Métodos Ágeis e o SCRUM

Bruno Henrique Oliveira

Apresentação

- Formado em BCC

- Consultoria
  - Gestão de projetos e implantação de escritório de projetos
  - ITIL e ECM
- Candidato a título de mestre em Engenharia de Software

  - Orietadora: Simone Senger do Rocio de Souza
  - Qualidade de Software no Desenvolvimento com Métodos Ágeis
- Sócio-Diretor e fundador da

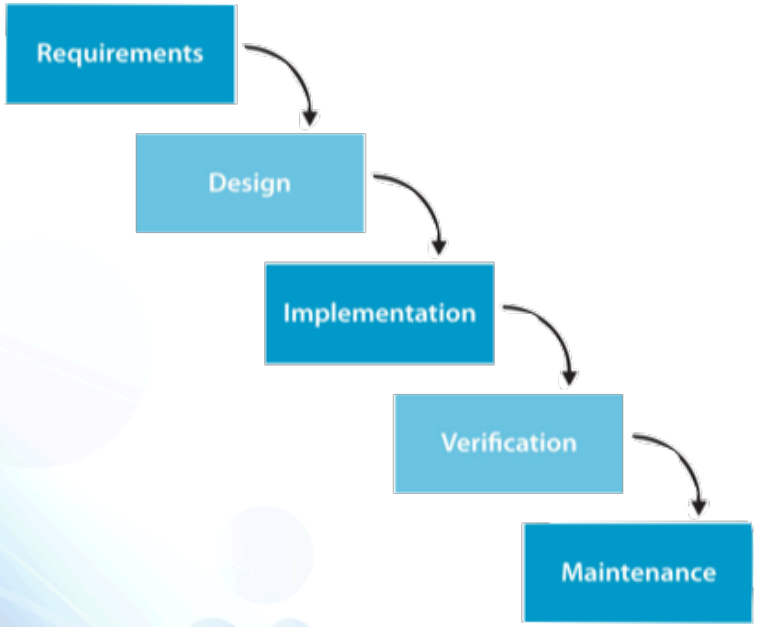
Vamos falar sobre...

- Métodos Ágeis
  - Motivação
  - Cultura Ágil
  - Manifesto Agil
- SCRUM
  - Papéis e Responsabilidades
  - Reuniões
  - Artefatos
  - Conclusões

Métodos Ágeis

O que são ?

Motivação



Abordagem

- Especificações do contrato
- Especificações funcionais
- Planejamento
- E agora já sabemos o futuro!

E Funciona....as vezes!!!!

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

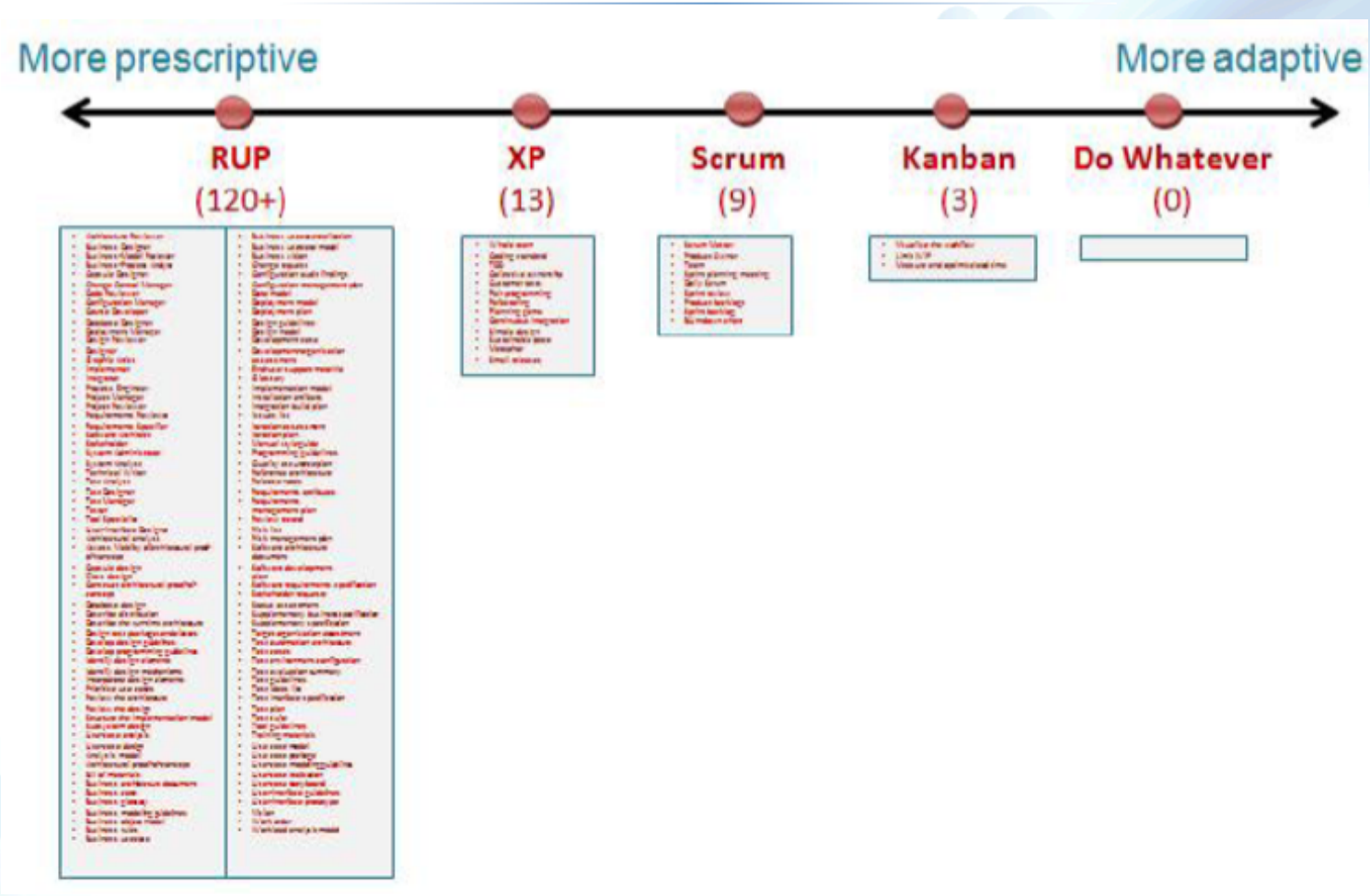
É difícil prever o futuro!

