Revista Visão Ágil

Gestão Ágil de Projetos com Scrum e FDD

Por Manoel Pimentel Medeiros

É **Engenheiro de Software**, com 15 anos na área de TI, atualmente trabalha como **Agile Coach** para importantes empresas da área de serviços, indústrias e bancárias.

Também é Diretor Editorial da **Revista Visão Ágil** e da **InfoQ Brasil**, Possui as certificações **CSM** e **CSP** da Scrum Alliance e foi um dos pioneiros na utilização e divulgação de métodos ágeis no Brasil.

E já escreveu para importantes portais e revistas nacionais e internacionais.

Informações em: visaoagil.wordpress.com

ScrumAlliance™ your trusted source of Scrum knowledge

Agile Alliance® MEMBER

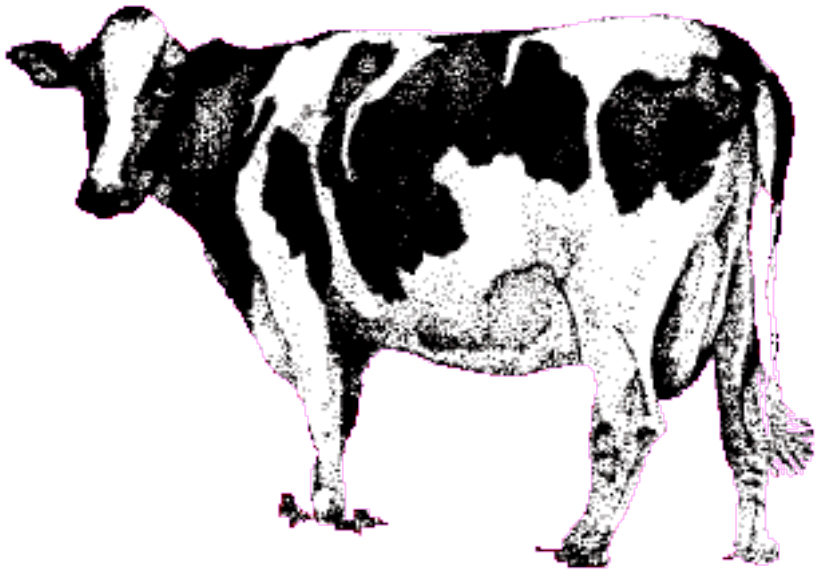
Agilidade

Como tratamos o desenvolvimento de software?

Fonte: Vinícius Manhães Teles - www.improveit.com

Dá para fazer diferente?

O que é Agilidade ?



Você comeria toda essa carne?

O Manifesto Ágil

"Estamos descobrindo melhores maneiras de desenvolver software,
fazendo software e ajudando outros a fazê-lo.
Através deste trabalho passamos a valorizar:

Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas.

Software que funciona mais que documentação detalhada.

