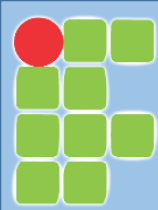


Scrum o quê?

Gerindo projetos de forma eficiente
(e sem perder os cabelos)

Prof. Me. Christiano Lima Santos



Que tal começarmos pelo começo?





O que é um projeto?

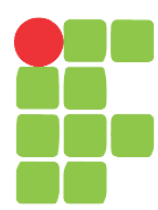
Você alguma vez já ouviu...

- Este será o meu projeto de vida!
- Zé está envolvido em um grande projeto!
- O projeto Minha Casa Minha Vida...



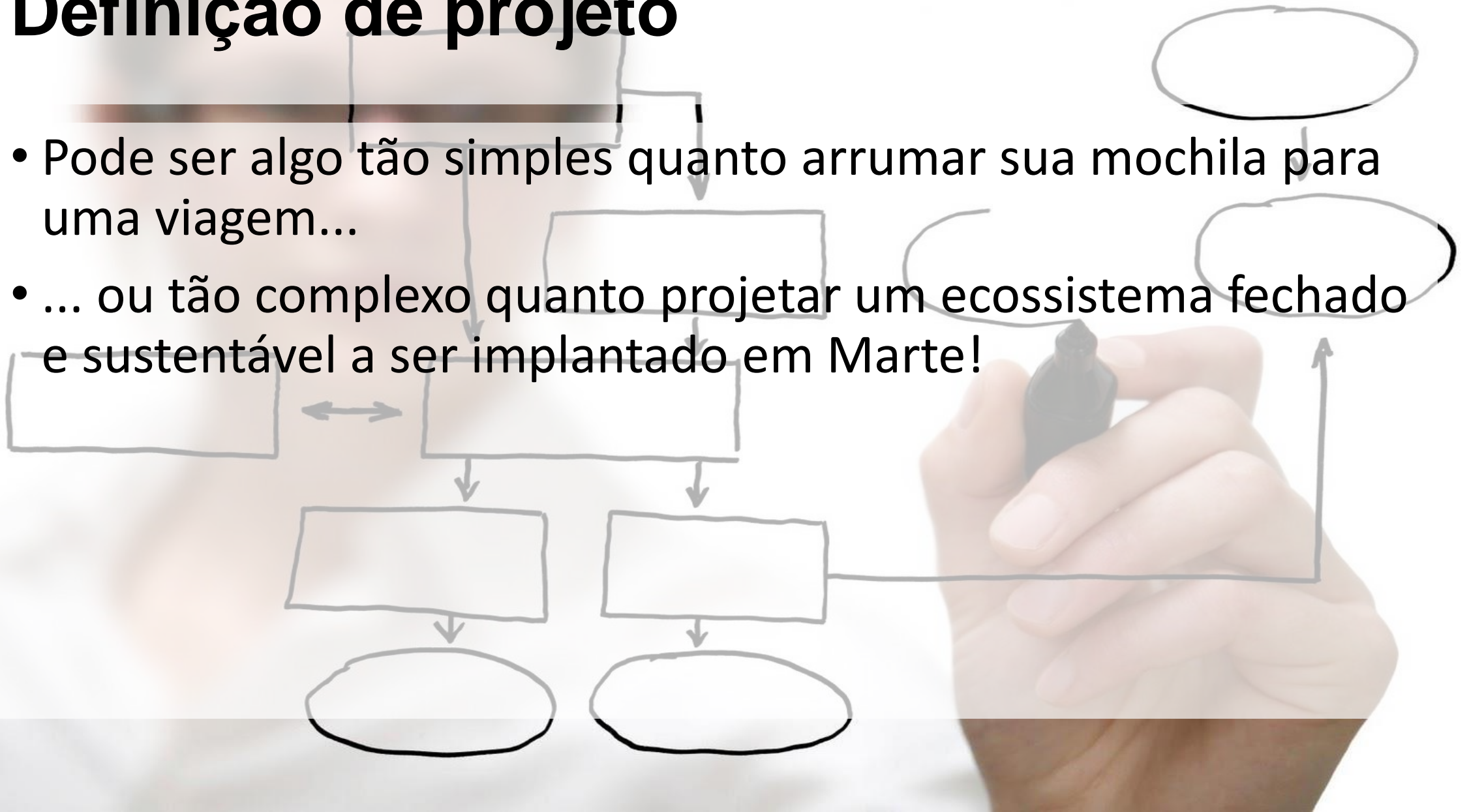
Definição de projeto

- Empreendimento com o objetivo de produzir um produto ou serviço único e que apresenta um início e um fim (VERZUH, 2008);
- A especificação de um novo modelo de moto a ser produzido é um projeto;
- A produção em série do novo modelo de moto não é um projeto.



Definição de projeto

- Pode ser algo tão simples quanto arrumar sua mochila para uma viagem...
- ... ou tão complexo quanto projetar um ecossistema fechado e sustentável a ser implantado em Marte!





