

Scrum as regras do jogo

Kaléu Caminha

Certified Scrum Master (2013) & Certified Scrum Product Owner (2013)

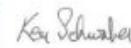
Konscia

Objetivo



Guia do Scrum^{MR}

Um guia definitivo para o Scrum:
As regras do jogo



Julho de 2016

Desenvolvido e mantido por Ken Schwaber e Jeff Sutherland

Agenda

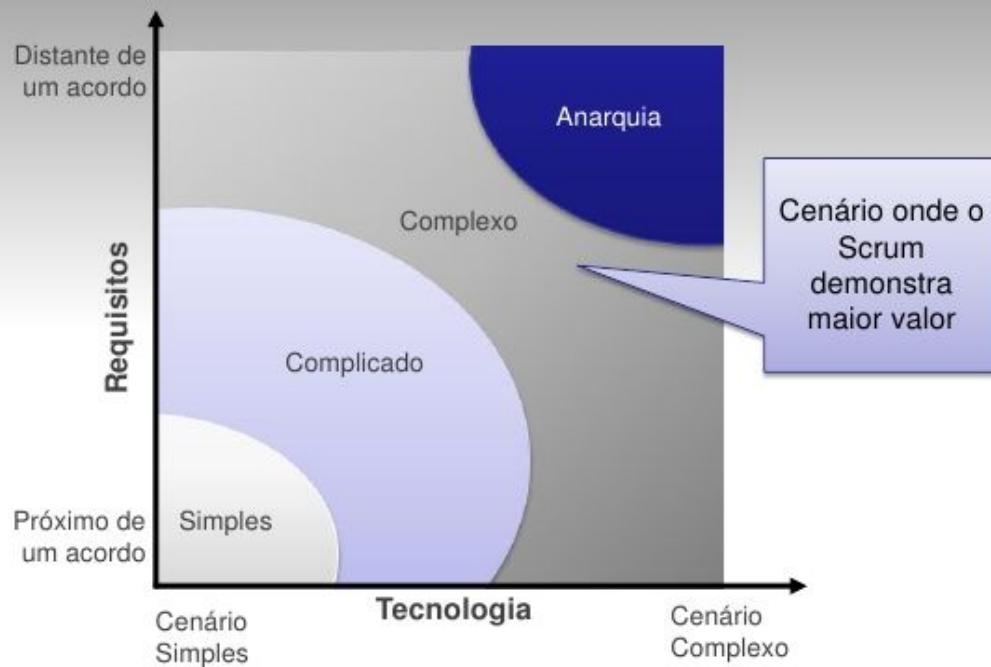
- Scrum: Definição, Estrutura e Pilares;
- O Time Scrum;
- Os Eventos Scrum;
- Os Artefatos Scrum;
- Conclusão;
- Por onde começar;
- Espaço para conversa.

Definição, Estrutura e Pilares

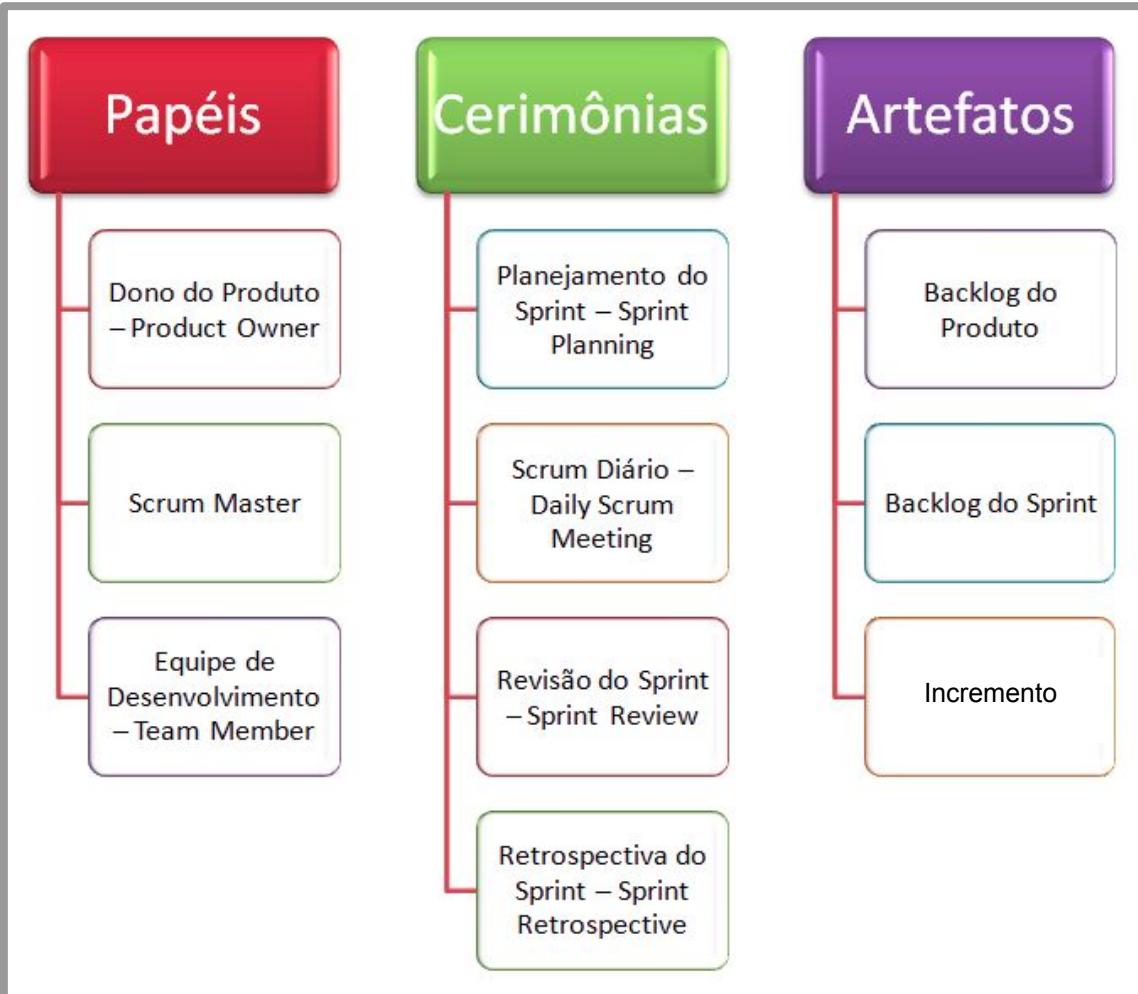
*“Um **framework** dentro do qual pessoas podem tratar e resolver problemas **complexos e adaptativos**, enquanto produtiva e criativamente entregam produtos com o **mais alto valor** possível.”*