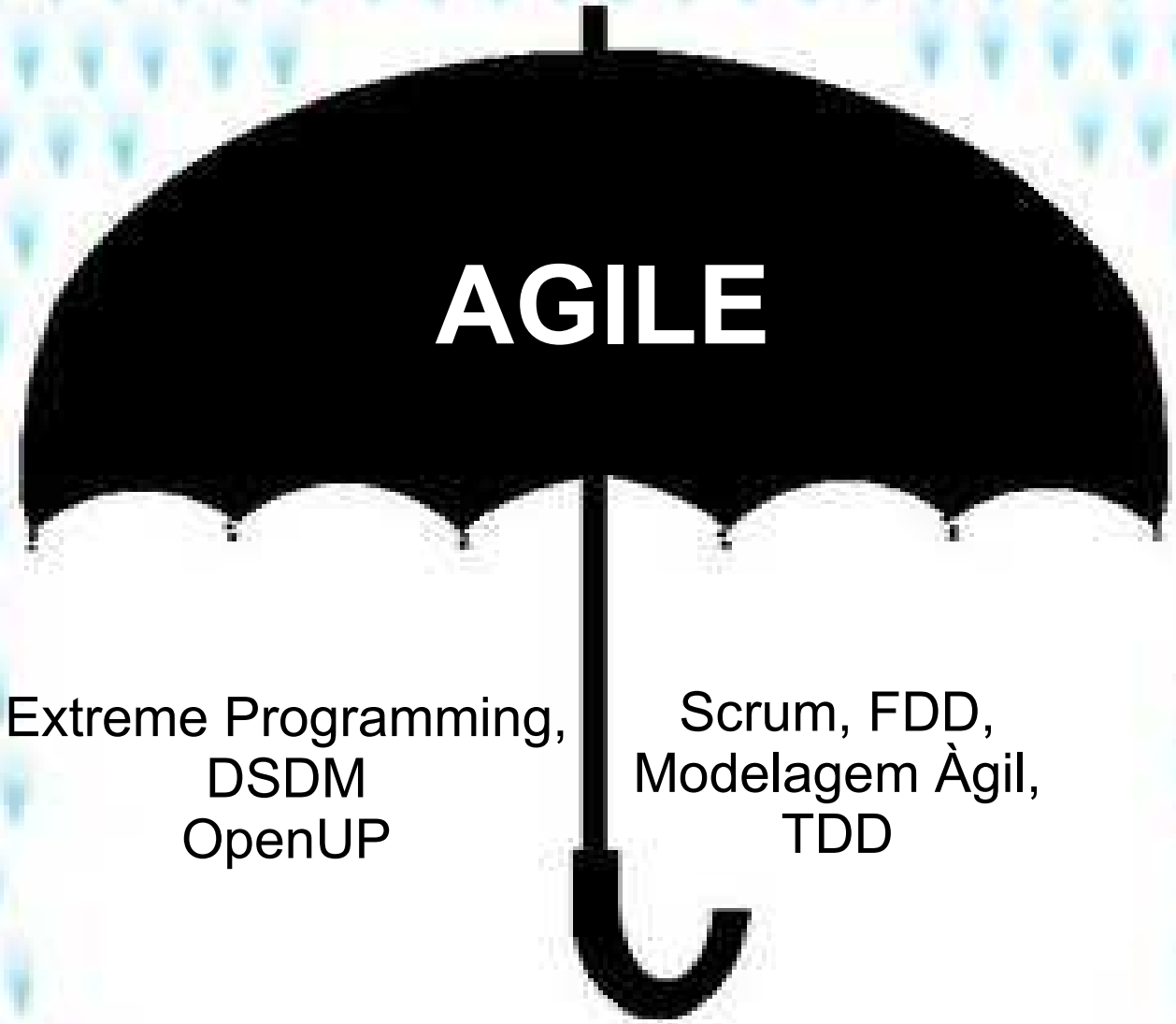
Colaboração do cliente mais que negociações contratuais.

Responder às mudanças mais que seguir um plano.

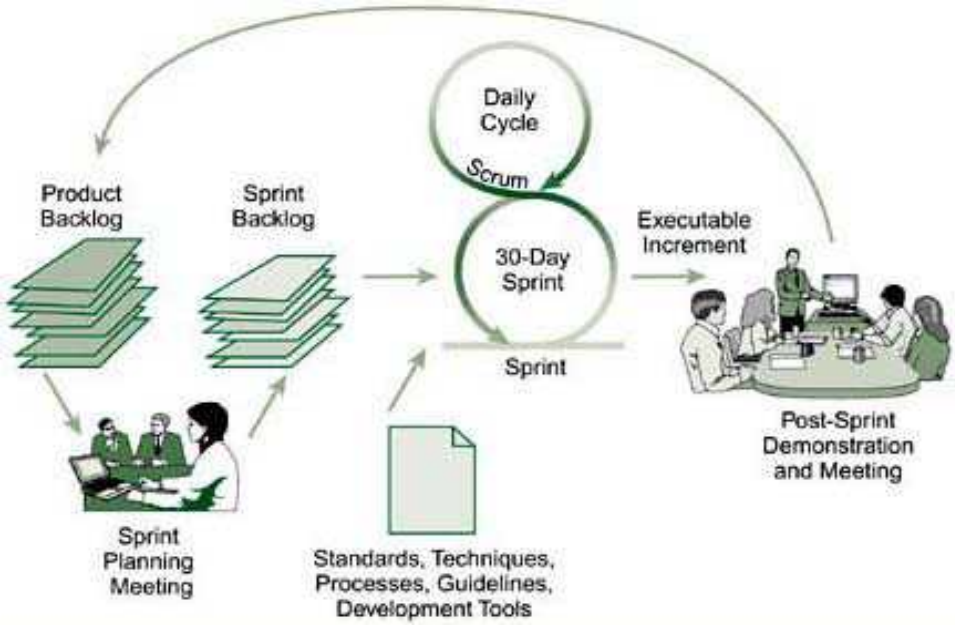
Isto é, embora haja valor nos itens do lado direito,
nós valorizamos os ***mais*** os do lado esquerdo."

