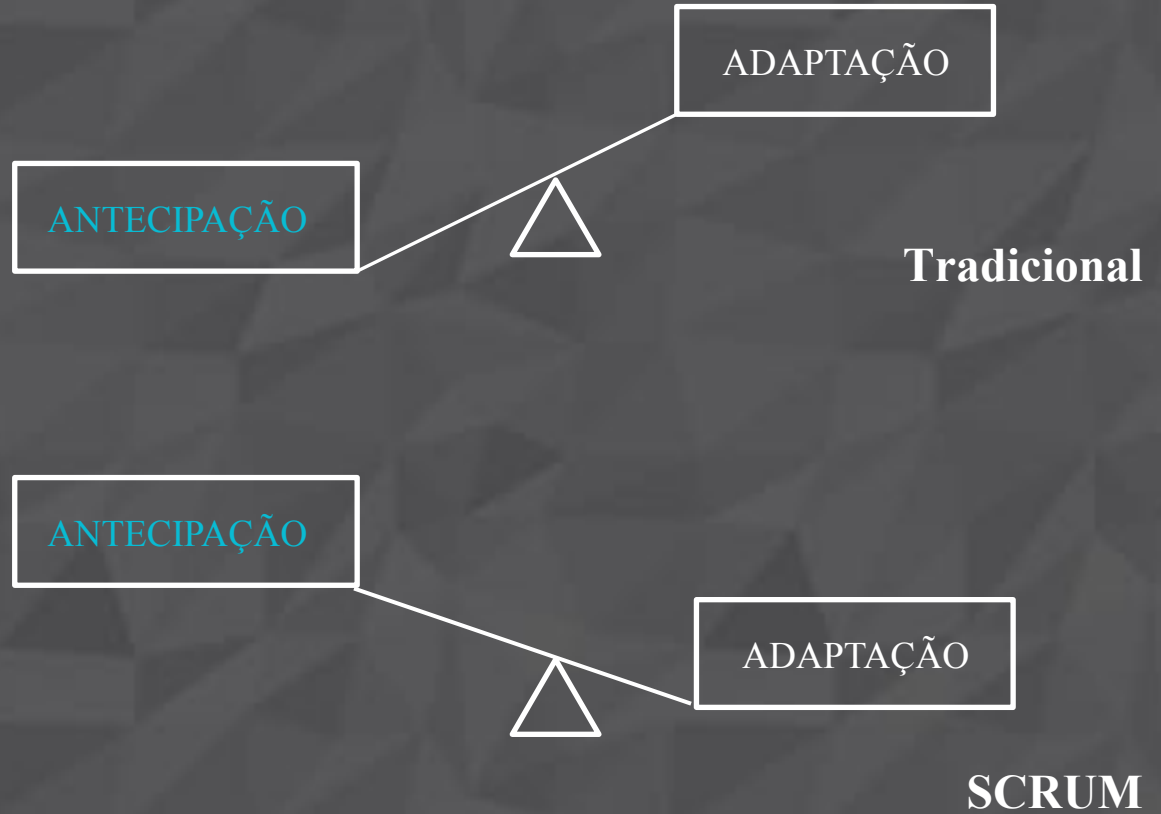
SCRUM



- ▶ Foco na entrega
- ▶ Transparência
- ▶ Ciclos fixos e curtos
- ▶ Trabalho em equipe
- ▶ Comunicação constante
- ▶ Auto organização
- ▶ Revelar problemas

CARACTERÍSTICAS

CARACTERÍSTICAS



Papéis e Responsabilidades



O CHEFE



O CHEF





PRODUCT OWNER

- ▶ Define as funcionalidades do produto
- ▶ Decide datas de entrega e o que vai ser entregue
- ▶ Prioriza funcionalidades
- ▶ Interage com stakeholders e clientes (Product Backlog)
- ▶ Ajusta funcionalidades e prioriza sprints
- ▶ Aceita ou rejeita resultados do trabalho no sprint review





SCRUM MASTER

- ▶ Protege valores e princípios
- ▶ Remove impedimentos
- ▶ Mantem a equipe funcional e produtiva
- ▶ Facilita cooperação
- ▶ Protege a equipe do “lado negro da força”
- ▶ Facilita integração
- ▶ Não aloca tarefas





