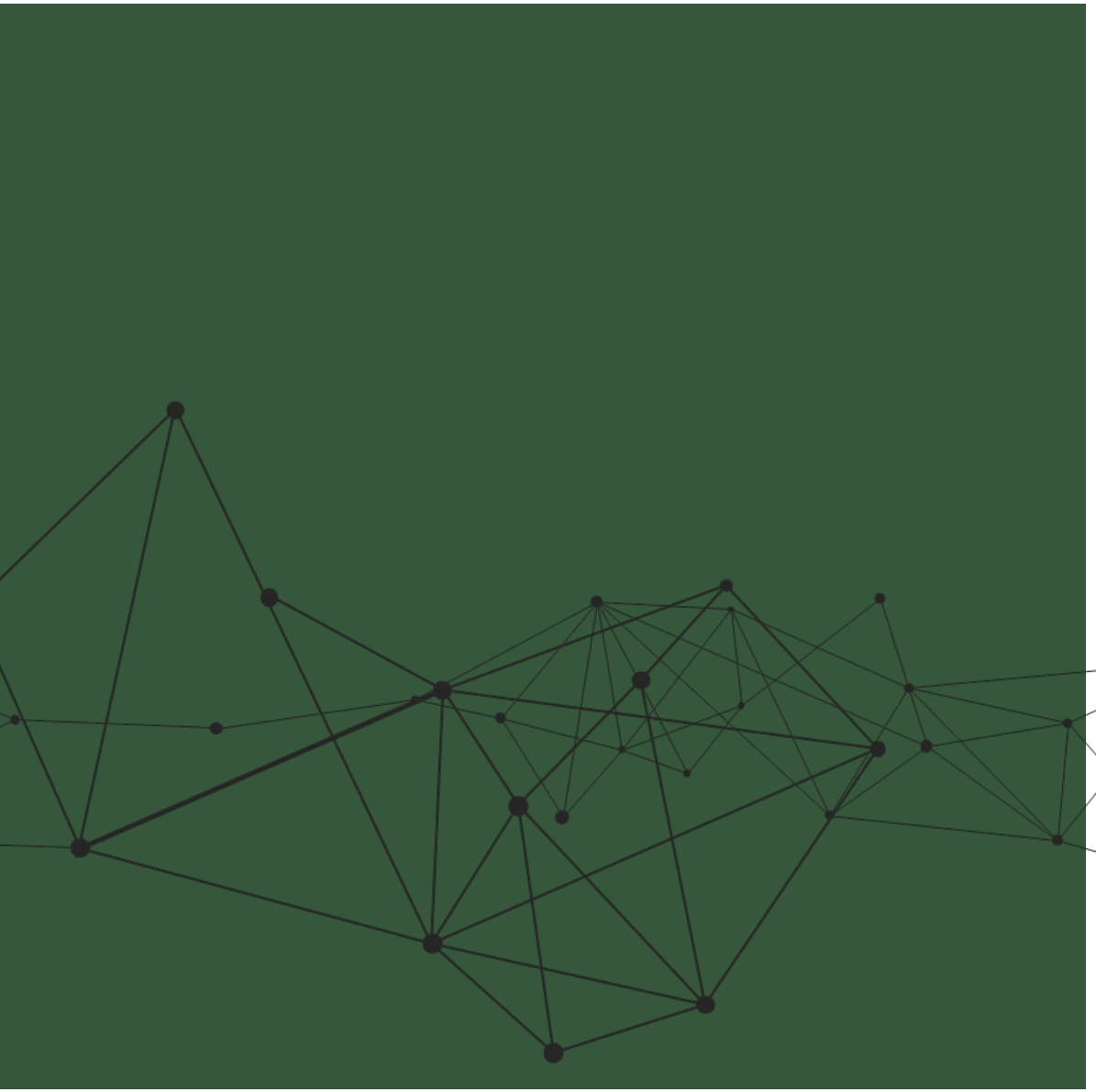


Programação Aplicada Ao Direito

DIREITO UFMG 1892

UFMG

Silex 14 sistemas

MARCELO CANDIOTTO Sociedade de Advogados MCSA

AB2L ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE LAWTECHS & LEGALTECHS

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Conteúdo

Dia 10 - Gestão de Projetos Ágeis e Scrum

- O que é Gestão de Projetos e o que é Scrum
- Papéis: Scrum Master, Scrum Team e Product Owner
- Artefatos: Backlog, Agile Radiator e Burndown
- Ciclo de Desenvolvimento Scrum
- Como implantar uma equipe Scrum

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Gestão de projetos

É o conjunto de conhecimentos, habilidades, técnicas e ferramentas utilizadas para planejar, executar e monitorar um projeto.

Cada projeto/empreendimento tem suas próprias particularidades, necessitando de estratégias específicas. Gerir um projeto incorre na aplicação dos conhecimentos, ferramentas e técnicas para que os objetivos definidos sejam alcançados.

Usar metodologia de gestão de projetos permite a execução adequada de todas as atividades envolvidas e garante eficiência ao processo. É importante contar com ferramentas que se alinhem com as premissas da empresa, melhorando seus resultados e unificando os principais setores.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Gestão de projetos ágeis

O uso de metodologias ágeis para gerenciar projetos se tornou uma prática muito comum e utilizada no mercado.