Motivação

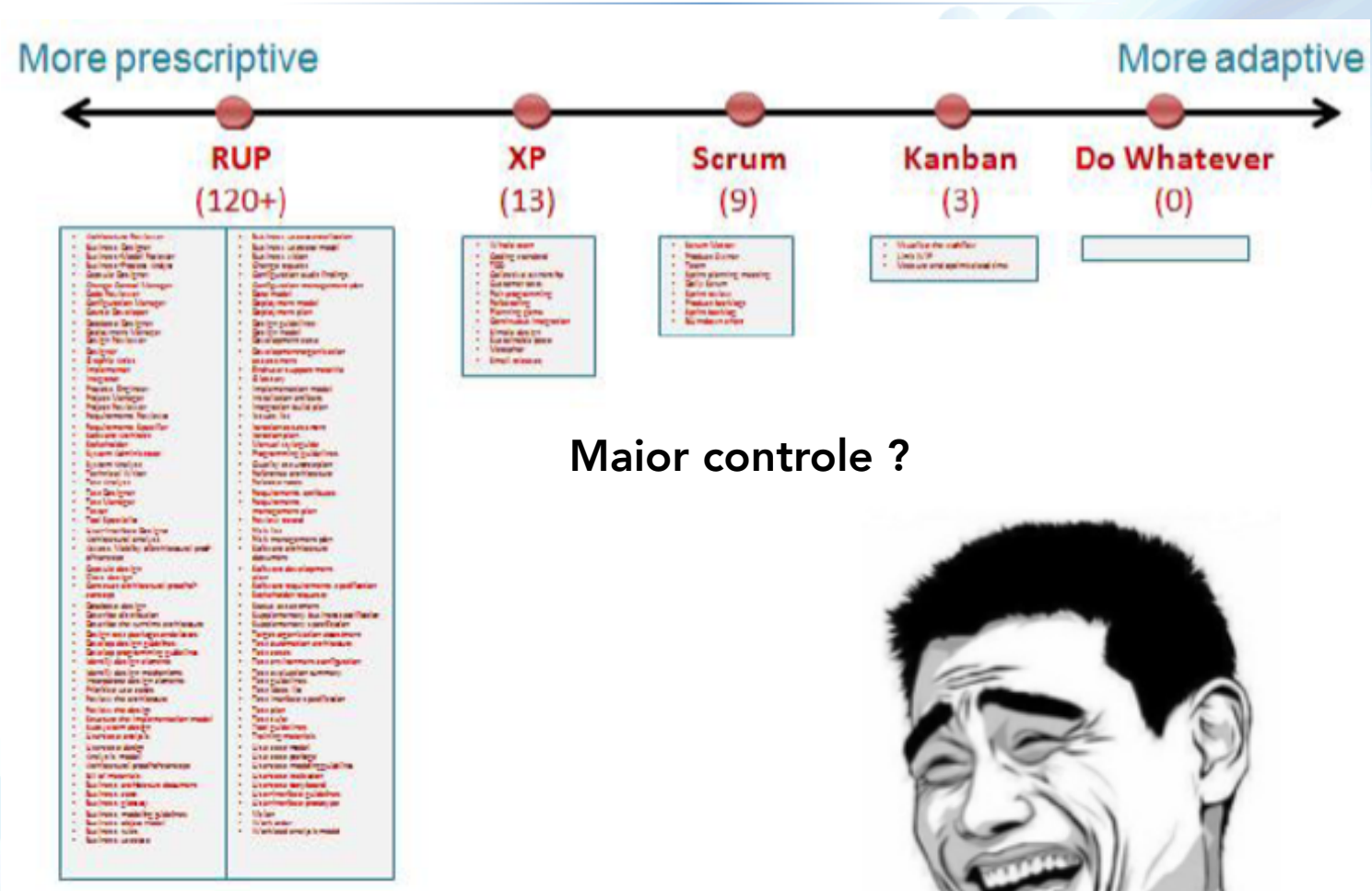
Diferentes realidades

Necessidades de negócios diferentes e dinâmicas

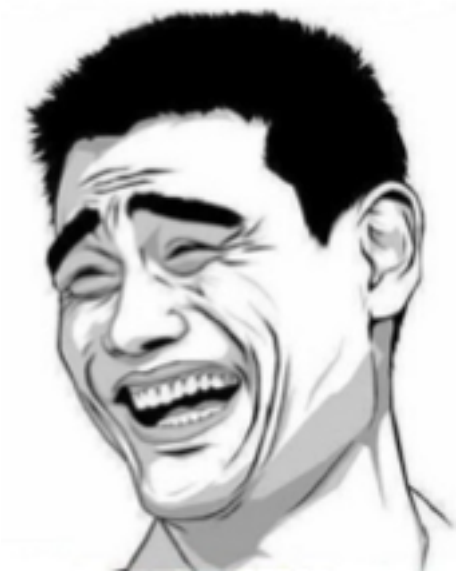
Motivação


More prescriptive
More adaptive
RUP
(120+)
XP
(13)
Scrum
(9)
Kanban
(3)
Do Whatever
(0)