http://www.agilemanifesto.org 2001

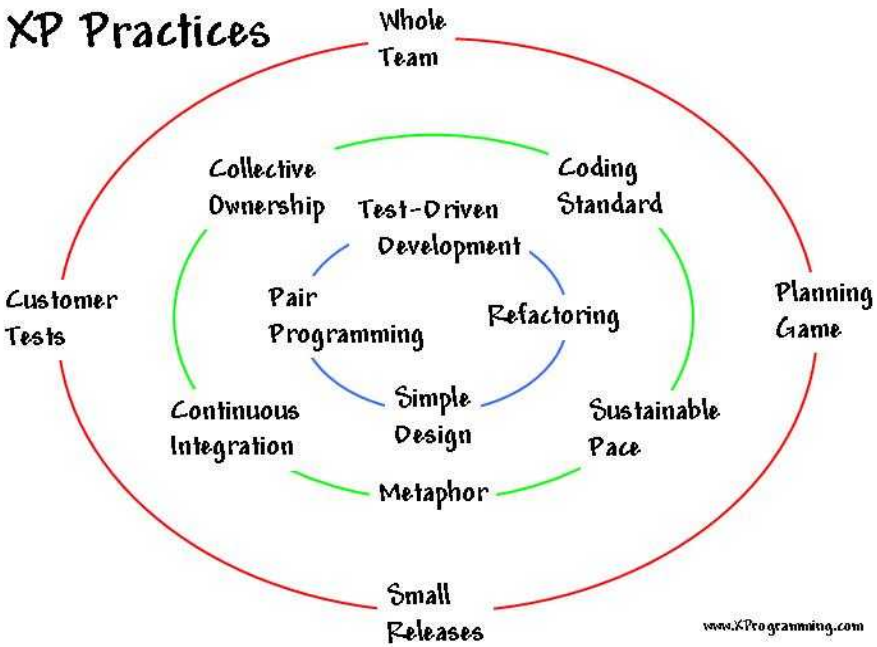
O Guarda-Chuva Ágil



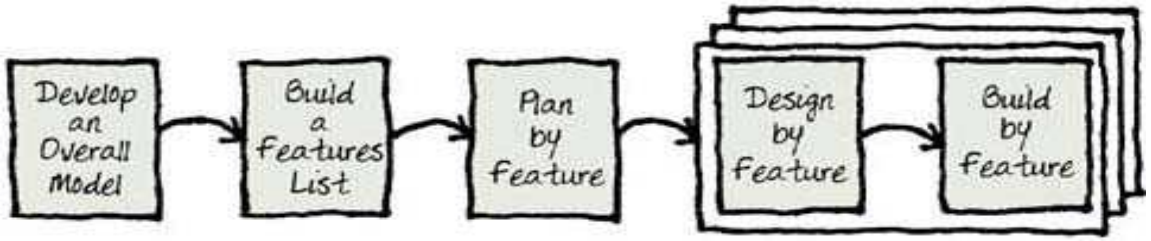
Ferramentas por nível organizacional



Scrum



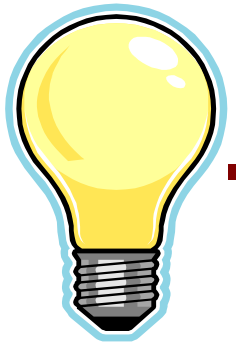
XP - Extreme Programming



FDD – Feature Driven Development

Gerenciamento ⟷ **Engenharia**

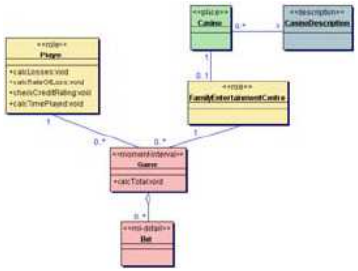
Solução Iterativa e Incremental



Idéia Abrangente

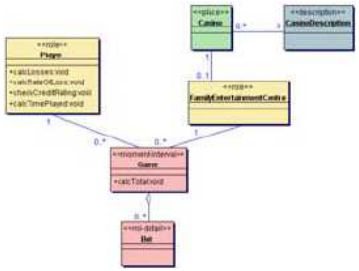
Sprint 01
(2 a 4 Semanas)
(Planejamento, Modelagem, Desenvolvimento, Testes)

Incremento de Software



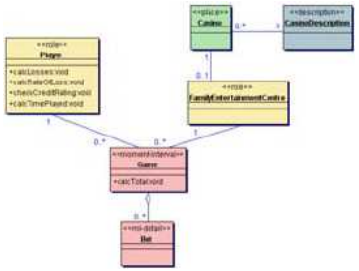
Sprint 02
(2 a 4 Semanas)
(Planejamento, Modelagem, Desenvolvimento, Testes)