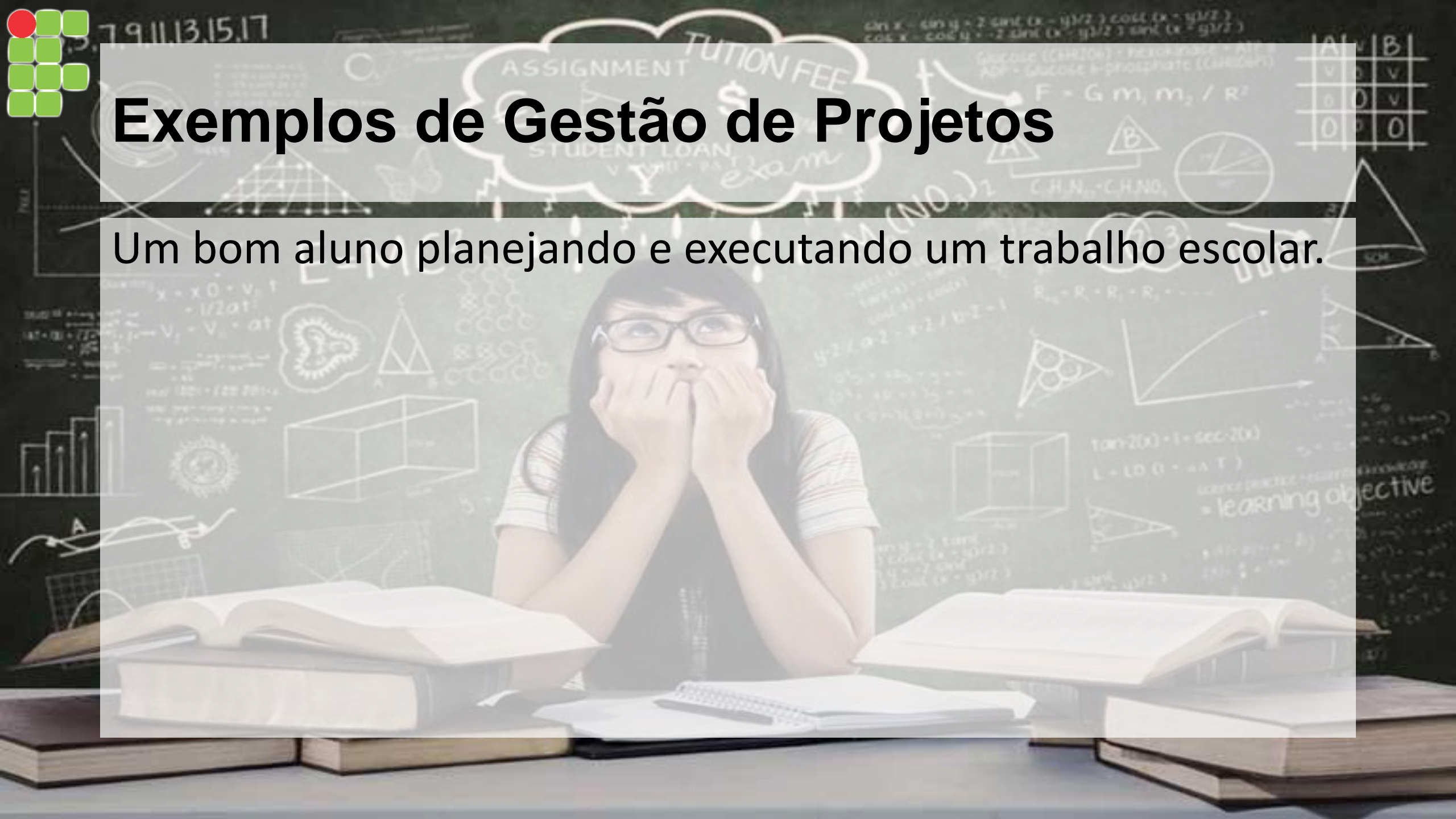
E o que é Gestão de Projetos?

- A gestão de projetos visa a “aplicação de conhecimentos, habilidades, ferramentas e técnicas às atividades de um projeto para encontrar os requisitos do projeto” (PMI, 2013, p.5).
- A “mágica” dos métodos ágeis tem início no ciclo PDCA!
 - Desenvolvimento de forma iterativa.



Exemplos de Gestão de Projetos

Um bom aluno planejando e executando um trabalho escolar.

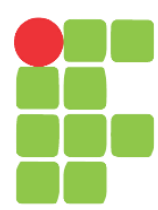




Exemplos de Gestão de Projetos

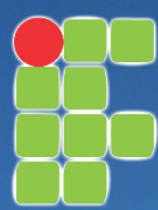
Um diretor de comunicação/marketing planejando e executando uma grande campanha publicitária.