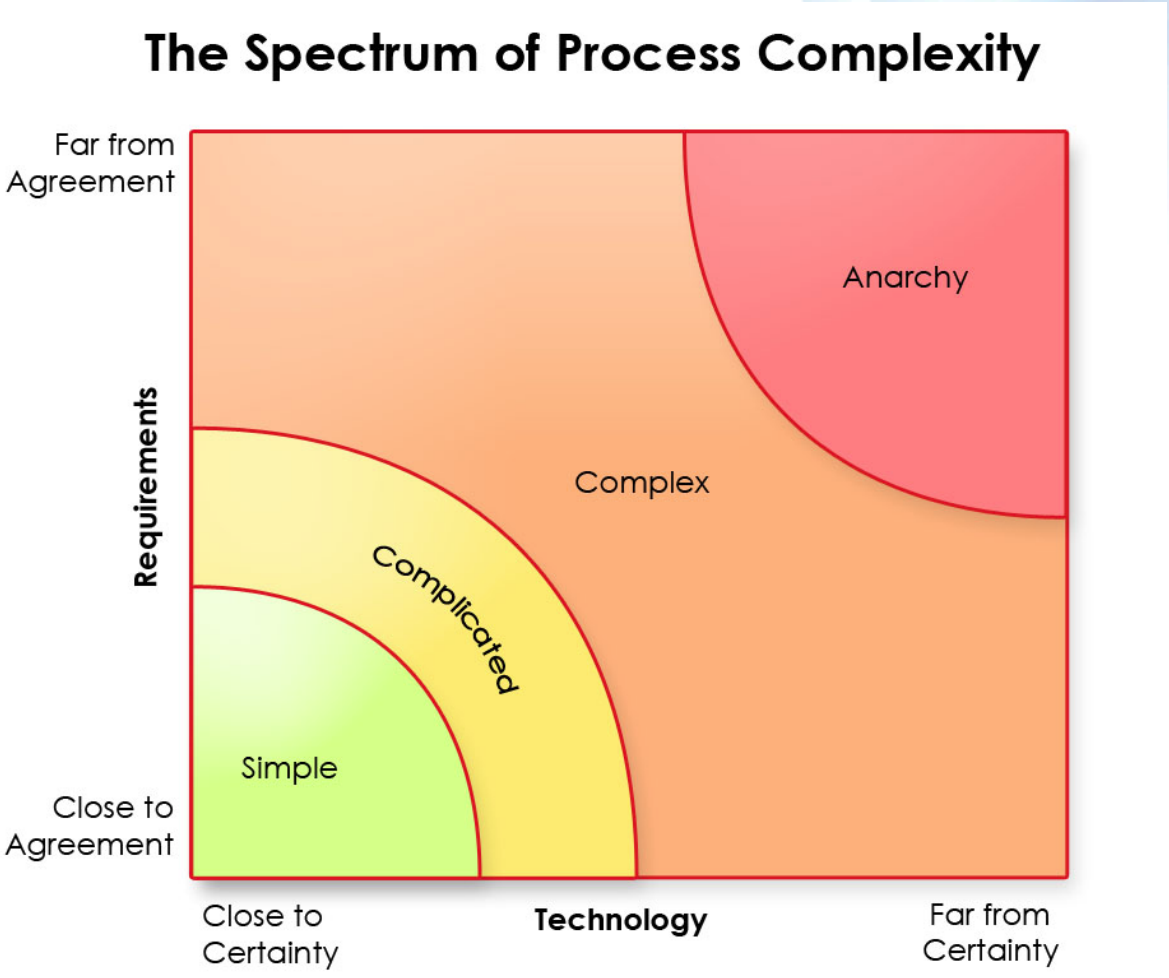
Motivação



Maior controle ?



Motivação


The Spectrum of Process Complexity
Far from Agreement
Close to Agreement
Requirements
Anarchy
Complex
Complicated
Simple
Close to Certainty
Technology
Far from Certainty

Motivação

Fazer software é complexo

Mas isso não é ruim...

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!

Cultura Ágil

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

Métodos Ágeis

- Extreme Programming
- Crystal Clear
- Adaptive Software Development
- SCRUM
- Feature Driven Development
- Dynamic Systems Development Method
- Lean Software Development

SCRUM

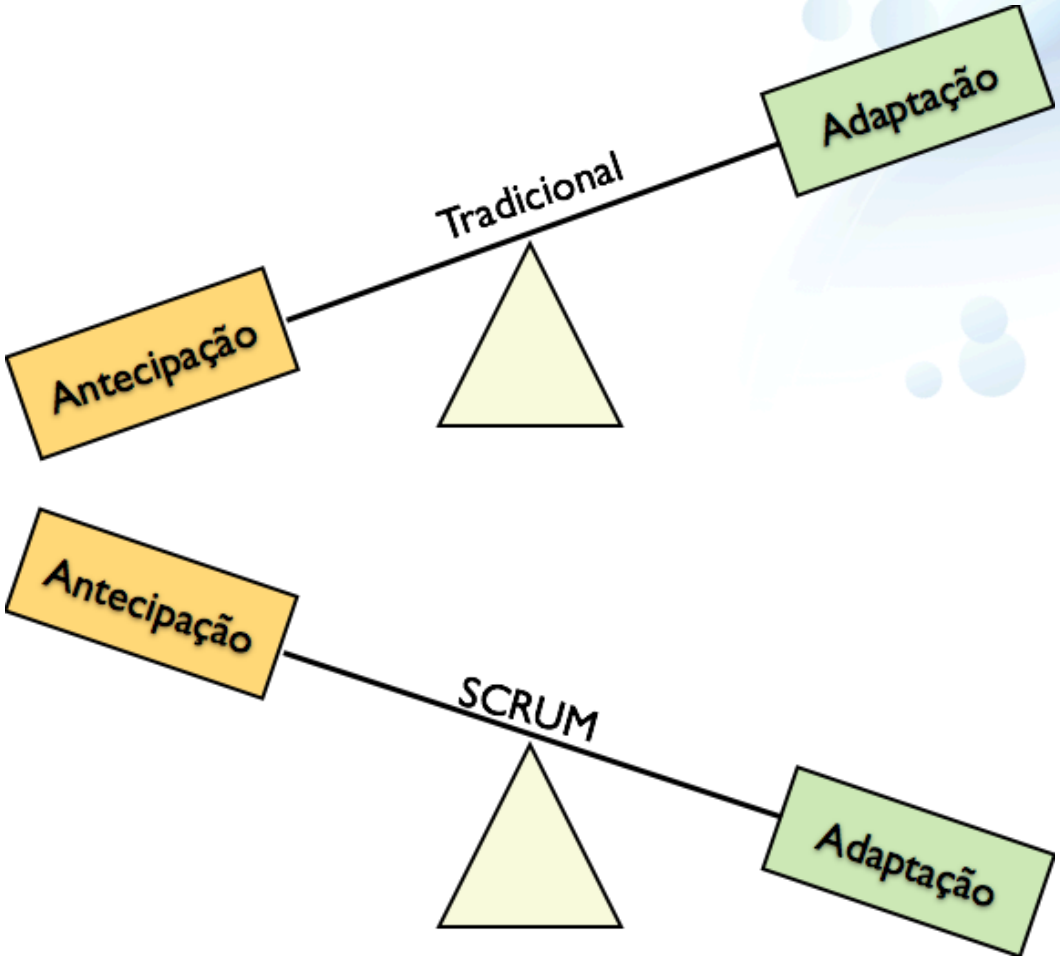
Quem usa ?

