

Scrum e Mps.br - Um casamento perfeito

Prof. Ms. Nikolai Albuquerque (UFLA/UFSC) - innovit

O maior interesse das empresas é RESULTADO.

Porque adotar CMMI, MPS.br ou Scrum se ele não é aderente aos seus resultados?

O que sustenta um processo de desenvolvimento dentro de uma empresa são as pessoas, independente das áreas nas quais atuam.

Adotar um processo de desenvolvimento com sustentabilidade é fazê-lo quando as pessoas compreendem e dominam o processo. Fazer uma adoção sem este entendimento expõe a fraqueza das pessoas e provoca o enfraquecimento e abandono do processo, gerando resultados insatisfatórios.

Gerenciamento de Projetos

Educar um filho, construir um edifício, ter um filho, alugar uma sala, casamento, todas estas atividades são um projeto.

Um projeto é um esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado exclusivo. (definição do PMBOK)

O sucesso de um projeto é medido pela satisfação dos interessados e os benefícios que ele traz ao patrocinador, muito mais que o através do cumprimento de requisitos, orçamento e cronograma.

Um projeto é feito de incertezas e exige planejamento para que possa haver controles que assegurem sua conclusão no prazo e orçamentos previamente determinados. A atividade de gerenciamento deve ser contabilizada e planejada também.

Causas de Fracasso num Projeto

Tomada de decisão fora de contexto, falta de preparo da equipe, não planejamento, problemas de comunicação, não previsão de riscos, recursos limitados, requisitos mal entendidos. Falta de envolvimento/comprometimento da equipe.

We know why projects fail, we know how to prevent their failure – so why to they still fail? **Paradoxo de Cobb (, Martin).**

Benchmarking GP/08

Segundo pesquisa do capítulo brasileiro do PMI, 51% das empresas brasileiras não controlam seus projetos e apenas 31% assumem que o fazem constantemente.

Liderança, comunicação, trabalho em equipe, negociação, iniciativa e atitude são os principais requisitos para um gerente de projetos. Tais requisitos foram considerados mais essenciais que conhecimento em GP, conhecimento técnico do produto, organização e política.

Falta de comunicação e mal gerenciamento de conflitos são os principais problemas apontados sobre os gerentes de projetos.

Scrum

<http://www.agilemanifesto.org>

A maior vantagem do Scrum e outros métodos ágeis é que, rapidamente consegue-se avaliar se o que foi feito está certo ou errado.

Originou-se através de um estudo dos processos de fabricação de automóveis na Toyota em 1991 e tornou-se público como Scrum em 1995. Seu nome vem de uma característica jogada de uma partida de Rugby.

Trabalho em equipe, concentração, foco curto. São os principais pontos que norteiam o Scrum.

Indivíduos e interações, mais que processos e ferramentas
Produto funcionando, mais que documentação abrangente
Responder a mudanças, mais que seguir um plano
Colaboração com o cliente, mais que, negociações de contratos

Scrum é feito de entregas rápidas, para que o cliente possa dar um feedback e numa próxima entrega aumentar o nível de maturidade do produto. Adesivos com elementos de interface coladas sobre papel em branco (prototipagem) é a melhor maneira de permitir que o cliente especifique as telas do sistema desejado. Você já sai da reunião de prospecção, que pode ser gravada em vídeo, com a especificação pronta para início da produção. Pode-se utilizar software de prototipagem também e linguagens ágeis, como RubyOnRails para simular o funcionamento das telas na mesma reunião.

Papéis no Scrum

Product Owner – a pessoa que manja do produto, define o que é mais importante. Tem a visão sistêmica do produto que será entregue.

Scrum Master – o “removedor de obstáculo”. Deve potencializar as pessoas da equipe para que em sua ausência, alguém assuma o papel de Scrum Master.

Equipe – grupo de pessoa que fazem parte do projeto num determinado momento. O Scrum trabalha com ciclos e nestes, o número de colaboradores na equipe pode-se alterar.