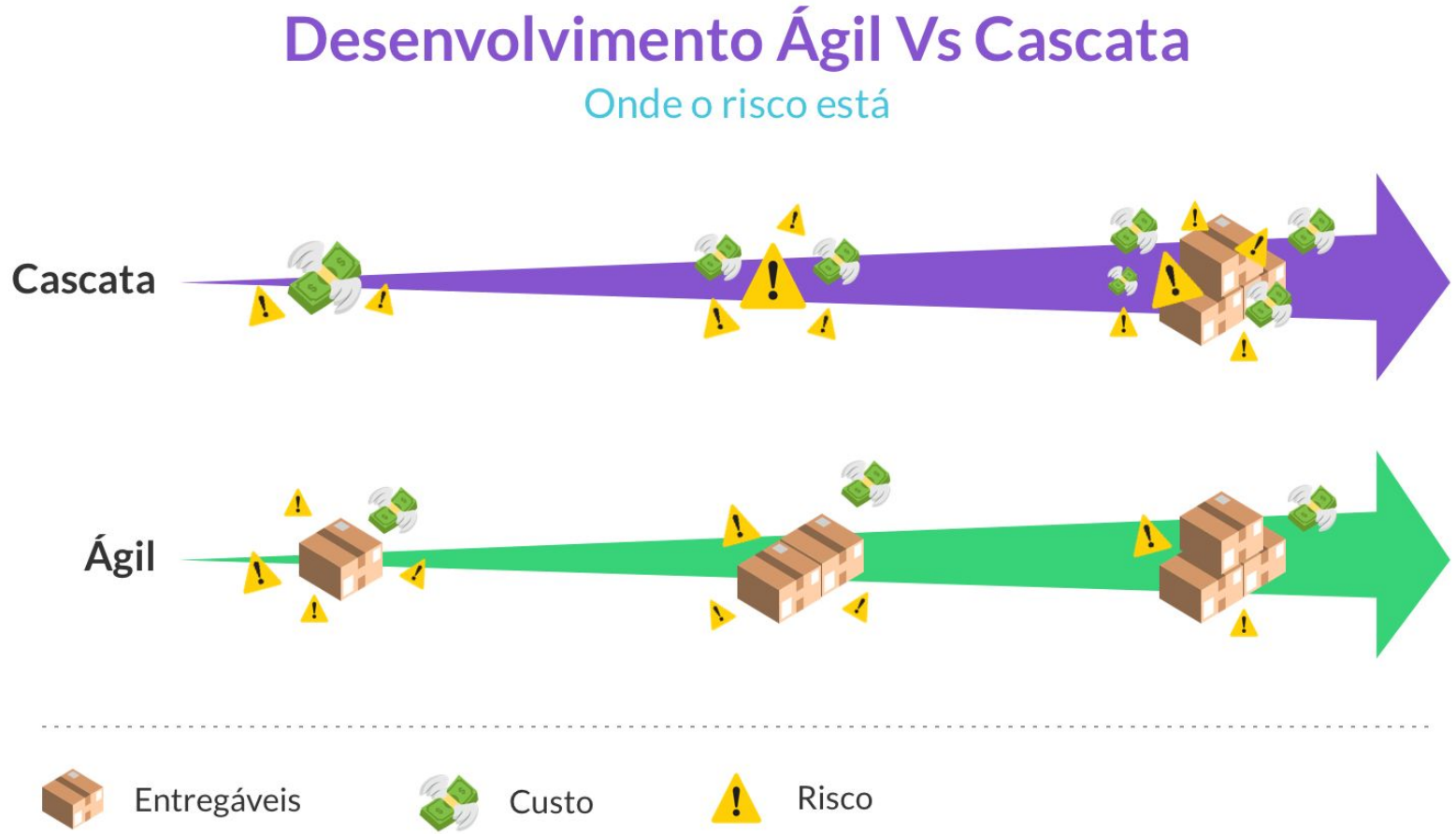
A gestão ágil ela permite que mudanças sejam feitas com mais facilidade e agilidade durante a realização do projeto – que nem sempre é possível na gestão tradicional.

O projeto é dividido em etapas menores, fazendo com que o produto seja entregue em partes, conforme a conclusão de cada etapa. Já na gestão tradicional tenta-se definir todo o escopo no início e evitar mudanças ao longo do projeto, fazendo com que a entrega final nem sempre seja a mais adequada.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Gestão de projetos ágeis

Cascata x Ágil



Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Scrum

Scrum Rugby

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Scrum

Definição

Scrum (n): Um processo pelo qual as pessoas podem gerir problemas complexos e que requerem adaptações contínuas, enquanto produtiva e criativamente entregam produtos do mais alto valor possível.

O Scrum é: leve, simples de entender e difícil de dominar.

Scrum NÃO é um processo ou uma técnica para a construção de produtos ou negócios.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Scrum

Definição

Scrum é um framework ágil de gestão de projetos usado para entregar aos clientes, de forma iterativa, incrementos de produto de alto valor.