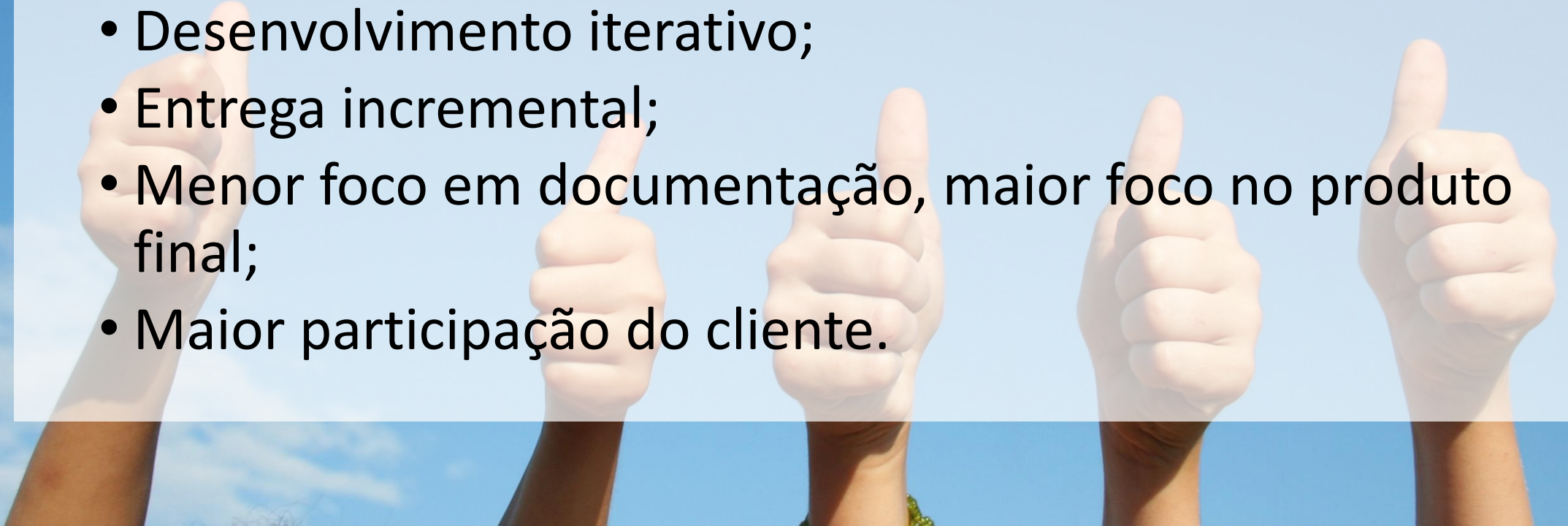
E onde entra o Scrum nisso tudo?

- Criado por Ken Schwaber e Jeff Sutherland no início da década de 1990 como **framework** para desenvolvimento de software **ágil**;
 - Framework – especificação, arquitetura, arcabouço;
 - Ágil – capacidade de responder de forma rápida a mudanças.



E onde entra o Scrum nisso tudo?

- Tal framework logo foi expandido para gestão de todo tipo de projeto;
 - Ágil;
 - Desenvolvimento iterativo;
 - Entrega incremental;
 - Menor foco em documentação, maior foco no produto final;
 - Maior participação do cliente.





E onde entra o Scrum nisso tudo?

- Ele não diz como executar cada tarefa, mas esboça como gerir tais tarefas;
- Introduz novos artefatos e reuniões para controle do progresso do projeto.



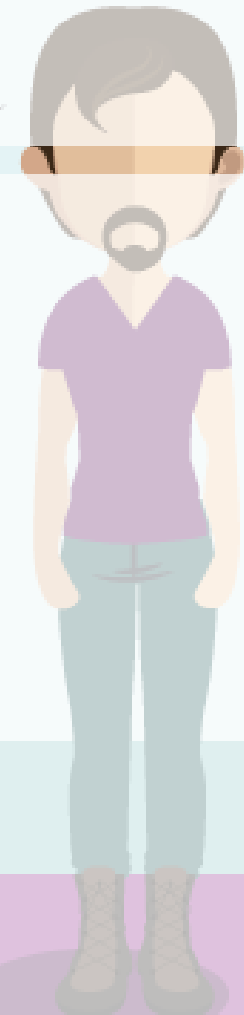
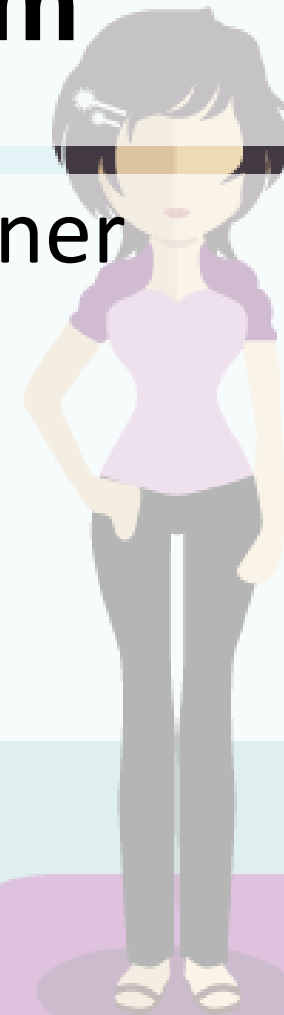
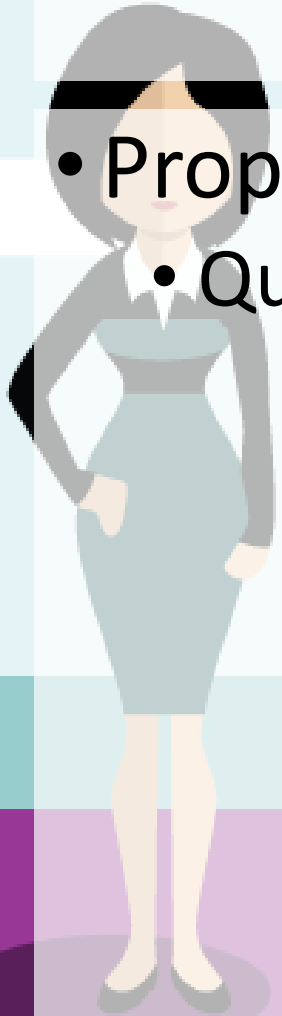
Product Owner

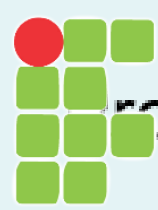
Scrum Master

Delivery Team

Papéis fundamentais no Scrum

- Proprietário do produto / Product owner
 - Quem está pagando pelo projeto;





