

SCRUM

Aula de Luiz Eduardo Guarino de Vasconcelos

Introdução



Quais as desvantagens das metodologias tradicionais?

Introdução

Manifesto Ágil

Indivíduos e interações

Software que funciona

Colaboração do cliente

Resposta à mudanças

ao invés de

Processos e ferramentas

Documentação abrangente

Negociação de contrato

Seguir um plano

Tradicional vs Ágil

Requisitos

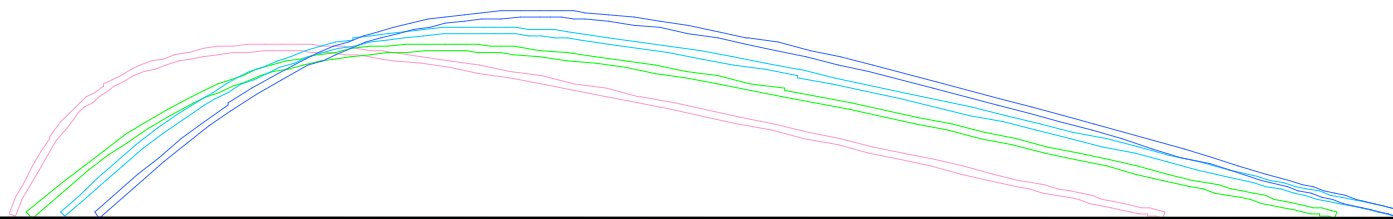
Projeto

Código

Teste

Ao invés de completar uma coisa por vez...

... Times Scrum fazem um pouco de cada coisa, todo o tempo.



Introdução



Introdução

- Estratégia em um jogo de rugby onde jogadores colocam uma bola quase perdida novamente em jogo através de trabalho em equipe.
- Desenvolvimento de software a partir de padrões de projeto
 - O desenvolvimento nem sempre será repetitivo e bem definido
 - Mas existem padrões que podem ser usados

Scrum em 100 palavras

- ❑ Scrum é um processo ágil que permite manter o foco na entrega de valor para o negócio, no menor tempo possível.
- ❑ Isto permite a rápida e contínua inspeção do software em real produção (em intervalos de duas a quatro semanas).
- ❑ As necessidades do negócio é que determinam as prioridades do desenvolvimento de um sistema. As equipes se auto-organizam para definir a melhor maneira de entregar as funcionalidades de maior prioridade.
- ❑ Entre cada duas a quatro semanas todos podem ver o real software em produção, decidindo se o mesmo deve ser liberado ou continuar a ser aprimorado por mais um Sprint.

Scrum in 100 words

- Scrum is an agile process that allows us to focus on delivering the highest business value in the shortest time.
- It allows us to rapidly and repeatedly inspect actual working software (every two weeks to one month).
- The business sets the priorities. Our teams self-manage to determine the best way to deliver the highest priority features.
- Every two weeks to a month anyone can see real working software and decide to release it as is or continue to enhance for another iteration.

Origem

- Designed by
 - ▣ Jeff Sutherland - jeffsutherland.com
 - ▣ Ken Schwaber - www.controlchaos.com
- Enhancement of Scrum by
 - ▣ Mike Beedle - www.mikebeedle.com (Scrum + XP)
- Conference
 - ▣ Introduction of Scrum at OOPSLA 96
- Publication fundamental
 - ▣ “Agile Software Development with Scrum” by
 - ▣ Ken Schwaber & Mike Beedle

Quem usa?

- Microsoft
- Yahoo
- Google
- Electronic Arts
- High Moon Studios
- Lockheed Martin
- Philips
- Siemens
- Nokia
- Capital One
- BBC
- Intuit
- Nielsen Media
- First American Real Estate
- BMC Software
- Ipswitch
- John Deere
- Lexis Nexis
- Sabre
- Salesforce.com
- Time Warner
- Turner Broadcasting
- Océ

Usado para que?

- Desenvolvimento interno
- Desenvolvimento contratado (terceirização)
- Aplicações Financeiras
- Aplicações certificadas pela ISO 9001
- Sistemas embarcados
- Sistemas disponíveis 24x7
- Video games
- WebSites
- Aplicações móveis
- ...

Scrum

- Princípios
 - ▣ Visibilidade, Inspeção e Adaptabilidade
- Ênfases
 - ▣ Comunicação
 - ▣ Trabalho em equipe
 - ▣ Flexibilidade
 - ▣ Fornecer software funcionando incrementalmente

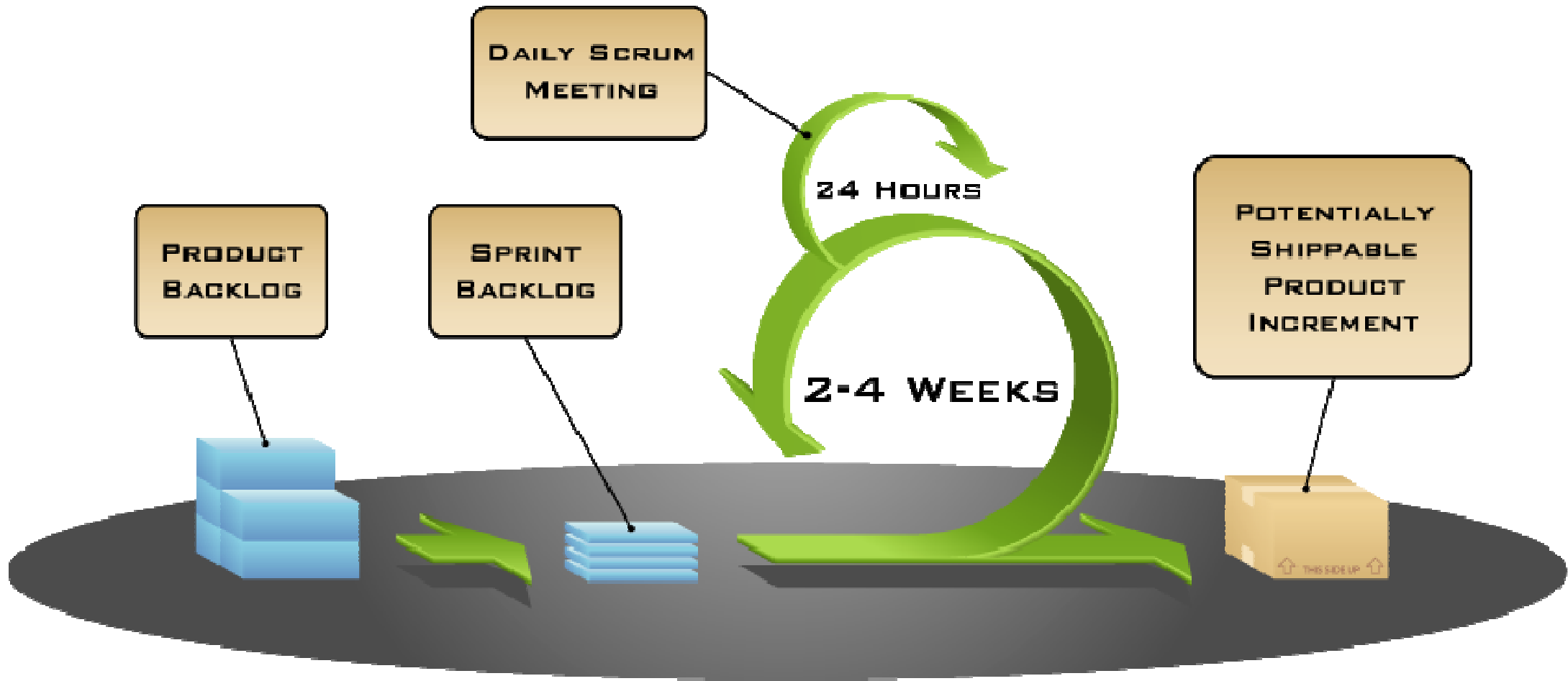
Scrum

- Conjunto de técnicas aplicadas de forma estruturada, sequencial e organizada para gerenciamento de projetos
- Teoria simples de entender e dominar
- Complexo de ser aplicado na prática

Scrum

- Pode ser utilizada para:
 - ▣ Aumentar produtividade
 - ▣ Aumentar previsibilidade
 - ▣ Aumentar o gerenciamento dos riscos
 - ▣ Aumentar o gerenciamento da capacidade
 - ▣ Aumentar o valor do produto
 - ▣ Aumentar a qualidade
 - ▣ Melhorar relacionamento entre cliente, desenvolvedores e demais envolvidos.

Scrum Process



Visão do Produto

Introdução

- Não é incluído diretamente no Scrum
- Artefato essencial para sucesso do projeto
- **Primeiro artefato que deve ser feito para o Produto**
 - ▣ Ter estudo de viabilidade o quanto antes
- Mencionado no livro “Agile Project Management with Scrum” de Schwaber
- Porque do Projeto estar sendo realizado?
- Qual o estado final desejado do projeto?