Scrum depende de Times de Desenvolvimento hábeis, multifuncionais e autogerenciados para entregar os incrementos do produto. Também depende de um cliente, ou Dono do Produto, que indique a um Time uma lista de funcionalidades desejadas, utilizando-se de mecanismos de priorização.

No Scrum, os projetos acontecem em uma série de iterações, com um mês de duração, chamadas Sprints ou Ciclos de Trabalho.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

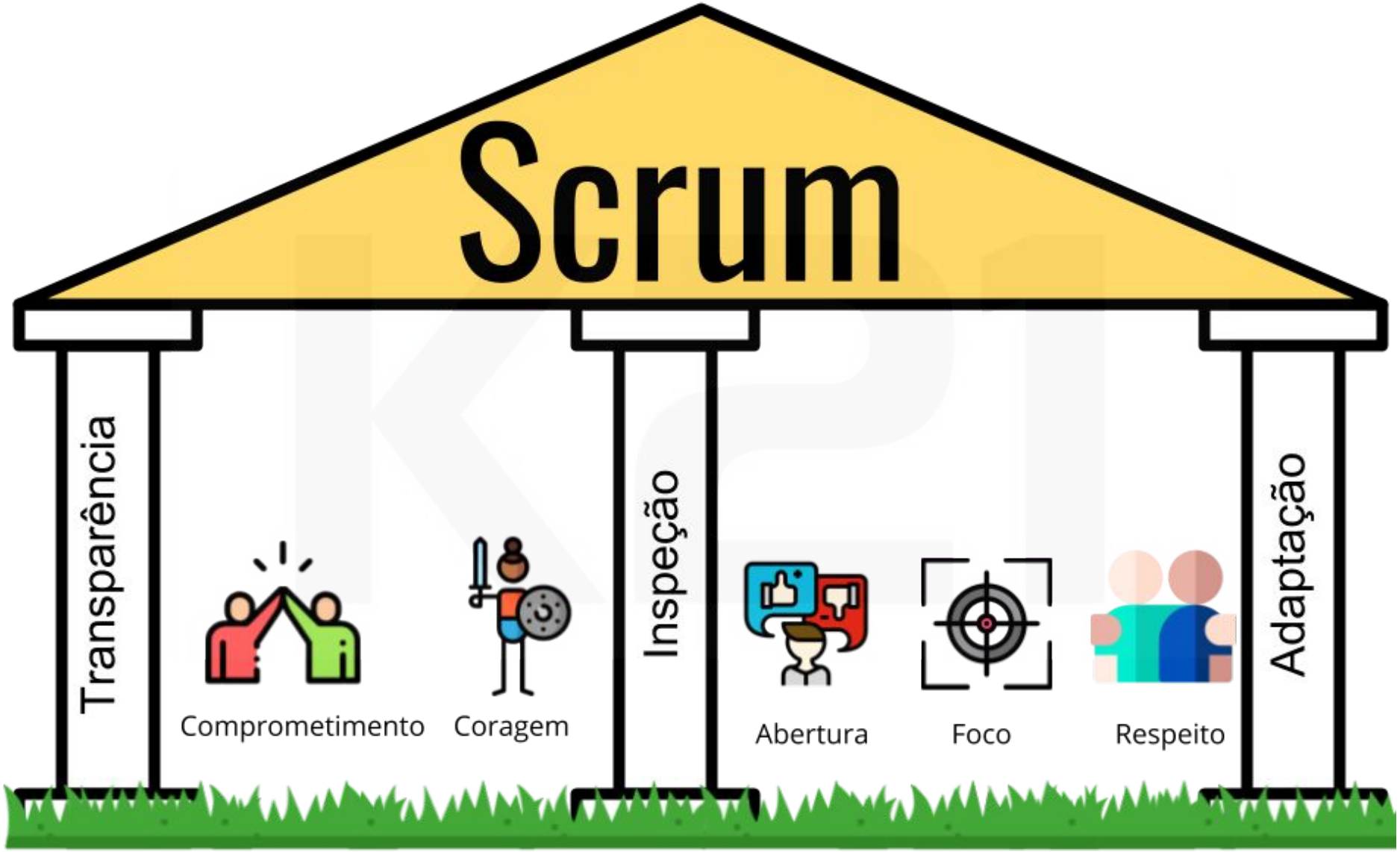
Teoria do Scrum

O Scrum é baseado na teoria empírica de controle de processos, ou empirismo. O Scrum emprega uma abordagem incremental iterativa para otimizar a previsibilidade e controlar o risco.

Três pilares sustentam cada implementação do controle empírico do processo: transparência, inspeção e adaptação.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Teoria do Scrum



Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Pilares do Scrum

Transparência

Aspectos significativos do processo devem ser visíveis para os responsáveis pelo resultado. A transparência exige que esses aspectos sejam definidos por uma norma comum, para que os observadores compartilhem um entendimento comum do que está sendo visto.

Exemplo: Aqueles que executam o trabalho e aqueles que aceitam o produto de trabalho devem compartilhar uma definição comum de "Feito".

