



Scrum 101

Ricardo Mestre
ricardomestre@fastmail.fm

Questões ?

scrum101.pbwiki.com

u: user

p: pig8apple

O “Agile Manifesto”

Individuals and Interactions over processes and tools

Working software over comprehensive documentation

Customer collaboration over contract negotiation

Responding to change over following a plan

Source: agilemanifesto.org

Metodologias ágeis

- Extreme Programming
- Scrum
- DSDM
- Lean development
- Crystal

Quem usa Scrum?



BBC

Google™

Microsoft®

NOKIA

PHILIPS

SIEMENS

TimeWarner

YAHOO!®

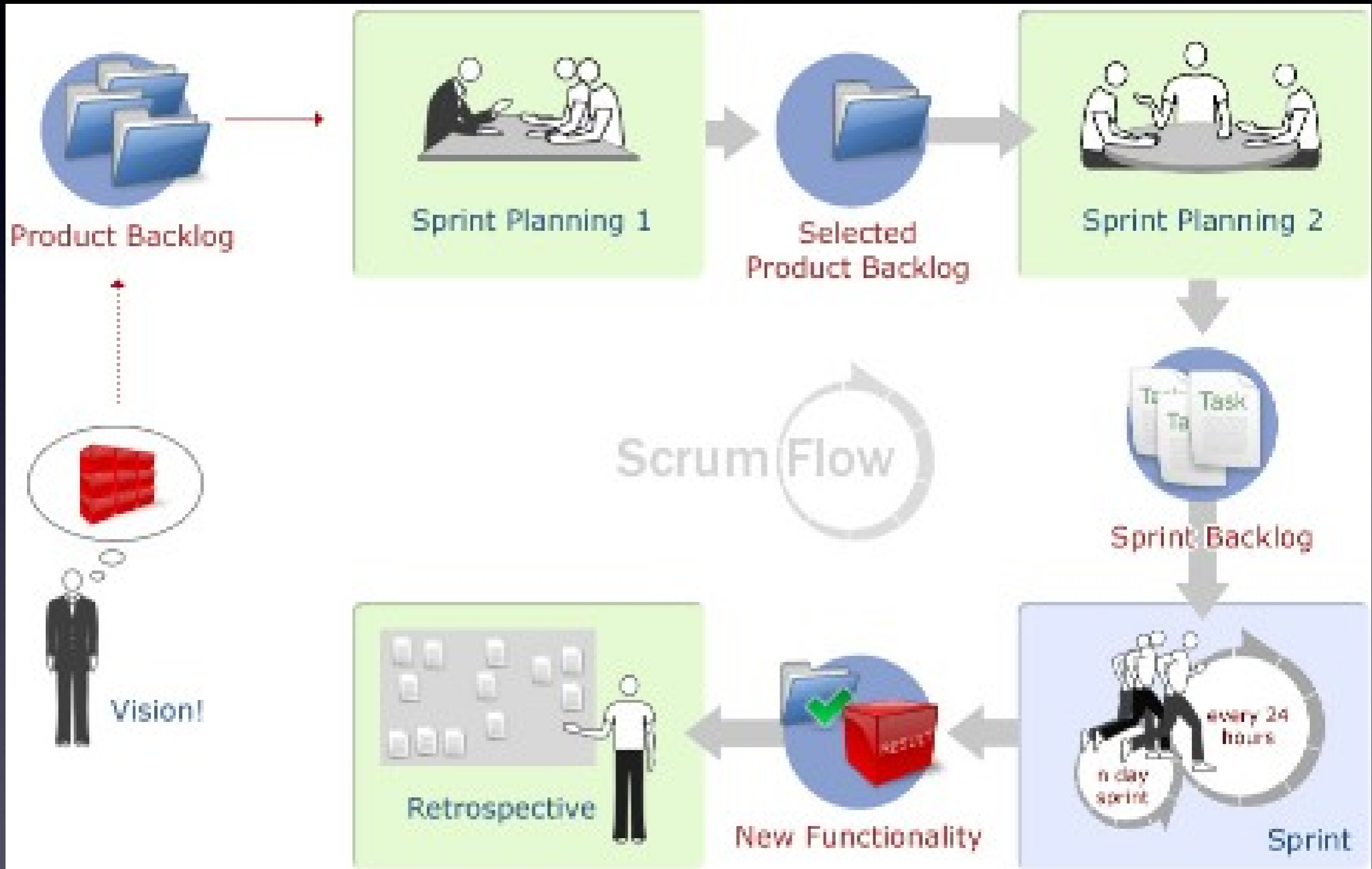
O que é o Scrum?