- **Leve**
- **Simples de Entender**
- **Extremamente Difícil de Dominar**

Cenário de Complexidade e Scrum

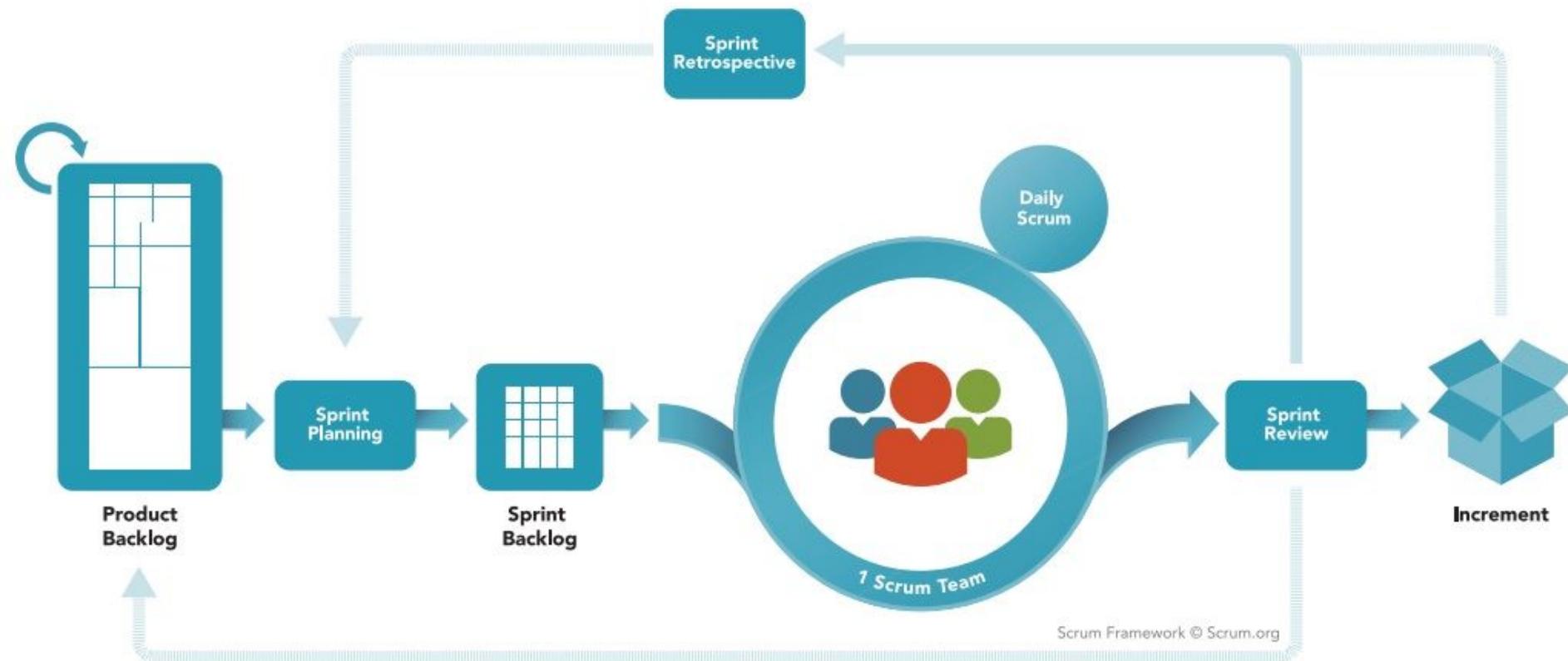


Fonte: ADAPTADO DE SCHWABER, 2008

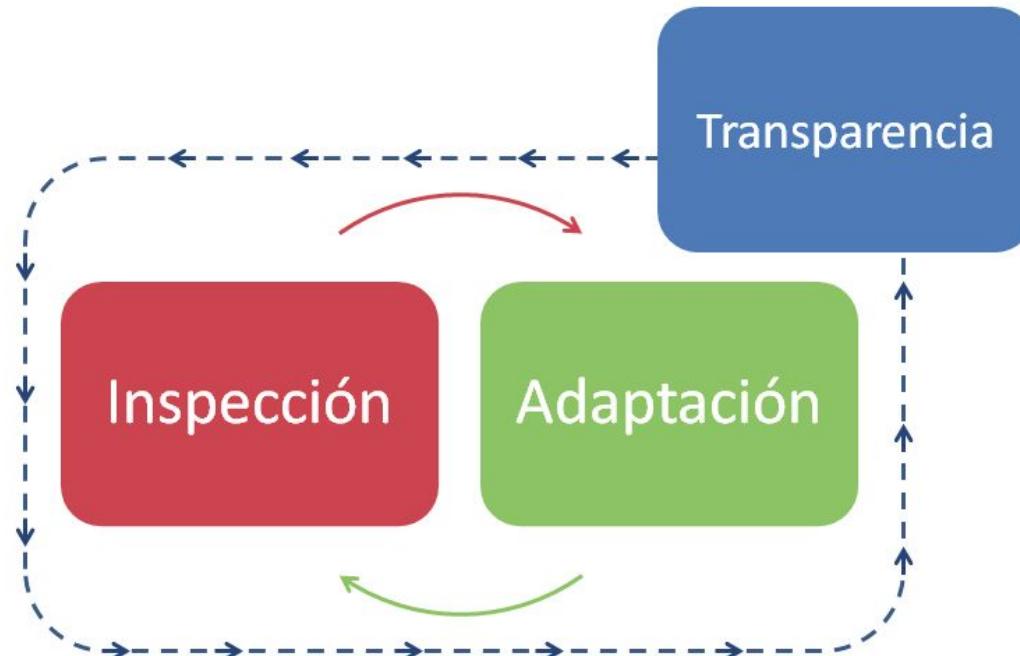


*“As **regras** do Scrum integram os eventos, papéis e artefatos, administrando as relações e interações entre eles”*

SCRUM FRAMEWORK



Definição, Estrutura e Pilares



O Time Scrum



Product Owner



Scrum Master



Development Team

O Time Scrum

Product Owner



Scrum Master



Delivery Team



Product Owner

- Criar, **priorizar** e tornar claro o Backlog;
- Garantir o **valor** (ROI / \$\$) do trabalho realizado;
- **É uma pessoa** e não um comitê:
 - Respeitado em toda a organização;
 - Pode representar os desejos de um comitê ou organização;
 - Único que pode dizer a prioridade do trabalho;
 - O time não tem permissão de atender requisições de outra pessoa;



Product Owner

Kaléu Caminha

Certified Scrum Master & Certified Scrum Product Owner

Konscia

Time de Desenvolvimento

- Realizam o trabalho **produtivo** que incrementa o produto;
- São **auto organizados** e estão autorizados pela organização para gerenciar seu próprio trabalho (ninguém diz ao time **como** o trabalho deve ser feito). Aproximadamente entre 3 e 9 pessoas;
- O time é **multifuncional**, possuindo todas as habilidades necessárias, enquanto equipe, para criar o produto;
 - O Scrum não reconhece títulos para os integrantes;
 - Existem especialidades individuais;
 - Responsabilidade é de todos.