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Pilares do Scrum

Inspeção

Os usuários de Scrum devem freqüentemente inspecionar os artefatos do Scrum e progresso em direção ao alcance do objetivo do Ciclo de Trabalho para detectar variações indesejáveis.

Sua inspeção não deve ser tão frequente que atrapalhe a execução do trabalho em si.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Pilares do Scrum

Adaptação

Se um inspector determina que um ou mais aspectos de um processo se desviam para além dos limites aceitáveis e que o produto resultante será inaceitável, o processo ou o material a ser processado deve ser ajustado. Um ajuste deve ser feito o mais rapidamente possível para minimizar desvios futuros.

Scrum prescreve quatro eventos formais para inspeção e adaptação: Planejamento de Ciclo, Reunião Diária, Revisão de Ciclo, Retrospectiva de Ciclo.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Valores do Scrum

Quando os valores de compromisso, coragem, foco, abertura e respeito são encarnados e vividos pela equipe Scrum, os pilares do Scrum de transparência, inspeção e adaptação ganham vida e criam confiança para todos.

Os membros do Time de Scrum aprendem e exploram esses valores à medida que eles trabalham com os eventos do Scrum, papéis e artefatos.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

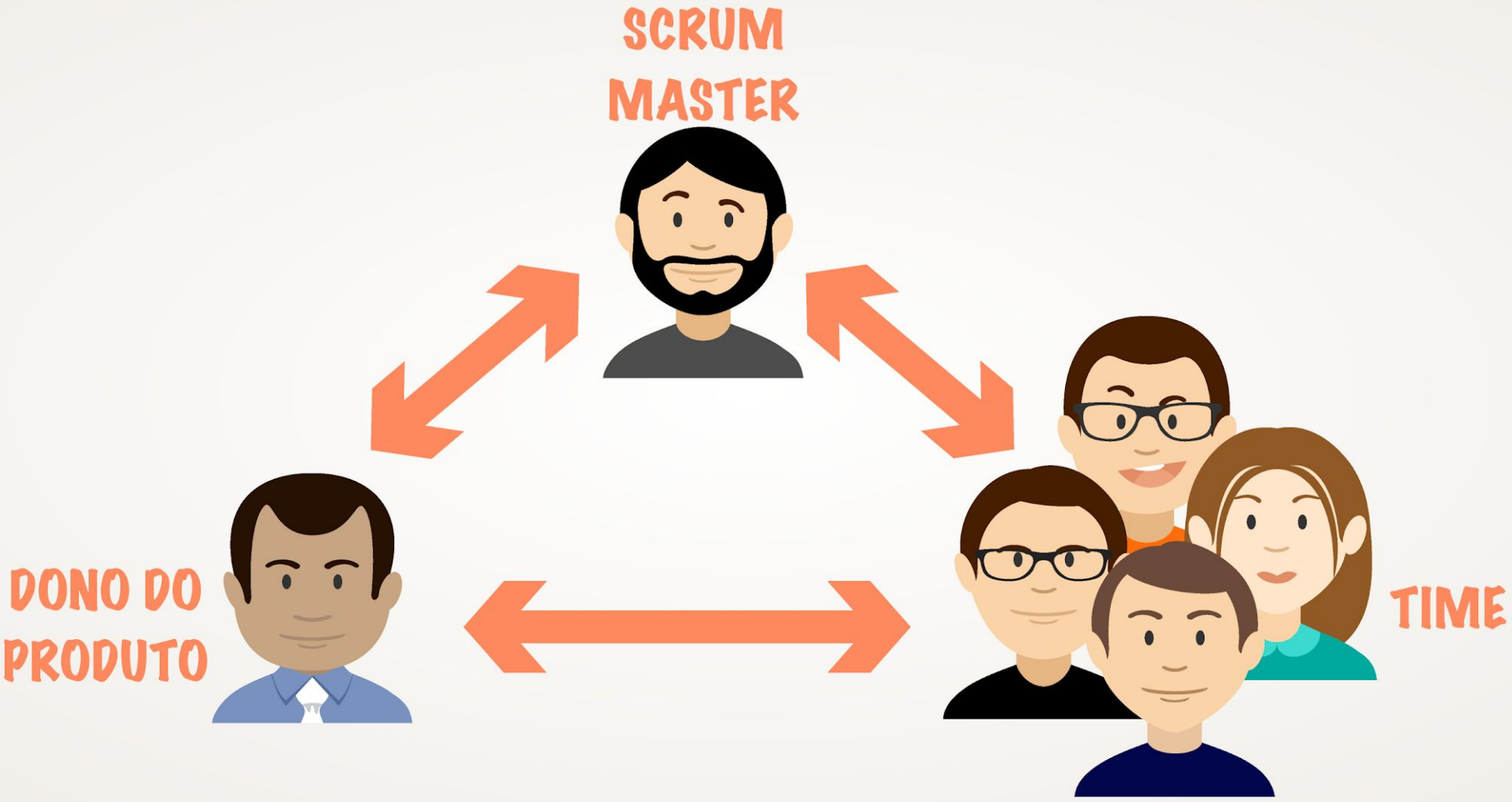
Valores do Scrum

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Papéis do Scrum

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Papéis do Scrum



Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Papéis do Scrum

O Time de Scrum é composto por um **Dono de Produto**, o **Time de Desenvolvimento** e um **Guardião do Processo**.

