

Gerenciamento de Equipes com Scrum



Curso de Verão 2009 – IME/USP

www.agilcoop.org.br

Dairton Bassi

28/Jan/2009

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
- Ken Schwaber - www.controlchaos.com
- Mike Beedle - 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

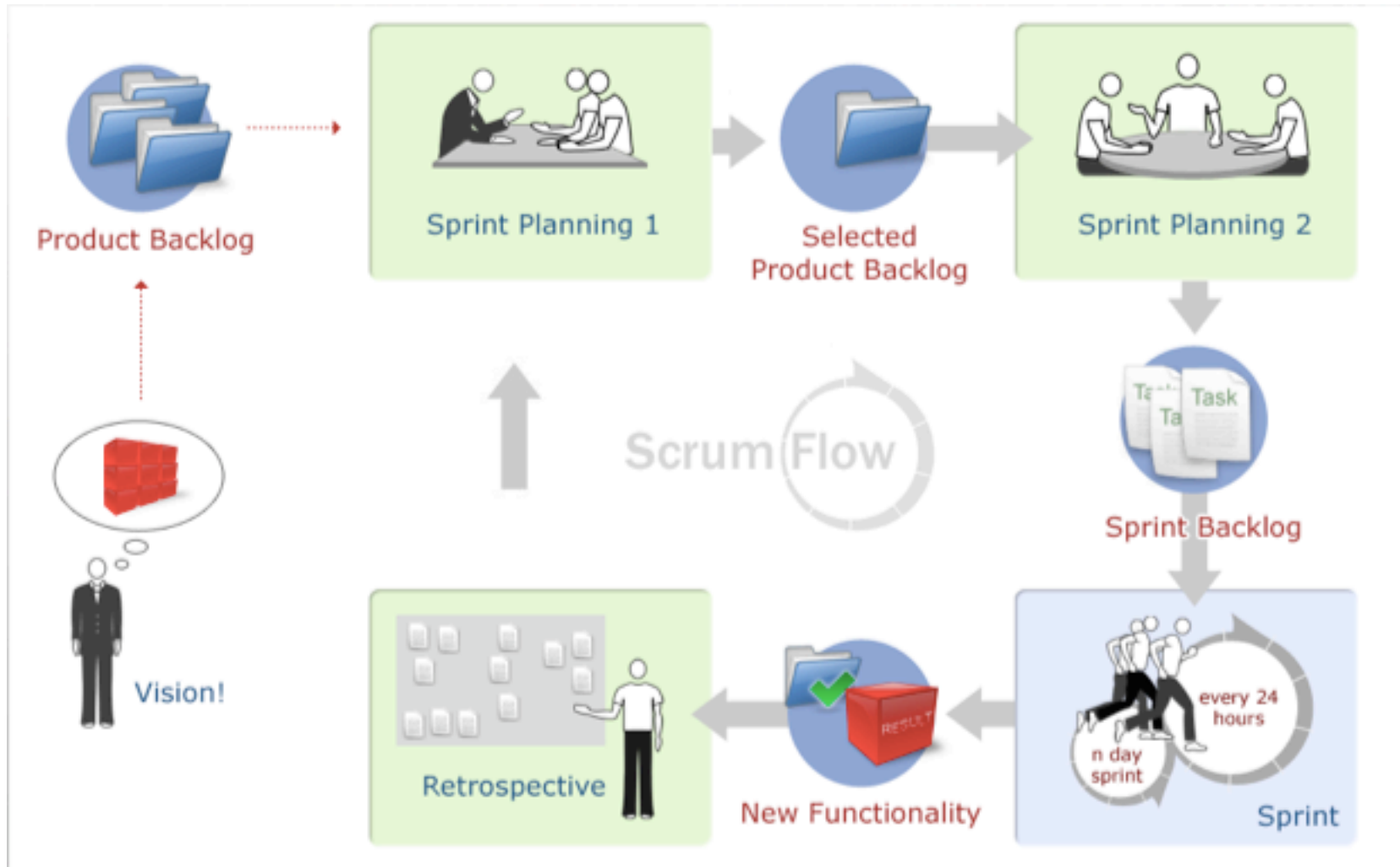
ScrumMaster

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

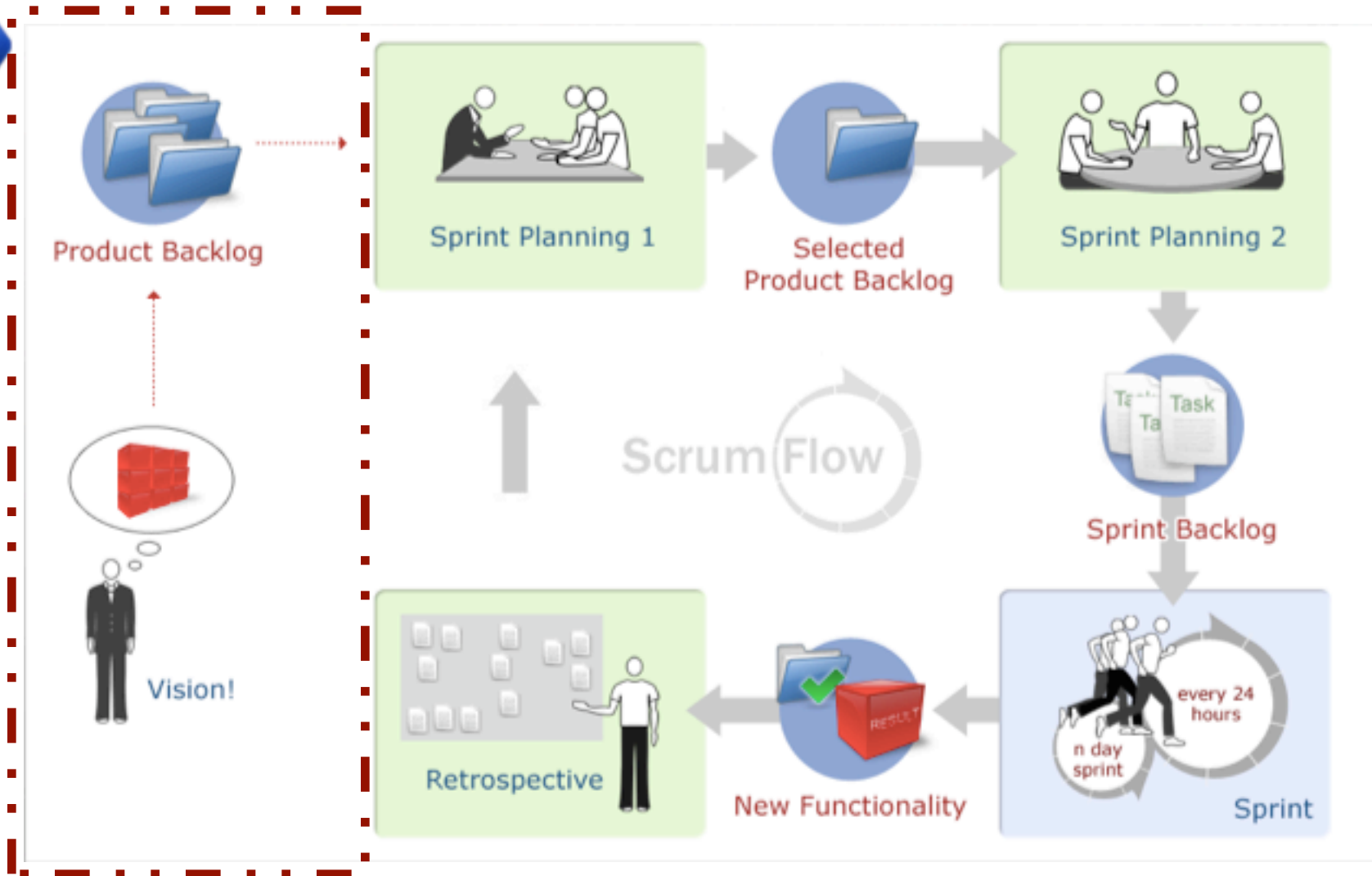
Artefatos