- É um método empírico de gerir projectos
- Tem um conjunto de regras reduzido
- Permite mudanças rápidas e flexíveis nos requisitos do projecto
- Dá a máxima transparência aos project stakeholders
- Torna os obstáculos rapidamente visíveis

O que é o Scrum?

- Permite que a empresa se foque em entregar o máximo possível de business value no mais curto espaço de tempo possível
- O business define as prioridades; o development (a Scrum Team) autoorganiza-se de forma a construir as funcionalidades mais prioritárias

Scrum Flow



Sprint

- O projecto é desenvolvido de forma iterativa e incremental
- “Sprint” é o nome dado a cada iteração
- Duração aconselhada de um sprint: 2 a 4 semanas

Sprint

- Deve evitar-se modificar a duração do sprint
- Não há alteração de funcionalidades durante um sprint
- Não se interrompe a Scrum Team durante um sprint

“Done”

DONE = Designed + Coded + Tested + Documented

(por causa do Business Value)

Scrum

1. PAPEIS

- Product Owner
- Scrum Master
- Scrum Team

2. REUNIÕES

- Sprint Planning
- Sprint Review
- Retrospective
- Daily Scrum

3. DOCS.

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Burndown Charts
- Impediment Bklog.

1. Papéis

1.1 Product Owner

- Representa os project stakeholders e o cliente final
- Define (juntamente com a Scrum Team) as funcionalidades do Produto -> criando o Product Backlog
- É o responsável pelo ROI do produto

1.1 Product Owner

- Prioritariza o Product Backlog pelo business value das diversas funcionalidades
- É quem aceita ou rejeita o incremento da funcionalidade resultante do sprint

1.2 Scrum Master

- É o “watchdog” da Scrum Team
- Responsável por assegurar que as regras do Scrum estão a ser seguidas
- deve assegurar que as ideias dos project stakeholders (representados pelo Product Owner) são compreendidas e respeitadas

1.2 Scrum Master

- Responsável por remover os impedimentos (à máxima produtividade) que surjam à Scrum Team
- Deve assegurar que a Scrum Team tem as melhores condições possíveis para atingir o objectivo do Sprint

1.3 Scrum Team

- 5 a 9 elementos
- auto-organizada e auto-gerida
- responsável por organizar e distribuir tarefas
- toda a Scrum Team é responsável por entregar o incremento do produto no fim de cada sprint

1.3 Scrum Team

- cross-functional (developers, testers, UX, designers, technical writers, etc)
- os elementos da Scrum Team devem trabalhar em full-time no projecto (pode have excepções)
- a constituição da Scrum Team não muda durante um sprint

2. Reuniões

2.1 Sprint Planning

Sprint Planning =

Sprint Planning 1 (o que fazer) +

Sprint Planning 2 (como fazer)