Os Times de Scrum são auto-organizados e multifuncionais. Times auto-organizados escolhem como melhor realizar seu trabalho, ao invés de serem direcionados por outros de fora do time.

Times multifuncionais têm todas as competências necessárias para realizar o trabalho sem depender de outros que não fazem parte do time.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Papéis do Scrum

O Time do Scrum (Scrum Team)

O modelo de Time em Scrum é projetado para otimizar a flexibilidade, criatividade e produtividade.

Os Times de Scrum oferecem produtos de forma iterativa e incremental, maximizando as oportunidades de feedback. Entregas incrementais do produto "Feito" garantem que uma versão potencialmente usável, de um produto "em produção", esteja sempre disponível.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Papéis do Scrum

O Time do Scrum (Scrum Team)

Scrum Development Team

- Scrum Team works towards acheiving goal of the sprint. They work on scrum baklog item and take part in scrum ceremonies.
- Scrum team take part in daily standup and discuss 3 things:
  1. What was done yesterday?
  2. What's the plan for today?
  3. Any impediments?

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Papéis do Scrum

O Dono de Produto (Product Owner)

É responsável por maximizar o valor do produto e o trabalho do Time de Desenvolvimento.

Responsável pela gestão da Lista do Produto, isto inclui:

- Descrever claramente os itens da Lista do Produto;
- Ordenar os itens na Lista do Produto de acordo com a prioridade para melhor atingir os objetivos e missões;
- Otimizar o valor do trabalho desenvolvido pelo Time de Desenvolvimento;
- Garantir que a Lista do Produto seja visível, transparente e clara para todos, e que mostre em que o Time de Scrum irá trabalhar em seguida; e,
- Assegurar que o Time de Desenvolvimento compreenda os itens da Lista do Produto ao nível necessário.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Papéis do Scrum

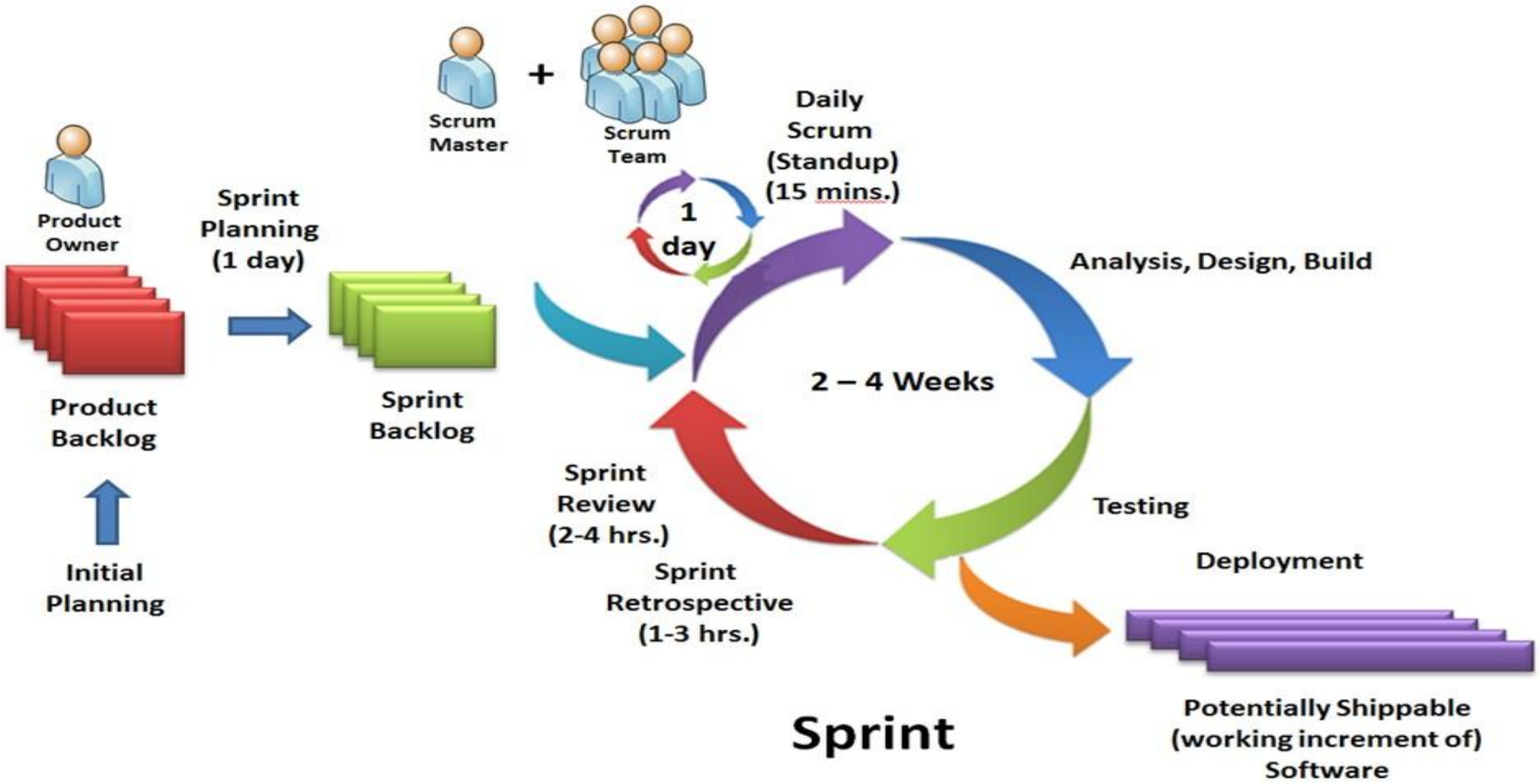
O Scrum Master (Guardião do Processo)

