



Fazendo MAIS em MENOS TEMPO:

Metodologia SCRUM

Guia completo

TREINAMENTO SCRUM APLICADO A TIMES ENACTUS

Como todo ambiente de trabalho dinâmico, desafiador e passível a mudança, o ambiente Enactus exige que os estudantes consigam se **adaptar** a diversas situações que fogem do planejado. É comum encontrarmos planejamentos de períodos extensos (6 meses a 1 ano), que não são seguidos devido ao fato de que **mudanças acontecem repentinamente** e o time necessita se planejar novamente, por isso a importância da metodologia **Scrum**.

Atualmente, muitas empresas estão utilizando o Scrum no gerenciamento de projetos (Ex: Spotify). Essa técnica é fundamentada a partir do empirismo, no qual a tomada de decisões só é feita a partir de algo conhecido e pela **rapidez na adaptação do planejamento**, fazendo com que os **erros sejam corrigidos rapidamente** pelas iterações.

O planejamento é feito em conjunto, no qual cada pessoa tem a sua função crucial na equipe e contribui para o andamento das atividades promovendo o sentimento de pertencimento ao projeto.

PILARES

O Scrum é sustentado por 3 pilares: transparência, inspeção e adaptação.

- **Transparência:** Os processos devem estar visíveis para todos os membros favorecendo o alinhamento e o acompanhamento de todas as atividades.
- **Inspeção:** O grupo deve inspecionar, frequentemente, se as tarefas estão sendo seguidas corretamente, evitando variações indesejáveis e auxiliando o membro, caso necessário.
- **Adaptação:** Ao verificar alguns aspectos do projeto fora do limite aceitável de variação, o planejamento deverá ser ajustado pelo time o mais rápido possível para minimizar danos futuros.

TIME SCRUM

O time Scrum consiste em um Dono do Produto (Product Owner), Mestre de Scrum (Scrum Master), Líder do projeto e o time de desenvolvimento.

Independente do público-alvo, os projetos Enactus seguem o **critério Enactus**, mirando no **empoderamento** e **melhorias das condições de vida** da comunidade. Por isso é necessário o Time Enactus definir de forma S.M.A.R.T. o objetivo do projeto, tendo claro quais recursos da comunidade trabalhar e o empoderamento para seu público-alvo.

O **dono do produto**, é o responsável por maximizar o valor do produto e do trabalho do Time de Desenvolvimento. É a única pessoa responsável por gerenciar o Backlog do Produto (lista ordenada de todos os itens necessários para entregar do projeto). Pensando nos times Enactus, o dono do produto deve ser a **comunidade** que dará feedback de acordo com o andamento das atividades. O dono do produto é o “termômetro” das entregas, responsável por dizer se a equipe está no caminho certo.

O **time de desenvolvimento** é a **equipe do projeto**, são as pessoas que irão colocar a “mão na massa” e entregarão o produto final. O tamanho ideal do time de desenvolvimento é pequeno o suficiente para se manter ágil e grande o suficiente para completar uma parcela significativa do trabalho dentro dos limites da Sprint.

O **mestre do Scrum** é a pessoa dentro do time **responsável por garantir que o Scrum seja entendido e aplicado na equipe**. É a pessoa que será responsável por garantir as condições necessárias para o andamento das atividades do time de desenvolvimento. Trazendo para a realidade dos times, temos o mestre do Scrum, auxiliando o dono do produto no controle e criação do backlog, liderando o time de desenvolvimento na execução das atividades e facilitando os eventos Scrum.

EVENTOS SCRUM

Eventos prescritos são usados no Scrum para criar regularidade e minimizar a necessidade de reuniões não definidas no Scrum. Esses eventos são projetados especificamente para permitir transparência e inspeção crítica. O fracasso em incluir qualquer um desses eventos resulta na redução de transparência e é uma oportunidade perdida de inspecionar e adaptar. (Guia do Scrum, 2013)

- **Sprint**

Um dos momentos da metodologia é a divisão do projeto em etapas, sendo que elas possuem um tempo definido que pode ser um ciclo com duração de uma semana, duas semanas ou NO MÁXIMO um mês. Cada etapa é chamada de sprint.

Sprints **permitem previsibilidade** ao garantir inspeção e **adaptação do progresso do projeto**, aumentando a eficiência do mesmo e minimizando os erros.

Como realizar um sprint?

A criação de um sprint envolve um **trabalho constante de comunicação** entre os times de desenvolvimento, o mestre do Scrum e o Dono do Produto. Eles devem compartilhar suas necessidades, sua capacidade de produção e sua evolução no alcance das metas, a fim de evitar a quebra de expectativas ao final de cada etapa. Esse alinhamento melhora a cada Sprint.