Development Team

Scrum Master (líder servidor)

- **Garantir que o Scrum seja entendido** e aplicado através do ensino da teoria, das práticas de agilidade e facilitação das cerimônias;
- **Apóia a gestão do Backlog** com técnicas de escrita, priorização e de comunicação com o time de desenvolvimento;
- **Apóia o time de desenvolvimento** removendo impedimentos e ensina a praticar o autogerenciamento e a interdisciplinaridade;
- **Apóia a organização** causando mudanças que aumentam a produtividade do Time Scrum e ajudando partes interessadas a compreender o Scrum.



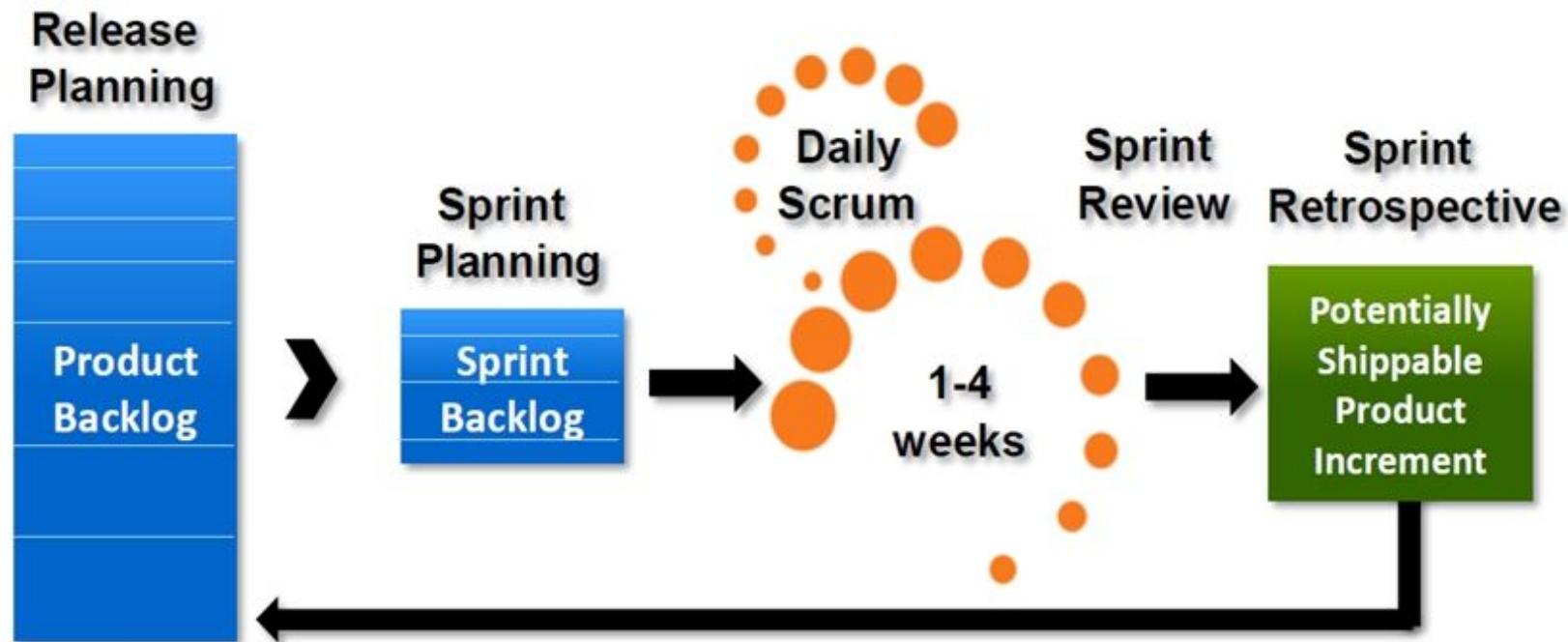
Scrum Master

Kaléu Caminha

Certified Scrum Master & Certified Scrum Product Owner

Konscia

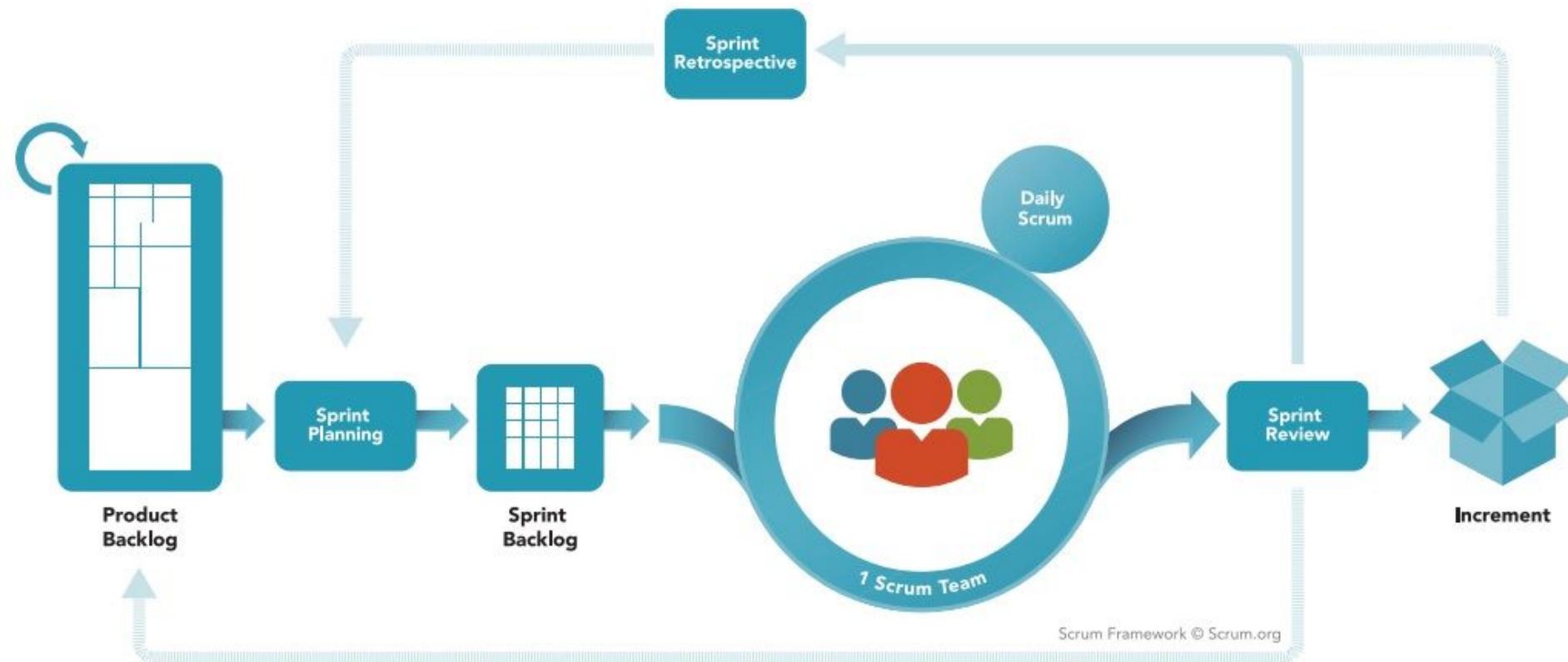
Eventos Scrum