Scrum Master é o responsável por garantir que os valores e práticas do Scrum estejam vivos dentro do dia-a-dia do time. Ele é considerado o coach do time, ajudando o Time Scrum a atingir os objetivos do ciclo.

O Scrum Master atua como facilitador do Daily Scrum e torna-se responsável por remover quaisquer obstáculos que sejam levantados pela equipe durante essas reuniões.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Ciclo de desenvolvimento

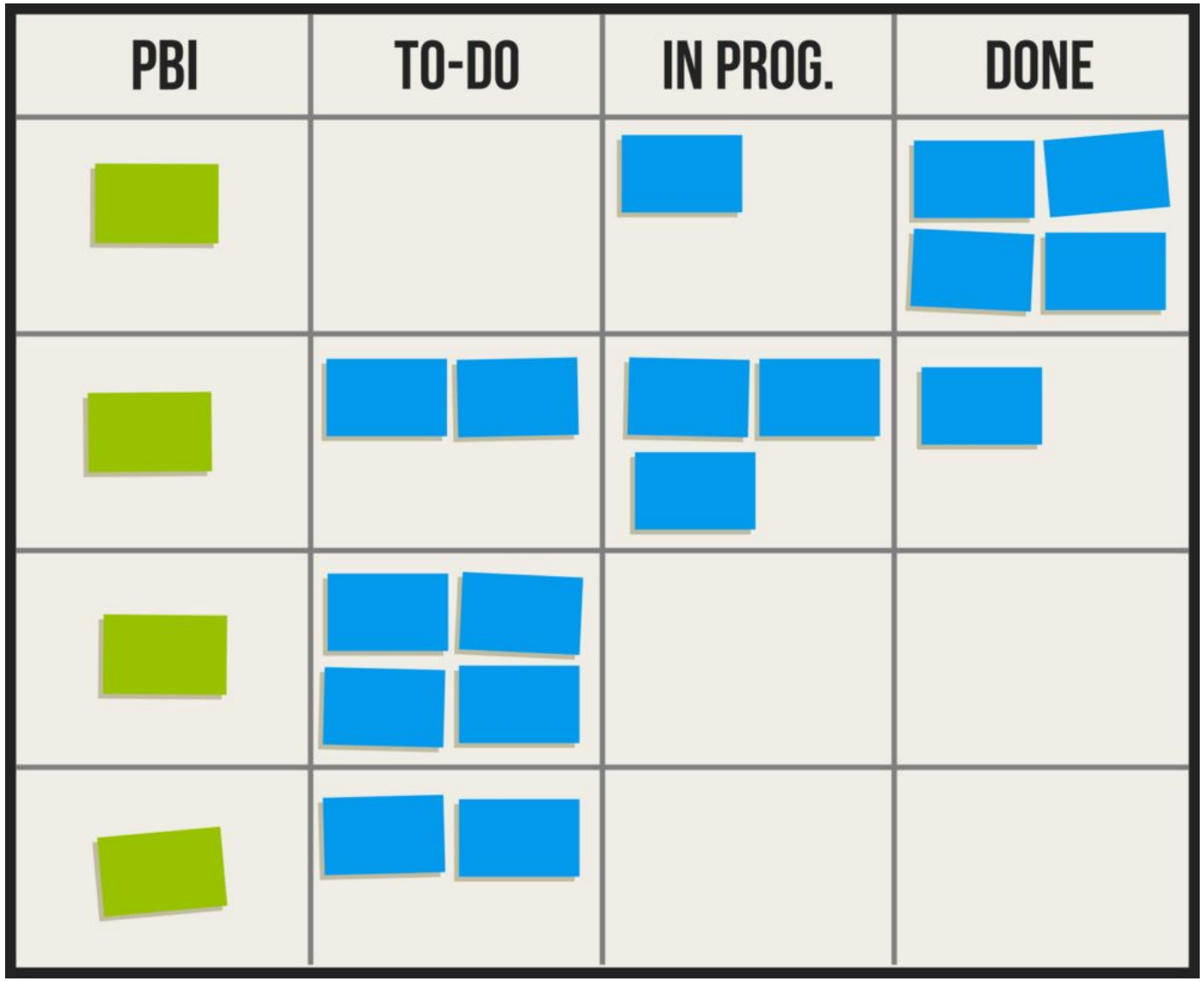


Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Artefatos do Scrum

Backlog

Lista de casos (issues) cadastrados no bugtracker que são originados tanto de erros identificados pelos clientes, pelos testadores ou pela programação, quanto são advindos de oportunidades de negócio, modificações na legislação ou sugestões de todos os interessados (Stakeholders), entre outras fontes.