- Nokia
- UOL
- Google
- Electronic Arts
- Philips
- Siemens
- Microsoft
- Ford
- Oracle
- Toyota
- Yahoo
- Globo

Características

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

Características



SCRUM

PAPÉIS E RESPONSABILIDADES

O CHEFE

O CHEFE

SCRUM Master

Product Owner (PO)

Equipe

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
- Mantém a equipe funcional e produtiva
- Facilita cooperação
- Protege a equipe do “lado negro da força”
- Facilita integração
- Não aloca tarefas

Equipe

- Geralmente de 4 a 8 pessoas
- Multi-funcional:
  - Programadores
  - Testadores
  - UI Designers
  - ....
- Alocação integral
- Auto-organizada
- Responsável pela qualidade
- Estima a complexidade

SCRUM

O PROCESSO

A — Criação do Backlog da aplicação. Mapa de funcionalidades, integrações e pré-requisitos do sistema.

C — Informações sobre o projeto são atualizadas diariamente na Daily Meeting.

B — Detalhamento e priorização das funcionalidades para cada sprint de desenvolvimento. Com sprints mais curtos é possível atingir os resultados de forma incremental.

D — Ao final de cada sprint é entregue um produto final ou parcial funcional, ou seja, que já pode ser utilizado pelo cliente

SCRUM

REUNIÕES

Reuniões

- Sprint Planning
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- Daily SCRUM or Daily Meeting

