

# Coti Informática Scrum

Professor Edson Belém  
profedsonbelem@gmail.com  
Coti Informática

# Certificações

- Professional Scrum Master (PSM I) do Scrum.org
- Certified Scrum Master (CSM) da Scrum Alliance
- Agile Scrum Foundation (ASF) do EXIN
- Scrum Foundation Certified (SFC) da ScrumStudy
- Agile Certified Practitioner (ACP) do PMI



# OS 5 Valores

"Quando os valores de **comprometimento, coragem, foco, abertura e respeito** são incorporados e vividos pela equipe Scrum, os pilares do Scrum de transparência, inspeção e adaptação ganham vida e constroem confiança para todos. Os membros da equipe Scrum aprendem e exploram esses valores quando trabalham com eventos, papéis e artefatos do Scrum. O sucesso no uso de Scrum depende de as pessoas se tornarem acostumadas a viver esses cinco valores. As pessoas se comprometem a alcançar os objetivos da equipe Scrum. Os membros da equipe têm coragem para fazer a coisa certa e trabalhar em problemas difíceis. **Todos focam no trabalho da sprint e nos objetivos da equipe Scrum.** A equipe Scrum e suas partes interessadas concordam em serem abertas a respeito de todo o trabalho e os desafios com sua execução. Os membros da equipe Scrum respeitam e veem uns aos outros como pessoas capazes e independentes".

# Os 3 Pilares

- Os três pilares (transparência, inspeção e adaptação) atuam como uma base sobre a qual os cinco valores do Scrum capacitam a equipe Scrum a entregar valor. Coragem e respeito são valores-base: com respeito a equipe Scrum tem coragem para compartilhar, ouvir e experimentar ideias. Com foco a equipe Scrum pode evitar distrações e se comprometer com as metas da sprint. E com respeito e coragem a equipe Scrum pode ser mais aberta para criar um ambiente agradável para trabalhar, com transparência e agregação de valor.



# Desenvolvimento Ágil

- Rapidez no desenvolvimento;
- Satisfação do cliente, com entrega incremental do software logo de início;
- Equipes pequenas, auto organizadas e altamente motivadas;
- Comunicação contínua entre desenvolvedores e clientes.

# Scrum Prioriza

- **Prioriza: Ao invés de...**
- Indivíduos e interações
- Software funcionando
- Colaboração do o cliente
- Adaptação a mudanças

## ao invés de ...

- Processos e Ferramentas
- Documentação
- detalhada
- Negociação de contratos
- Seguir plano inicial



# CONTEÚDO DO SCRUM

- O framework Scrum consiste em um conjunto formado por **Times Scrum** e seus
- papéis associados, **Eventos com Duração Fixa (Time-Boxes)**, **Artefatos e Regras**.
- Times Scrum são projetados para **otimizar flexibilidade e produtividade**



# FrameWork Scrum

- Um framework dentro do qual pessoas podem tratar e resolver problemas complexos e adaptativos, enquanto produtiva e criativamente entregam produtos com o mais alto valor possível. Scrum é:
  - Leve
  - Simples de entender
  - Extremamente difícil de dominar

# Times Scrum

- 1) o **ScrumMaster**, que é responsável por garantir que o processo seja entendido e seguido;
- 2) o **Product Owner**, que é responsável por maximizar o valor do trabalho que o Time Scrum faz;
- 3) o **Time**, que executa o trabalho propriamente dito Desenvolve e Testa os Projetos a serem Entregues.



# Scrum Master

O Scrum Master é responsável por garantir que o Scrum seja entendido e aplicado. O Scrum Master faz isso para garantir que o Time Scrum adere à teoria, práticas e regras do Scrum. O Scrum Master é um servo-líder para o Time Scrum..