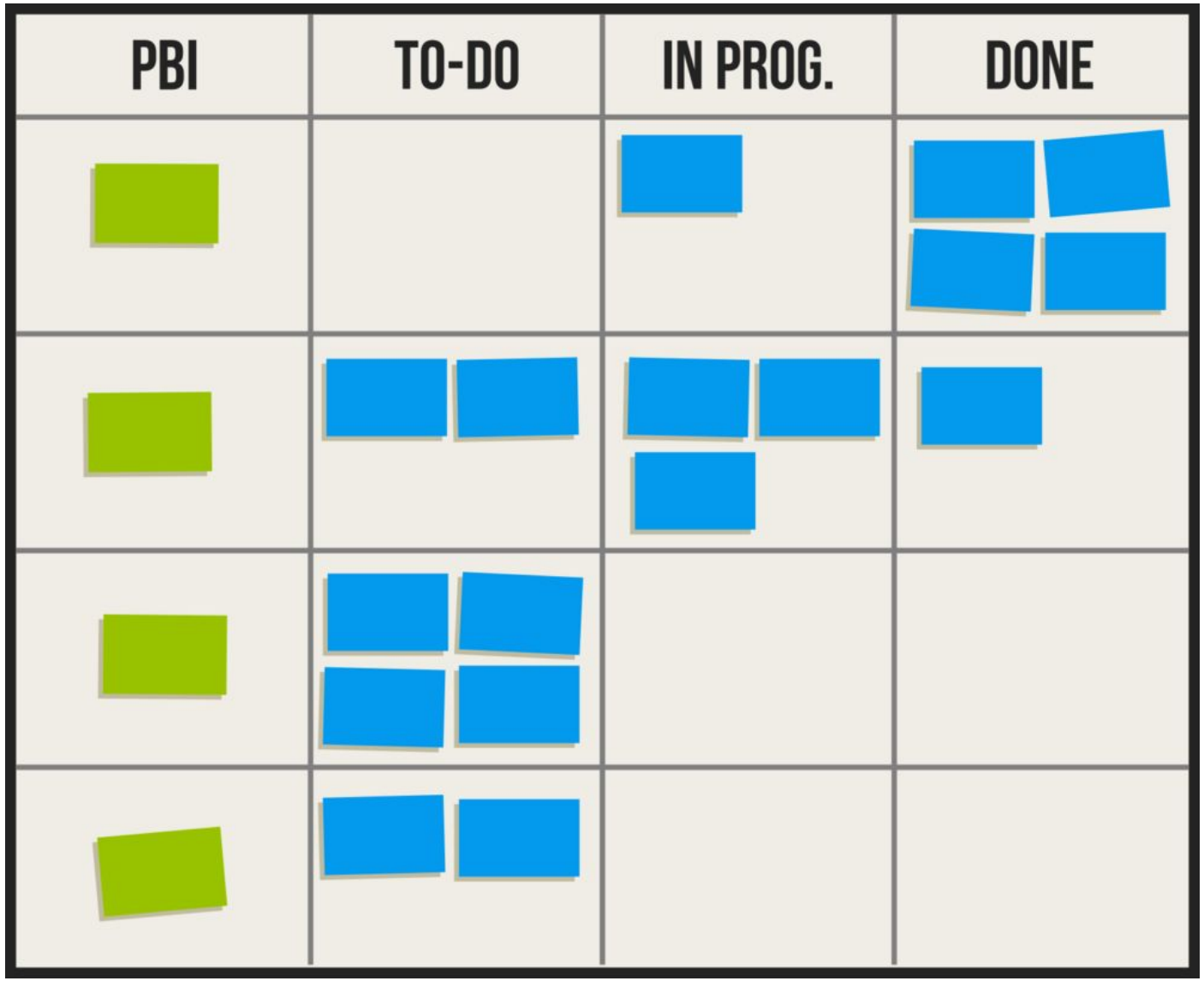
Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Artefatos do Scrum

Scrum board (Agile Radiator)

Quadro que indica o andamento das tarefas que foram selecionadas para o ciclo (selected backlog).