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

Visão do Processo



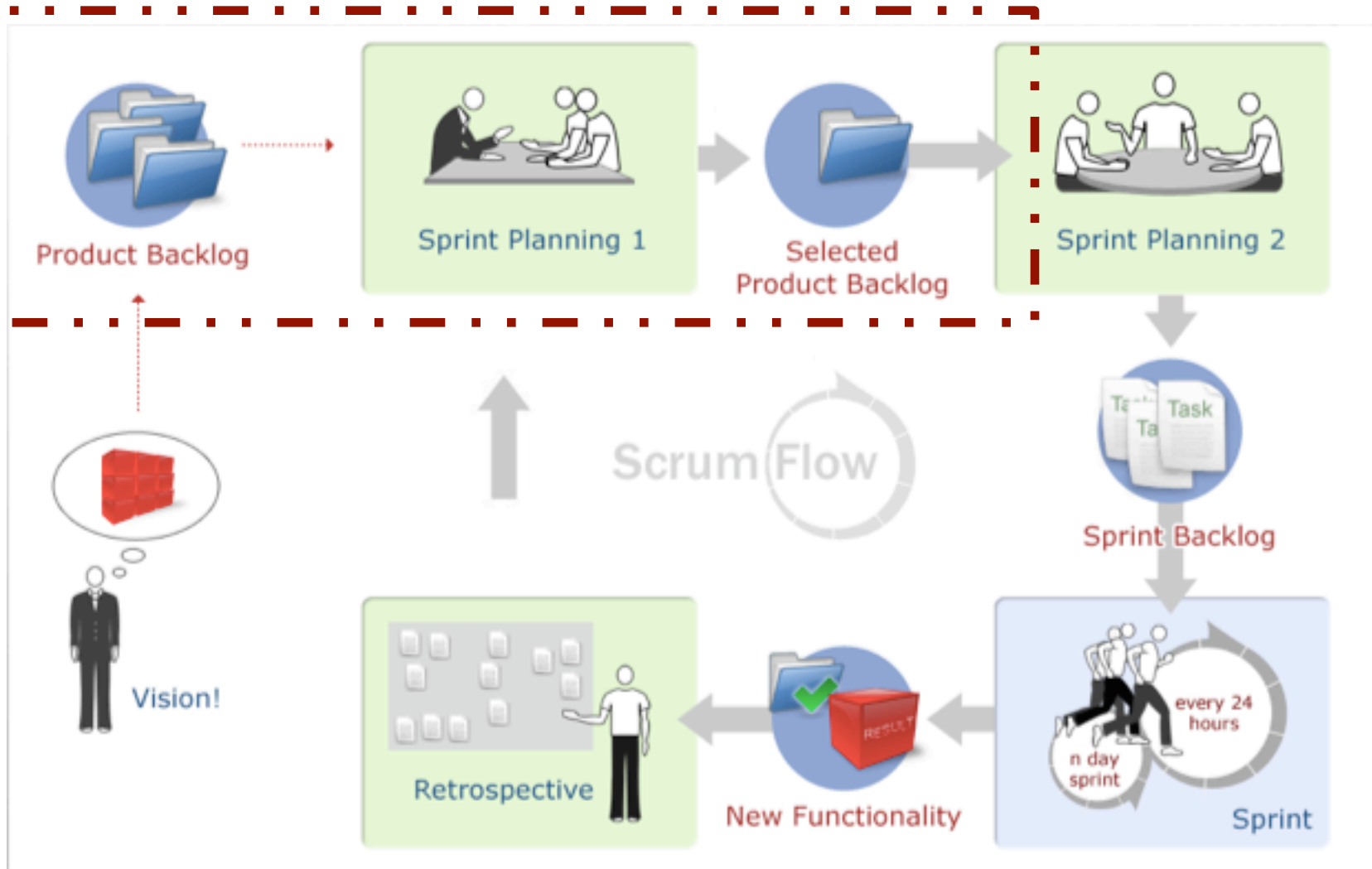
Visão do Processo



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

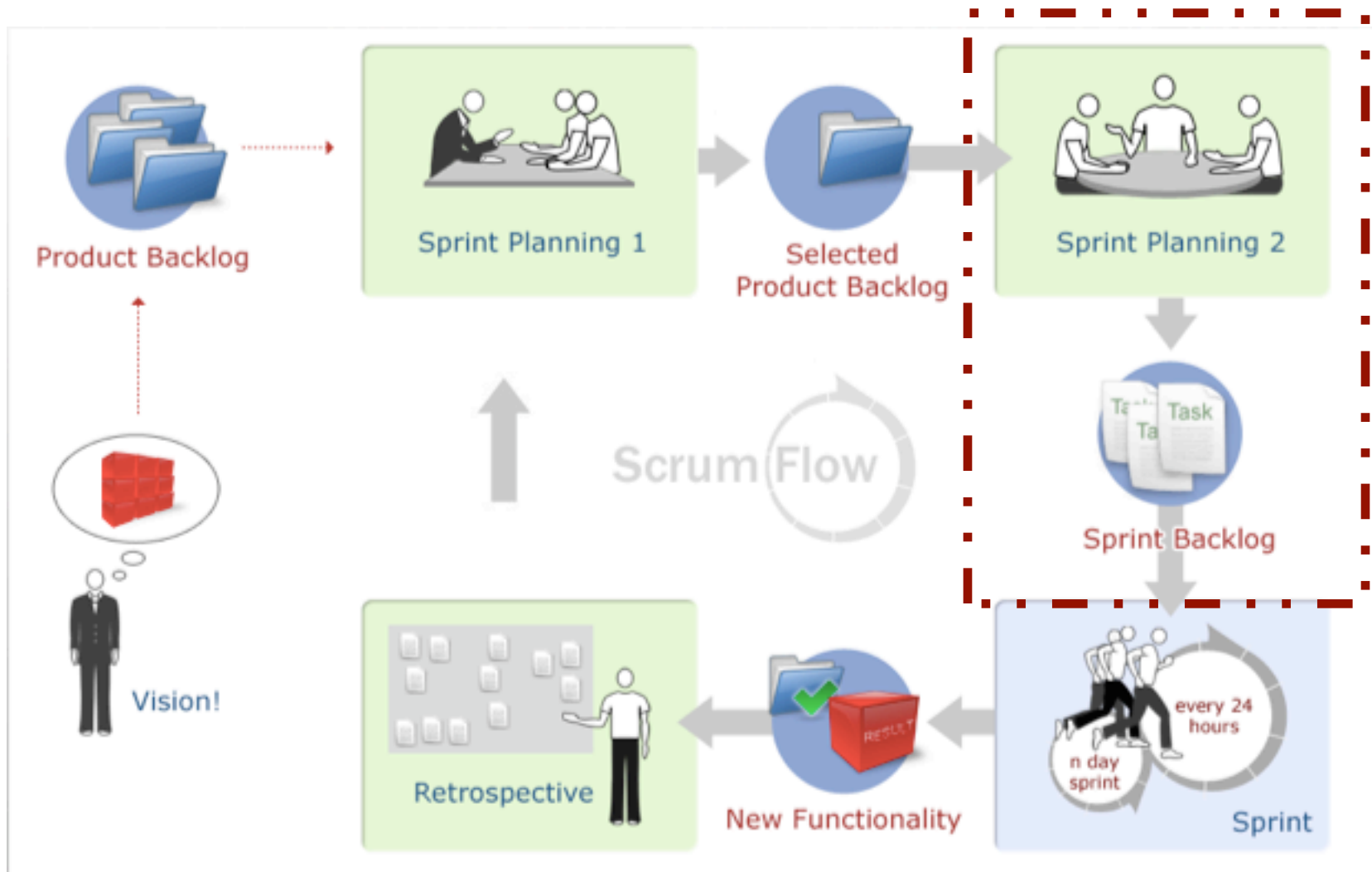