2.1.1 Sprint Planning 1

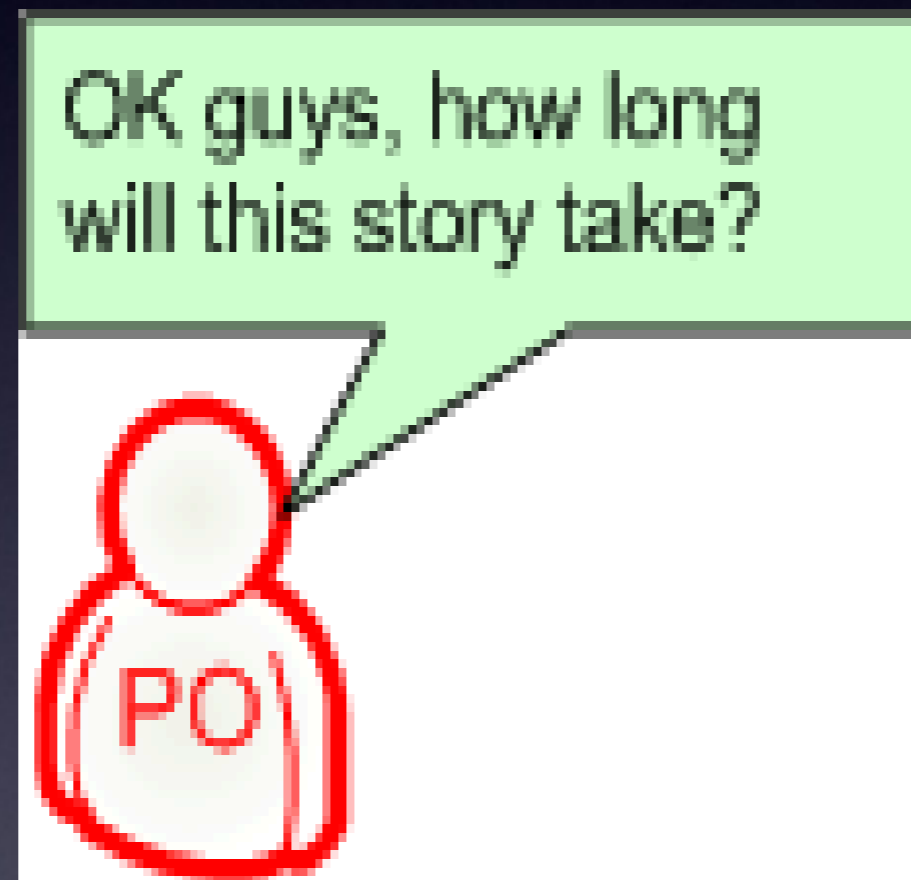
- Time-boxed (máx 4h para sprint de 4 sem.)
- Participantes: Product Owner, Scrum Master, toda a Scrum Team
- Estima-se os Product Backlog Items usando *Planning Poker*

2.1.1 Sprint Planning 1

- A Scrum Team selecciona os Items do cimo do Product Backlog (previamente prioritarizado pelo Product Owner, por business value)
- Deve-se seleccionar apenas a quantidade de trabalho que a Scrum Team prevê conseguir terminar no Sprint (atenção ao “done”) -> *Team Velocity*