Eventos Scrum

- Criar uma rotina e minimizar a necessidade de reuniões extras;
- Todos os eventos são eventos tem duração máxima inflexível;
- Oportunidade de inspecionar e adaptar alguma coisa;
- Projetados para permitir uma transparência e inspeção criteriosa;
- **Sprint** (*coração do Scrum*)
 - Planejamento, Reunião Diária, Revisão e Retrospectiva;
 - Tem uma meta; Máximo de 1 mês;

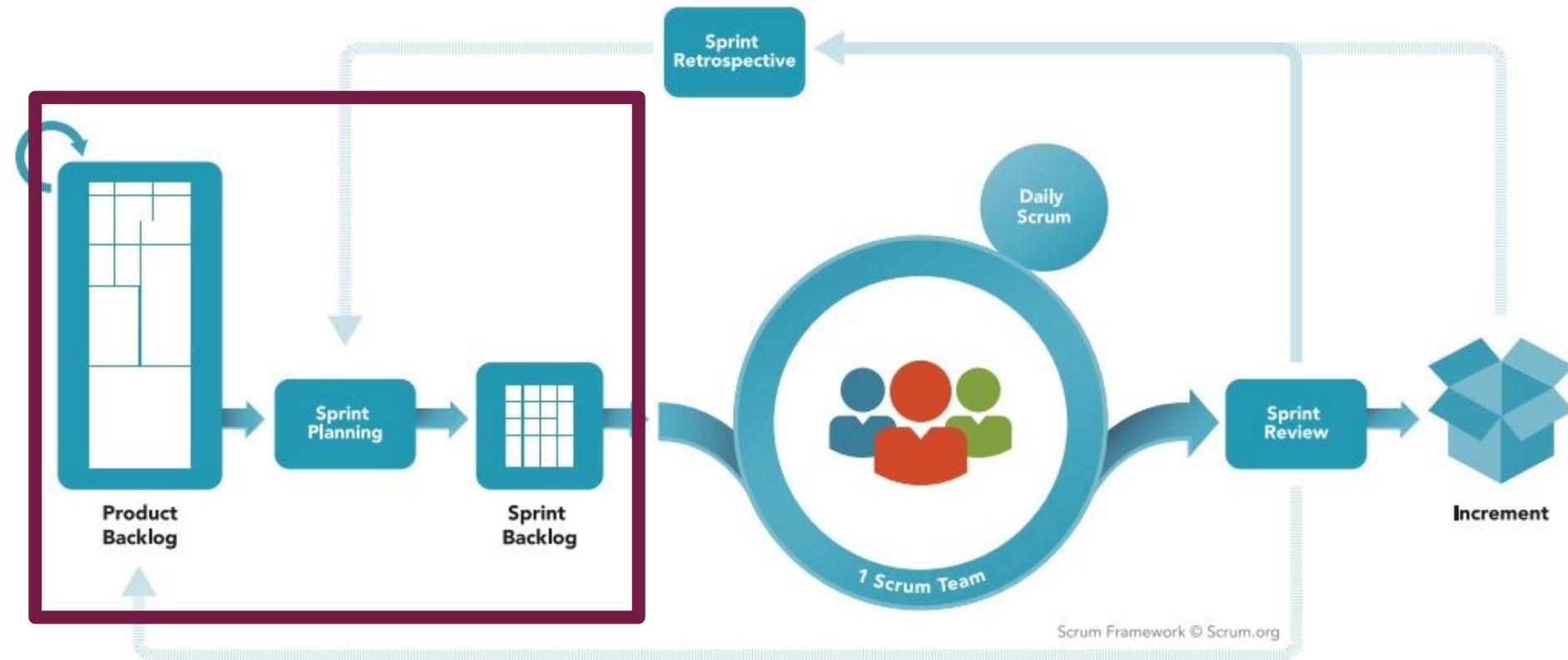
SCRUM FRAMEWORK



Reunião de Planejamento da Sprint

- Participam todos (PO, SM e Time de Desenvolvimento);
- Duração Máxima: 8h para Sprint de 1 mês / 4h para 2 semanas;
- Qual é o objetivo da Sprint?
- O que pode ser entregue como resultado do incremento da próxima Sprint?
- Como o trabalho necessário para entregar o incremento será realizado?