Incremento de Software



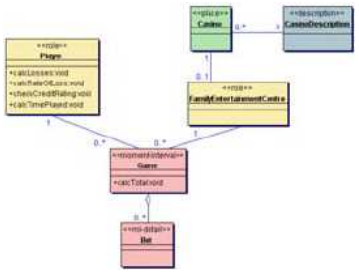
Sprint 03
(2 a 4 Semanas)
(Planejamento, Modelagem, Desenvolvimento, Testes)

Incremento de Software

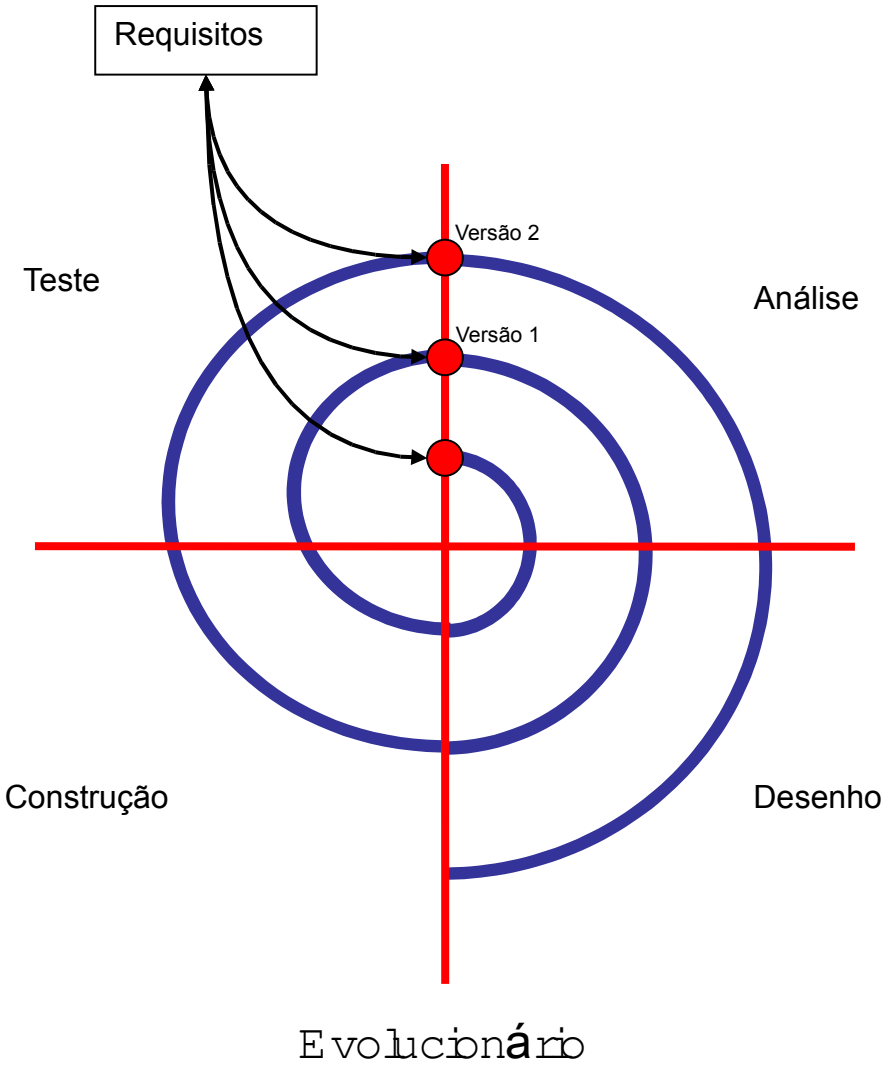


Sprint 04
(2 a 4 Semanas)
(Planejamento, Modelagem, Desenvolvimento, Testes)