Antes de se criar os sprints de um projeto, é preciso definir quais são as metas a serem desenvolvidas e que são desejadas pelo dono do produto. Para isso, constrói-se o Backlog do produto, que contém as principais características do projeto a serem trabalhadas. A equipe tem a função de definir, em conjunto, as **prioridades** do Backlog do produto (itens necessários para entrega do projeto) para o andamento do projeto.

O Planejamento do Sprint responde às seguintes perguntas:

- O que pode ser entregue no Incremento resultante do próximo Sprint?
- Como o trabalho necessário para entregar o Incremento será realizado?

A partir disso, o Dono do produto e a equipe definirão a Meta do Sprint a partir da **priorização** de itens que existem dentro do Backlog do Produto, desenvolvendo o Backlog do Sprint, que são **itens necessários** para que essa meta consiga ser atingida nesse espaço de tempo.

O “**Poker de Planejamento**” é uma ferramenta utilizada para determinar o “peso” de cada atividade. Cada membro da equipe recebe cartas que seguem a seqüência de Fibonacci (1,2,3,5,8,13,21) e a partir disso os mesmos quantificam a dificuldade de cada atividade. Neste momento, o mestre do Scrum media uma discussão entre a pessoa que deu um peso menor e a pessoa que deu o maior, visando perceber as facilidades e dificuldades de cada pessoa e definir um valor para a atividade. Consequentemente, o responsável pela entrega será a pessoa que tiver mais facilidade para fazer a mesma.

?	0.5	0	1
2	3	5	8
13	21	...	

Legenda:

? (**interrogação**): Significa que o membro não se sente confiante para atribuir um valor a tarefa;

0 (**zero**): Significa que a tarefa é absolutamente desnecessária e deveria ser descartada;

0.5 (**meio**): Significa que a tarefa necessita de um pequeno esforço para ser concluída;

... (**infinito**): Significa que a tarefa é extremamente importante;

Xícara de café: Significa uma pausa para refletir antes de tomar a decisão. Esta pausa é importante e deve ser respeitada quando solicitada, é muito provável que os membros não abusem dela.

Como já dito, um dos pilares do Scrum é a **transparência** no decorrer do Sprint, uma ferramenta eficiente para este controle é o **Trello**, no qual os membros poderão ter acesso ao andamento das atividades verificando se estão programadas, se estão sendo feitas ou se já estão finalizadas.



Legenda: KanBan sendo utilizado dentro do Trello.

O sprint pode ser considerado o principal evento do método Scrum, porque é nele que serão aplicados os demais eventos que servem principalmente para acompanhamento das atividades e inspeção: Scrum Diário, Revisão Sprint.

- **SCRUM Diário**

A partir do Scrum Diário é possível **analisar o progresso e desempenho** do trabalho da equipe, buscando as soluções **necessárias** para os problemas. É um evento com duração de no máximo 15 minutos no qual a equipe de desenvolvimento responde às seguintes perguntas:

- O que foi realizado no dia anterior?
- O que será realizado hoje?
- Quais são os obstáculos que impedem o avanço do projeto?

Estes informes podem ser entregues em uma reunião (presencial ou virtual) ou por algum meio de comunicação rápido e dinâmico, por exemplo Whatsapp.

A partir do resultado desse evento, a equipe pode identificar se está ou não cumprindo com as obrigações firmadas no início do sprint. Caso não esteja, ela analisa o motivo desse desempenho inferior ao esperado a equipe pode buscar **solução em conjunto com o Dono do Produto**, para que todas as etapas desejadas sejam **entregues**.

Mesmo que o ambiente Enactus seja repleto de atividades e entregas, a equipe pode adaptar a frequência deste evento de acordo com o projeto pensado, podendo ser feito entre 4 dias a 1 semana. **Ex:** O Time tem reunião semanal na terça-feira e faz o Scrum Diário na sexta-feira. O importante é ressaltar que o este evento deve ser cumprido.

- **Revisão Sprint**

Ao final de cada sprint, o time de desenvolvimento realiza uma reunião de revisão, a Revisão Sprint. **Todos os membros** ligados ao projeto participam e compartilham os resultados obtidos na sprint.