Reuniões

- Planejamento do Sprint
- Revisão do Sprint
- Retrospectiva
- Usa Daily mesmo

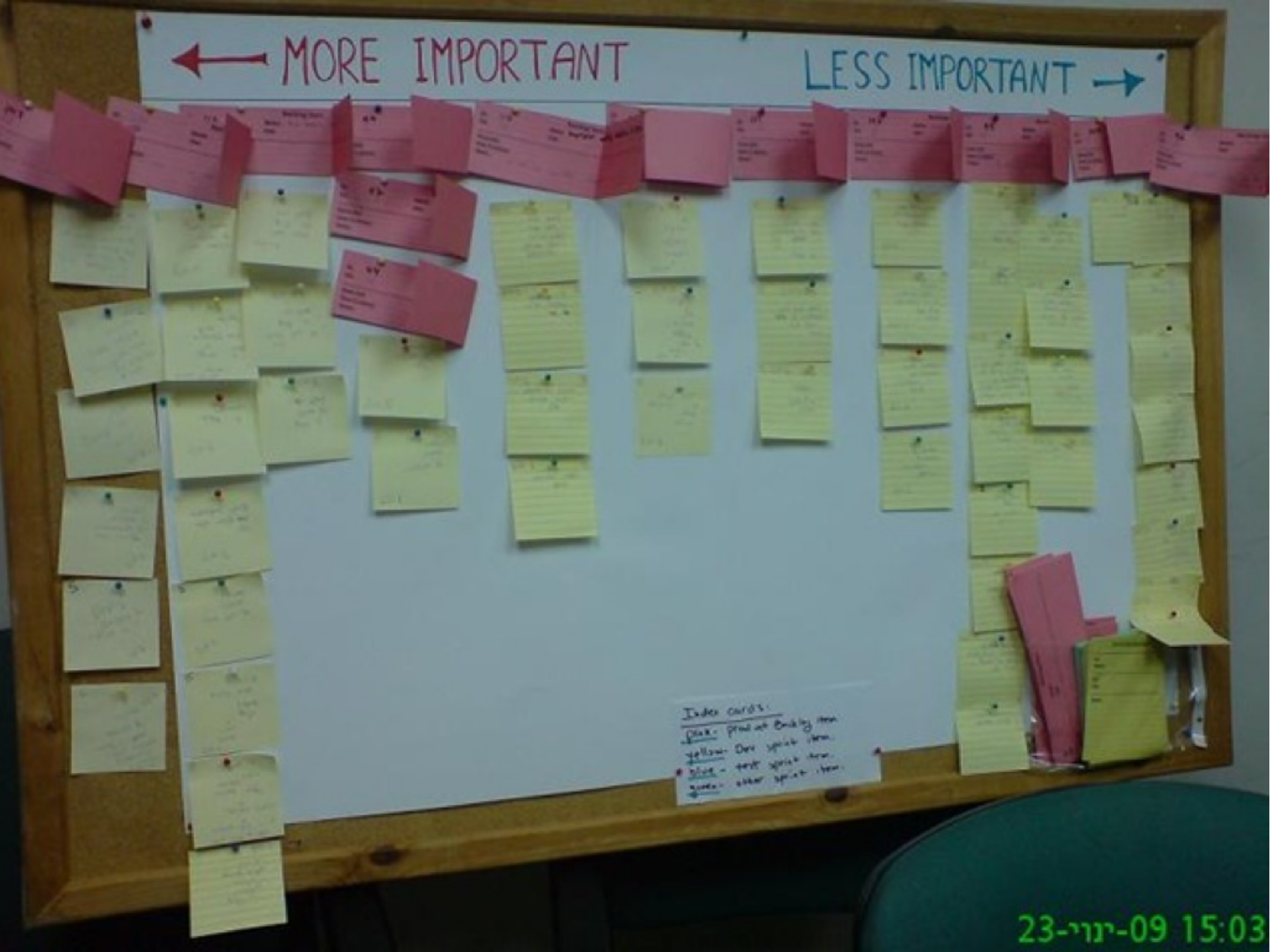
Sprint Planning

- O que vamos construir ?
- Como vamos construir ?

Sprint Planning

- PO explica e prioriza escopo
- Time estima a complexidade
- Time escolhe o sprint backlog
- Time escreve as tarefas para cada história de usuário

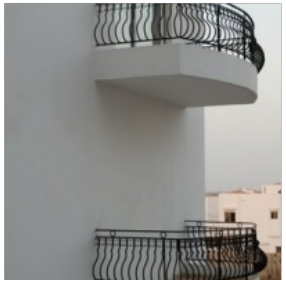
Tempo indicado: Máximo 4h


MORE IMPORTANT
LESS IMPORTANT
Index cards:
23-ינוי-09 15:03

Sprint Planning

COMUNICAÇÃO É A CHAVE

Evitar:



Sprint Review

- Demonstração do que foi feito no sprint
- Cada desenvolvedor mostra uma história
- Informal
- Time inteiro participa
- Qualquer um pode participar, mas só os "porcos" falam.

