



Aplicando Scrum no



Vítor E. Silva Souza

(viktor.souza@ufes.br)

<http://www.inf.ufes.br/~vitorsouza>

Departamento de Informática

Centro Tecnológico

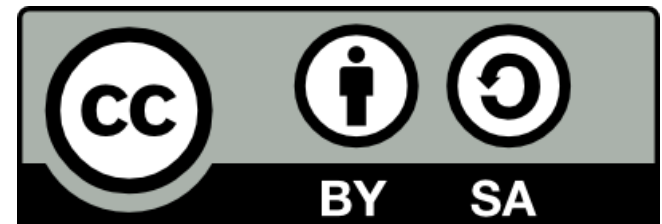
Universidade Federal do Espírito Santo

Licença para uso e distribuição

- Este obra está licenciada com uma licença Creative Commons Atribuição-Compartilhalgual 4.0 Internacional;
- Você tem o direito de:
 - Compartilhar: copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato
 - Adaptar: remixar, transformar, e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial.
- De acordo com os termos seguintes:
 - Atribuição: você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de maneira alguma que sugira ao licenciante a apoiar você ou o seu uso;
 - Compartilhalgual: se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a mesma licença que o original.



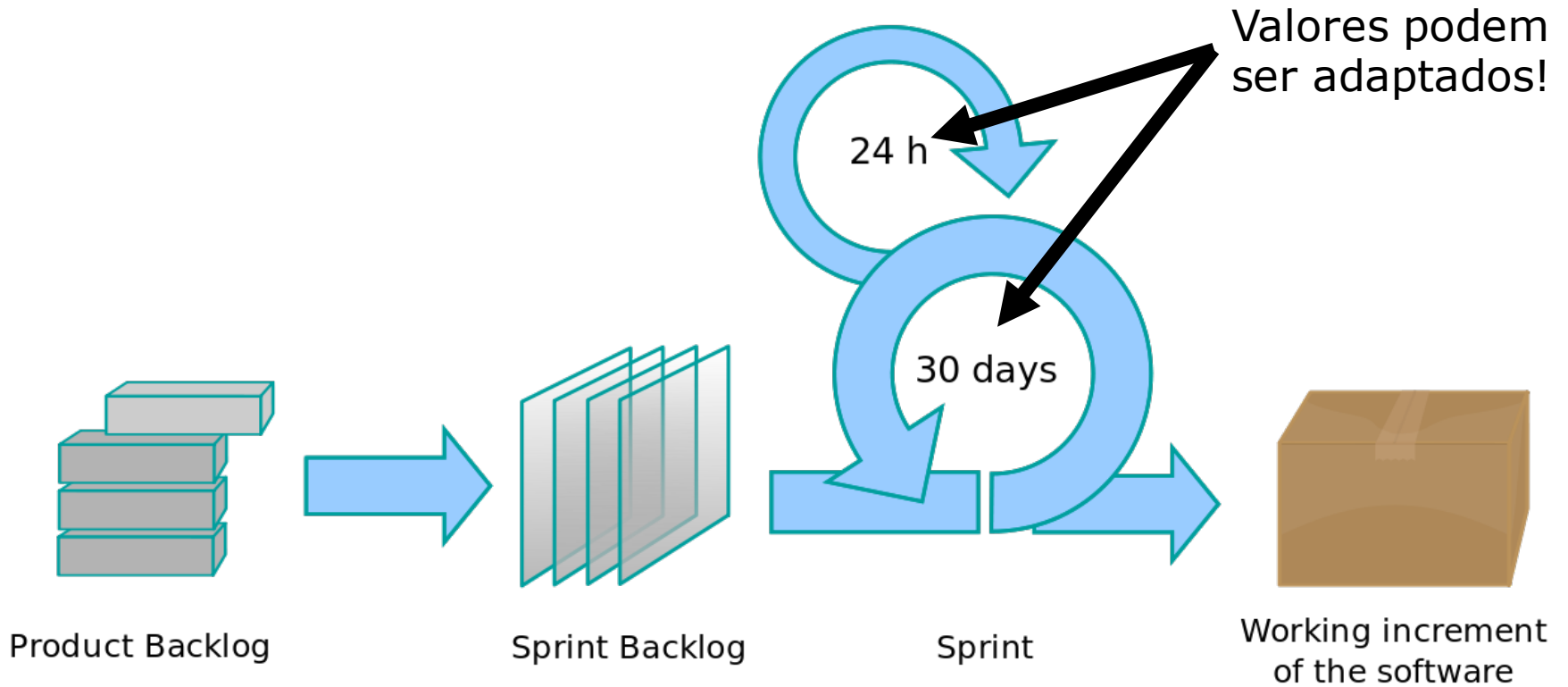
Mais informações podem ser encontradas em:
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



- Scrum in Action (Andrew Pham & Phuong-Van Pham);
- Scrum e XP Direto das Trincheiras (Henrik Kniberg);
- User Stories Applied for Agile Software Development (Mike Cohn).



