



Gerenciamento ágil

Leonardo Gresta Paulino Murta

leomurta@ic.uff.br

Foco no método Scrum...



Fonte:
<http://www.whatisrugby.com>

Papéis no Scrum

- **Scrum Master** é responsável por facilitar e assegurar que o processo é entendido e seguido
- **Product Owner** é responsável por representar os interesses do cliente
- **Team** são os desenvolvedores (5 a 9 membros), atuando em diferentes aspectos do desenvolvimento (análise, projeto, código, testes, etc.) de forma multidisciplinar

Galinhas x Porcos

Ei Porco, acho que deveríamos abrir um restaurante.

Não sei não. Qual seria o nome?



Que tal "Pernil com Ovos".

Não obrigado, eu estaria comprometido, enquanto você estaria apenas envolvido!

By Clark & Vizdos

© 2006 implementingscrum.com

Porcos: *Product Owner, Scrum Master e Team*
Galinhas: *Demais stakeholders*

Iterações

- ***Sprint*** é uma iteração de desenvolvimento que dura de 1 a 4 semanas (tempo fixo)

Artefatos

- ***História do usuário*** é uma especificação de uma ou mais sentenças em narrativa livre que diz o que o usuário necessita

Pagamento - Boleto

Como um Cliente, quero utilizar a forma de pagamento Boleto Bancário Para pagar meus pedidos.

Pagamento - Débito em Conta - Banco 1

Como um Cliente, quero utilizar a forma de pagamento Débito em Conta do Banco 1 Para pagar meus pedidos.

Pagamento - Débito em Conta - Banco 2

Como um Cliente, quero utilizar a forma de pagamento Débito em Conta do Banco 2 Para pagar meus pedidos.

Pagamento - Cartão de Crédito - Bandeira A

Como um Cliente, quero utilizar a forma de pagamento Cartão de Crédito da Bandeira A Para pagar meus pedidos.

Pagamento - Cartão de Crédito - Bandeira B

Como um Cliente, quero utilizar a forma de pagamento Cartão de Crédito da Bandeira B Para pagar meus pedidos.

Pagamento - Cartão de Crédito - Bandeira C

Como um Cliente, quero utilizar a forma de pagamento Cartão de Crédito da Bandeira C Para pagar meus pedidos.

Fonte: <http://www.metodoti.com>

Artefatos

- ***Product backlog*** consiste na lista ordenada de histórias que ainda não foram incorporadas ao produto
- ***Sprint backlog*** consiste nas histórias selecionadas do topo do *Product Backlog* para serem desenvolvidas no *Sprint*

Cerimônias

- ***Sprint Planning***

- Reunião de no máximo 8 horas (para *Sprints* de 4 semanas) no início do *Sprint*
- Visa definir o *Sprint Backlog*