# Scrum Master©

- O Scrum Master ajuda aqueles que estão fora do Time Scrum a entender quais as suas interações com o Time Scrum são úteis e quais não são.
- O Scrum Master ajuda todos a mudarem estas interações para maximizar o valor criado pelo Time Scrum



# Scrum Master©

- No entanto, o ScrumMaster não gerencia o Time Scrum;
- O Time Scrum é auto-organizável
- O Scrum Master serve o Product Owner de várias maneiras, incluindo:
  - Encontrando técnicas para o gerenciamento efetivo do Backlog do Produto;
  - Claramente comunicar a visão, objetivo e itens do Backlog do Produto para a Equipe de Desenvolvimento;

# Scrum Master©

- □ Ensinar a Time Scrum a criar itens de Backlog do Produto de forma clara e concisa;
- □ Compreender a longo-prazo o planejamento do Produto no ambiente empírico;
- □ Compreender e praticar a agilidade;
- □ Facilitar os eventos Scrum conforme exigidos ou necessários.



# Scrum Master

- O Scrum Master serve a Equipe de Desenvolvimento de várias maneiras, incluindo:
- Treinar a Equipe de Desenvolvimento em auto-gerenciamento e interdisciplinaridade;
- Ensinar e liderar a Equipe de Desenvolvimento na criação de produtos de alto valor;

# Scrum Master

- Remover impedimentos para o progresso da Equipe de Desenvolvimento;
- Facilitar os eventos Scrum conforme exigidos ou necessários;
- Treinar a Equipe de Desenvolvimento em ambientes organizacionais nos quais o Scrum não é totalmente adotado e compreendido.



# Scrum Master

- O Scrum Master trabalhando para a Organização O Scrum Master serve a Organização de várias maneiras, incluindo:
- Liderando e treinando a organização na adoção do Scrum;
- Planejando implementações Scrum dentro da organização;

# Scrum Master

- Ajudando funcionários e partes interessadas a compreender e tornar aplicável o Scrum e o desenvolvimento de produto empírico;
- Causando mudanças que aumentam a produtividade do Time Scrum;
- Trabalhando com outro Scrum Master para aumentar a eficácia da aplicação do Scrum nas organizações.



# Product Owner

- O Product Owner é a única **pessoa responsável pelo gerenciamento do Backlog** do Produto e por garantir o valor do trabalho realizado pelo Time.
- Essa pessoa mantém o Backlog do Produto e garante que ele está visível para todos.
- Todos sabem quais itens têm a maior prioridade, de forma que todos sabem em que **se irá trabalhar**

# Product Owner©

- O Product Owner é uma pessoa, e não um comitê.
- Podem existir comitês que aconselhem ou influenciem essa pessoa, mas quem quiser mudar a prioridade de um item, terá que convencer o Product Owner
- Empresas que adotam Scrum podem perceber que isso **influencia seus métodos** para definir prioridades e requisitos ao longo do tempo.



# Equipe de Desenvolvimento©

- As Equipes de Desenvolvimento são estruturadas e autorizadas pela organização para organizar e gerenciar seu próprio trabalho. **A sinergia** resultante aperfeiçoa a eficiência e a eficácia da Equipe de Desenvolvimento como um todo

# Equipe de Desenvolvimento©

- **Eles são auto-organizadas.** Ninguém (nem mesmo o Scrum Master) diz a Equipe de Desenvolvimento como transformar o Backlog do Produto em incrementos de funcionalidades potencialmente utilizáveis;
- Equipes de Desenvolvimento são multifuncionais, possuindo todas as habilidades necessárias, enquanto equipe, para criar o incremento do Produto.



# Equipe de Desenvolvimento©

- **As Equipes de Desenvolvimento tem as seguintes características:**
  - **O Scrum não reconhece títulos para os integrantes** da Equipe de Desenvolvimento que não seja o Desenvolvedor, independentemente do trabalho que está sendo realizado pela pessoa; Não há exceções para esta regra.
  - Individualmente os integrantes da Equipe de Desenvolvimento podem ter habilidades especializadas e área de especialização, mas a responsabilidade pertence à Equipe de Desenvolvimento como um todo; e, **Equipes de Desenvolvimento não contém sub-equipes dedicadas** a domínios específicos de conhecimento, tais como teste ou análise de negócios.

# Ditado Popular

- Uma galinha e um porco estão juntos quando a galinha diz: “Vamos abrir um
- restaurante!”
- O porco reflete e então diz: “Como seria o nome desse restaurante?”
- A galinha diz: “Presunto com Ovos!”
- O porco diz: “Não, obrigado, eu estaria comprometido, mas você estaria apenas
- envolvida!”



