

Anexo C – Complemento Scrum

Índice

Índice de Tabelas.....	iii
Anexo C – Complemento Scrum	1
C1 Equipas Scrum	1
C2 Sprints Scrum	4

Índice de Tabelas

Tabela 1 - Tarefas do Scrum Master adaptado de (Schwaber & Sutherland, 2013).....	2
Tabela 2 - Segundo Sprint (Scrum).....	4
Tabela 3 - Terceiro Sprint (Scrum).....	5

Anexo C – Complemento Scrum

C1 Equipas Scrum

Uma equipa Scrum é constituída por um *Scrum Master*, um *Product Owner* e pela equipa de desenvolvimento. Em constante interação, os elementos de uma equipa Scrum têm de garantir as competências necessárias à realização do trabalho sem a necessidade de qualquer interferência externa. Os elementos da equipa organizam-se e têm total capacidade de decisão sobre como será realizado o trabalho. Neste projeto não podemos falar em equipa Scrum pois todas as tarefas se concentram na mesma pessoa. Porém, serão identificadas as tarefas de cada papel descritas de seguida (Schwaber & Sutherland, 2011; Schwaber & Sutherland, 2013):

Funções do Product Owner

O *Product Owner*, representa os interesses associados aos *stakeholders* no projeto. É ele o responsável pela definição e priorização dos itens que representam os requisitos do projeto e que irão constituir a lista do *Product Backlog*. Deve garantir a transparência e descrição de todos os itens nele contidos de forma a serem compreendidos por todos os elementos.

Funções da Equipa de Desenvolvimento

A equipa de desenvolvimento deve ser ao mesmo tempo, pequena de forma a garantir uma maior agilidade e grande para desenvolver a maior quantidade de trabalho possível. Os seus elementos devem ser autossuficientes e multifuncionais, capazes de se auto-organizarem e autogerirem. Nela, não existe distribuição funcional de papéis, sendo toda a equipa responsável pela finalização do trabalho. Quando são necessárias equipas maiores, denominam-se as mesmas de Scrum of Scrums. Nestas equipas de maior dimensão destaca-se uma pessoa para coordenar o trabalho das múltiplas equipas em reuniões.

A sua constituição conta com profissionais com a função de entregar, no final de cada interação, incrementos *Done* de produto potencialmente comercializável. Só as equipas de desenvolvimento criam os incrementos. A equipa não pode sofrer alterações durante o *sprint*.

As suas principais características são:

- ✓ Ter total autonomia para decidir e executar o seu trabalho, garantindo que os requisitos do *Product Backlog* se tornam em incrementos de funcionalidade comercializáveis.
- ✓ A fim de criar um incremento de produto, as equipas devem ter todas as competências necessárias;

- ✓ O Scrum apenas reconhece o título de *developer*, independentemente da função e trabalho do elemento da equipa;
- ✓ A responsabilidade do trabalho realizado, é imputada à equipa, independentemente das competências ou áreas de especialidade dos seus elementos;
- ✓ A equipa de desenvolvimento não pode ser decomposta em outras equipas;

Funções do Scrum Master

O *Scrum Master* é responsável pelo Scrum. É de sua competência garantir que a equipa Scrum cumpra exatamente a teoria, práticas e regras que estão subjacentes ao Scrum, para que este seja melhor compreendido e divulgado. Este ensina às pessoas envolvidas no projeto a metodologia Scrum, a sua implementação e uma cultura de organização com base na nesta metodologia. Ao mesmo tempo, serve de mediador entre a equipa e elementos externos.

O *Scrum Master*, pode desempenhar diversas tarefas em diferentes contextos.: Serve o *Product Owner*, conduz a equipa de desenvolvimento e assiste a organização. De entre as inúmeras tarefas desempenhadas com referidas os alvos referidos, encontra-se na Tabela 1 representadas as que mais se destacam.

Tabela 1 - Tarefas do Scrum Master adaptado de (Schwaber & Sutherland, 2013)

	Tarefas do Scrum Master
Product Owner	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Encontrar técnicas para promover a gestão eficaz do <i>Product Backlog</i>; ✓ Transmitir claramente a visão, objetivos e itens do <i>Product Backlog</i> à equipa de desenvolvimento; ✓ Ensinar a equipa Scrum a criar itens precisos e concisos para o <i>Product Backlog</i> ✓ Permite compreender o planeamento a longo prazo de um produto de forma empírica; ✓ Permite maior agilidade e facilita os eventos Scrum;
Equipa de Desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formar a equipa de desenvolvimento no que concerne a sua auto-organização e multifuncionalidade e ajuda na formação da equipa Scrum em ambientes organizacionais onde este está pouco ou nada desenvolvido;

Tarefas do Scrum Master	
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ensinar e direcionar a equipa na criação de produtos de qualidade e valor; ✓ Remover obstáculos no trabalho e progresso da equipa de desenvolvimento; ✓ Facilita os eventos Scrum;
Scrum Master	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Liderar e treinar a organização na adoção do Scrum; ✓ Planear as implementações do Scrum na organização; ✓ Ajudar colaboradores e parceiros na compreensão e aplicação do Scrum e no desenvolvimento empírico de produtos; ✓ Promover mudanças que aumentem a produtividade da equipa Scrum; ✓ Trabalhar com outros Scrum masters para uma maior eficácia na aplicação do Scrum na organização;