Tempo indicado: Máximo 2h

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

Tempo indicado: Máximo 2h

Daily SCRUM

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

SCRUM

ARTEFATOS

Backlog do Produto

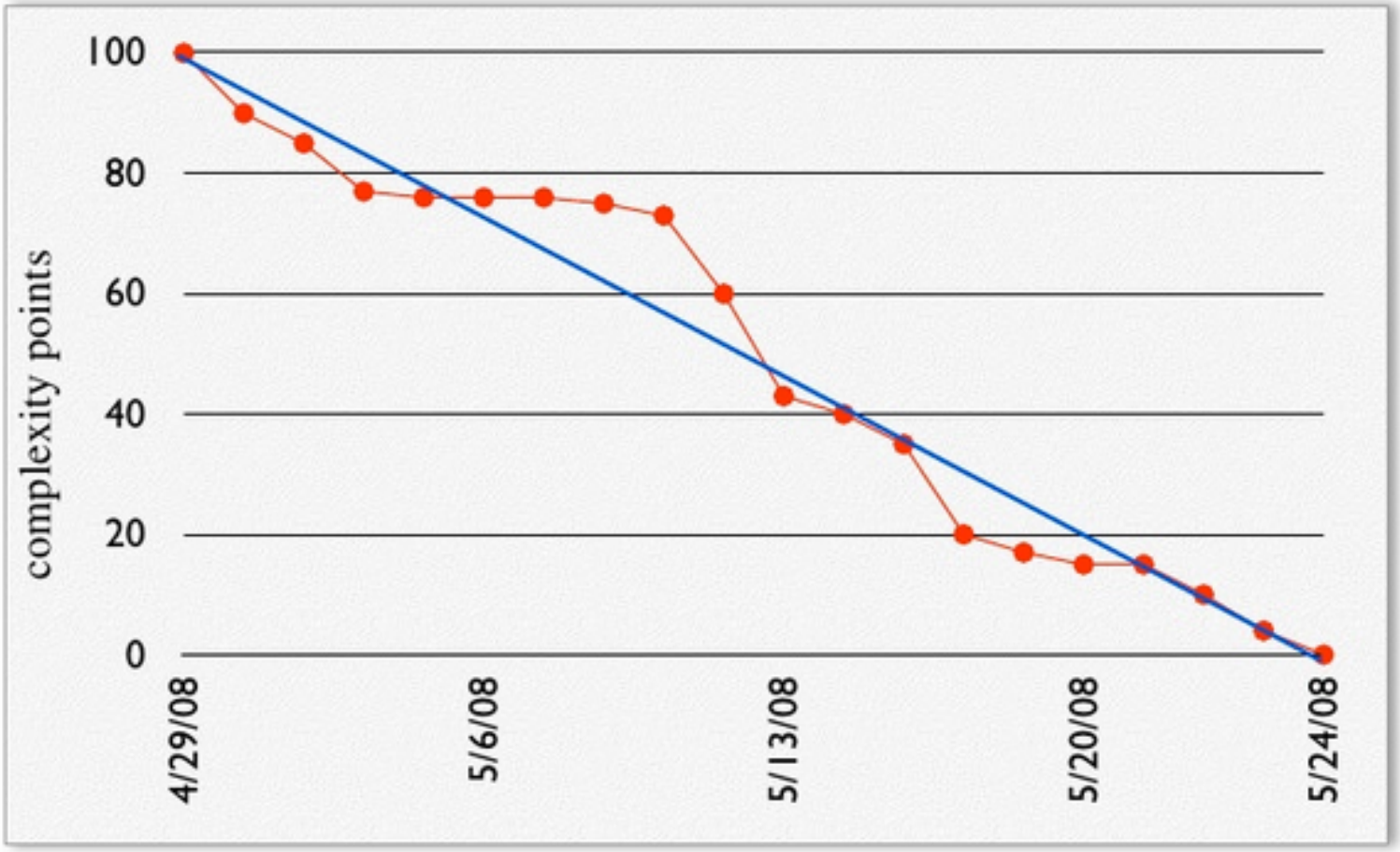
Backlog do Sprint