TEAM

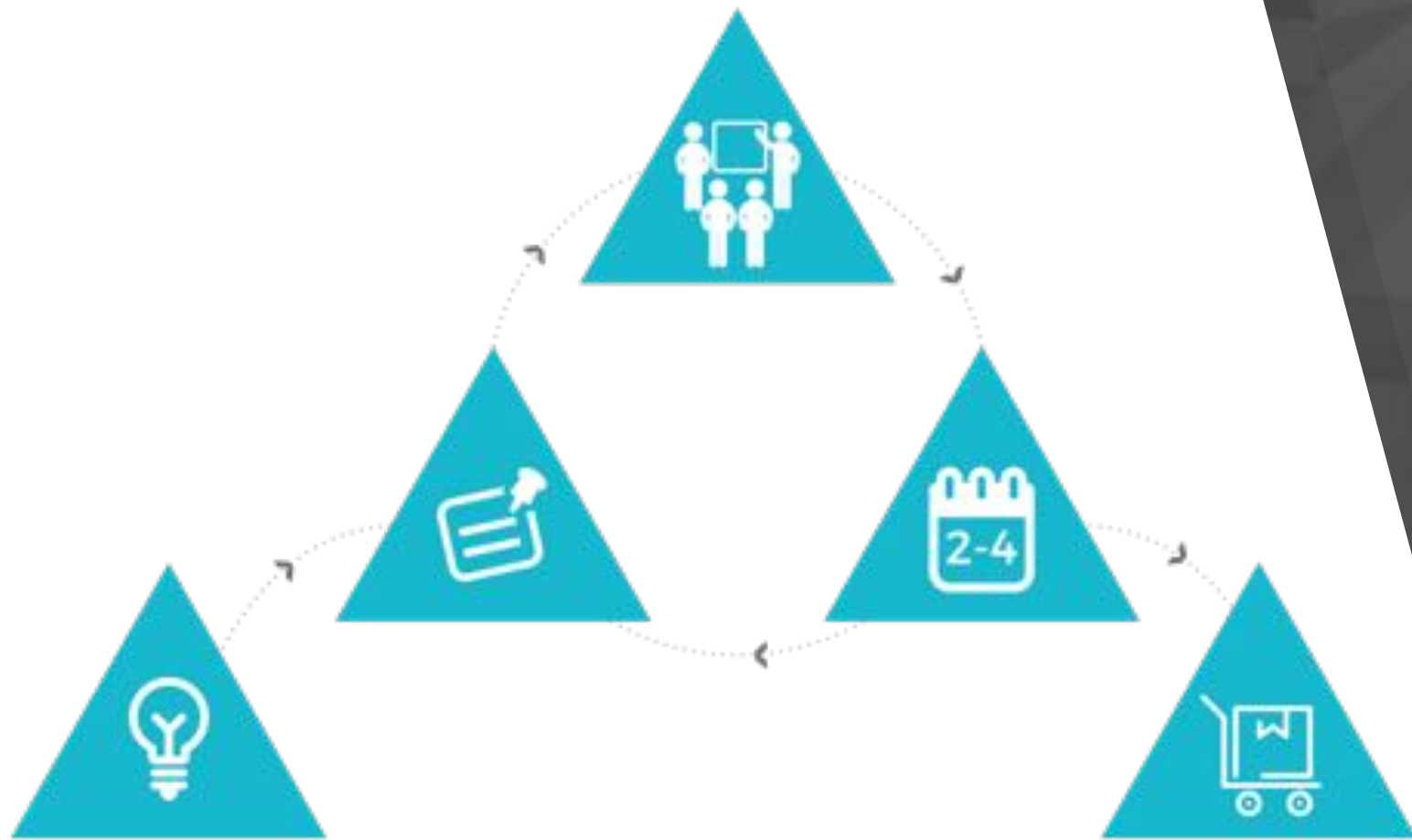
- ▶ Geralmente de 4 a 8 pessoas
- ▶ Multifuncional: Programadores, Testadores, UI, Designers
- ▶ Alocação integral
- ▶ Auto-organizada
- ▶ Responsável pela qualidade
- ▶ Estima a complexidade





PROCESSO





A background image showing three business professionals in an office setting. A man in a blue suit is holding a tablet and looking down at it. A woman in a light blue blazer is leaning over his shoulder, looking at the tablet. Another man in a dark suit is leaning in from the left, also looking at the tablet. The scene is brightly lit, suggesting a modern office environment.

REUNIÕES

- ▶ Sprint Planning
- ▶ Sprint Review
- ▶ Sprint Retrospective
- ▶ Daily SCRUM



O QUE VAMOS CONSTRUIR ?



COMO VAMOS CONSTRUIR ?



SPRINT
PLANNING



COMUNICAÇÃO





SPRINT REVIEW

- ▶ Demonstração do que foi feito no Sprint
- ▶ Cada desenvolvedor mostra uma historia
- ▶ Informal
- ▶ Time inteiro participa
- ▶ Qualquer um pode participar, mas só os “porcos” falam.