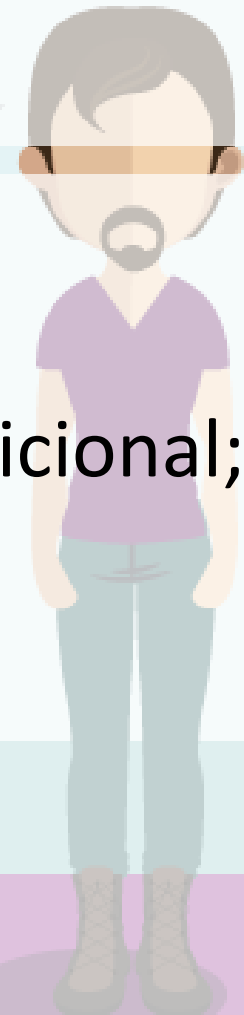
Product Owner

Scrum Master

Delivery Team

Papéis fundamentais no Scrum

- Mestre Scrum / Scrum Master
 - Responsável por gerir o projeto;
 - Um pouco diferente do gerente de projetos tradicional;





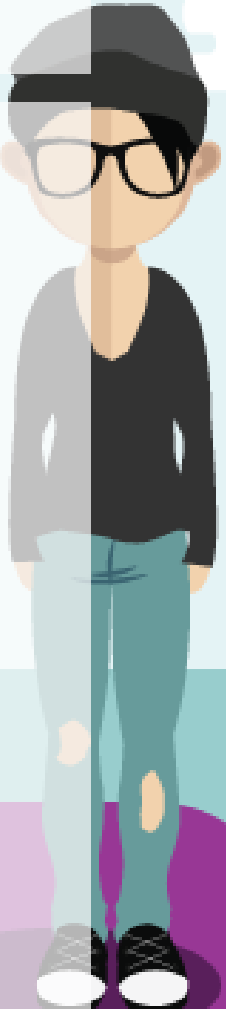
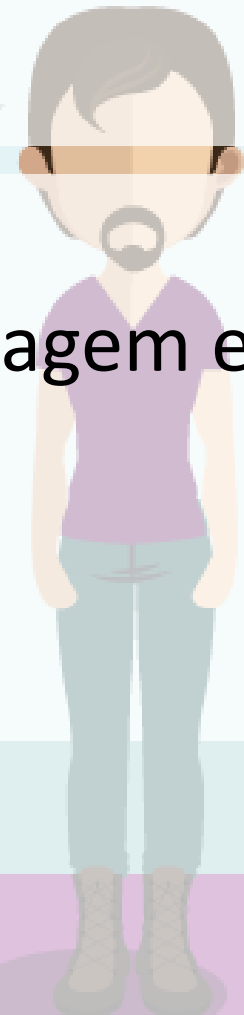
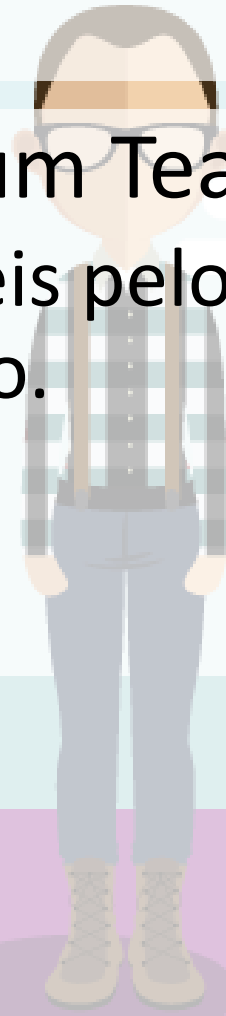
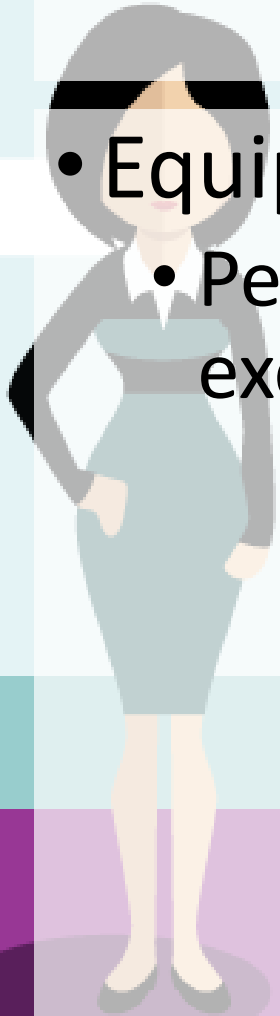
Product Owner