Visão do Produto

Introdução

- Imaginar com o que o produto ou versão irá aparecer é essencial para ter sucesso
- Imaginar o produto resulta na visão do produto
- A visão descreve o produto em granularidade grossa
 - ▣ Captura a essência do produto
 - ▣ Informação crítica para o sucesso

Visão do Produto

Introdução

- Algumas diretrizes (não são regras)
- Nem todas as visões irão responder todas as perguntas
- Estudo de viabilidade se o projeto poderá seguir.
 - Quem irá comprar o produto?
 - Quem é o cliente-alvo?
 - Quem irá usar o produto?
 - Quais são os usuários-alvo?
 - Que necessidades serão resolvidas pelo produto?
 - Que valor o produto irá adicionar ao negócio?
 - ...

Visão do Produto

Introdução

- ❑ Quais atributos dos produto são críticos para atender as necessidades identificadas do cliente?
- ❑ Como será a aparência do produto?
- ❑ O que o produto fará?
- ❑ Em que áreas o produto irá sobressair?
- ❑ Como o produto se compara com produtos existentes?

Visão do Produto

Introdução

- 2 Produtos, 2 visões
 - ▣ Apple dominou mercado de músicas digitais
 - ▣ Aprisionou os clientes no seu modelo de negócios
- Visão do iPod
 - ▣ Integração simples com o iTunes
 - ▣ Margem de lucro grande
- Visão do iTunes
 - ▣ Modelo de negócios e lucro adicional com a receita de iPods
 - ▣ Margem de lucro pequena por música

Visão do Produto

Qualidades desejáveis

- Compartilhada e unificada
 - ▣ Todos os envolvidos devem “comprar” a visão
 - ▣ Sugestão: Envolver o time, SM, PO, clientes na criação da visão
- Possui um objetivo amplo e atraente
 - ▣ Objetivo deve guiar os esforço de desenvolvimento
 - ▣ Deve permitir espaço para criatividade
- Curta
 - ▣ Menos é mais!
 - ▣ Breve e sucinta.
 - ▣ Somente o que é crítico para o sucesso do produto
 - ▣ Detalhes estarão na Product Backlog

Visão do Produto

Simplicidade e Produto Mínimo

- Nossa capacidade e habilidade de prever o futuro é limitada
- Trabalhe com períodos futuros menores
- Mínimo de funcionalidades que atendam nossos clientes potenciais
- Simplicidade não quer dizer ser simples.
 - Focar na essência
 - Permitir expansão

Visão do Produto

Simplicidade e Produto Mínimo

- Vantagens do produto Mínimo:
 - ▣ Time to Market reduzido
 - ▣ Menos custo de investimento e maior ROI
 - ▣ Pagamentos recebidos mais cedo
 - ▣ Aprendizado acelerado
 - ▣ Riscos minimizados
 - ▣ Reposta mais rápida do mercado (aceitação ou não)
- Futuro é incerto
 - ▣ Visão deve cobrir a próxima versão do produto
- Visão pode ser implementada em mais de uma liberação

Visão do Produto

Simplicidade e Produto Mínimo

- Exemplo:

- ▣ Chrome

- Diversas liberações
 - Liberação beta em setembro de 2008
 - Versão para Todos em dezembro de 2008

- ▣ iPhone

- Primeira versão não tinha Copiar e Colar
 - Não impediu seu sucesso

Visão do Produto

Simplicidade e Produto Mínimo

- Menos é mais!
 - ▣ Princípio agile
 - A arte de maximizar a quantidade de trabalho que não é feito.
- Faça menos que seus concorrentes para derrotá-los.
 - ▣ Inicie um produto enxuto
 - ▣ Somente após isso, adicione funcionalidades
- A maneira mais simples de conseguir simplicidade é através da **redução**
 - ▣ Na dúvida, **REMOVA**.
- Inovação não é dizer sim para tudo.