Incremento de Software



Exploração Evolutiva

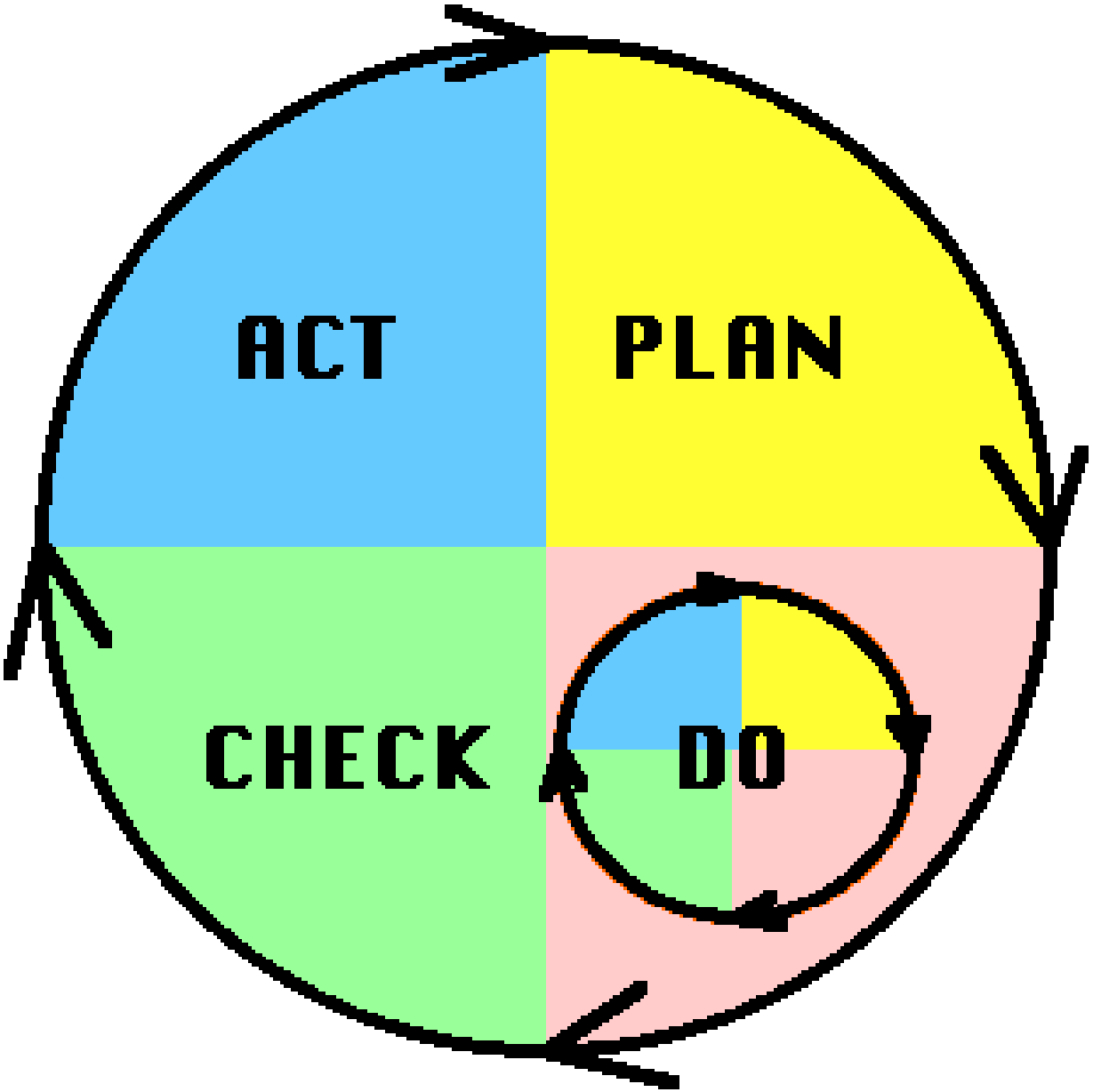


Evolução do aprendizado em forma de **baby step's**

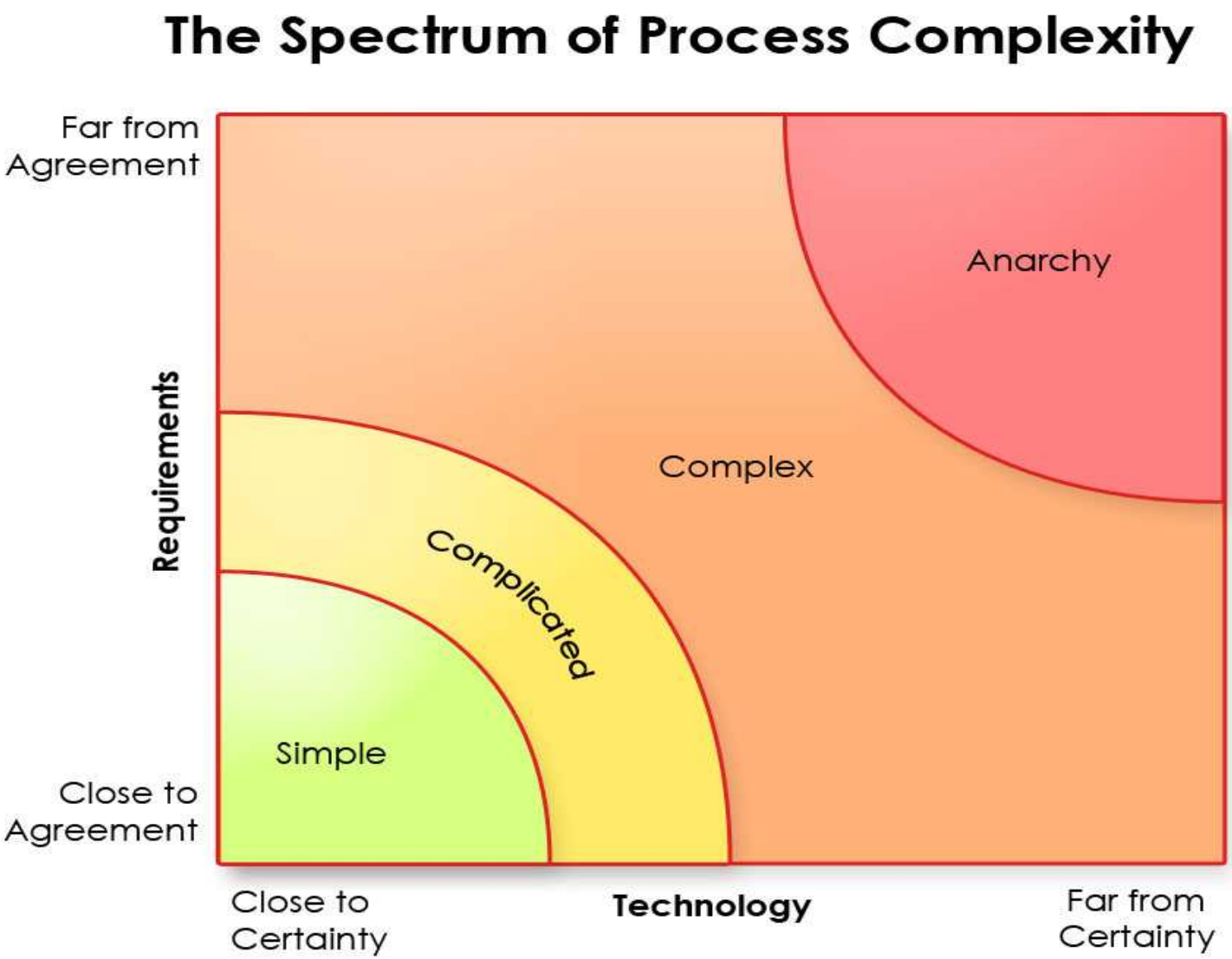
Feedback Constante

Em ciclos ágeis (interações), torna-se possível a constante Inspeção e Adaptação

Adaptação às mudanças



Simplicidade



Evite o complexo de "Cérebro"