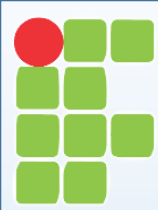
Scrum Master

Delivery Team

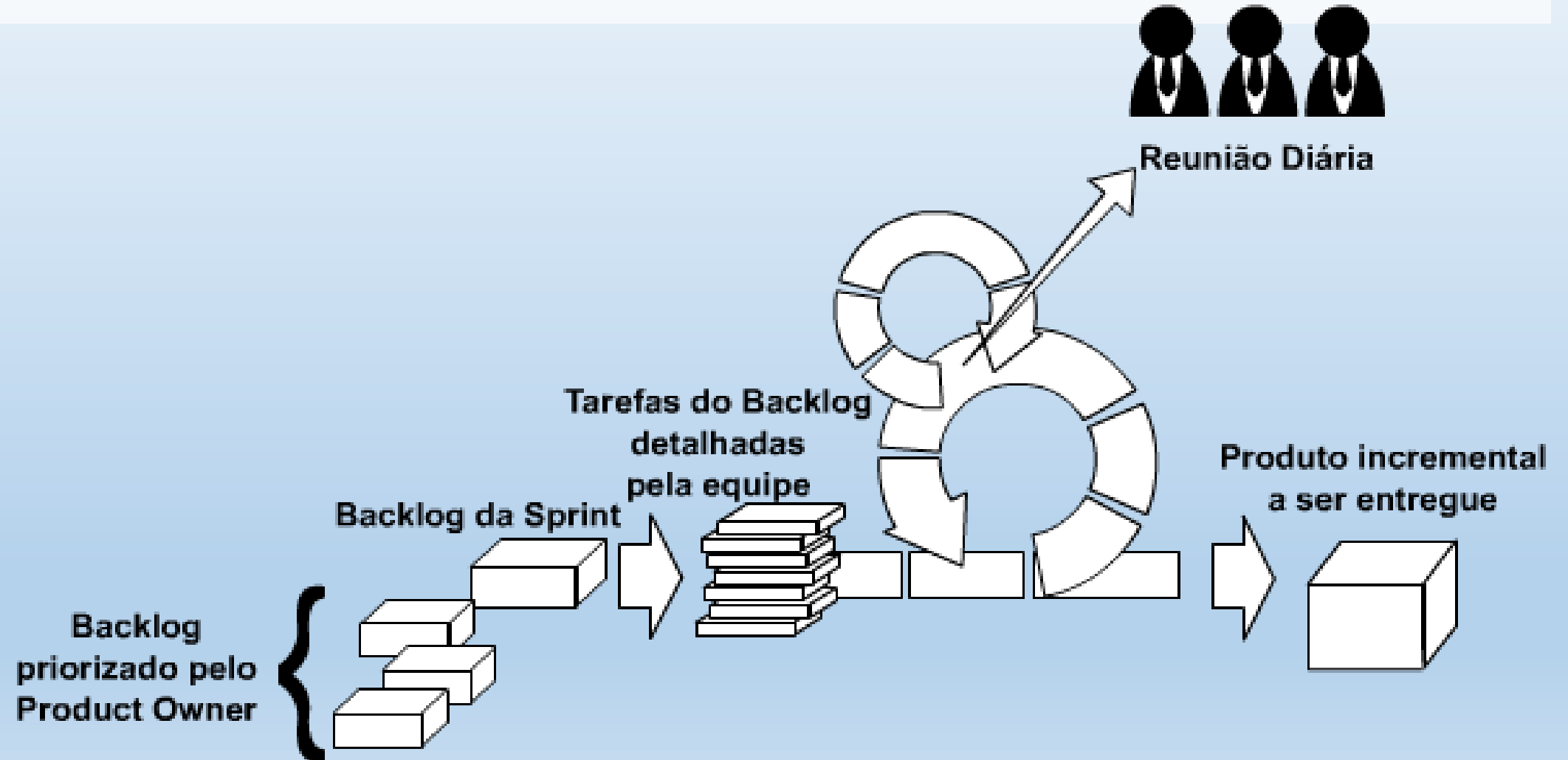
Papéis fundamentais no Scrum

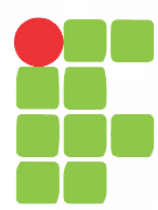
- Equipe Scrum / Scrum Team
 - Pessoas responsáveis pelo planejamento, modelagem e execução do projeto.





Visão geral do Scrum





Resumindo...

Papéis

- Proprietário do produto;
- Mestre Scrum;
- Equipe Scrum.

Artefatos

- Backlog do produto;
- Backlog do ciclo;
- Versões incrementais do produto.