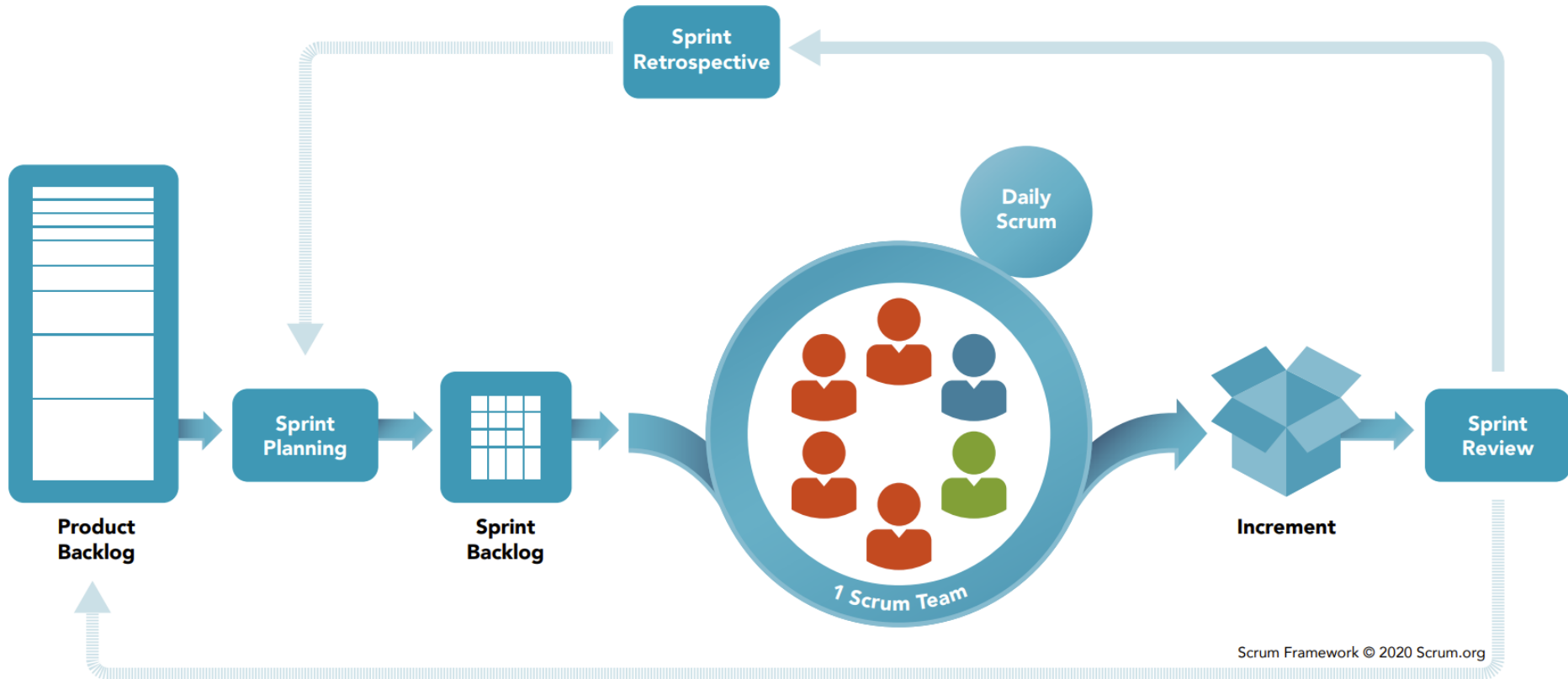
- ***Daily Meeting***

- Reunião (em pé) de 15 minutos no início do dia
- Visa dar visibilidade do progresso
- Cada desenvolvedor responde: O que foi feito no dia anterior? O que será feito no dia? Há algo o impedindo de progredir?

Cerimônias

- ***Sprint Review***
 - Reunião de no máximo 4 horas ao final do *Sprint*
 - Visa demonstrar para o cliente o que foi feito no *Sprint*
- ***Sprint Retrospective***
 - Reunião de no máximo 3 horas ao final do *Sprint*
 - Visa apoiar uma reflexão para melhoria do processo
 - Cada desenvolvedor responde: O que deu certo? O que pode melhorar?

Visão geral de Scrum



Estimativas

- Estimativas em métodos ágeis: Planning Poker!



Fonte: <https://devsquad.com>

Vantagens

- Técnica que visa o **comprometimento dos membros da equipe**
 - Todos participam do processo de estimativa
 - Todos são responsáveis pela sua concretização
- Permite **rapidamente** chegar a uma estimativa
- Normalmente cativa os envolvidos por ter uma dimensão **lúdica**
- É baseada em **consenso!**

Artefatos necessários no *Planning Poker*

- Elementos a serem estimados:
 - Histórias
- Mas é possível estimar outros artefatos:
 - Casos de Uso
 - Pacotes de trabalho
 - Atividades
 - Etc.

Artefatos necessários no *Planning Poker*

- Um deque, usualmente de 13 cartas, para cada membro da equipe
 - As cartas representam esforço (pontos, homens-dia, homem-hora, etc.)