Visão do Processo



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

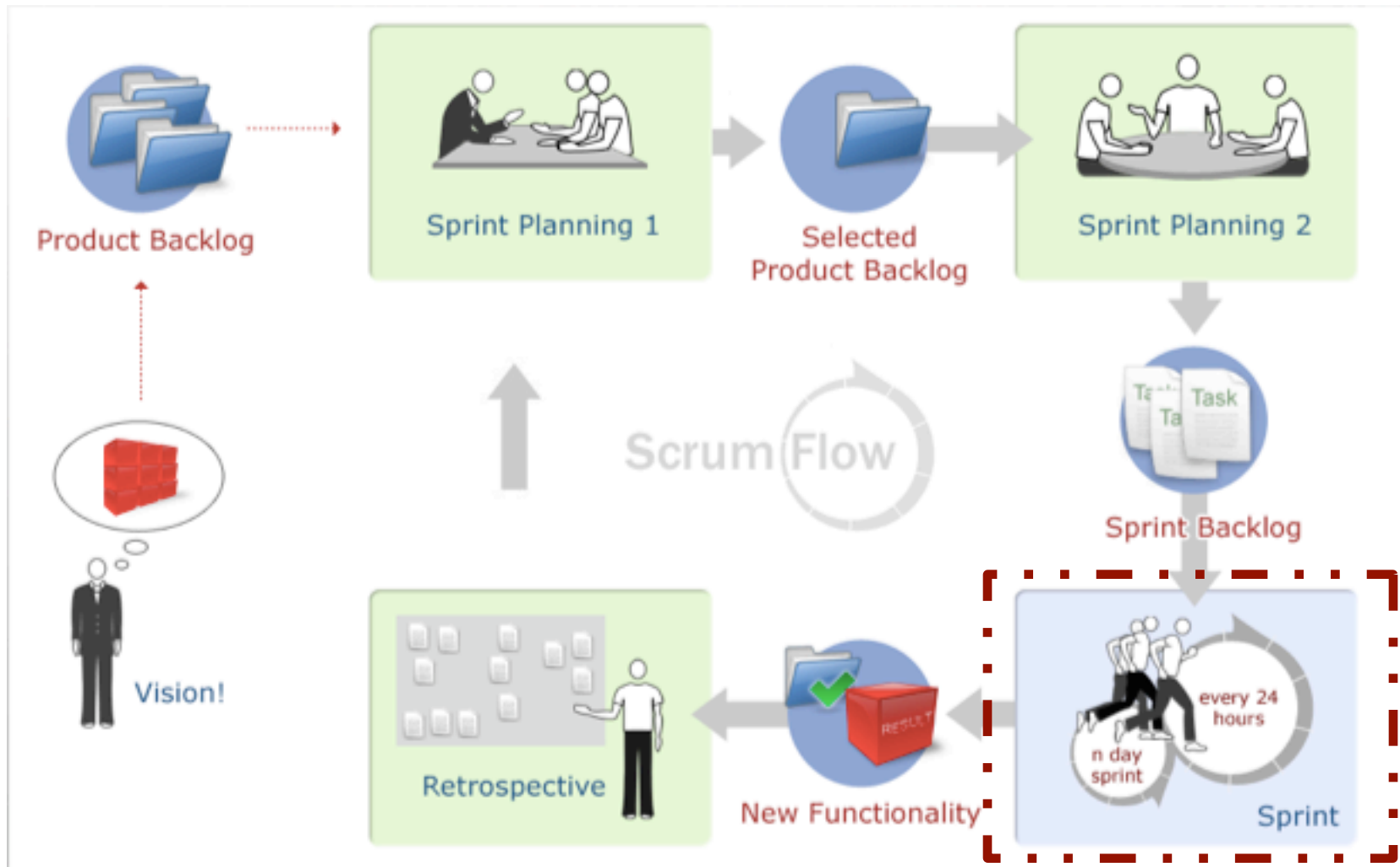
Visão do Processo



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

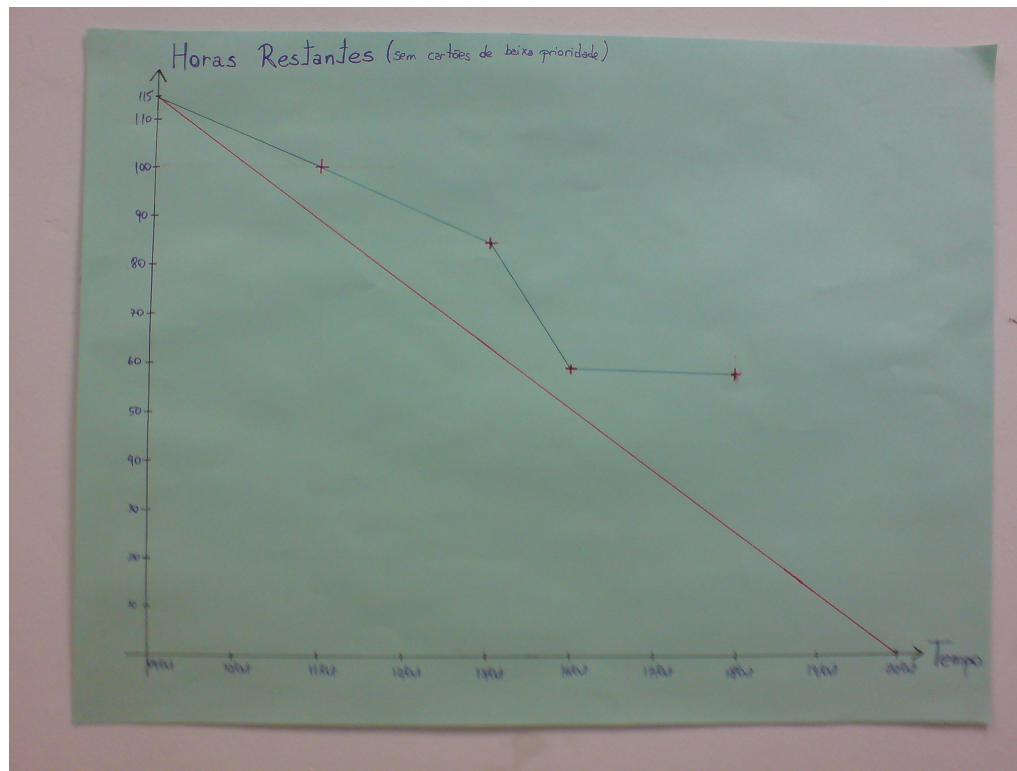
- Questões que devem ser respondidas:
 - 1) O quê você fez ontem?
 - 2) O quê você vai fazer hoje?
 - 3) Quais os problemas encontrados?
- Evita que o projeto atrase ano.
- ScrumMaster cuida dos impedimento