Fluxo do Scrum

1. **Visão** – entendimento comum do produto
2. **Product Backlog** – lista de necessidades, escrito pelo PO. A equipe toma conhecimento e faz a estimativa para atendimento das necessidades e devolve ao PO que define as prioridades.
3. **Sprint Planning #1**
 - a. **Selected Backlog** – seleciona as necessidades escolhidas pelo cliente para produção, pois é o que ele deseja ser entregue no final do ciclo.
 - b. **Sprint Planning #2**
 - i. **Sprint Backlog** – Detalhamento de tarefas para atender as necessidades escolhidas para o ciclo. As tarefas devem durar no máximo 8 ou 16 horas.
 - ii. **TEMPO** – tempo para a equipe produzir as necessidades. Um ciclo (1 ou 2 semanas).
 - iii. **Produto** – pacote pronto para apresentação ao cliente.
 - iv. **Sprint Review** – apresentação do produto ao cliente, que deve rejeitar, aceitar totalmente ou aceitar com ressalvas. Se rejeitado, é importante repensar Visão e Product Backlog.
 - v. **Retrospectiva** – avaliação dos pontos positivos e negativos do ciclo executado. Identificar pontos de melhorias e procurar solucionar os principais pontos. Continuar (TDD, XP, feedback, comunicação visual, participação do cliente, divulgar/ensinar o Scrum), Melhorar (reunião diária, planejar sprint backlog) e Parar (celular, MSN, Skype, vários projetos, dispersão).

Product Backlog – cada necessidade é denominada História e a equipe deve estimar o tempo de cada história (StoryPoints). Sugestão: adotar como peso os números da série de Fibonacci. Esta etapa deve ser feita de forma colaborativa.

Define-se a duração da iteração (ciclo) e a quantidade de StoryPoints que podem ser entregues nesse período. O cronograma é então calculado pelo total de StoryPoints dividido pela quantidade de SP atendidos por ciclo. Assim obtemos a quantidade de ciclos necessários para o projeto.

A quantidade de SP a ser atendida por ciclo é definida por chutômetro e com o tempo ele torna-se mais preciso e aderente a real capacidade de atendimento da equipe.

Um simples gráfico da previsão de pontos atendidos por ciclo x pontos realmente atendidos demonstra a eficácia ou não do planejamento.

Reunião Diária

Na frente do painel com as necessidades do cliente, a equipe comenta quais tarefas foram vencidas e quais obstáculos foram encontrados. A troca de experiência entre os membros da equipe é o maior ganho nesse processo iterativo.

MPS.br

GPR1 – definição do escopo do projeto

SCRUM – documento de visão e Product Backlog

GPR2 – estabelecer tamanho

SCRUM – estimativas de tamanho do PB, com StoryPoints.

GPR3 – definir ciclo de vida

SCRUM – o projeto tem ciclo de vida: Planejamento, preparação, desenvolvimento e entrega.

GPR4 – determinar esforço e custo

SCRUM – não pratica estimativas de custos e o cronograma atualizado à medida que o projeto se desenvolve e as funcionalidades.

GPR5 – desenvolver orçamento e cronograma

SCRUM – estimativa de esforço + velocidade = cronograma + orçamento

GPR6 – definir riscos do projeto

SCRUM – os riscos são tratados na reunião diária e na reunião de planejamento do Sprint #1 ou #2.

GPR7 – planejar recursos humanos

SCRUM – a equipe é criada com conhecimento e as habilidades necessárias para atender o Product Backlog.

GPR8 – Recursos necessários são planejados

SCRUM – ScrumMaster e PO são responsáveis de garantir os recursos do projeto.

GPR9 – Gerência de Dados

SCRUM – equipe, SM e PO definem no início do projeto

GPR10 – Criar plano de projeto

SCRUM – documento de visão, Product Backlog e Sprint Backlog representam o plano do projeto.

GPR11 – Avaliar a viabilidade do projeto

SCRUM – durante a definição do Produto Backlog o ScrumMaster e o Product Owner são responsáveis analisar a viabilidade do projeto.

GPR12 – Kickoff do Projeto

SCRUM – Validação do Product Backlog.

GPR13 – Planejado x Realizado
SCRUM – Product Burndown e Sprint Burndown

GPR14 – Gerenciar stakeholders
SCRUM – atualizações no PB demonstra que os stakeholders estão envolvidos no projeto.

GPR15 – Revisões em marcos do projeto
SCRUM – Revisões são feitas na Sprint Review e reunião diária.

GPR16 – gerenciar problemas identificados
SCRUM – identifica-se nas reuniões diárias e os SM e PO devem ser responsáveis por resolvê-los.

Casamento

Iniciação – Visão
Planejamento – Product Backlog, Sprint Plan #1 e Sprint Plan #2
Execução – Desenvolvimento
Monitoramento – Reunião Diária e Cliente Review
Encerramento - Retrospectiva

Conclusão

Processos que não tem uma base adequada podem falhar no momento em que mais se precisa deles: sob stress.

Anotações feitas por Thiago Prado de Campos durante a palestra realizada em 23/10/2009 em Londrina-PR.

<http://www.thiagotpc.com>