Processo do *Planning Poker*

1. Coloque o elemento a ser estimado no centro da mesa
2. Cada membro coloca a sua carta de estimativa na mesa, virada para baixo
 - A estimativa não é só codificação, mas inclui também modelagem, testes, integração, etc.
 - Nenhum membro deve argumentar a razão da sua escolha nesse momento
3. As cartas são virada para cima ao mesmo tempo
 - Raramente cartas iguais aparecem. Isso é normal!!!
4. Calcula-se a média das estimativas

Processo do *Planning Poker*

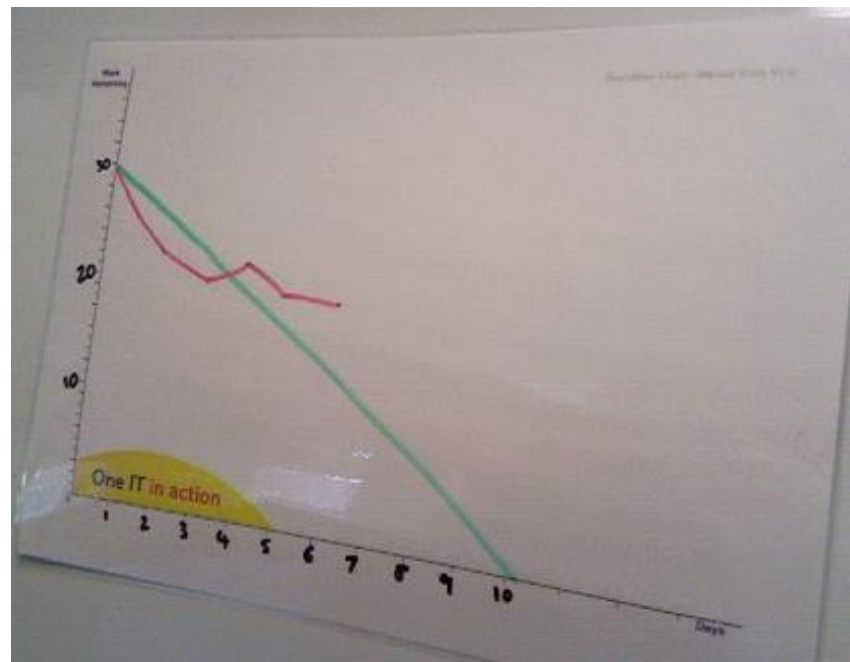
5. As estimativas são analisadas
 - Os membros com estimativas distantes da média **explicam seus raciocínios** (eles podem ser os certos!!!)
 - Se a média está muito alta, pode ser necessário **decompor o elemento** sendo estimado e estimar as partes
 - Se as estimativas estiverem baseadas em hipóteses não fundamentadas, essas **hipóteses devem ser discutidas com o *Product Owner***
6. O processo se repete até que o consenso seja obtido

Responsabilidades

- *Team*
 - Estimar as histórias do Product Backlog
- *Product Owner*
 - Priorizar as histórias que serão movidas para o Sprint Backlog
 - A soma das estimativas das histórias escolhidas está limitada pela velocidade da equipe num sprint

Monitoramento e controle

- Monitoramento e controle em métodos ágeis: quadro de *burndown*!