- Manifesto Ágil:
 - Indivíduos e interações x Processos e ferramentas;
 - Software funcional x Documentação completa;
 - Colaboração com o cliente x Negociação de contrato;
 - Adaptar-se à mudanças x Seguir um plano.
- Em 1995, surge o Scrum:
 - Jeff Sutherland: desenvolvimento de uma ferramenta RAD que focasse em iterações rápidas;
 - Ken Schwaber: melhoria do processo de software;
 - A pedido da OMG, eles colocam sua experiência em uma metodologia/framework – o Scrum.





Product Owner



Scrum Master



Equipe de
Desenvolvimento

- Faz contato com os clientes/stakeholders;
- Levanta os requisitos;
- Define o backlog do produto;
- Colabora com o Scrum Master e com a equipe no planejamento de entregas (*releases*) e sprints;
- Colabora com o Scrum Master para proteger a equipe de perturbações externas;
- Serve de guia para a equipe, provê feedback.



Product Owner

- Guardião do processo do Scrum;
- Acompanha o progresso do desenvolvimento, auxiliando o time sempre que necessario;
- Propoe melhorias no processo;
- Colabora com o Project Owner para proteger a equipe de perturbaoes externas;
- Serve de guia para a equipe.



Scrum Master

- Auto-gestão e auto-organização;
- Estima quanto tempo vai demorar para desenvolver um item do backlog;
- Transforma itens do backlog em tarefas a serem cumpridas;
- Acompanha o progresso do desenvolvimento;
- Mostra resultados da sprint para o Product Owner ao final da mesma.



Equipe de
Desenvolvimento



Product Owner

1. Preenche o backlog do produto com os requisitos, no formato de histórias de uso (*user stories*);

User Stories:

- Título: "O usuário pode ...";
- Descrição: explica como vai funcionar, ex.: "o usuário faz isso, faz aquilo, o sistema responde ...";
- Importância: quanto maior, mais importante;
- Estimativa (pontos): quanto tempo é necessário pra implementar a história.

Editar user story

O usuário pode exportar uma análise

5 Desenvolvimento

total de pontos

Novo

To dentro! Me tagueie....

Após fazer a análise, o usuário clica num botão de menu, depois indica onde quer salvar a análise e o sistema exporta os dados da análise no formato CSV para o arquivo especificado.

0 anexos



Jogue os anexos aqui!

REQUISITOS DA EQUIPE

REQUISITOS DO
CLIENTE

BLOQUEADO

SALVAR



Product Owner



Scrum Master



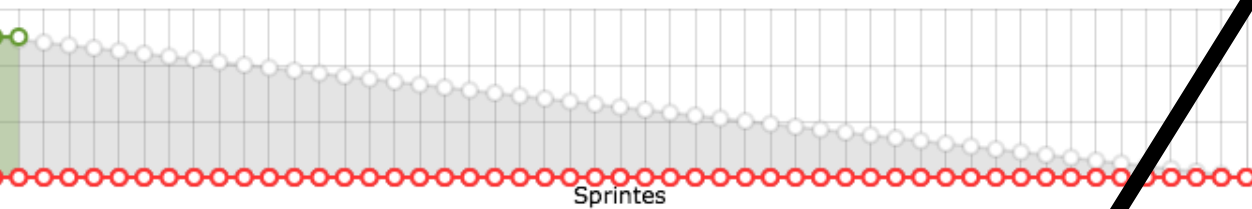
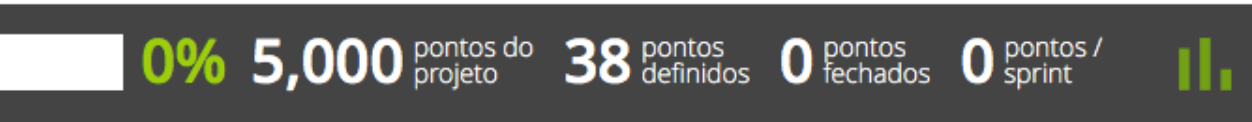
Equipe de
Desenvolvimento

2. Planeja-se a sprint:

- Estima-se quantos pontos dá pra desenvolver numa sprint;
- Estima-se quantos pontos se precisa para cada item do backlog do produto;
- Adiciona-se ao backlog da sprint as histórias mais importantes, até o limite;

Adaptar a mudanças significa não ter que ter um backlog completo de início e não ter que estimar o backlog inteiro. Estima-se os itens de mais alta importância...