# Planejando o Piloto

Ao determinar o projeto que vai ser o Piloto de implantação do Scrum, certifique-se de ter entendido plenamente o Escopo, as necessidades do cliente principalmente o prazo e custos do projeto. O ideal é escolher um projeto de menor risco, pois a comparação com o método tradicional será inevitável, especialmente em caso de dificuldades.

# A ideia Inicial do Scrum sempre Será

- Do mais fácil para a entrega do mais difícil,  
Produtos devem ser Entregues



# Teoria do Scrum

Scrum é fundamentado nas teorias empíricas de controle de processo, ou empirismo. O empirismo afirma que o **conhecimento vem da experiência** e de tomada de decisões baseadas no que é conhecido. O Scrum emprega uma abordagem iterativa e incremental para aperfeiçoar a previsibilidade e o controle de riscos.

# Empírico

- Empírico é um fato que se apoia somente em experiências vividas, na observação de coisas, e não em teorias e métodos científicos. Empírico é aquele conhecimento adquirido durante toda a vida, no dia-a-dia, que não tem comprovação científica nenhuma.
- Método empírico é um método feito através de tentativas e erros, é caracterizado pelo senso comum, e cada um compreende à sua maneira. O método empírico gera aprendizado, uma vez que aprendemos fatos através das experiências vividas e presenciadas, para obter conclusões. O conhecimento empírico é muitas vezes superficial, sensitivo e subjetivo.



# Empírico

- O Conhecimento empírico ou senso comum é o conhecimento baseado em uma experiência vulgar ou imediata, não metódica e que não foi interpretada e organizada de forma racional.
- Conhecimento Adquirido por chão de Estrada

# Sprint

- Sprint O coração do Scrum é a Sprint, **um time-box de um mês ou menos, durante o qual um “Pronto”**, versão incremental potencialmente utilizável do produto, é criado. Sprints tem durações coerentes em todo o esforço de desenvolvimento. Uma nova Sprint inicia imediatamente após a conclusão da Sprint anterior. As Sprints são compostas por uma reunião de planejamento da Sprint, reuniões diárias, o trabalho de desenvolvimento, uma revisão da Sprint e a retrospectiva da Sprint.



# Sprint

- **Durante a Sprint:**

- Não são feitas mudanças que podem afetar o objetivo da Sprint;
- A composição da Equipe de Desenvolvimento permanecem constantes;
  - As metas de qualidade não diminuem;
  - O escopo pode ser clarificado e renegociado entre o Product Owner e a Equipe de Desenvolvimento quanto mais for aprendido.

# Sprint

- Cada Sprint pode ser considerada um projeto com horizonte não maior que um mês. Como os projetos, as Sprints são utilizadas para realizar algo. Cada Sprint tem a definição do que é para ser construído, um plano projetado e flexível que irá guiar a construção, o trabalho e o resultado do produto. Sprints são limitadas a um mês corrido.



# Sprint

Sprints também limitam o risco ao custo de um mês corrido. Cancelamento da Sprint Uma Sprint pode ser cancelada antes do time-box da Sprint terminar. Somente o Product Owner tem a autoridade para cancelar a Sprint, embora ele (ou ela) possa fazer isso sob influência das partes interessadas, da Equipe de Desenvolvimento ou do Scrum Master.

# Reuniões Diárias (Daily Scrum)

Reunião Diária A Reunião Diária do Scrum é um evento time-boxed de **15 minutos**, para que a Equipe de Desenvolvimento possa sincronizar as atividades e criar um plano para as próximas **24 horas**. **Esta reunião é feita para inspecionar o trabalho desde a última Reunião Diária**, e prever o trabalho que deverá ser feito antes da próxima Reunião Diária. A Reunião Diária é mantida no mesmo horário e local todo dia para reduzir a complexidade.



# Reuniões Diárias (Daily Scrum)

- Durante a reunião cada integrante da Equipe de Desenvolvimento esclarece:
  - O que foi completado desde a última reunião?
  - O que será feito até a próxima reunião?
  - Quais os obstáculos que estão no caminho?