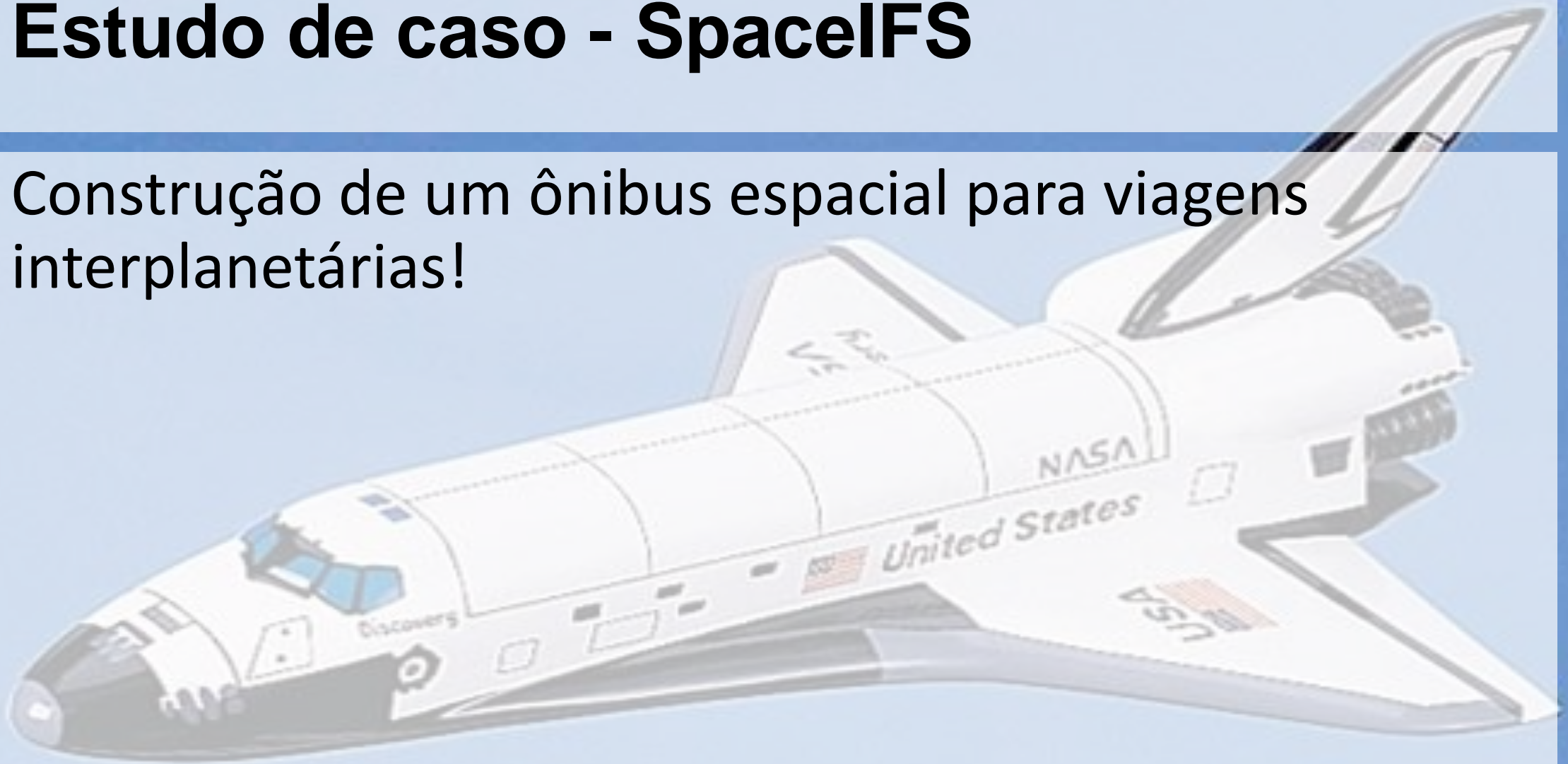
Reuniões

- Planejamento do ciclo;
- Diárias;
- Revisão do ciclo;
- Retrospectiva do ciclo.



Estudo de caso - SpacelFS

Construção de um ônibus espacial para viagens interplanetárias!





Estudo de caso - SpacelFS

Precisamos conhecer várias coisas...

- Tripulação;
- Alimentação;
- Duração das viagens;
- Sistema de navegação;
- Sistema de comunicação;
- Recursos oferecidos aos tripulantes;
- Sistema de segurança;
- Sistema gestor de oxigênio;
- Sistema de diagnóstico e tratamento de tripulantes.

Elicitação de requisitos → Elaboração do backlog do produto



Estudo de caso - SpacelFS

No início de cada ciclo...

- Reunião de planejamento de ciclo (parte 1):
 - Envolve Proprietário do Produto, Mestre Scrum e Equipe;
 - Proprietário do Produto redefine a prioridade de cada item do backlog de produto;
 - Neste momento, o Proprietário do Produto pode incluir, alterar ou remover itens do backlog do produto.

Repriorização do backlog do produto



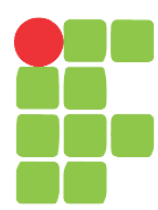
Estudo de caso - SpacelFS

No início de cada ciclo...

- Reunião de planejamento de ciclo (parte 2):
 - Envolve Mestre Scrum e Equipe;
 - Equipe analisa os itens do topo do backlog de produto e escolhe aqueles que podem ser cumpridos no ciclo atual.



Elaboração do backlog do ciclo

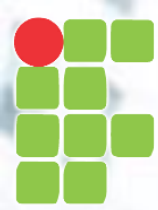


Estudo de caso - SpacelFS

Durante cada ciclo...

- Reuniões diárias:
 - Envolvem Mestre Scrum e Equipe;
 - Foco em três perguntas:
 - O que foi feito desde a última reunião?
 - O que será feito até a próxima reunião?
 - Quais obstáculos estão impedindo o seu avanço?

Acompanhamento do progresso do projeto

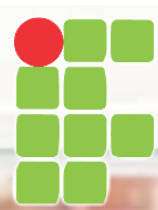


Estudo de caso - SpacelFS

Durante cada ciclo...

- Trabalha-trabalha-trabalha!
 - Equipe – execução do projeto;
 - Mestre Scrum – Solução de dificuldades e obstáculos.

Agora sim, a coisa está andando!

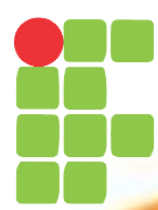


Estudo de caso - SpacelFS

No final de cada ciclo...

- Revisão do ciclo:
 - Envolve Proprietário do Produto, Mestre Scrum e Equipe;
 - Apresentação/entrega de versão incremental do produto;
 - Validação do mesmo pelo Proprietário do Produto.

Validação do produto

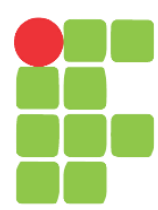


Estudo de caso - SpacelFS

No final de cada ciclo...

- Retrospectiva do ciclo:
 - Envolve Mestre Scrum e Equipe;
 - O que ocorreu bem?
 - O que pode ser melhorado?