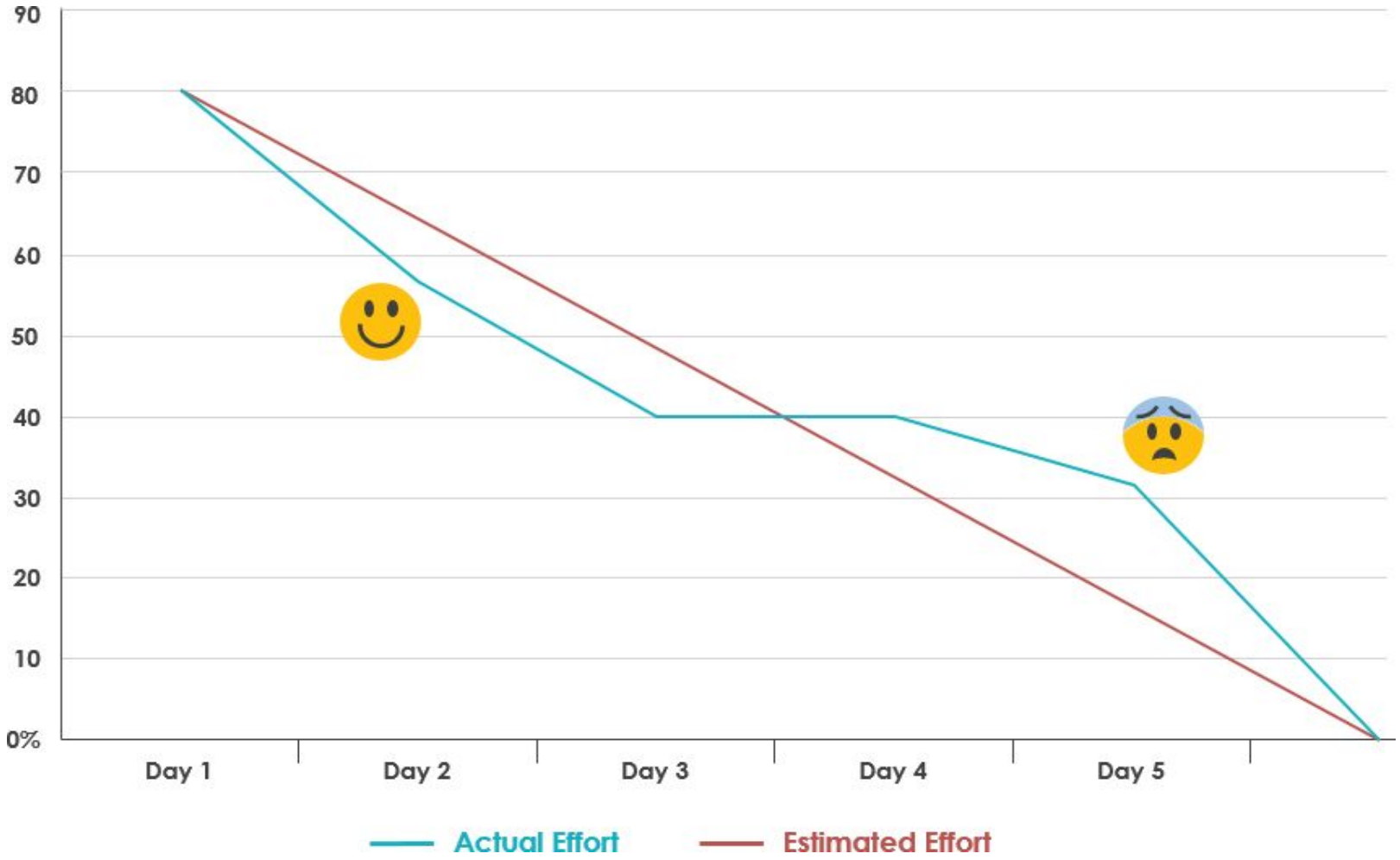
PBI - product backlog item



Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Artefatos do Scrum

Burndown



Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Atividades do Scrum

Scrum Event	Time-box (for 1-month Sprint)	Participants
Sprint Planning	8 Hours	Scrum Master, Product Owner, Development Team
Daily Scrum	15 Minutes	Scrum Master (optional), Product Owner (optional), Development Team
Sprint Review	4 Hours	Scrum Master, Product Owner, Development Team and all key stakeholders
Sprint Retrospective	3 Hours	Scrum Master, Product Owner, Development Team

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Atividades do Scrum

Planejamento do ciclo

É o evento no qual os participantes analisam a Lista do Produto Priorizada de acordo com o planejamento estratégico da empresa e selecionam os casos que irão compor um projeto.

Nesta reunião também é avaliado o tempo disponível da equipe para aquele projeto. Os casos, estimados em pontos, recebem então, uma estimativa em horas, com base na produtividade dos ciclos anteriores em horas por ponto e são incluídos no(s) ciclo(s) de acordo com a disponibilidade.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Atividades do Scrum

Reunião diária

Reunião curta na qual são respondidas 3 perguntas:

- O que você fez;
- O que você vai fazer;
- Impedimentos

Seus objetivos são o acompanhamento do andamento dos trabalhos, o planejamento e replanejamento das atividades e a identificação de impedimentos.

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Atividades do Scrum

Revisão e retrospectiva de ciclo

Nesta reunião são verificados o andamento do ciclo, os principais obstáculos (impedimentos) e realizado replanejamento de alto nível das atividades da semana seguinte de modo a aproximar as entregas do projeto dos objetivos definidos.

São verificados se os objetivos foram concluídos.

São apresentados aos interessados (Stakeholders) as funcionalidades desenvolvidas e é feita a análise da qualidade do processo de desenvolvimento (WWW e o WCBI).

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)

Realização:

Apoio:

Breaking the Law

Copyright 2019 Roberto Novaes (www.robertonovaes.com.br)
Copyright 2019 SiLEX Sistemas (www.silexsistemas.com.br)

Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional