

Desenvolvimento Ágil sob a Perspectiva de um ScrumMaster

Danilo Sato e Dairton Bassi

21-05-07

IME-USP

O que é Scrum?

- Processo empírico de controle e gerenciamento
- Processo iterativo de inspeção e adaptação
- Usado para gerenciar projetos complexos desde 1990
- Entrega valor de negócio periodicamente
- Compatível com CMM nível 3 e ISO 9001
- Extremamente simples mas muito difícil

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
- Auto-gerenciada
- Todos os membros igualmente comprometidos com um objetivo comum

ScrumMaster

- Conhecimento do processo
- Remove impedimentos
- Protege a equipe
- 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

Processo 1/3

- Reunião de Estimativa
 - Objetivo: estimar o tamanho dos próximos itens relevantes do Backlog do Produto
- Sprint Planning I
 - Objetivo: definir a meta do Sprint e o Backlog Selecionado

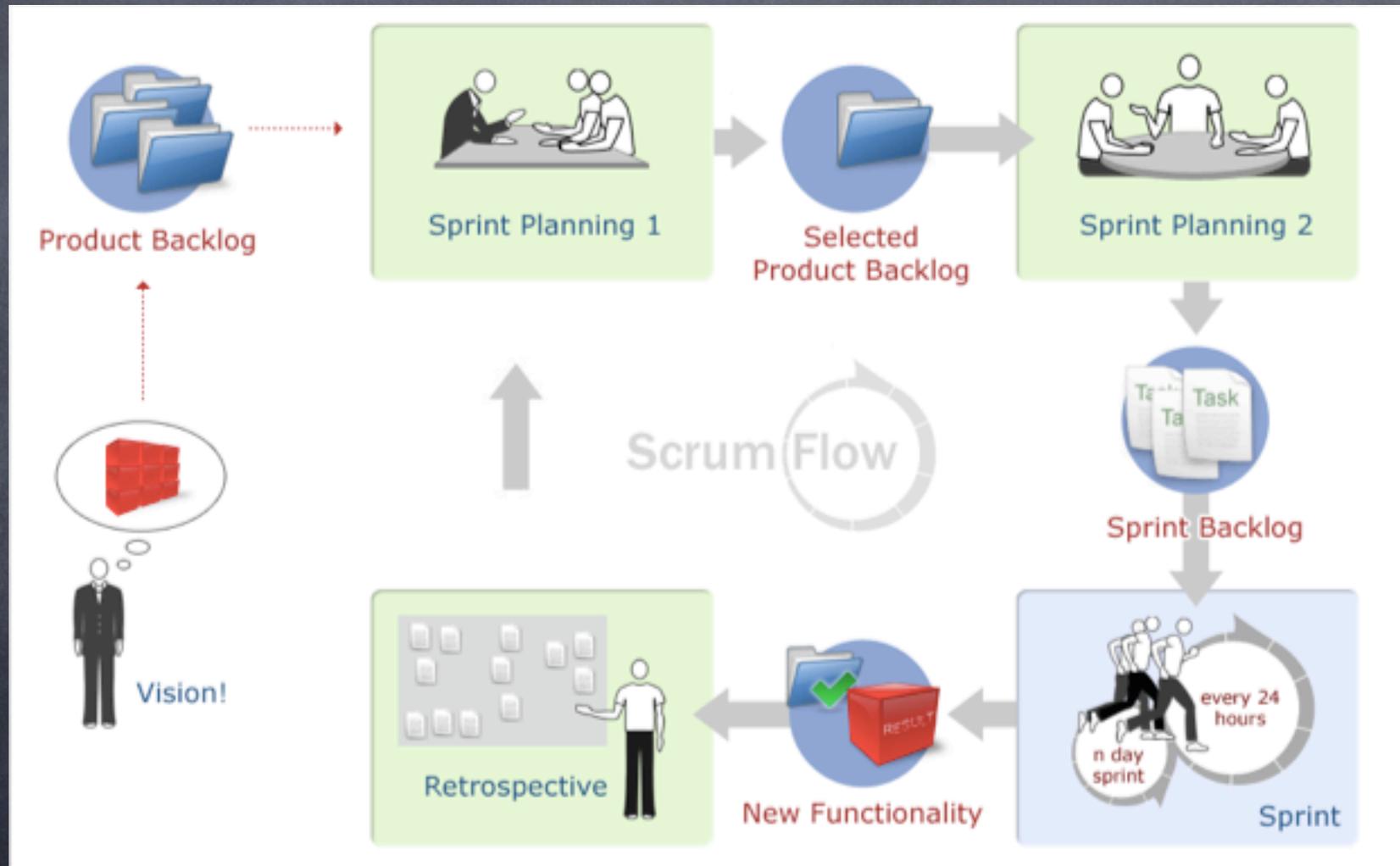
Processo 2/3

- Sprint Planning II
 - Objetivo: definição de tarefas e comprometimento com a meta do Sprint
- Daily Scrum (Stand-up Meeting)
 - Objetivo: sincronizar a equipe e identificar impedimentos

Processo 3/3

- Sprint Review
 - Objetivo: validar os itens entregues e verificar se a meta do Sprint foi atingida
- Retrospectiva
 - Objetivo: aprender com o passado e melhorar o futuro

Visão do Processo



Treinamento de ScrumMaster

Relatos sobre o Treinamento

- Atividades realizadas
- Lições aprendidas
- Como um ScrumMaster pensa?
- Paralelo com outras metodologias

Aquecimento: projeto fracassado

- Falta de processo
- Domínio desconhecido
- Importância da comunicação
- Problemas demoram a ser percebidos
- Excesso de planejamento
- Distanciamento entre equipe e cliente

Trabalho em Equipe 1/2

- Timebox (restrição de tempo)
- Processo empírico
- Descoberta dos limites
- Auto-organização

Ciclo de Deming

(Lean)

- Plan
- Do
- Check
- Act

Retrospectiva

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

Princípios

- Auto-organização
- Responsabilidade
- Transparência
- Honestidade
- Produto potencialmente entregável

Comando e Controle

- Auto-organização
- Micro-gerenciamento
- Sinergia
- Padrões emergentes

Controlando o Caos

- Como lidar com instabilidade e complexidade?
 - Timebox
 - Restrições locais

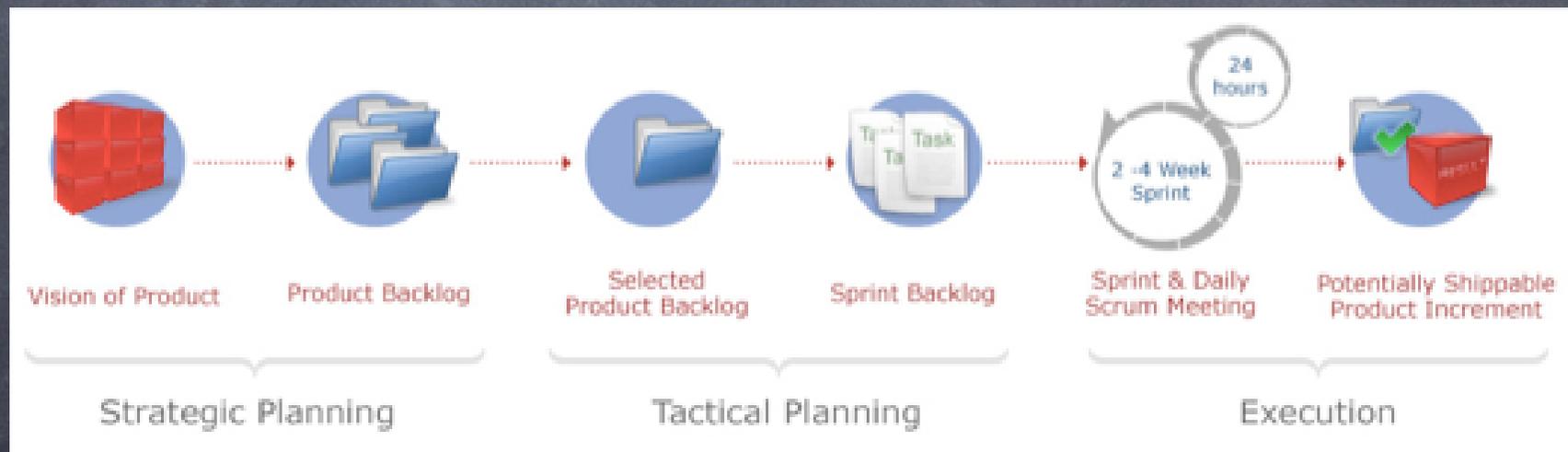
Planejamento

- Objetivo: Abrir uma empresa
- Dois estilos de abordar o problema...

Construindo Idéias

- Diferença entre abordagens:
 - Conflito
 - Aprimoramento

Fases do Planejamento



Planning Poker

- Exercício para estimar tamanho/esforço
- Divertido
- Permite participação e colaboração de todos
- Estimativa da equipe, não de um indivíduo

Histórias

- Histórias de XP como itens do Backlog
- Padrão para escrever boas histórias:
 - Como um <usuário>, gostaria de <funcionalidade> para <valor de negócio>

Quadro de Histórias

- Histórias por ordem de prioridade
- Tarefas por história
- Tarefa em andamento
- Tarefas concluídas (testadas, integradas, documentadas...)
- Ótimo local para a Daily Scrum

Gerenciamento de Release

- Backlog priorizado e estimado
- Velocidade da equipe
- Estimativa de Sprints necessários

Monitorando o Sprint

- Task Burndown
- Story Burndown
- Velocidade por Sprint

Agilidade na Prática

- Baseado no Jogo de XP
- Realizado no IME com a turma do Lab XP 07



Impressões Finais

- Vivenciar experiências vale mais que conteúdo em texto
- Certificação ScrumMaster
- Vale a pena participar do treinamento!
- ScrumMaster vs (XP Coach + Tracker)
- Pode ser usado junto com metodologias focadas em aspectos técnicos