Local do Encontro

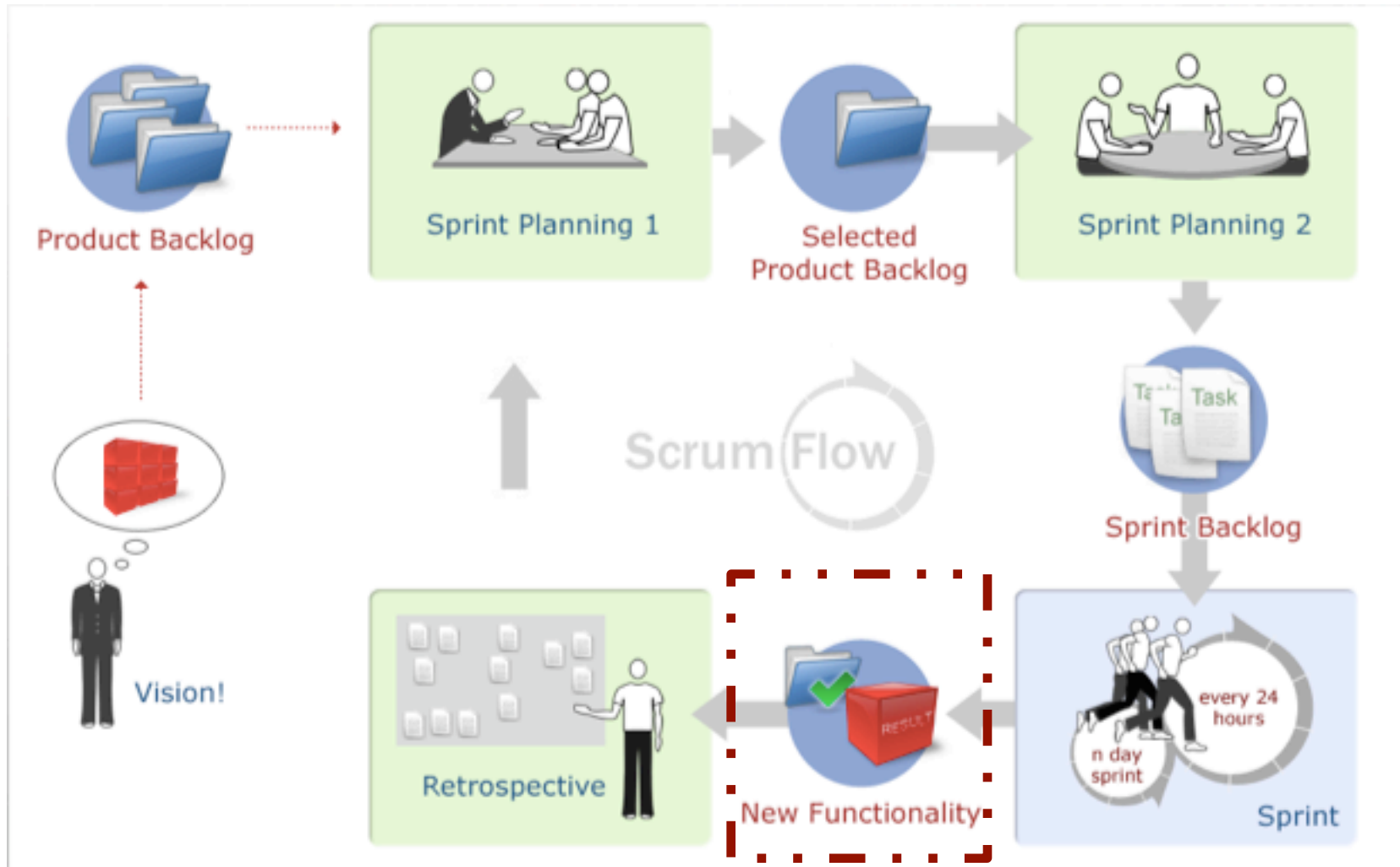
- Sempre o mesmo local e hora
- Pode ser o local de desenvolvimento
- Sala bem equipada, quadro branco, etc.
- A sala já deve estar arrumada
- Todos devem participar
- Galinhas ficam na periferia
- Ficar em pé ajuda a terminar rápido
- Punição por atrasos ou faltas