BCS BACKLOG



EXIBIR FILTROS

EXIBIR TAGS

+ ADICIONAR UMA NOVA USER STORY



Pontos User Stories

Situação

Pontos

Pontos	User Stories	Situação	Pontos
0	#2 O usuário pode criar uma nova regra de defeito	Novo	20

Novo Sprint

Gerência da análise

22 Mar 2016

05 Abr 2016

CRIAR

1 SPRINTS



Gerência da análise

22 Mar 2016-05 Abr 2016

0 fechado 18 total

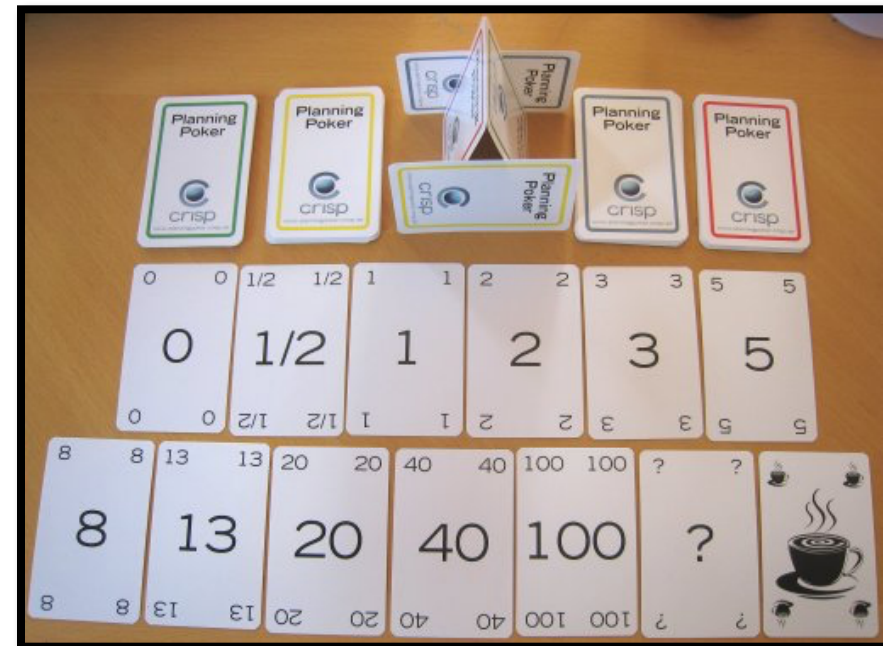
#1 O usuário pode exportar uma ... 5

#2 O usuário pode importar uma... 10

#4 O usuário pode confirmar um ... 3

SPRINT QUADRO DE TAREFAS

1. Product Owner: explica uma história;
2. Equipe: faz perguntas;
3. Scrum Master: indica a hora de fazer a estimativa;
4. Equipe: escolhe uma carta e a coloca com a face para baixo, mostrando-a depois que todos escolherem;
5. Equipe: os mais extremos podem explicar suas escolhas;
6. O processo se repete até chegar um consenso (ou grande maioria).



- Tipo de interação:
 - Simples (interface bem definida): 1 ponto;
 - Média (interface dinâmica): 2 pontos;
 - Complexa (interação humana): 3 pontos;
- Regras de negócio:
 - Simples (1 regra): 1 ponto;
 - Média (1 a 3 regras): 2 pontos;
 - Complexa (> 3 regras): 3 pontos;
- Número de entidades manipuladas:
 - Simples (1 entidade): 1 ponto;
 - Média (1 a 3 entidades): 2 pontos;
 - Complexa (> 3 entidades): 3 pontos;

- Tipo de manipulação de dados:
 - Simples (ler, excluir): 1 ponto;
 - Média (criar): 2 pontos;
 - Complexa (modificar): 3 pontos;
- Somam-se os pontos. Multiplica-se por um coeficiente calculado a partir de características do ambiente:
 - A equipe é novata em Scrum?
 - O ambiente de desenvolvimento tem testes automatizados?
 - A equipe é experiente na plataforma de programação?
 - Quanto disponível é o Product Owner? Etc...