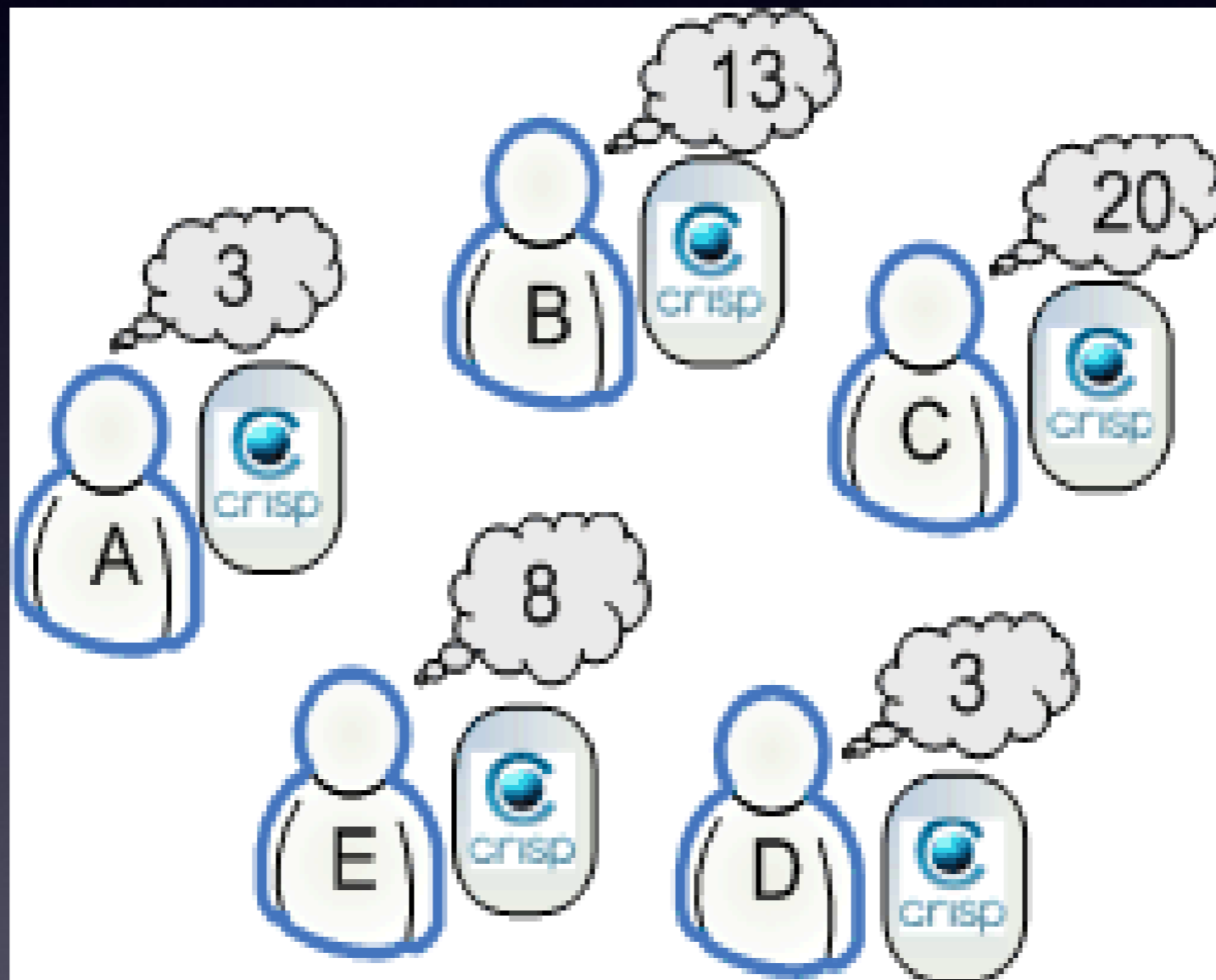
2.1.1 Sprint Planning 1

PLANNING POKER



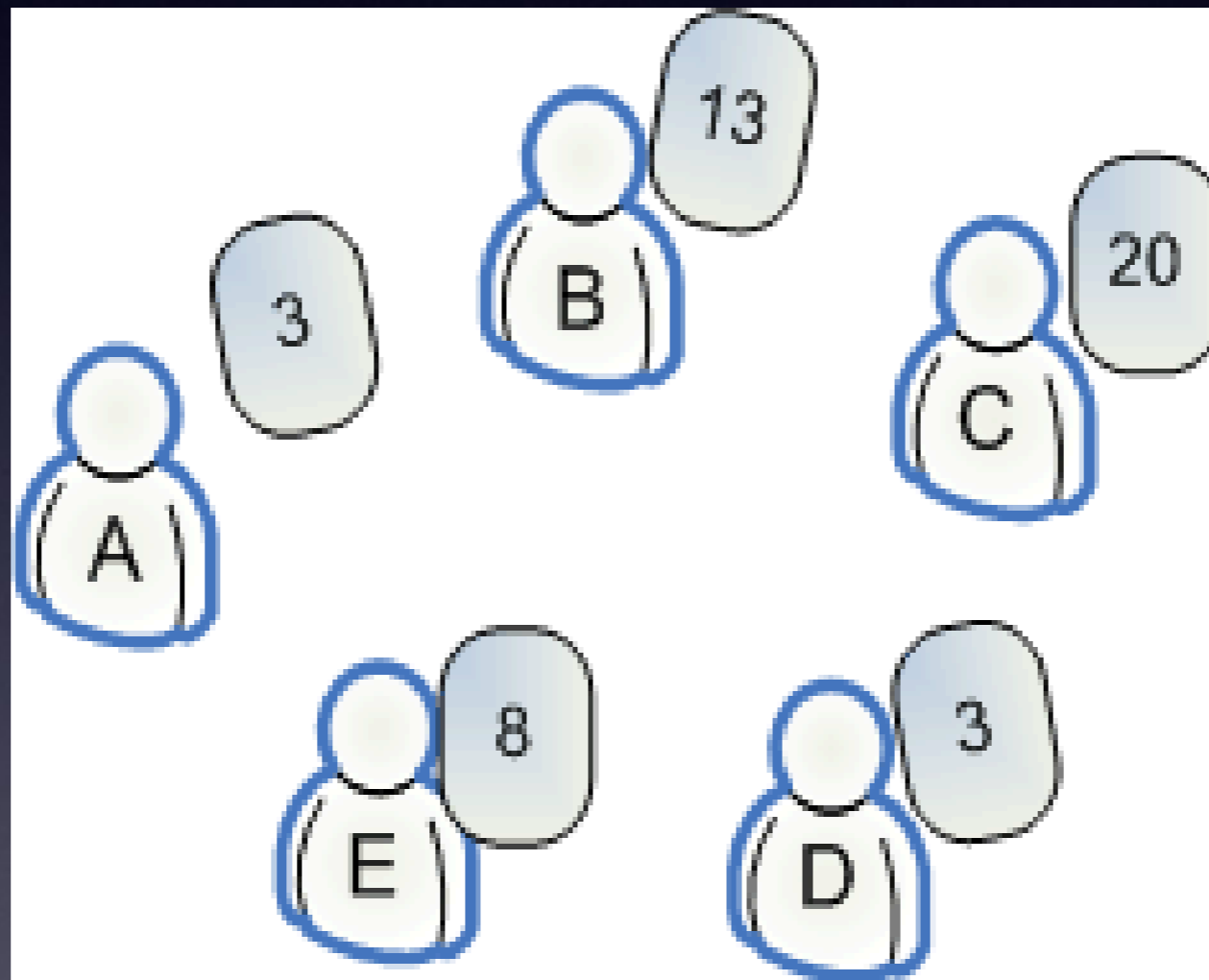
2.1.1 Sprint Planning 1

PLANNING POKER



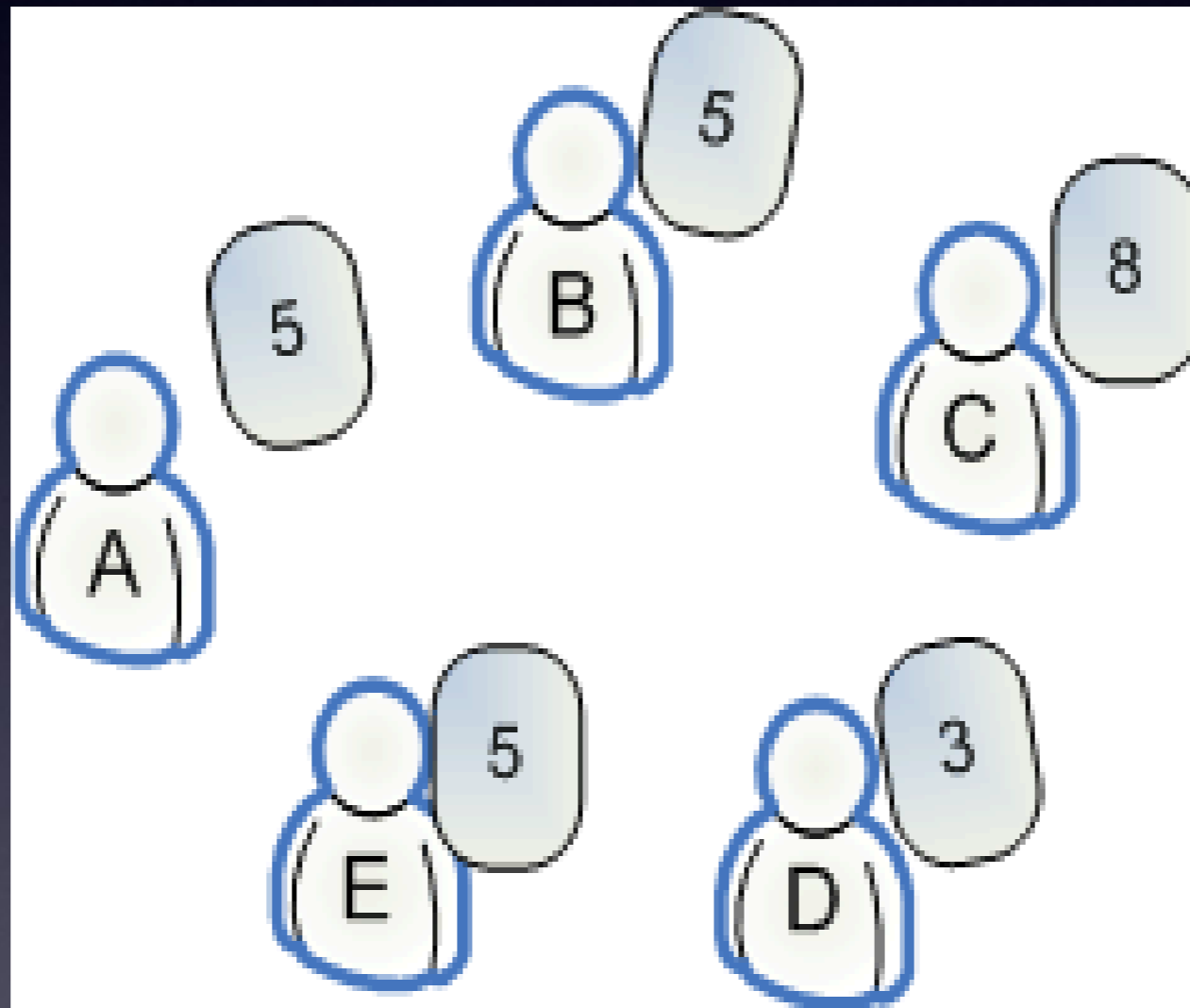
2.1.1 Sprint Planning 1

PLANNING POKER



2.1.1 Sprint Planning 1

PLANNING POKER



2.1.2 Sprint Planning 2

- Time-boxed (máx 4h para sprint de 4 sem.)
- Participantes: Scrum Master, toda a Scrum Team
- O Product Owner tem que estar disponível para prestar esclarecimentos
- A Scrum Team analisa todos os Backlog Items escolhidos para o próximo sprint

2.1.2 Sprint Planning 2

- A Scrum Team analisa todos os Backlog Items escolhidos para o próximo sprint e divide-os em tarefas curtas (idealmente com duração inferior a um dia) -> criando assim o Sprint Backlog
- Se a equipa está toda no mesmo local, deve-se usar um Taskboard