Acompanhamento

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



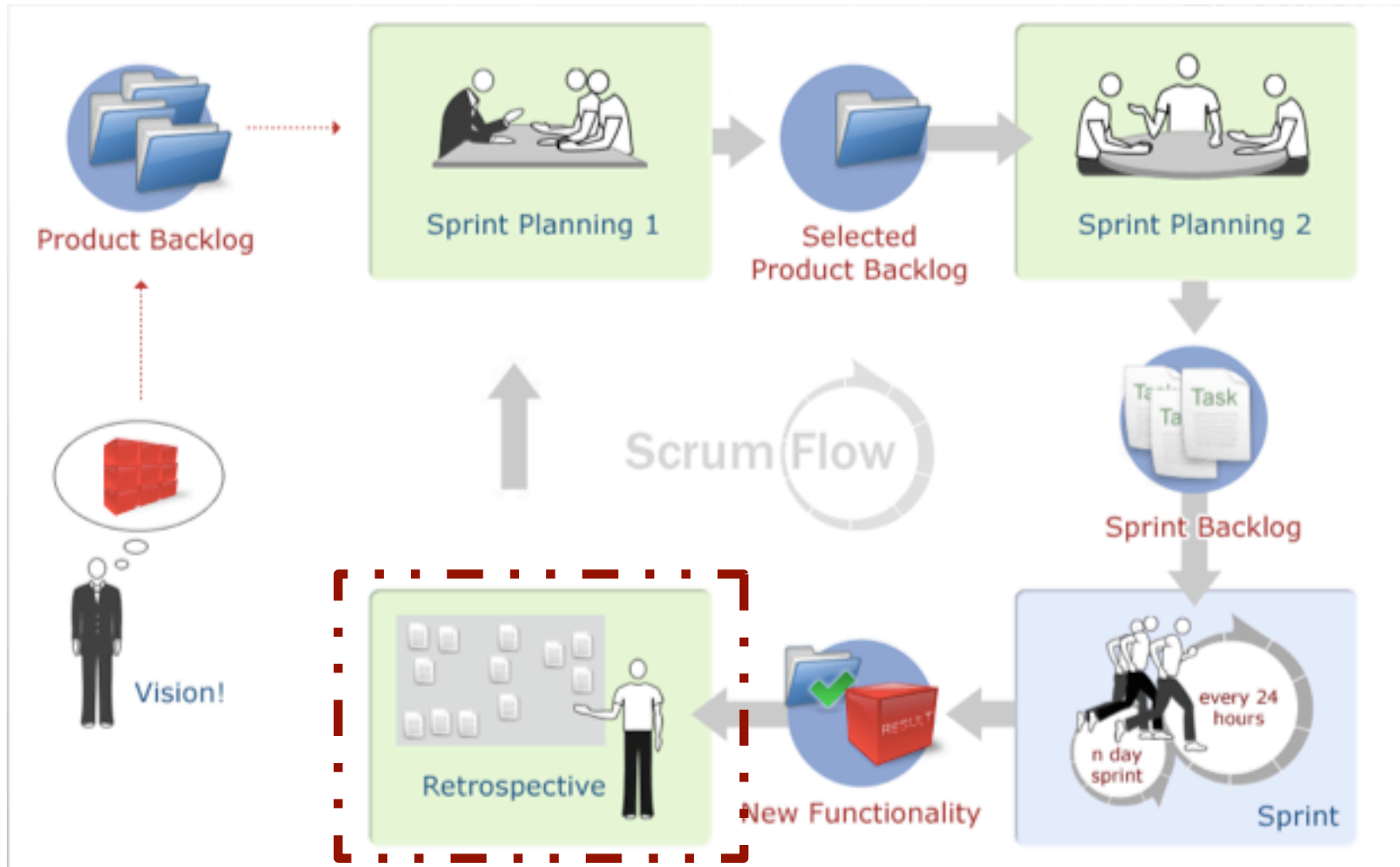
Visão do Processo



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

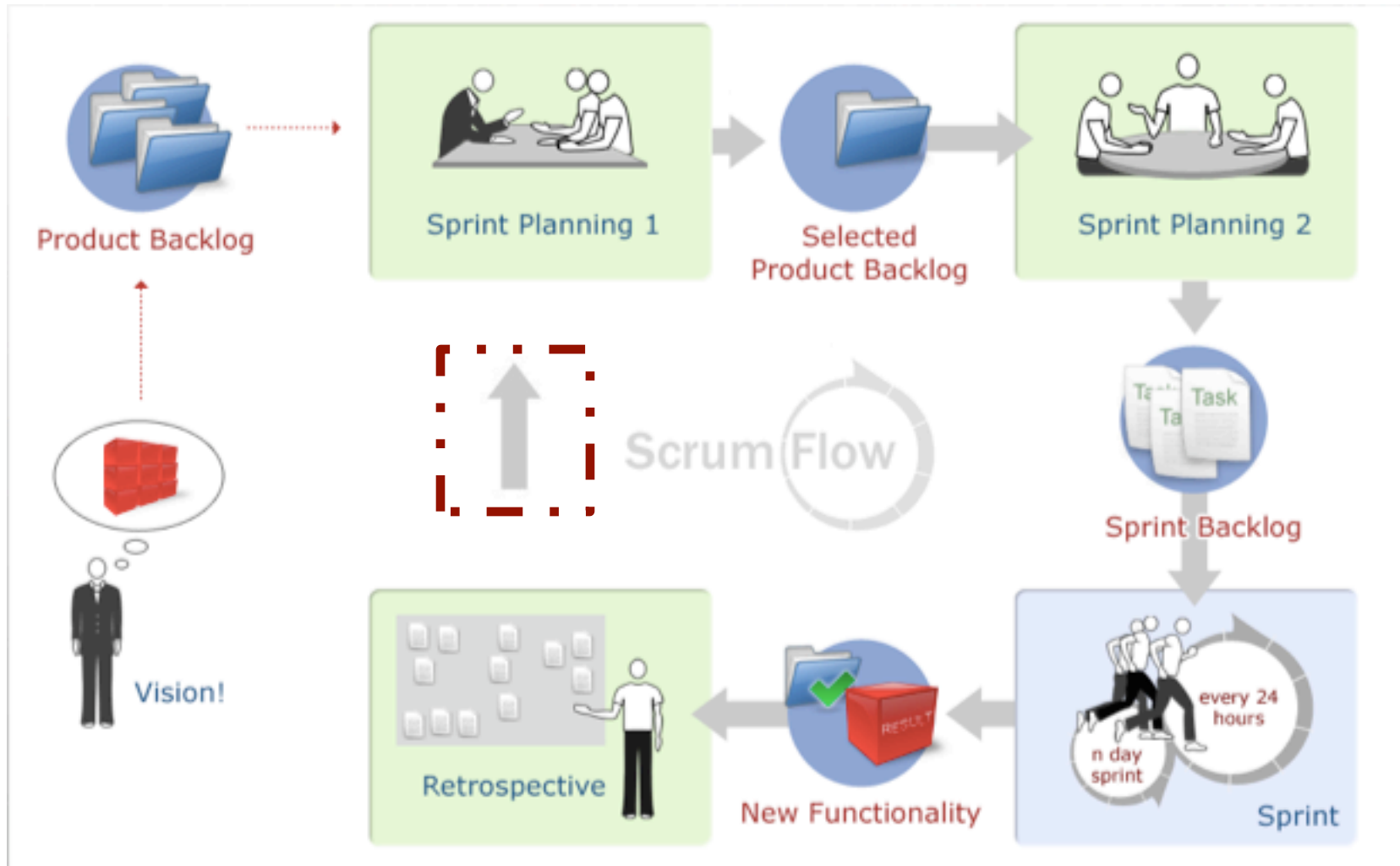
Visão do Processo



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?

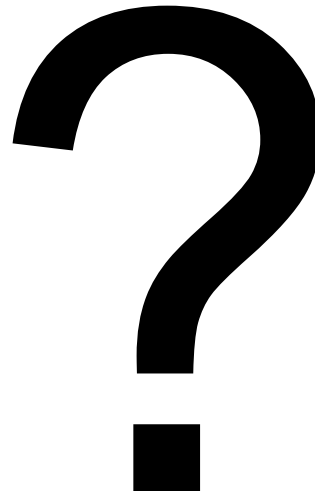
- Certified Scrum Master
- Certified Scrum Product Owner
- Certified Scrum Practioner
- Certified Scrum Trainer
- Certified Scrum Coach



Mais Informações

- Agile Alliance - www.agilealliance.org
 - Ótima fonte sobre métodos ágeis
- Scrum Alliance - www.scrumalliance.org/
- Mountain Goat Software
 - www.mountangoatsoftware.com
 - Site de um treinador de *Scrum Masters*
- Site do Ken Schwaber - www.controlchaos.com

Perguntas



www.agilcoop.org.br