C2 Sprints Scrum

Segundo Sprint:

O objetivo do segundo *sprint* é continuar o desenvolvimento da solução, incrementando as funcionalidades enumeradas do número 7 ao 18 contidas no *Product Backlog*, de acordo com a sua importância, constituindo o *Sprint Backlog*. Na Tabela 2, apresentam-se as tarefas que ficaram definidas no planeamento do *sprint* e que compõe o *Sprint Backlog* para este *sprint*. Após conclusão do *sprint*, foi verificado o estado das tarefas, equivalendo ao evento revisão do *sprint*. Concluiu-se que das tarefas presentes no *Sprint Backlog*, todas elas foram terminadas com exceção identificadas com ID 18 e 19. Ficou decidido que o seu desenvolvimento continuaria no *sprint* seguinte e que as tarefas concluídas com sucesso constituirão incrementos ao produto já desenvolvido.

Tabela 2 - Segundo Sprint (Scrum)

Sprint Backlog			Revisão do Sprint	Incremento
ID	Tarefas	Notas	Estado	Descrição
7	Funcionalidade Visualizar Artigos	O utilizador deve obter a informação relacionada com o Artigo nomeadamente quantidade em <i>stock</i> , código e preço, mais detalhadamente poderá baixar um PDF	Terminado	Ver todos os Artigos no menu Artigos
8	Realizar testes a funcionalidade visualizar artigos	Verificar se faz o que é pretendido	Terminado	
9	Funcionalidade Visualizar Documentos	O utilizador deve obter a informação relacionada com o documento através do <i>download</i> do PDF do documento	Terminado	Ver todos os Documentos no menu Documentos
10	Realizar testes a funcionalidade visualizar documentos	Verificar se faz o que é pretendido	Terminado	
11	Enviar Artigo	O utilizador deve poder anexar um artigo com qualquer aplicação no dispositivo que o permita	Terminado	Anexar Artigos
12	Realizar testes à funcionalidade enviar artigo	Verificar se faz o que é pretendido	Terminado	
13	Enviar Documento	O utilizador deve poder anexar um documento com qualquer aplicação no dispositivo que o permita	Terminado	Anexar Documentos

Sprint Backlog			Revisão do Sprint	Incremento
ID	Tarefas	Notas	Estado	Descrição
14	Realizar testes à funcionalidade enviar Documento	Verificar se faz o que é pretendido	Terminado	
15	Realizar chamada	Através do contacto recebido o utilizador pode iniciar uma chamada	Terminado	Iniciar Chamadas para contactos
16	Realizar testes à funcionalidade realizar chamada	Verificar se faz o que é pretendido	Terminado	
17	Obter Direções	Usando uma aplicação de navegação presente no dispositivo	Por iniciar	
18	Realizar testes à funcionalidade obter direções	Verificar se faz o que é pretendido	Por iniciar	

Terceiro Sprint:

O objetivo deste *sprint* é, para além do desenvolvimento dos itens 17 e 18 do *Product Backlog*, que não foram terminados no *sprint* anterior, transitando para este novo *sprint*, é continuar com desenvolvimento das funcionalidades. Na Tabela 3, estão representadas as tarefas que ficaram definidas no planeamento deste *sprint*, constituindo o *Sprint Backlog*. No fim do *sprint*, foi avaliado o estado das tarefas, o que equivale à revisão do *sprint*. Com este *sprint* foi concluída a funcionalidade 17 e 18, que transitaram do Sprint anterior, e todas as restantes tarefas que constituem o seu *Sprint Backlog*, transformando-se num incremento ao produto previamente desenvolvido.

Tabela 3 - Terceiro Sprint (Scrum)

Sprint Backlog			Revisão do Sprint	Incremento
ID	Tarefas	Notas	Estado	Descrição
17	Obter Direções	Usando uma aplicação de navegação presente no dispositivo	Terminado	Navegar até terceiro
18	Realizar testes à funcionalidade obter direções	Verificar se faz o que é pretendido	Terminado	

<i>Sprint Backlog</i>			Revisão do Sprint	Incremento
ID	Tarefas	Notas	Estado	Descrição
19	Criar Documento	O utilizador pode criar um documento e adicioná-lo à base de dados	Terminado	
20	Realizar testes à funcionalidade criar documento	Verificar se faz o que é pretendido	Terminado	
21	Criar Terceiro	O utilizador pode criar um terceiro e adicioná-lo à base de dados	Terminado	
22	Realizar testes à funcionalidade criar terceiro	Verificar se faz o que é pretendido	Terminado	
23	Desenvolver Autenticação	Através do login o CHAIN decidirá que conteúdos pode o utilizador aceder	Terminado	
24	Realizar testes à autenticação	Verificar se faz o que é pretendido	Terminado	