SPRINT RETROSPECTIVE

- ▶ O que foi bom?
- ▶ O que podemos melhorar?
- ▶ O que o time pode resolver?
- ▶ O que a empresa precisa resolver?
- ▶ Apenas para PO, Scrum Master e Time



DAILY SCRUM

- ▶ O que eu fiz desde a ultima reunião ?
- ▶ O que eu farei até a próxima reunião ?
- ▶ Algum impedimento ?





ARTEFATOS





BACKLOGS

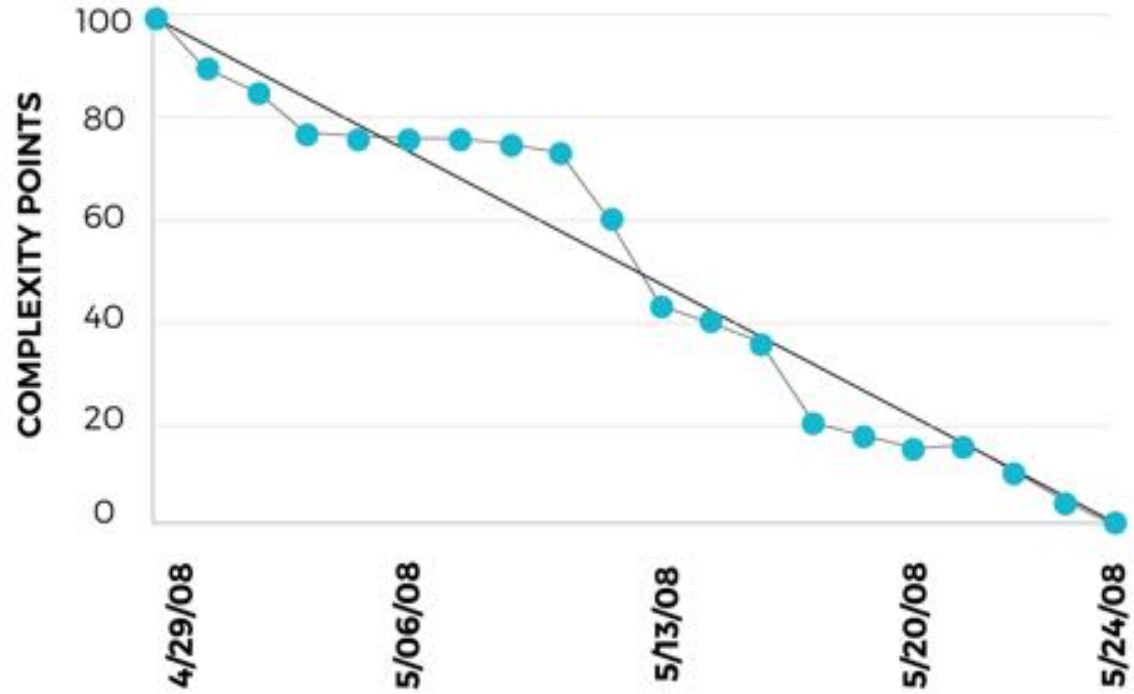
- ▶ Requisitos do produto
- ▶ Anotações (ideias, funcionalidades, ...)
- ▶ Histórias de usuário
- ▶ PO mantém organizado
- ▶ Sempre priorizado e estimado

HISTÓRIAS DE USUÁRIO



Como um <client>
Eu quero
<feature>
Porque <ROI>

BURNDOWN CHART





**IMPORTANTE
LEMBRAR**

Sem mudanças durante o Sprint!





DEFINIÇÃO DE PRONTO

- ▶ Está pronto ou não está pronto
- ▶ Evita síndrome dos 90%
- ▶ Código escrito (comentado se necessário)
- ▶ Executado com versão atual
- ▶ Segue padrão de desenvolvimento
- ▶ Testado
- ▶ Documentado

Agile is Dead (Long Live Agility) - Dave Thomas

- ▶ You aren't an agile programmer—you're a programmer who programs with agility.
- ▶ You don't work on an agile team—your team exhibits agility.
- ▶ You don't use agile tools—you use tools that enhance your agility.

WE'RE GOING TO
TRY SOMETHING
CALLED AGILE
PROGRAMMING.



www.dilbert.com
scottadams@aol.com

THAT MEANS NO MORE
PLANNING AND NO MORE
DOCUMENTATION. JUST
START WRITING CODE
AND COMPLAINING.



© 2001 Scott Adams, Inc./Dist. by UFS, Inc.

I'M GLAD
IT HAS A
NAME.

THAT
WAS YOUR
TRAINING.



Obrigado!



bruno@arquivei.com.br



paulo.margarido@runweb.com.br