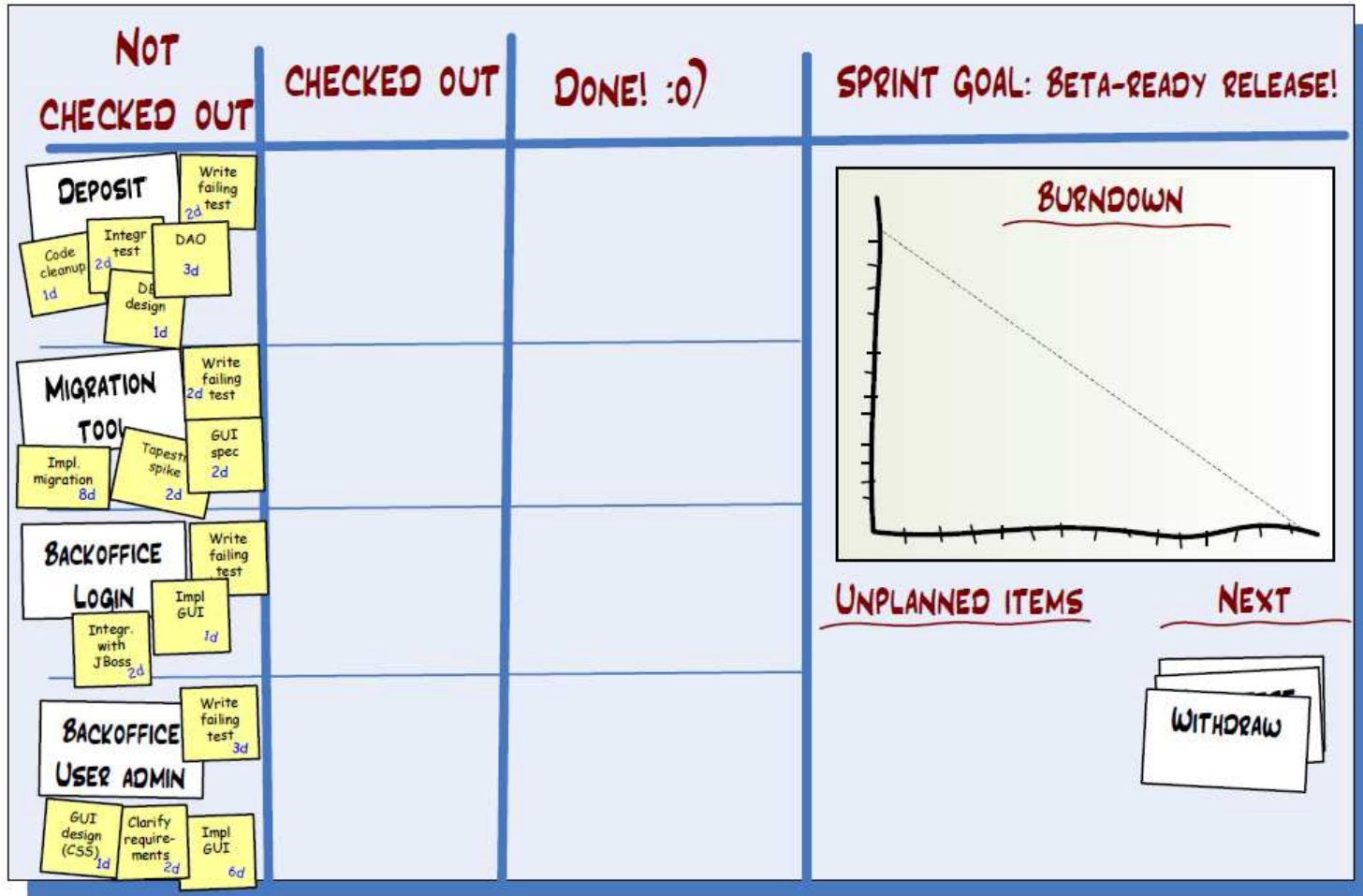


Fonte: <http://www.scrumalliance.org>

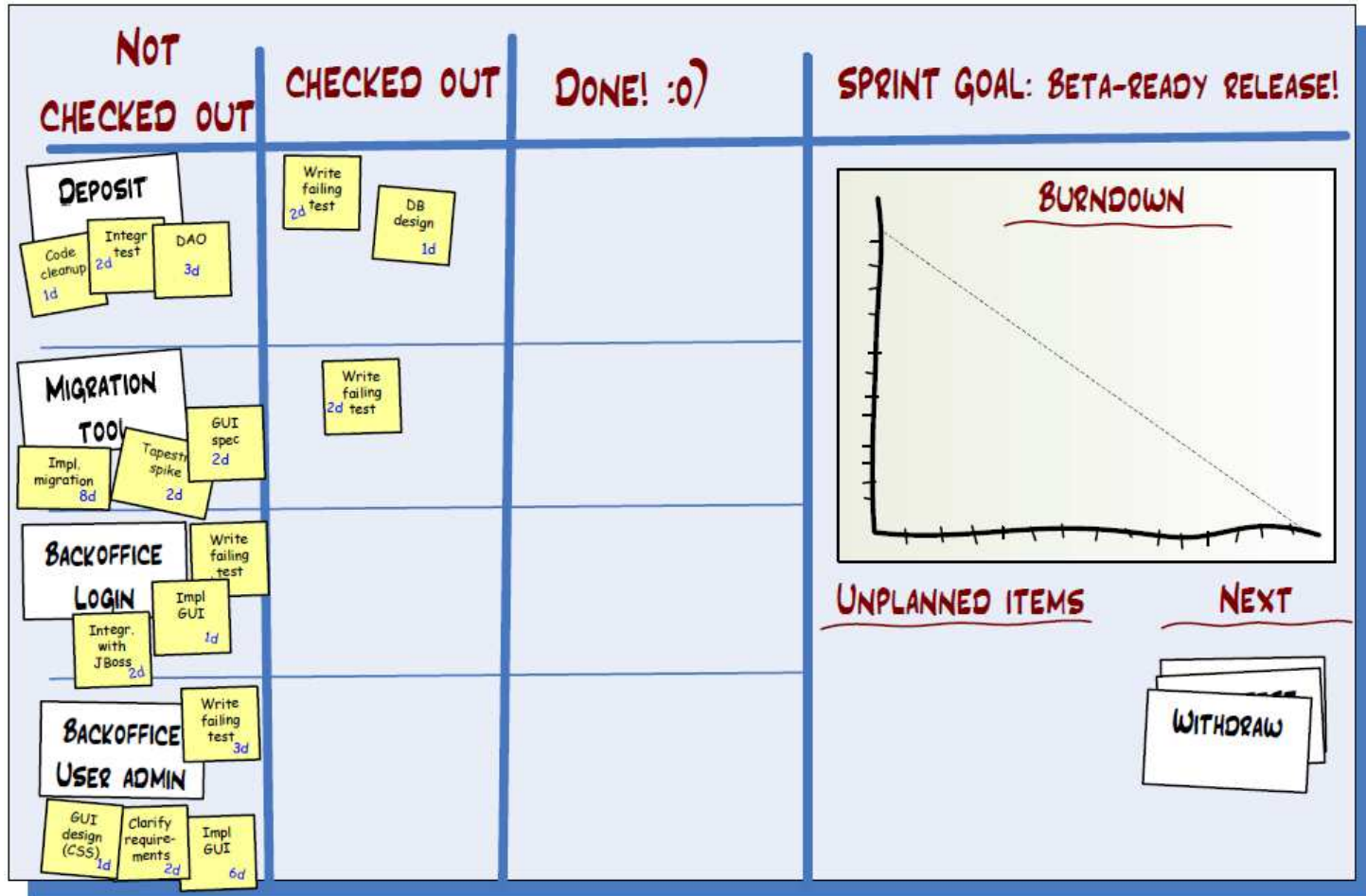
Gráfico de *burndown*

- Instrumento principal de monitoramento em métodos ágeis
- Tem como foco a iteração corrente
- Mostra esforço x tempo
 - Eixo X: tempo estimado para a iteração
 - Eixo Y: esforço restante para a iteração
 - Linha diagonal: decaimento de esforço assumindo linearidade

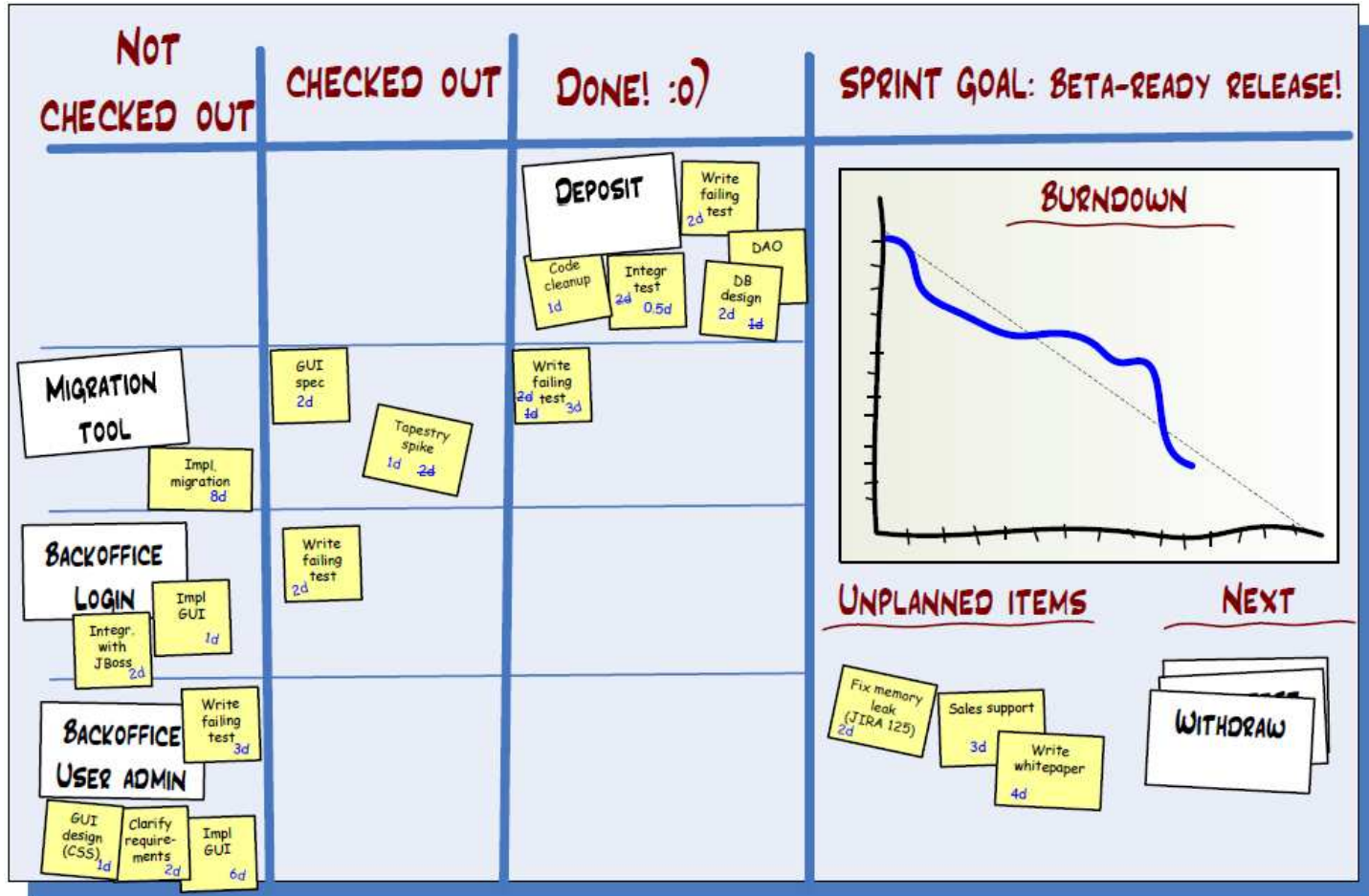
Quadro de *burndown*



Quadro de *burndown*



Quadro de *burndown*



Preenchimento do gráfico de *burndown*

- A cada dia (no daily meeting), marcar o ponto no gráfico equivalente ao momento atual
 - Decaimento representa o quanto de trabalho previsto que já foi feito
- Conectar o ponto atual com o ponto do dia anterior com uma linha
- Analisar a situação atual do desenvolvimento e tomar as medidas necessárias

Análise do Gráfico de *burndown*

- O que significa quando o gráfico está mais alto que a linha de decaimento linear?
 - Atraso no cronograma
- O que significa quando o gráfico está mais baixo que a linha de decaimento linear?
 - Adiantamento no cronograma
- O que fazer em cada um desses casos?
 - Mitigar riscos
 - Refazer estimativas
 - Possibilidade de adicionar ou remover tarefas

Exercício

- Faça uma seção de *Planning Poker* para estimar alguns dos pacotes de trabalho do trabalho do curso
 - Use o celular para escolher a estimativa
 - Calculadora ou app específico
- Faça um gráfico de *burndown* de uma das iterações do trabalho do curso
 - Listar as tarefas da iteração
 - Desenhar o gráfico de *burndown*

Exemplos de Desenvolvimento Ágil

- Spotify
 - <https://labs.spotify.com/2014/03/27/spotify-engineering-culture-part-1/>
 - <https://labs.spotify.com/2014/09/20/spotify-engineering-culture-part-2/>

Referências

- Kniberg, H.; 2007. Scrum and XP from the Trenches: how we do Scrum; InfoQ.
- Pilone, D.; Miles, R.; 2008. Head First Software Development. O'Reilly Media.



Gerenciamento ágil

Leonardo Gresta Paulino Murta

leomurta@ic.uff.br