O Processo de comunicação em projetos ágeis

Crie condições para o Feedback

Quebre as barreiras

Diminua os intermediários

O desafio de uma equipe auto-organizada

Comando-Controle

Auto-Organização

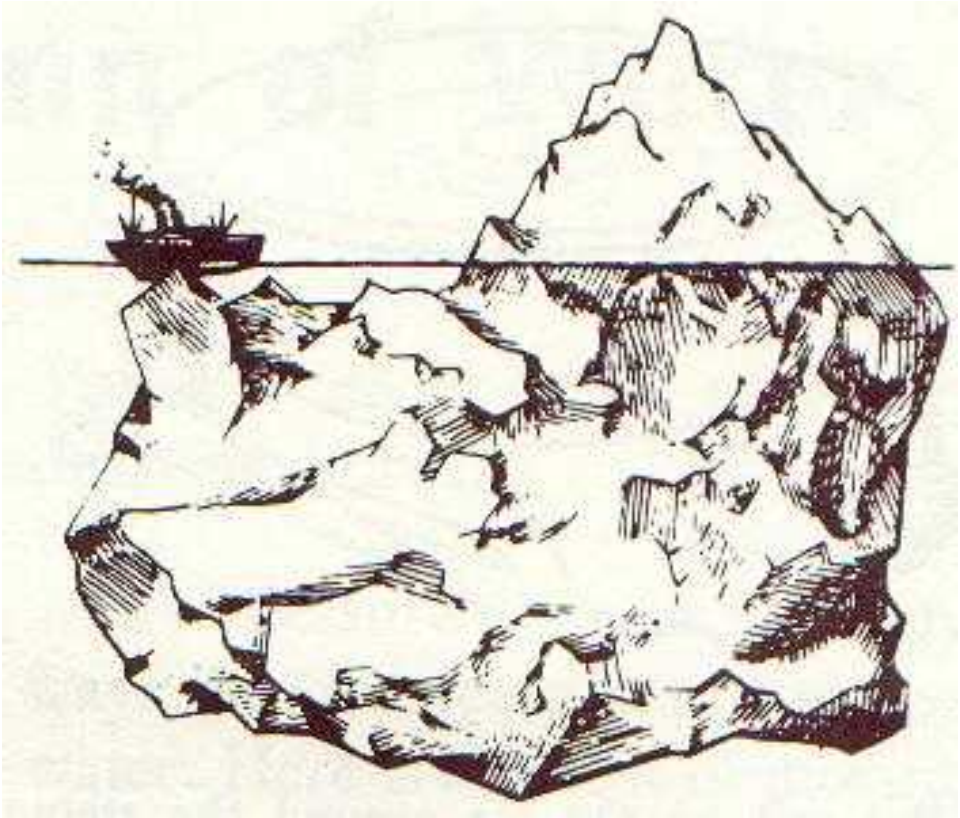
Evitando a Multi-Tarefa

Fonte: Vinícius Manhães Teles - www.improveit.com

Gestão Ágil de Projetos na Prática

O que é Scrum

- Um processo iterativo e increme ental para o gerenciamento de projetos de desenvolvimento de produtos (especialmente software).
- Mais um framework que uma metodologia;
- Mais Atitude que uma processo;



Processo:
Game, PreGame, PostGame,
Sprint Planning Meeting,Sprint Retrospective,
Daily Meeting, Sprints, Planning Pocker

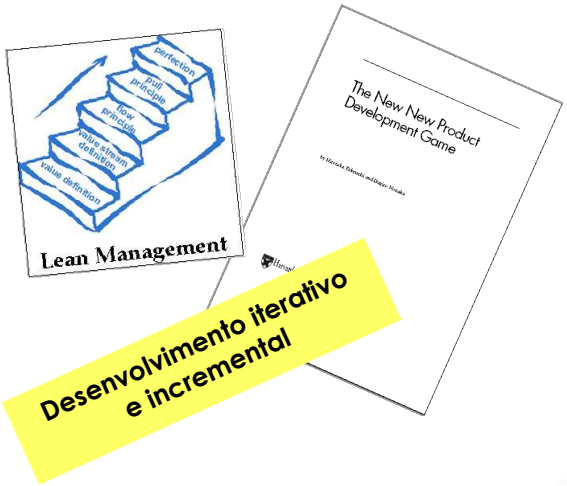
Ferramentas:
Product Baklog, Sprint Backlog, Stories,
Post-Its, BurnDown, KanBan

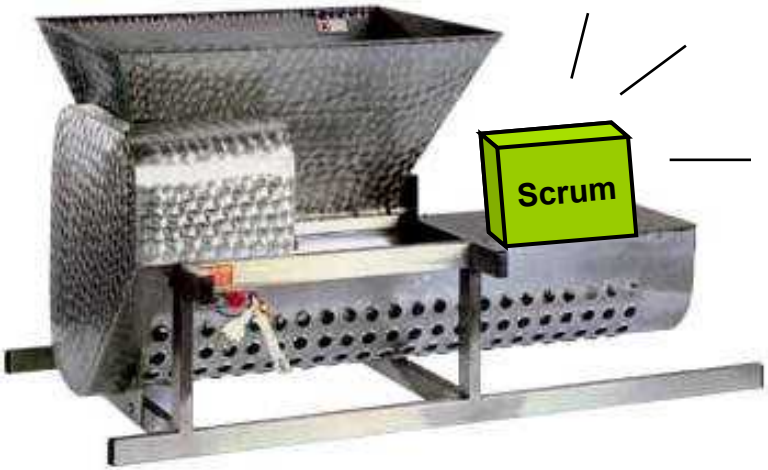
Pessoas:
Product Owner, ScrumMaster, Time.

Cultura:
Auto-Gerenciamento, time multi-disciplinar,
envolvimento do cliente, comprometimento,
papéis, entregas frequentes, liderança, colaboração,
Respeito, etc.