A Equipe de Desenvolvimento usa a Reunião Diária para avaliar o progresso em direção ao objetivo da Sprint e para avaliar se o progresso tende para completar o trabalho do Backlog da Sprint. **A Reunião Diária aumenta a probabilidade da Equipe de Desenvolvimento atingir o objetivo da Sprint.** A Equipe de Desenvolvimento frequentemente se encontra imediatamente após a Reunião Diária

# Reuniões Diárias (Daily Scrum)©

Para re-planejar o restante do trabalho da Sprint. Todos os dias, a Equipe de Desenvolvimento deve estar apta a esclarecer para o Product Owner e para o Scrum Master como pretendem trabalhar em conjunto, como um **time auto-organizado**, para completar o objetivo e criar um incremento previsto desejado no restante da Sprint.



# Reuniões Diárias (Daily Scrum)©

. O Scrum Master assegura que a Equipe de Desenvolvimento tenha a reunião, mas a Equipe de Desenvolvimento é responsável por conduzir a Reunião Diária. O Scrum Master ensina a Equipe de Desenvolvimento a manter a Reunião Diária dentro da time-box de 15 minutos. O Scrum Master reforça a regra de que somente os integrantes da Equipe de Desenvolvimento participem da Reunião Diária.

# Reuniões Diárias (Daily Scrum)©

A Reunião Diária não é uma reunião de status, é voltada para as pessoas que transformam os itens do Backlog do Produto em um incremento. Reuniões Diárias melhoram as comunicações, eliminam outras reuniões, **identificam e removem impedimentos para o desenvolvimento, destacam e promovem rápidas tomadas de decisão**, e melhoram o nível de conhecimento da Equipe de Desenvolvimento. Esta é uma reunião chave para inspeção e adaptação.



# Dicas Reunião Diária

- **Dica:** Se o time sentir que se comprometeu com mais do que podia, ele se encontra com o Product Owner **para remover ou reduzir o escopo do Backlog do Produto**
- Selecionado para a Sprint. Se o time sentir que sobrar tempo, ele pode trabalhar junto ao Product Owner para selecionar mais do Backlog do Produto.

# Backlog do Produto

- Backlog do Produto O Backlog do Produto é uma lista ordenada de tudo que deve ser necessário no produto, e é uma origem única dos requisitos para qualquer mudança a ser feita no produto. O Product Owner é responsável pelo Backlog do Produto, incluindo seu conteúdo, disponibilidade e ordenação. Um Backlog do Produto nunca está completo.



# Backlog do Produto©

Os primeiros desenvolvimentos apenas estabelecem os requisitos inicialmente conhecidos e melhor entendidos. O Backlog do Produto evolui tanto quanto o produto e o ambiente no qual ele será utilizado evoluem. O Backlog do Produto é dinâmico; mudando constantemente para identificar o que o produto necessita para ser mais apropriado, competitivo e útil. O Backlog do Produto existirá enquanto o produto também existir

# Backlog do Produto©

O Backlog do Produto lista todas as características, funções, requisitos, melhorias e correções que formam as mudanças que devem ser feitas no produto nas futuras versões. Os itens do Backlog do Produto possuem os atributos da descrição, ordem e estimativa.



# Definição do Pronto do Produto

“Definição de Pronto” para o Time Scrum e é usado para assegurar quando o trabalho está completado no incremento do produto. A mesma definição orienta a Equipe de Desenvolvimento no conhecimento de quantos itens do Backlog do Produto podem ser selecionados durante a Reunião de Planejamento da Sprint.

# Definição do Pronto do Produto

O propósito de cada Sprint é entregar incrementos de funcionalidades potencialmente utilizáveis que aderem à definição atual de “Pronto” do Time Scrum. A equipe de Desenvolvimento entrega um incremento de funcionalidade do produto a cada Sprint. Este incremento é utilizável, assim o Product Owner pode escolher por liberá-lo imediatamente.



# Definição do Pronto do Produto

Cada incremento é adicionado a todos os incrementos anteriores e completamente testado, garantindo que todos os incrementos funcionam juntos. Com um Time Scrum maduro, é esperado que a sua definição de “Pronto” seja expandida para incluir critérios mais rigorosos de alta qualidade.