Scrum Master



Equipe de
Desenvolvimento

3. Executa-se a sprint:

- Histórias são decompostas em tarefas, atribuídas a um membro da equipe;
- Tarefas mudam de status: novo, em andamento, pronto p/ teste, fechado;
- Quando todas as tarefas estiverem fechadas, a história está fechada;
- **Reuniões em pé** para acompanhamento.

RPD-BCS GERÊNCIA DA ANÁLISE 22 MAR 2016-05 ABR 2016

0%
18 pontos totais
 0 pontos completados
 2 tasks abertas
 1 tarefas fechadas
 0 iocaine doses

USER STORY	NOVO ><	EM ANDAMENTO ><	PRONTO PARA TESTE
<p>✕ #1 O usuário pode exportar uma análise 5 pontos</p> <p>+ </p>	<p> Vitor E. Silva Souza #7 Implementar comportamento do botão</p>	<p> Vitor E. Silva Souza #6 Implementar exportação de análise para CSV</p>	<p> Vitor E. Silva Souza #5 Adicionar o botão à interface gráfica</p>
<p>✕ #2 O usuário pode importar uma análise 10 pontos</p> <p>+ </p>			
<p>✕ #4 O usuário pode confirmar um defeito encontrado numa bomba 3 pontos</p> <p>+ </p>			

- Cada membro responde 3 perguntas:
 - O que você fez (desde a última reunião)?
 - O que você vai fazer (até a próxima)?
 - Que problemas estão te impedindo de fazer progresso?
- Serve de *checkpoint* para ver que estamos caminhando;
- Problemas são identificados cedo;
- Demais membros da equipe podem ajudar;
- Scrum Master pode levar problemas mais complexos para o Product Owner offline.