2.1.2 Sprint Planning 2

TASKBOARD

Story	To Do	In Process	To Verify	Done
<p>As a user, I... 8 points</p>	<p>Code the... 9</p> <p>Code the... 2</p> <p>Test the... 8</p> <p>Test the... 4</p>	<p>Code the... DC 4</p> <p>Test the... SC 8</p>	<p>Test the... SC 6</p>	<p>Code the... D</p> <p>Test the... SC 8</p> <p>Test the... SC</p> <p>Test the... SC</p> <p>Test the... SC 6</p>
<p>As a user, I... 5 points</p>	<p>Code the... 8</p> <p>Code the... 4</p> <p>Test the... 8</p> <p>Code the... 6</p>	<p>Code the... DC 8</p>		<p>Test the... SC</p> <p>Test the... SC</p> <p>Test the... SC 6</p>

2.2 Daily Scrum

- Time-boxed: 15 min.
- Participantes: Scrum Master, toda a Scrum Team
- É feita de 24 em 24 horas, sempre à mesma hora e no mesmo sítio
- Pontualidade é crucial; Brevidade é crucial

2.2 Daily Scrum

- Todos os elementos da Scrum Team respondem a 3 questões:

1. Que tarefas terminei desde o último Daily Scrum?

2. Que tarefas planeio terminar até ao próximo Daily Scrum?

3. Que impedimentos me surgiram?

2.2 Daily Scrum

- Time-boxed: 15 min.
- Participantes: Scrum Master, toda a Scrum Team
- É feita de 24 em 24 horas, sempre à mesma hora e no mesmo sítio
- Pontualidade é crucial; Brevidade é crucial

2.2 Daily Scrum

- Que tarefas terminei desde o último Daily Scrum?

-> Tarefa passa de “In Progress” para “Done”

2.2 Daily Scrum

- *Que tarefas planeio terminar até ao próximo Daily Scrum?*

-> a tarefa não está no Sprint Backlog: acrescenta-se

-> a tarefa não pode ser concluída em 1 dia: procura-se dividi-la em tarefas mais pequenas

-> a tarefa pode ser concluída em 1 dia: passar de “To-do” para “In-progress”

-> a tarefa já estava em “In-progress”: existe algum impedimento?