Visão do Produto

Atributos do Produto

- Atributo
 - ▣ Tela touch screen do iPad
- Necessidade do usuário
 - ▣ Facilidade de uso
- Atributos funcionais e não funcionais
- Devemos identificá-los
- Devemos priorizá-los

Visão do Produto

Atributos do Produto

- Forma de captura dos atributos
 - ▣ Cartões de papel para os envolvidos
 - ▣ Devem escrever os atributos que consideram essenciais para o sucesso do produto
 - ▣ Facilita trabalho em grupo
 - ▣ Podem ser agrupados e colocados num quadro
 - ▣ Cópia deve estar numa ferramenta para acesso por todos

Visão do Produto

Técnica para Criação da Visão

- Protótipos e Mock-ups
 - ▣ Simulam produto real
 - ▣ Pode ser artesanal (e.g. papel)
 - ▣ Custo menor para o desenvolvimento do produto
 - ▣ No início é difícil ter a visão correta do produto
 - ▣ Criação da visão é um processo de descoberta
 - ▣ Protótipos são descartáveis de baixo custo

Visão do Produto

Vision Box

- É um mock-up da embalagem do produto
- Como aplicar:
 - ▣ Distribuir cartão para membros da equipe
 - ▣ Cada um deve definir o **nome do produto**
 - ▣ Cada um escolhe uma **representação gráfica** para o produto
 - ▣ Cada um deve **listar as 3 principais funcionalidades** do produto para ter sucesso
 - ▣ Cada um pode colocar informações adicionais do produto
 - ▣ Recolher cartões e analisá-los.
 - ▣ Busque inicialmente os consensos

Visão do Produto

□ Exemplo

▣ NetBeans

- Devemos assegurar que a Plataforma NetBeans seja sólida, estável, com boa performance e com compatibilidade retroativa
- Aperfeiçoaremos o NetBeans simultaneamente em todas as áreas de forma iterativa
- Encorajamos o uso do NetBeans para desenvolvimento independente de linguagem e tecnologia
- Usaremos código fonte aberto.

RoadMap

- Com o amadurecimento do produto e entregas de atualizações incrementais
 - Esforço na visão é diminuído
- RoadMap do Produto permite que o Time Scrum capture os objetivos das próximas versões
 - A visão agora se torna um esforço de atualizar o RoadMap do Produto
 - Artefato de planejamento mostrando como o produto será evoluído (versões) e lançado no mercado
 - Deve ser simples e focado no essencial

RoadMap

- Deve informar quando o produto irá evoluir baseado no mercado
 - ▣ Isso é dinâmico
 - ▣ São documentos que evoluem e mudam
- **Deve ter:**
 - ▣ **Data estimada** para entrega do produto
 - ▣ Clientes-alvo e suas necessidades
 - ▣ **Top 5 funcionalidades**
- Não dê importância aos detalhes
 - ▣ Isso deverá estar no Product Backlog

RoadMap

- Crie o RoadMap assim que a primeira versão do produto tenha sido introduzido no mercado
 - ▣ Envolver todas as pessoas relevantes
 - ▣ Assegure que o RoadMap tenha uma cobertura realística do horizonte
 - ▣ Dê foco nos **próximos 6 a 12 meses**
 - Isso ajuda a diminuir erros de previsão

RoadMap

- Exemplo

- ▣ NetBeans

- <http://netbeans.org/community/releases/roadmap.html>
 - De 2001 a 2014

Produto Mínimo e Variantes do Produto

- Na medida que o produto amadurece, ele pode resolver um número crescente de necessidades dos clientes
- Podem surgir Variantes do Produto para segmentos de mercado distintos
- Exemplo:
 - VS Express
 - VS Professional
 - VS Team System
- Variantes pode gerar alto custo de suporte (manter diferentes versões) e clientes insatisfeitos

Visão do Produto

Erros comuns

- Ausência de Visão
 - ▣ Falta de objetivo a ser seguido
 - ▣ Falta saber o que é essencial
- Profecia da Visão
 - ▣ Falhas podem ocorrer.
 - ▣ Inspecione e adapte a visão constantemente.
- Paralisia da Análise
 - ▣ Mantenha o trabalho de visão no mínimo necessário, obtendo o produto o mais rápido possível e adaptando-o ao mercado

Visão do Produto

Erros comuns

- ❑ Nós (desenvolvedores) sabemos o que é melhor para o nosso Cliente
 - ▣ Risco de desenvolver um produto que ninguém quer
 - ▣ Sugestão
 - Incorporar clientes e usuários no processo de desenvolvimento (Reuniões de revisão e planejamento da sprint)
 - Entregue software o quanto antes (feedback também será antes)
- ❑ Quanto maior a visão, mais bonita ela vai ser!
 - ▣ Definir todos os requisitos dificilmente funciona.
 - ▣ Alto risco de falha.
 - ▣ Difícil evoluir o produto.