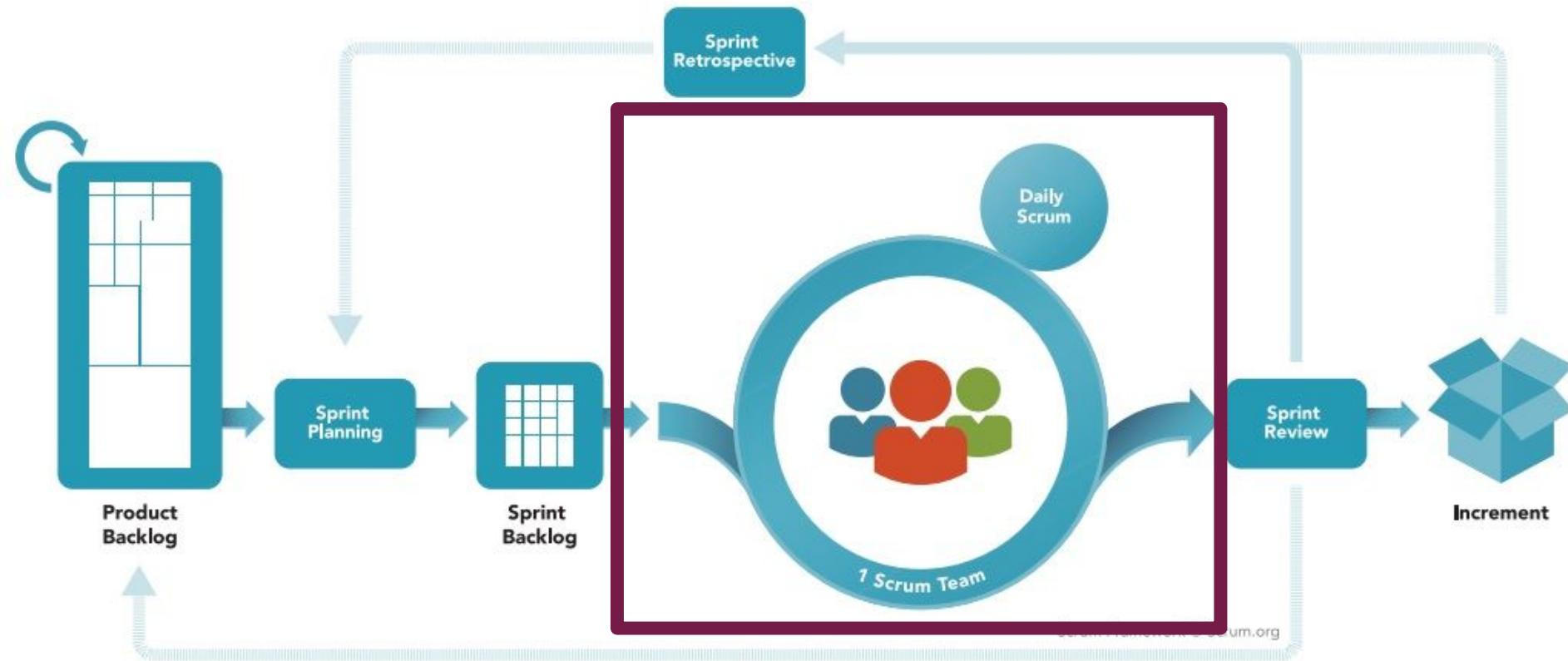
SCRUM FRAMEWORK



Reunião Diária

- Duração Máxima: 15 minutos | Participa: Time de Desenvolvimento;
- O que eu fiz ontem que ajudou o time a atender a meta da Sprint?
- O que eu farei hoje para ajudar o time a atender a meta da Sprint?
- Eu vejo algum obstáculo que impeça a mim ou o time no atendimento da meta?

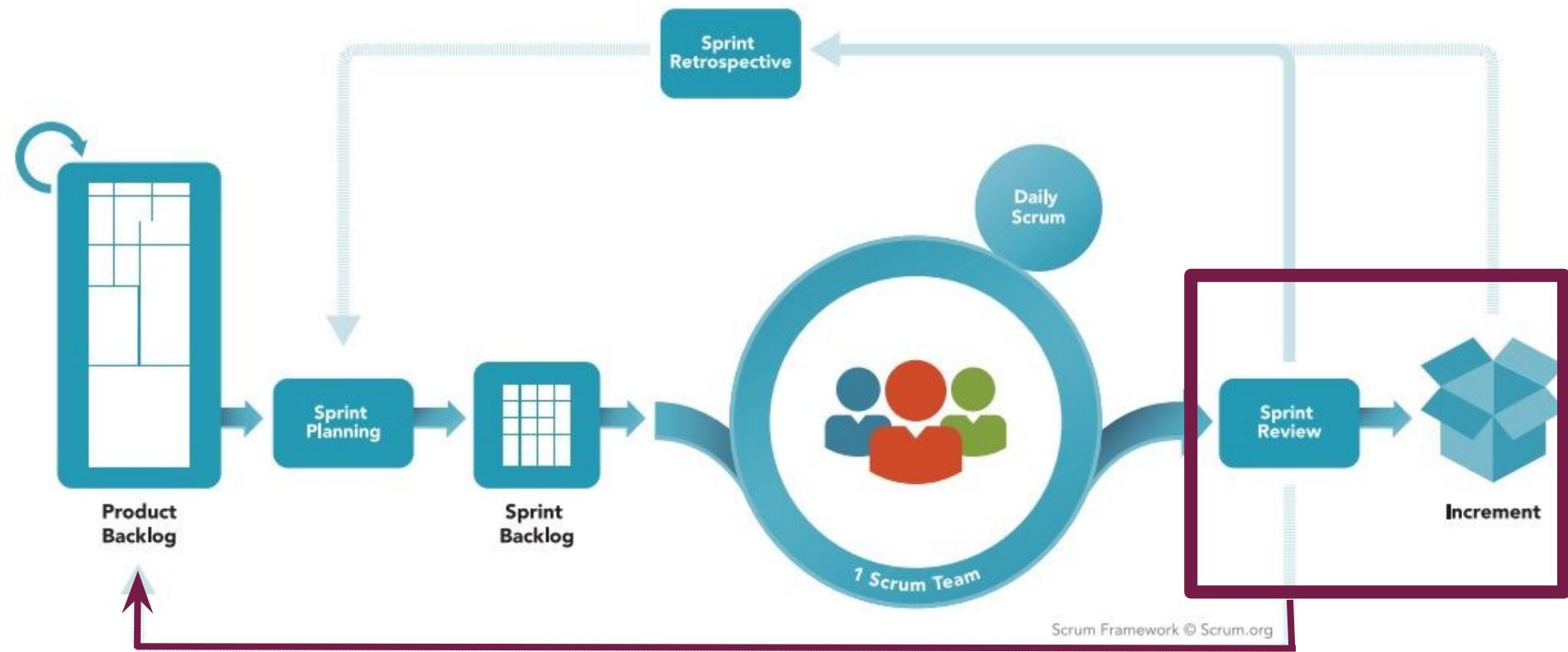
SCRUM FRAMEWORK



Revisão da Sprint

- Duração Máxima: 4h / 1 mês; Participam: Time Scrum + convidados;
- Promover a colaboração, obter comentários e motivar a partir da apresentação do incremento que foi construído ao longo da Sprint;
- Reunião informal, não uma reunião de status;
- O resultado é o incremento e um Backlog do Produto revisado;
- Foco em inspecionar e adaptar o produto.

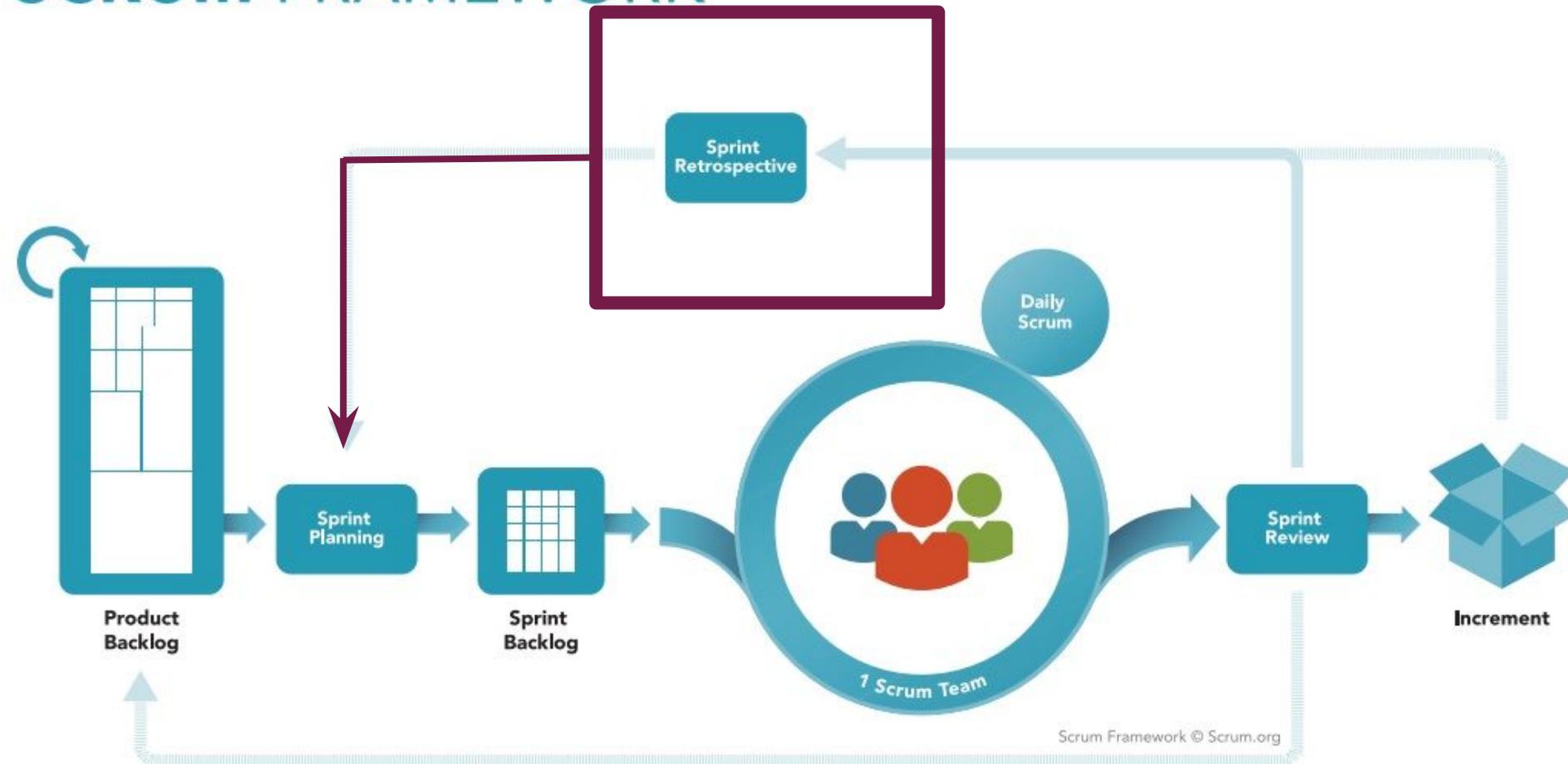
SCRUM FRAMEWORK



Retrospectiva da Sprint

- Duração Máxima: 3h / 1 mês; Participam: Time Scrum;
- Oportunidade para o Time Scrum inspecionar a si próprio e criar um plano para melhorias;
- Criar um plano para implementar melhorias no modo que o Time Scrum faz seu trabalho;
- Foco em inspecionar e adaptar relacionamentos, processos e ferramentas.

SCRUM FRAMEWORK

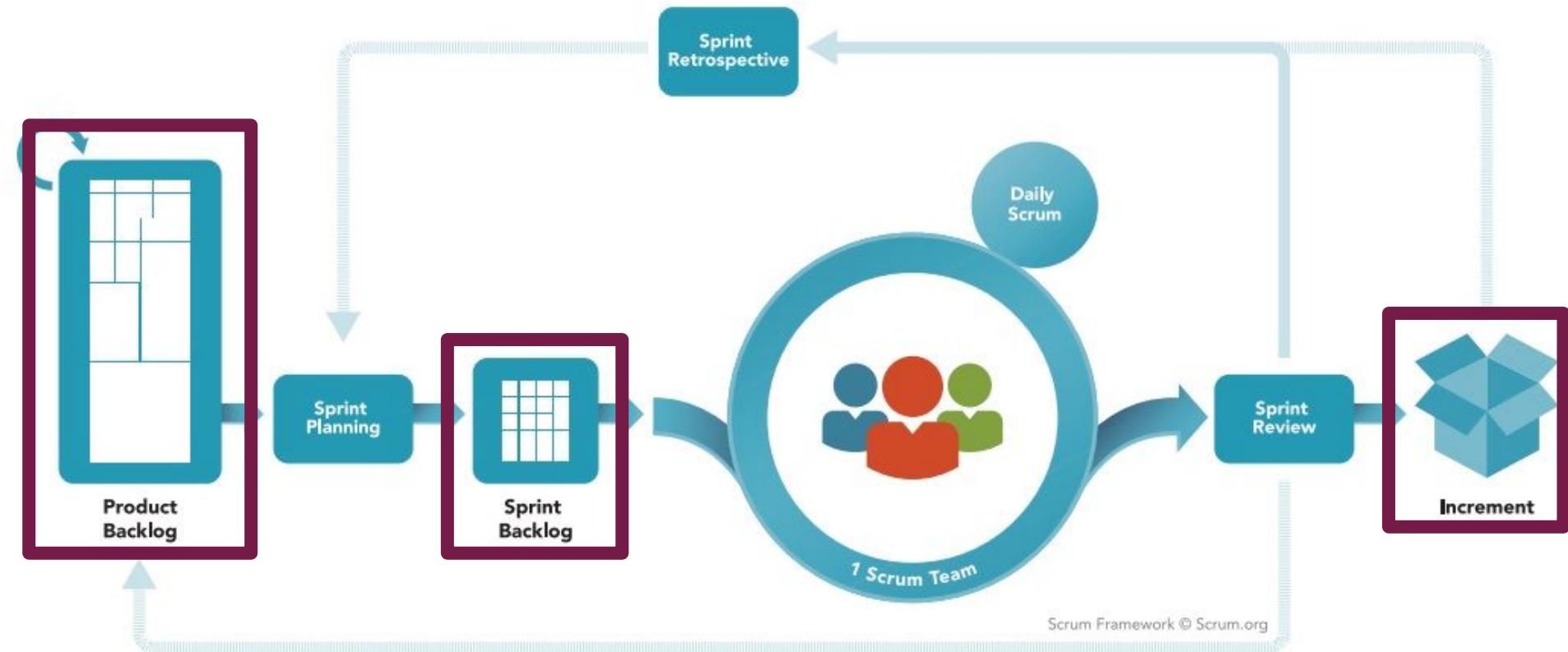


Artefatos Scrum

- Representam o trabalho permitindo a inspeção e adaptação;
- Projetados para maximizar a transparência das informações chave;

- Backlog do Produto;
- Backlog da Sprint
- Incremento;

SCRUM FRAMEWORK



Backlog do Produto

- Lista ordenada de tudo que deve ser necessário no produto;
- É dinâmico, mudando constantemente, vivo;
- Existirá enquanto o produto existir;
- Os itens possuem: **Descrição, ordem, estimativa e valor de negócio.**
- Ítems do topo devem possuir mais detalhes;
- Monitoramento do progresso é feito na reunião de revisão da Sprint;
- Formato: Post-its, planilha excel, documento de word, softwares, etc;

Backlog da Sprint

- Conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint;
- É uma **previsão** sobre o que estará no próximo incremento;
- Torna visível o **trabalho necessário** para alcançar a meta da Sprint;
- O Time de Desenvolvimento modifica-o ao longo de toda a Sprint, é vivo;
- O Backlog da Sprint é altamente visível;
- Monitoramento do progresso é feito na reunião diária;
- Formato: geralmente um *board*, físico ou digital.

Incremento

- Soma de todos os itens do Backlog do Produto completados durante a Sprint + o valor dos incrementos de todas as Sprints anteriores;
- Só está “completado” o ítem que puder de fato ser utilizado pelo Product Owner ao final da Sprint;
- É algo real, utilizável, com valor de negócio.

Not like this....



1



2



3



4

Like this!



1



2



3



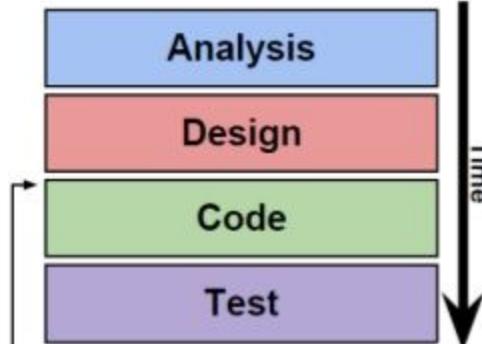
4



5

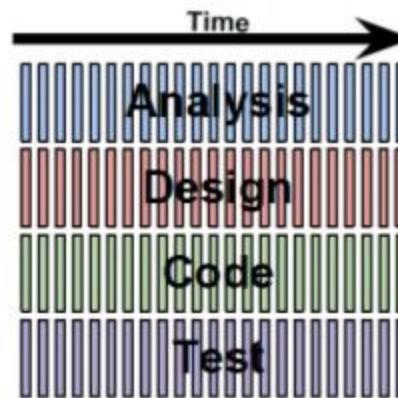


Traditional



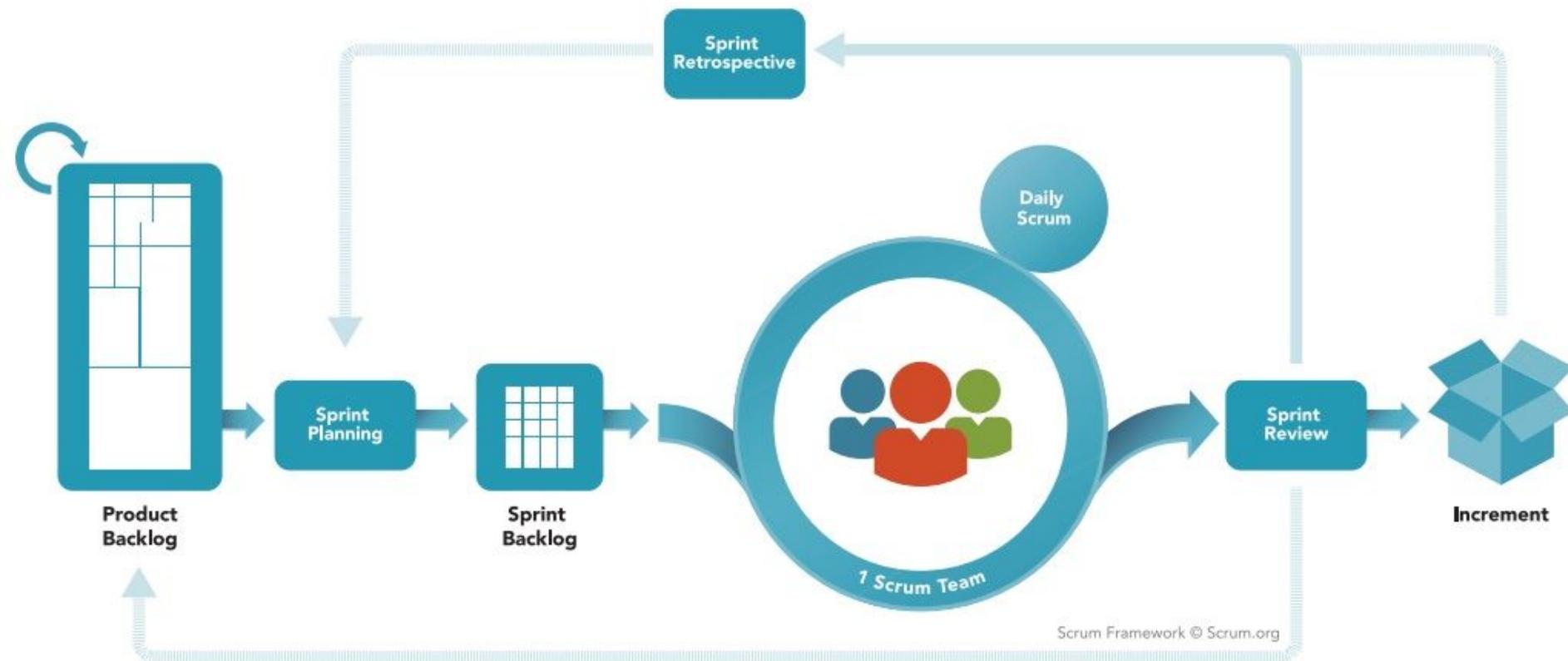
50% complete?
0% usable

Agile



25% complete
100% usable

SCRUM FRAMEWORK



Conclusão

“O Scrum é **livre** e oferecido neste guia.