2.2 Daily Scrum

- *Que impedimentos surgiram?*

-> Se surgiram impedimentos:
acrescentar ao *Impediment Backlog*

2.3 Sprint Review

- Time-boxed (máx 2h para sprint de 4 sem.)
- Participantes: Product Owner, Scrum Master, toda a Scrum Team, stakeholders e clientes (opcionalmente)
- Informal: sem slides, tempo de preparação não superior a 2h

2.3 Sprint Review

- Tipicamente, a equipa faz uma demo das novas funcionalidades construídas durante o sprint (Backlog Item a Backlog Item)
- Se o Product Owner desejar alterar uma funcionalidade (ou acrescentar uma nova funcionalidade): deve ser acrescentada como um novo Backlog Item
- É o Product Owner que aceita ou rejeita o resultado do sprint

2.4 Retrospective

- Time-boxed (máx 2h para sprint de 4 sem.)
- Participantes: Scrum Master, toda a Scrum Team
- Feita no fim do sprint, após o Sprint Review
- Muito melhor que um tradicional post-mortem

2.4 Retrospective

- É necessário ter sempre presente a *Prime Directive*
- Objectivo: usar o conhecimento obtido pela Scrum Team durante o último sprint para melhorar a produtividade da equipa.
- Abordagem mais básica: os elementos da Scrum Team discutem que práticas pretendem alterar/iniciar/terminar

2.4 Retrospective

PRIME DIRECTIVE

“Regardless of what we discover, we must understand and truly believe that everyone did the best job he/she could, given what was known at the time, his/her skills and abilities, the resources available, and the situation at hand”

3. Documentação

3.1 Product Backlog

- São os requisitos do projecto (expressos em *user stories*)
- Não é só o Product Owner que pode acrescentar Backlog Items
- Só pode ser prioritarizado pelo Product Owner (por business value, e sempre antes do início de um sprint)

3.1 Product Backlog

Exemplo

	Item #	Description	Est	By
Very High				
	1	Finish database versioning	16	KH
	2	Get rid of unneeded shared Java in database	8	KH
		- Add licensing	-	-
	3	Concurrent user licensing	16	TG
	4	Demo / Eval licensing	16	TG
		Analysis Manager		
	5	File formats we support are out of date	160	TG
	6	Round-trip Analyses	250	MC
High				
		- Enforce unique names	-	-
	7	In main application	24	KH
	8	In import	24	AM
		- Admin Program	-	-
	9	Delete users	4	JM
		- Analysis Manager	-	-
		When items are removed from an analysis, they should show		

3.2 Sprint Backlog

- É constituído pelos Backlog items escolhidos para o sprint, bem como as tarefas em que esses items se subdividem
- O “Estimated Work Remaining” é actualizado diariamente
- Pode ser alterado pela Scrum Team
- O trabalho para o sprint vai “emergir” durante o sprint