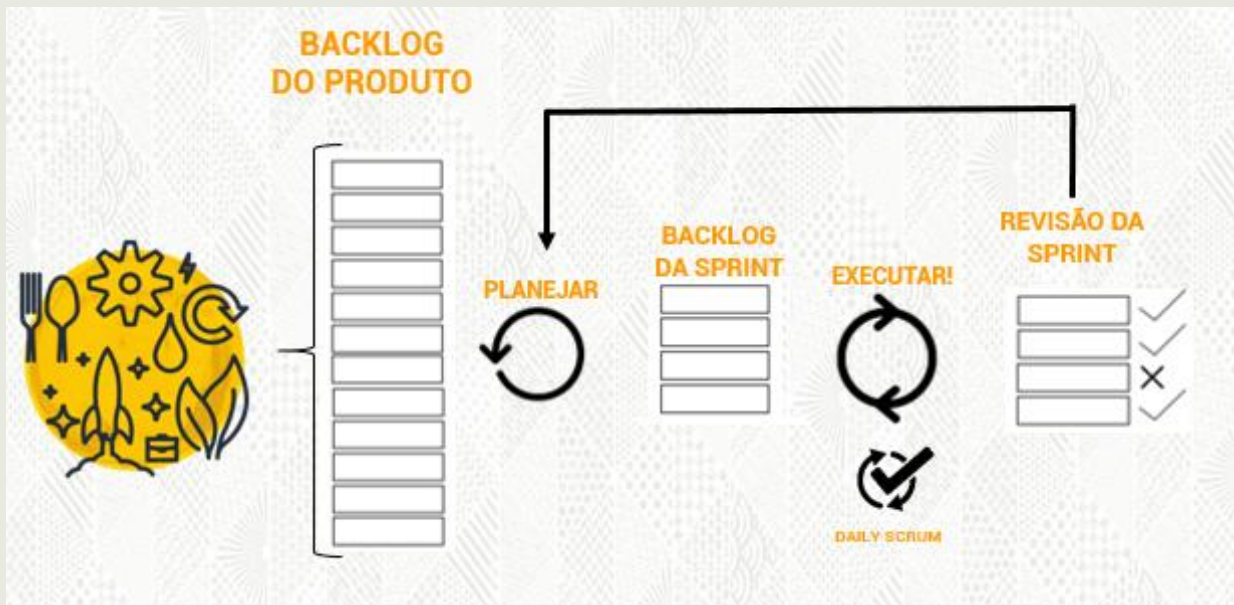
Mediado pelo mestre Scrum em uma reunião simples, o time de desenvolvimento apresenta o que foi desenvolvido, o que não foi desenvolvido e dificuldades encontradas no período.

Neste momento a **presença do dono do produto é fundamental!** Ele irá indicar se o time está indo no caminho certo, o que pode mudar e possíveis incrementos no backlog do produto.

Após a revisão do Sprint, a equipe de desenvolvimento junto com o mestre do Scrum se reúnem para compartilhar a opinião sobre as atividades daquele sprint. A retrospectiva tem como principal objetivo **analisar e coletar feedbacks para potencializar o projeto**. Algumas perguntas são fundamentais nesse evento.

- Será que podem ser empregadas em outras iniciativas?
- Quais foram os pontos positivos e negativos verificados?
- O que pode ser melhorado?

Este é o momento do membro de corrigir algum problema interno da equipe e novamente motivar os membros, possibilitando unir mais a equipe, reconhecer o trabalho dos membros, analisar métodos que podem ser repetidos e outros alterados e dar, então, prosseguimento para a nova sprint.



Legenda: Fluxograma do Scrum até a primeira revisão.

Percebe-se que a metodologia Scrum é metodologia aplicável nos times Enactus de forma que atende as demandas e mudanças no cenário de forma **rápida** e consistente, **minimizando o erro** e potencializando a **qualidade** e quantidade das entregas e o **engajamento** da equipe.

SCRUM NA PRÁTICA PARA TIMES ENACTUS

1. Encontre uma comunidade (Dono do Produto);
2. Nomeie o mestre do Scrum;
3. Monte uma equipe de desenvolvimento;
4. Estabeleça o objetivo do projeto;
5. Monte os itens necessários para entrega do projeto (Backlog do produto);
6. Planeje a Sprint e as atividades que nela serão feitas (Backlog da Sprint);
7. Torne o projeto transparente a todos (Trello e/ou KanBan);
8. Comece a desenvolver;
9. Realize a revisão das entregas;
10. Planeje o próximo sprint.

GLOSSÁRIO SCRUM

Mestre Scrum - O Scrum Master atua ao mesmo tempo como um facilitador da equipe de desenvolvimento e um auxiliar do dono do produto, ajudando na manutenção do product backlog.

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

Time de Desenvolvimento - Equipe do projeto responsável pelas entregas das atividades.

Sprint - O sprint representa um ciclo de trabalho no Scrum, que pode ser de 2, 3 ou 4 semanas.

Scrum Diário - Reunião realizada diariamente* com o objetivo de comunicar o andamento dos trabalhos, deixando o progresso transparente para todos da equipe de desenvolvimento. Vale ressaltar que o time pode adequar este evento a sua realidade.

Revisão Scrum - Realizada ao final de cada sprint, a reunião de revisão tem como objetivo apresentar os resultados, incrementar atividades e receber feedback do que já foi feito.

Backlog do Produto - Lista de itens que precisam ser implementados para o desenvolvimento do projeto.

Backlog da Sprint - Lista de itens que serão contempladas em uma sprint.

Poker do Planejamento - Técnica para a estimativa dos "pesos" das atividades do product backlog. É baseada no uso de cartas com valores similares às cartas de poker (o que justifica o nome do método).