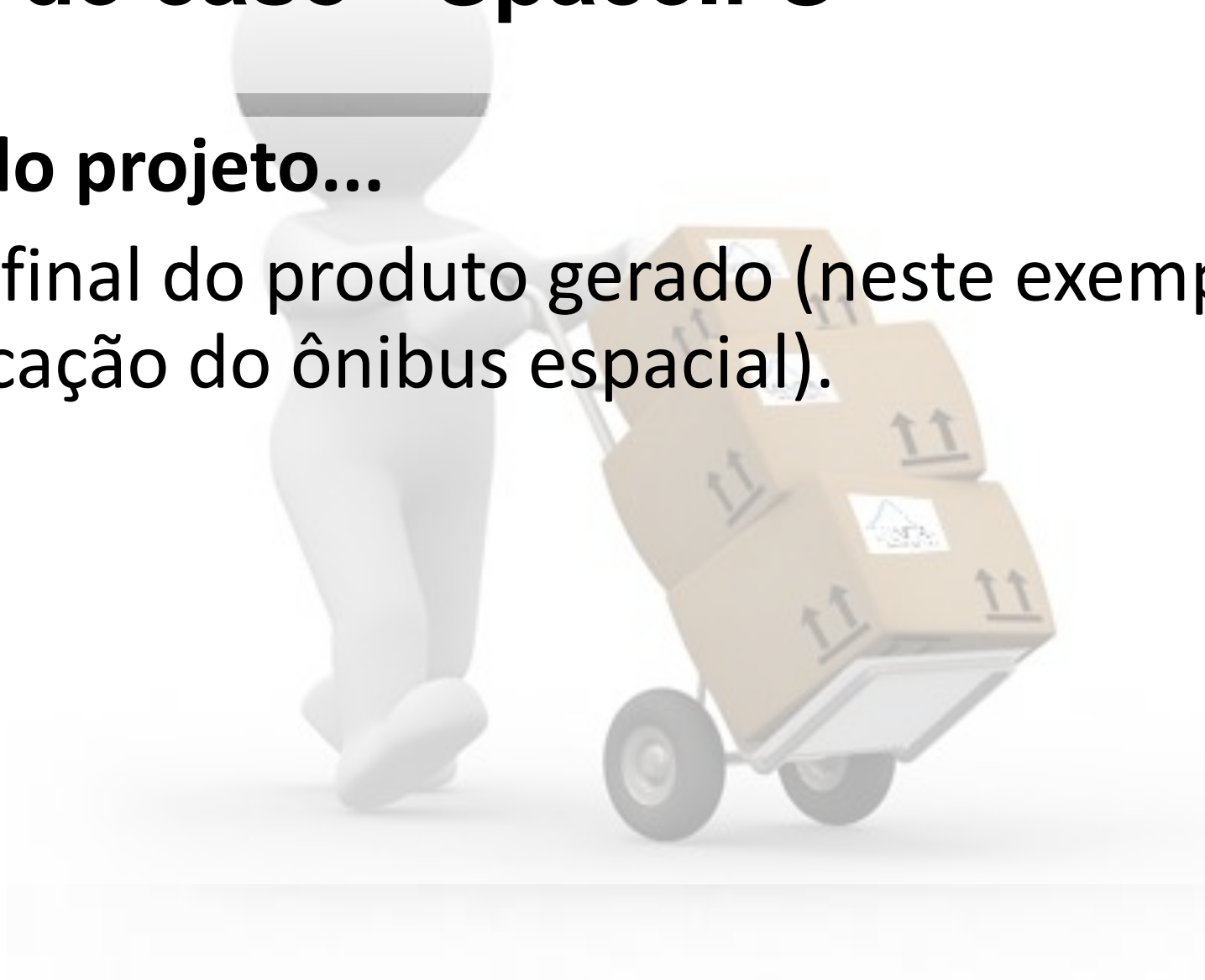
Compartilhamento do conhecimento

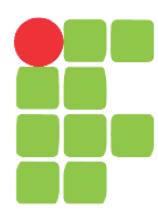


Estudo de caso - SpacelFS

Ao final do projeto...

- Entrega final do produto gerado (neste exemplo, especificação do ônibus espacial).

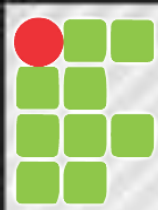




Desafios ao Scrum

O que fazer quando o Proprietário do Produto solicita mudanças durante o ciclo?

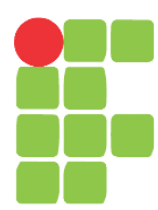
- Ele somente pode solicitar no início de cada ciclo;
- O ciclo atual pode ser cancelado, voltando-se para a reunião de planejamento de ciclo e recomeçando toda a contagem do ciclo.



Desafios ao Scrum

O que fazer se o Proprietário do Produto solicita custos e prazos “exatos” no início do projeto?

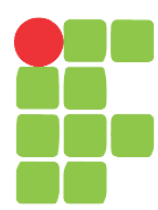
- Por seguir uma abordagem iterativa também no planejamento e modelagem da solução, geralmente não se conhece no início do projeto todos os custos e prazos envolvidos;
- Entretanto, podem-se adotar métodos e artefatos de outras abordagens de projeto para definição de custos e prazos – por exemplo, do PMBOK.



Desafios ao Scrum

O que fazer se minha equipe é muito grande?