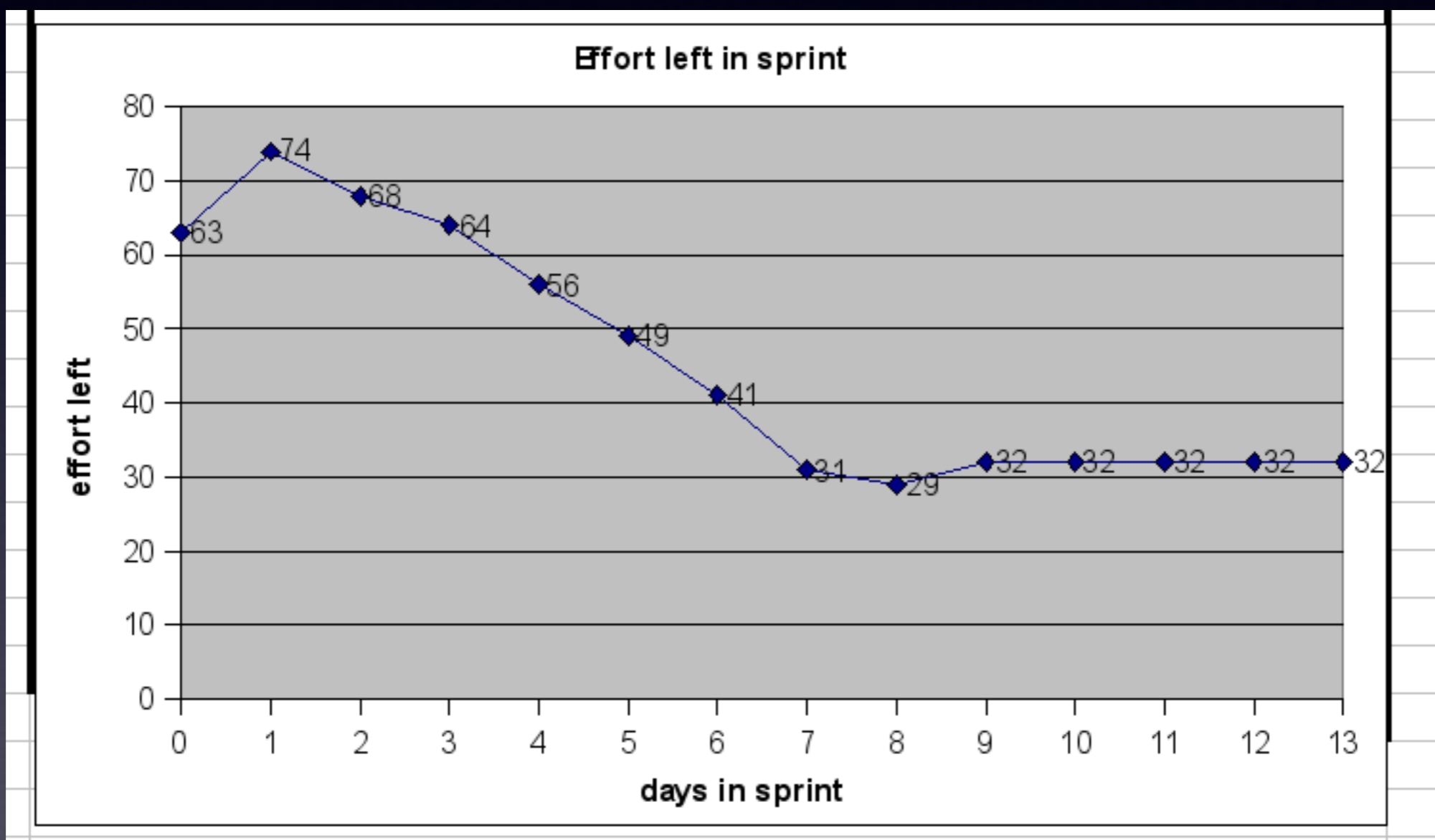
3.2 Sprint Backlog

Exemplo

Sprint 3. Plug in the Real Weather														
Story ID	Story/task	days in sprint / effort left												
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
		63	74	68	64	56	49	41	31	29	32	32	32	32
10	Fetch one day temperature data from the weather provider system													
	Make our server connect and authenticate to the provider system	4	16	12	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	Read provider's data directory	8	7	7	7	4	0	0	0	0	0	0	0	0
	Parse the current temperature out of the data	6	6	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1
	Push the temperature data to the client	16	16	16	16	16	16	8	2	0	0	0	0	0
11	Fetch rain, snow, etc details from the provider													
	Parse snow/rain data from the provider's data	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0	0	0
	Push the snow/rain data to the client	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0
	Redesign client screen a bit										3	3	3	3
	Refactor the server code										4	4	4	4
12	Fetch several days data from the provider													
	Parse the weather data in day packs	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
	Push several days data to the client	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	Auto-refresh feature													
	Make the client ping server once per 4 hours	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	Make the server update the client	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

3.3 Burndown Charts

Exemplo de Sprint Burndown



3.4 Impediment Backlog

- 3 colunas: New, In Progress, Done
- Prioritarizado pela gravidade do Impedimento
- É o Scrum Master o responsável por remover impedimentos que dizem respeito à organização

3.4 Impediment Backlog

IMPEDIMENTOS TÍPICOS

- A Scrum Team é demasiado grande
- A Scrum Team não tem um espaço onde possa trabalhar junta
- O Scrum Master não tem autoridade para remover impedimentos
- O Product Owner não está disponível para responder a questões

Ball-point Game (Boris Gloger)

- Vocês são uma grande equipa
- Bola tem que ter “airtime”
- Não podem passar a bola para o vosso vizinho directo
- Ponto de começo = Ponto final

Ball-point Game (Boris Gloger)

- Sprint: 5 minutos
- Sprint review: 2 minutos (nova estimativa e nova estratégia para sprint seguinte)
- Vamos jogar 5 iterações

Atribuições

Foram usados elementos de:

- Sprint IT GmbH
- Mountain Goat Software
- Boris Gloger
- crisp.se

Q&A

scrum101.pbwiki.com

Ricardo Mestre

ricardomestre at fastmail dot fm

www.ricardomestre.com