*Papéis, artefatos, eventos e regras do Scrum são **imutáveis** e embora seja possível implementar somente partes do Scrum, o resultado não é Scrum.*

*Scrum existe somente na sua totalidade, funcionando bem como um **container** para outras técnicas, metodologias e práticas”*

CORAGEM

O Time Scrum precisa ter coragem para fazer a coisa certa e trabalhar em problemas difíceis



FOCO

Todos focam no trabalho da Sprint e nos objetivos do Time Scrum



COMPROMETIMENTO

As pessoas se comprometem pessoalmente em alcançar os objetivos do Time Scrum



RESPEITO

Os membros do Time Scrum respeitam uns aos outros para serem pessoas capazes e independentes



ABERTURA

O Time Scrum e seus Stakeholders concordam em estarem abertos a todo o trabalho e aos desafios com a execução dos trabalhos



SCRUM VALUES

Por onde Começar?

- Básico (e grátis):
 - Muito, muito material na web (enjoy);
 - Ler o [Guia do Scrum](#);
 - Podcast: [Scrum: do zero ao Sprint](#);
 - Apresentação [Zen of Scrum](#);
- Bom Livro: [Como fazer o dobro do trabalho em metade do tempo](#);
- Top: **Certificação Básica Scrum Master** ([massimus](#))
Um fim de semana / ~R\$ 1.500,00;

A Fonte

<http://agilemanifesto.org/>

Engenharia com Produtividade

Manifesto para o Desenvolvimento Ágil de Software (2000)

Indivíduos e interações acima de processos e ferramentas!

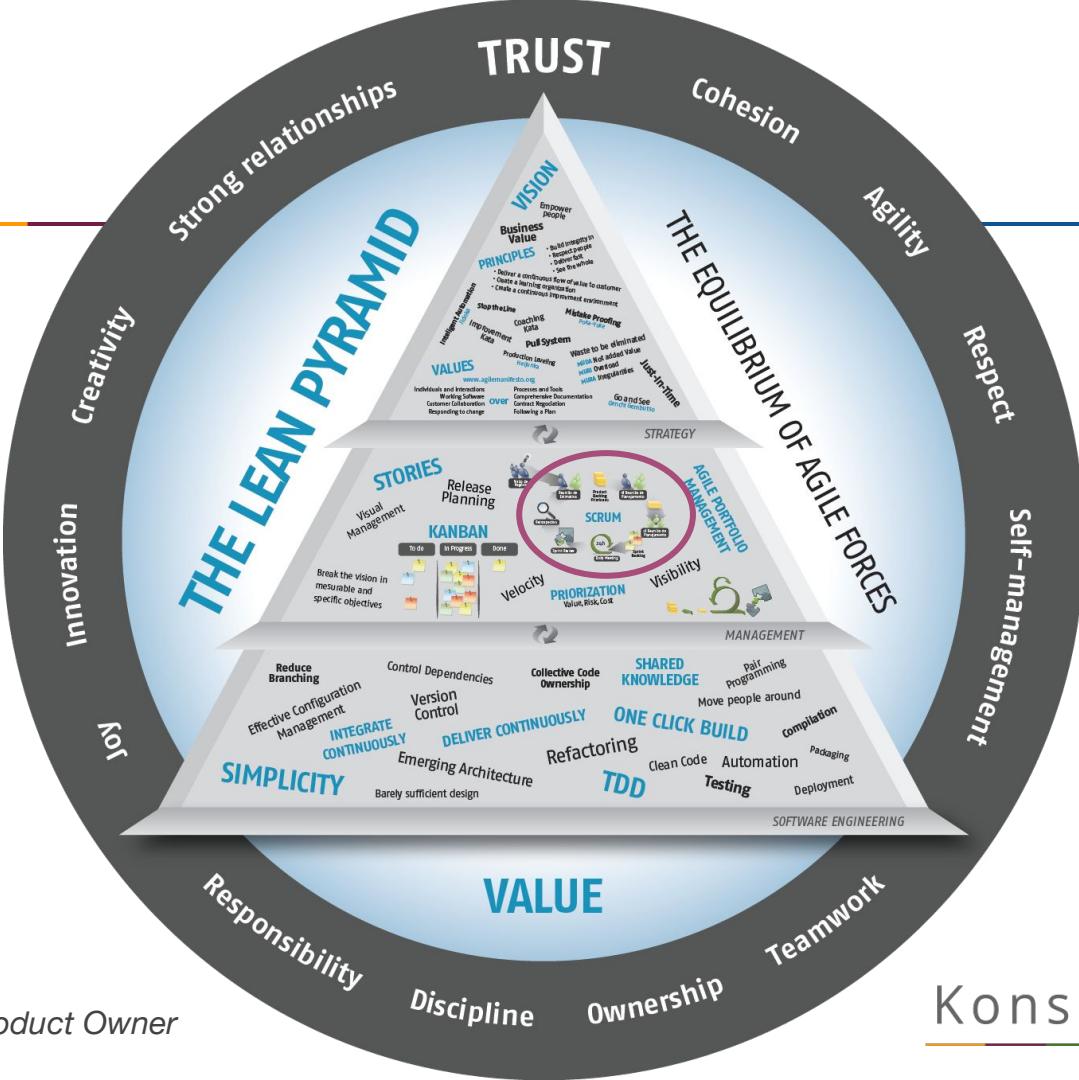
Software operacional acima de documentação completa!

Colaboração dos clientes acima de negociação contratual!

Respostas a mudanças acima de seguir um plano!

engenhariacomprodutividade.wordpress.com

Agile



Kaléu Caminha

Certified Scrum Master & Certified Scrum Product Owner

Konscia

Obrigado!.

Dúvidas?

Kaléu Caminha

Certified Scrum Master (2013) & Certified Scrum Product Owner (2013)

kaleu.caminha@gmail.com

+55 (48) 9 9975 1808

Konscia