Product Owner



Scrum Master



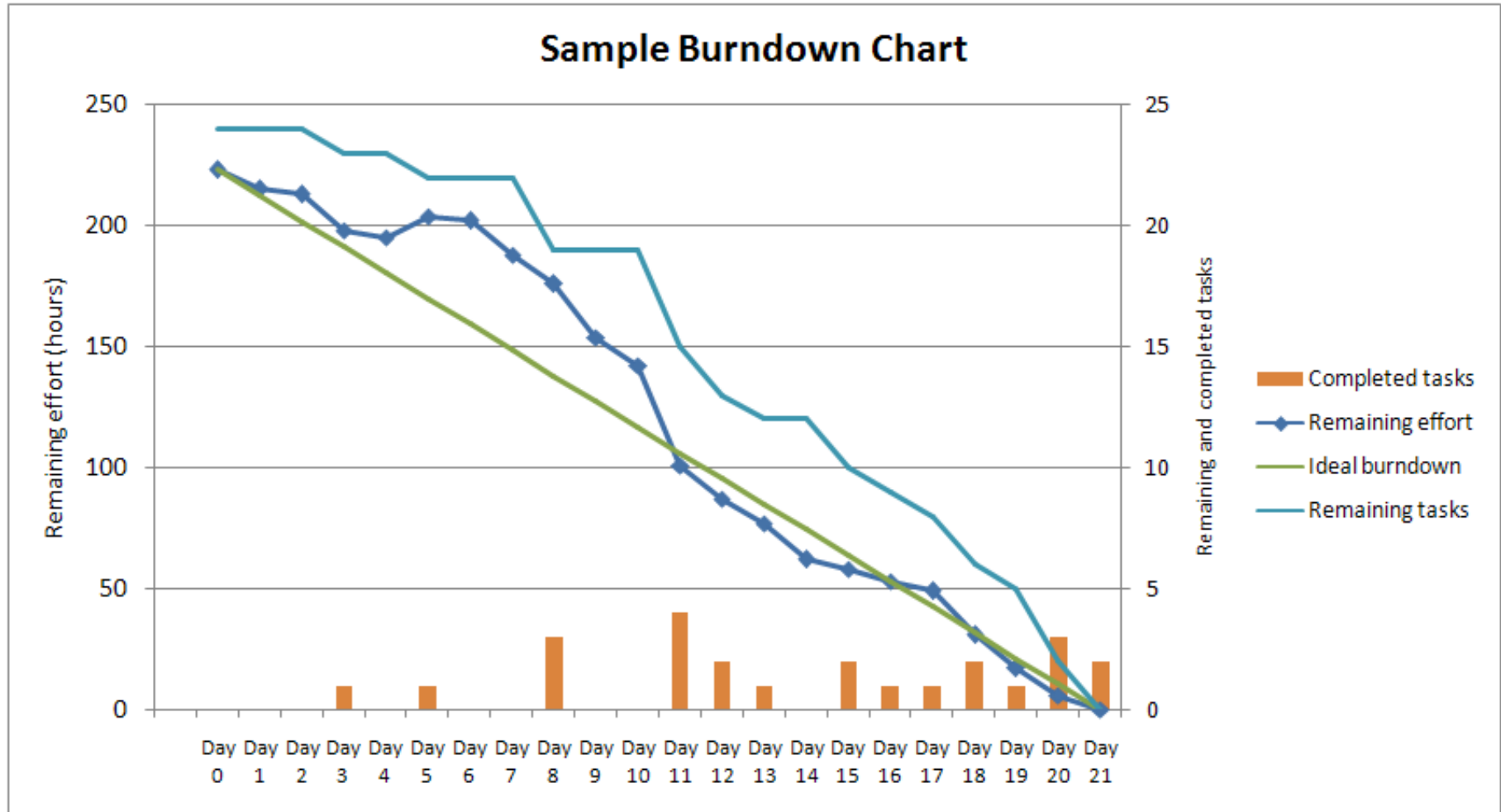
Equipe de
Desenvolvimento

4. Analisa-se a sprint:

- Tudo foi concluído?
- O que deve voltar ao backlog do produto?
- Quantos pontos foram entregues?
- Qual a velocidade da equipe?
- O que mais aprendemos?

Adaptar a mudanças significa adicionar mais itens do backlog de produto para o backlog da sprint caso a equipe termine antes do prazo!

O Burndown Chart

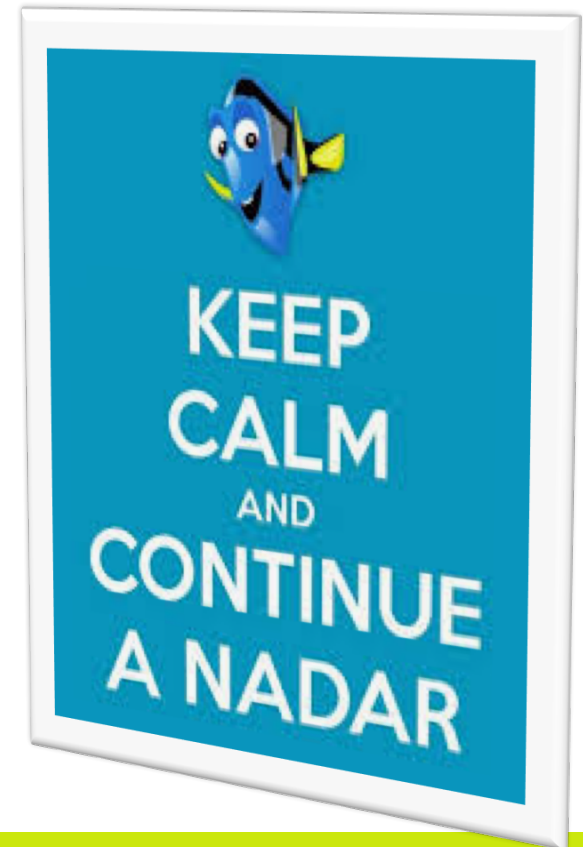


- Soluções mais rápidas para problemas;
- Maior autonomia da equipe de desenvolvimento;
- Mais previsibilidade de quando uma entrega ficará pronta;
- Maior motivação para concluir as histórias de uso!



Proposta: pizza no final de cada sprint. Se a sprint for concluída por completo, Flávio e eu pagamos a pizza. Do contrário, a equipe deve rachar a conta! 😊

- Definir os parâmetros:
 - Tamanho da sprint;
 - Periodicidade das reuniões em pé;
 - Qual a técnica de estimativa utilizar;
- Equipe se cadastrar no taiga.io (ou github.com);
- Flávio e eu montarmos o backlog de produto dos projetos;
- Marcarmos uma data para planejar a primeira sprint;
- E continue a nadar...





<http://nemo.inf.ufes.br/>