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

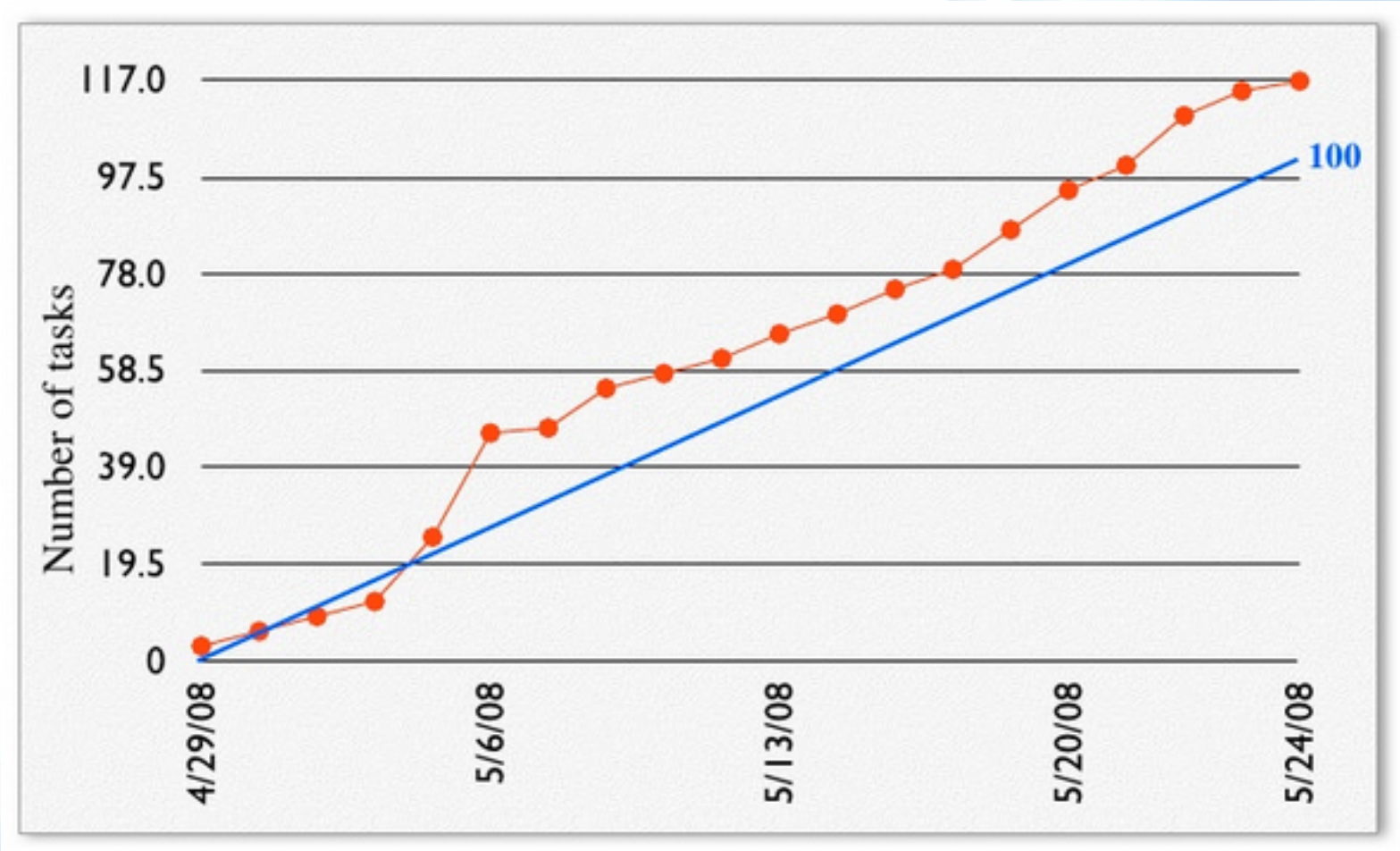
História de Usuário

Como um <cliente>
Eu quero <funcionalidade>
porque <ROI>

Burndown Chart



Burnup Chart



SCRUM

LEMBRETES