- As abordagens ágeis funcionam melhor com equipes pequenas (até 12 ou 20 membros);
- Pode-se quebrar a equipe em subequipes, cada qual com seu próprio Mestre Scrum;
- Os Mestres Scrum se reunirão diariamente após as reuniões diárias de cada subequipe.



Desafios ao Scrum

O que fazer se o projeto for complexo demais?

- Empregue métodos e ferramentas de outras abordagens de gestão de projetos para:
 - Gestão de riscos;
 - Gestão da comunicação;
 - Gestão da qualidade etc.

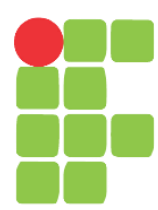
MANAGEMENT **CONTROL** **ASSESSMENT**



Desafios ao Scrum

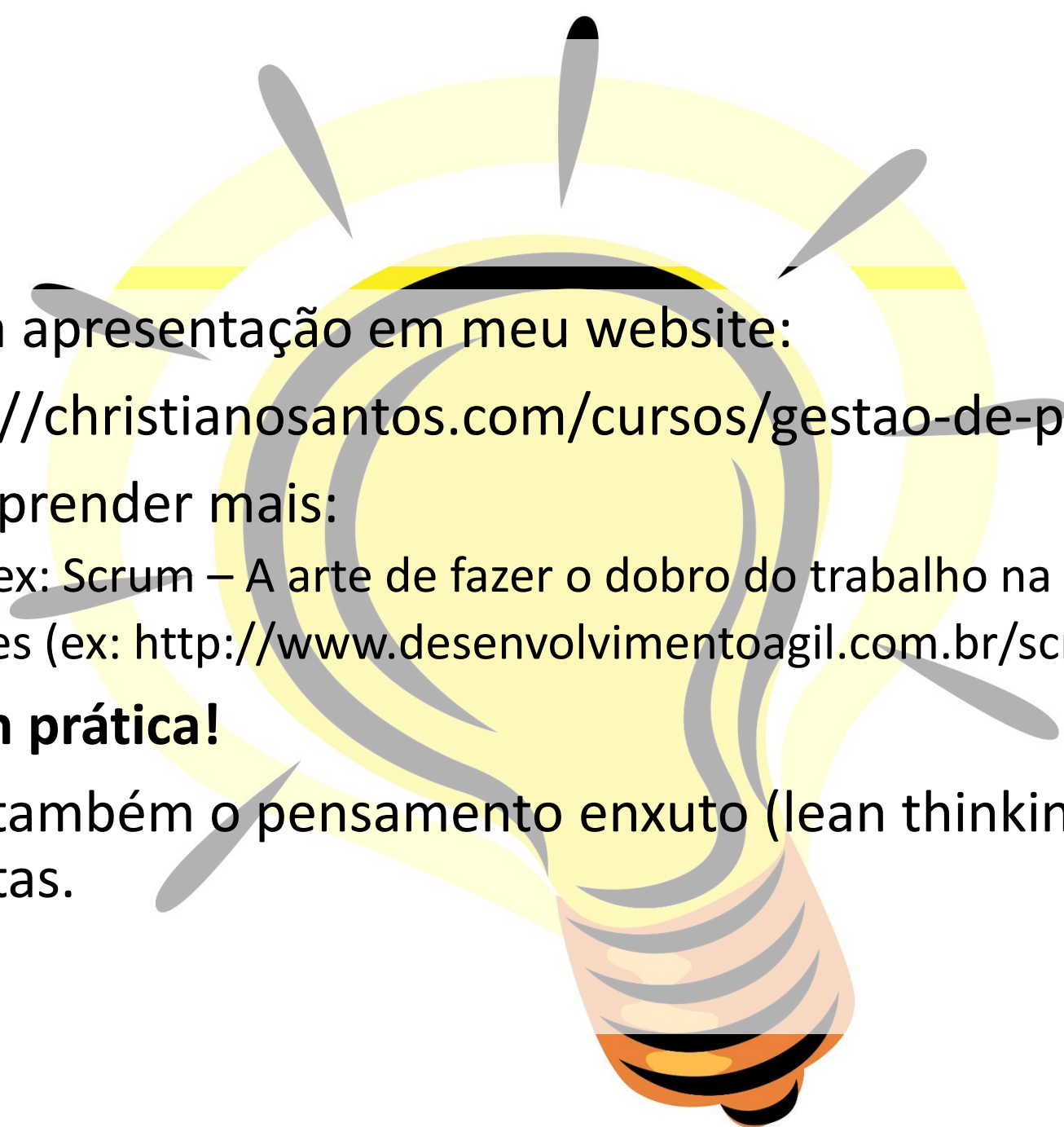
O que fazer se o nível de falhas exigido do produto final é muito pequeno (exemplo, nosso ônibus espacial)?

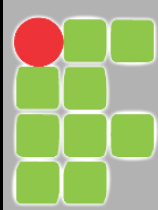
- Adote métodos rígidos para validação e verificação de todo o sistema ou de suas partes críticas (exemplo, métodos formais).



Dicas

- Baixe esta apresentação em meu website:
<http://christianosantos.com/cursos/gestao-de-projetos>
- Procure aprender mais:
 - Livros (ex: Scrum – A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo);
 - Websites (ex: <http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum>).
- **Ponha em prática!**
- Conheça também o pensamento enxuto (lean thinking) e suas ferramentas.





INSTITUTO FEDERAL DE SERGIPE
Campus Tobias Barreto

OBRIGADO

<http://christianosantos.com>



PELA ATENÇÃO