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 se necessário

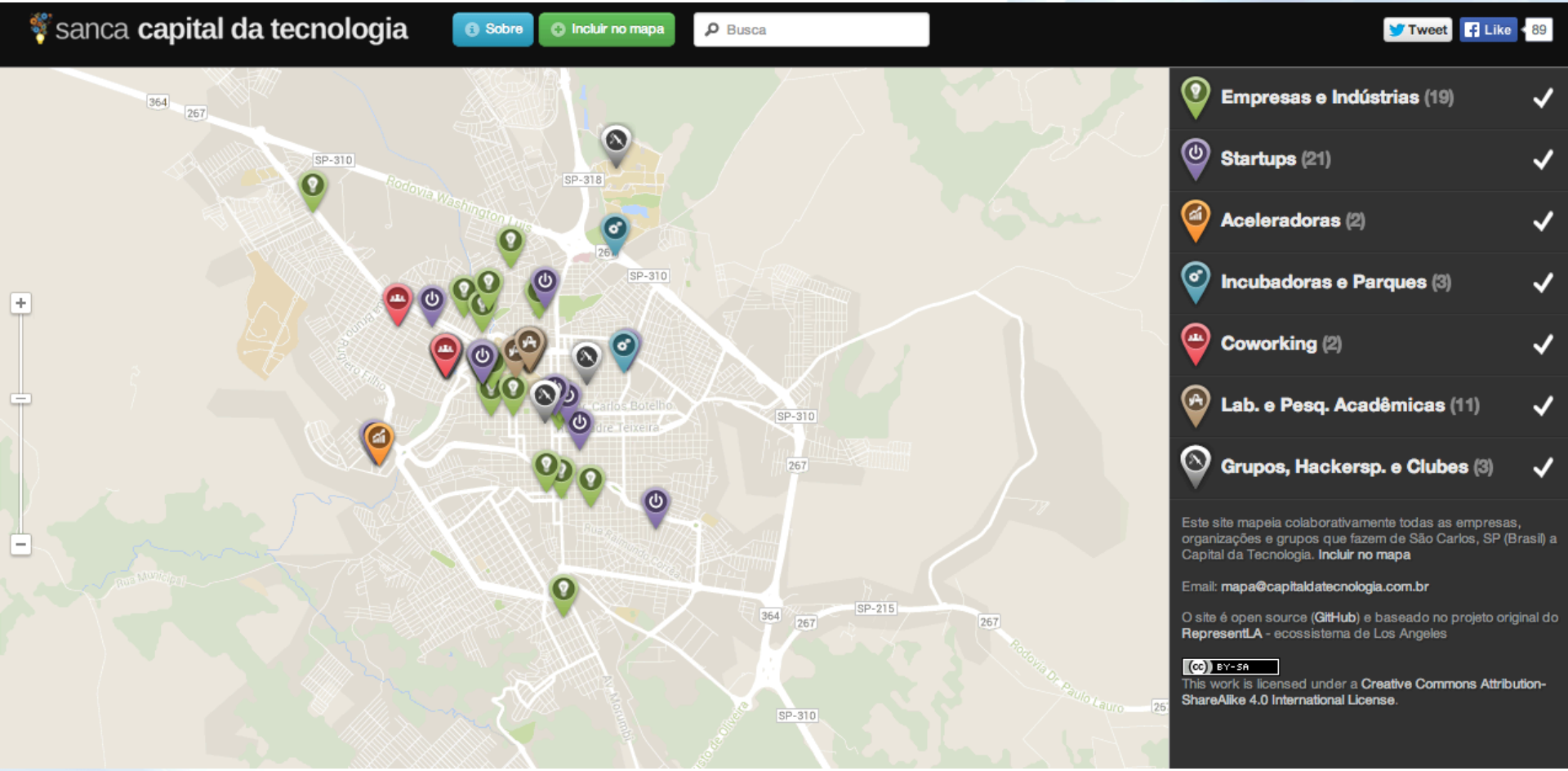
Métodos Ágeis e o SCRUM

Bruno Henrique Oliveira
bruno.oliveira@runweb.com.br

RunWeb

Procura-se Estagiários Ninjas

ou

www.peopleapply.com/job/438

São Carlos – Capital da Tecnologia