A Metodologia Scrum para o Gerenciamento Ágil de Projetos

- Scrum foi criado no início da década de 1990 por **Jeff Sutherland** e **Ken Schwaber**, nos EUA





ScrumAlliance℠
your trusted source of Scrum knowledge

Papéis

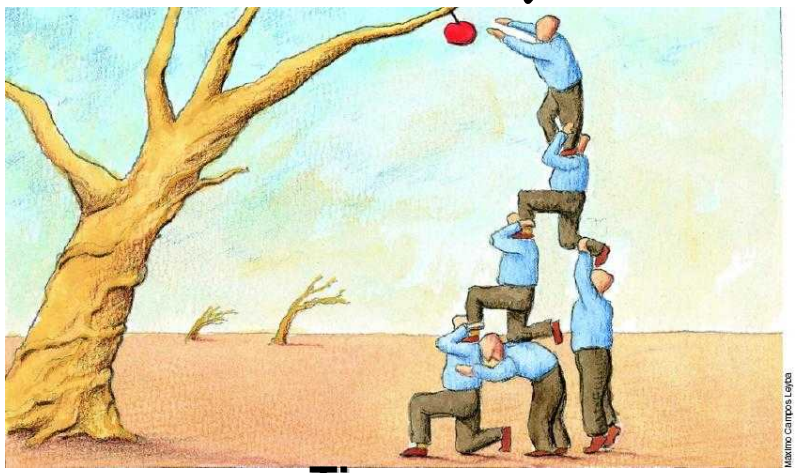
Sou o responsável por garantir o ROI (Retorno sobre o Investimento) do projeto. Também conheço as necessidades dos clientes (StakeHolders)

Product Owner

ScrumMaster

Minha missão é garantir o uso do Scrum. Também devo ser um lider/facilitador, pois preciso remover os impedimentos e proteger o time das interferências externas.

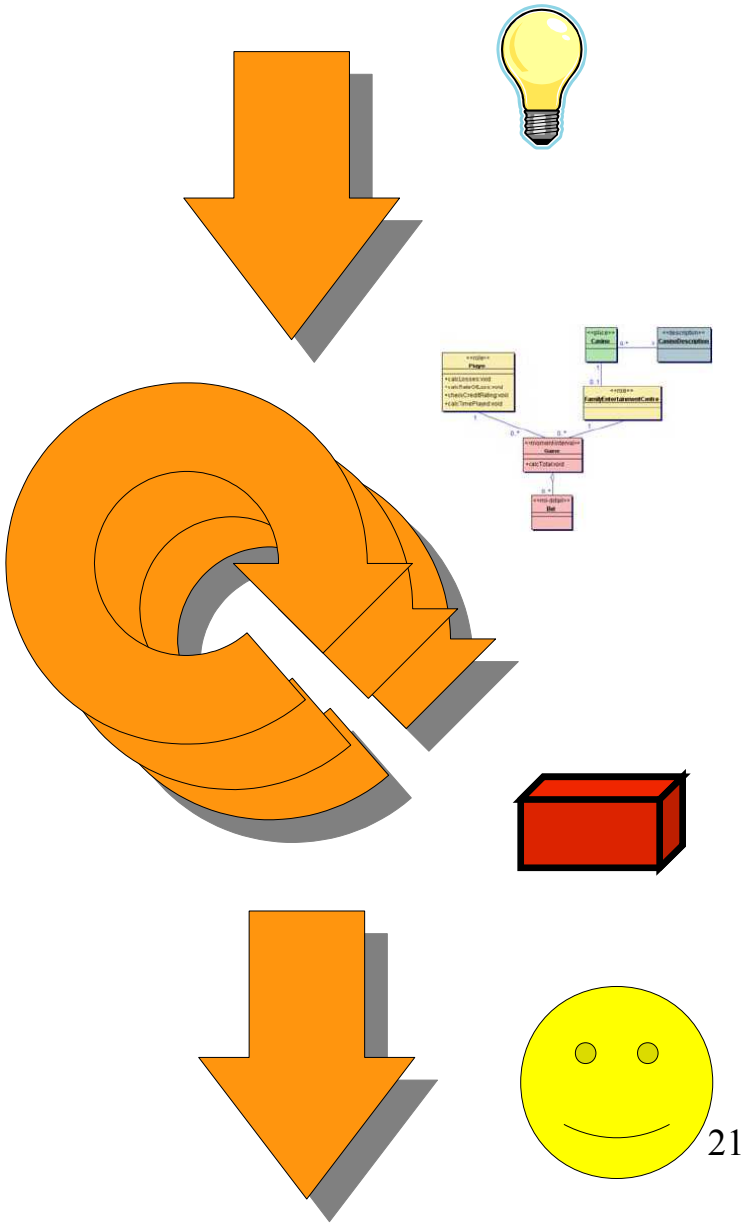
Nós aplicamos o auto-gerenciamento para definir as metas das Sprints, visando produzir produtos com alta qualidade e valor para o cliente.



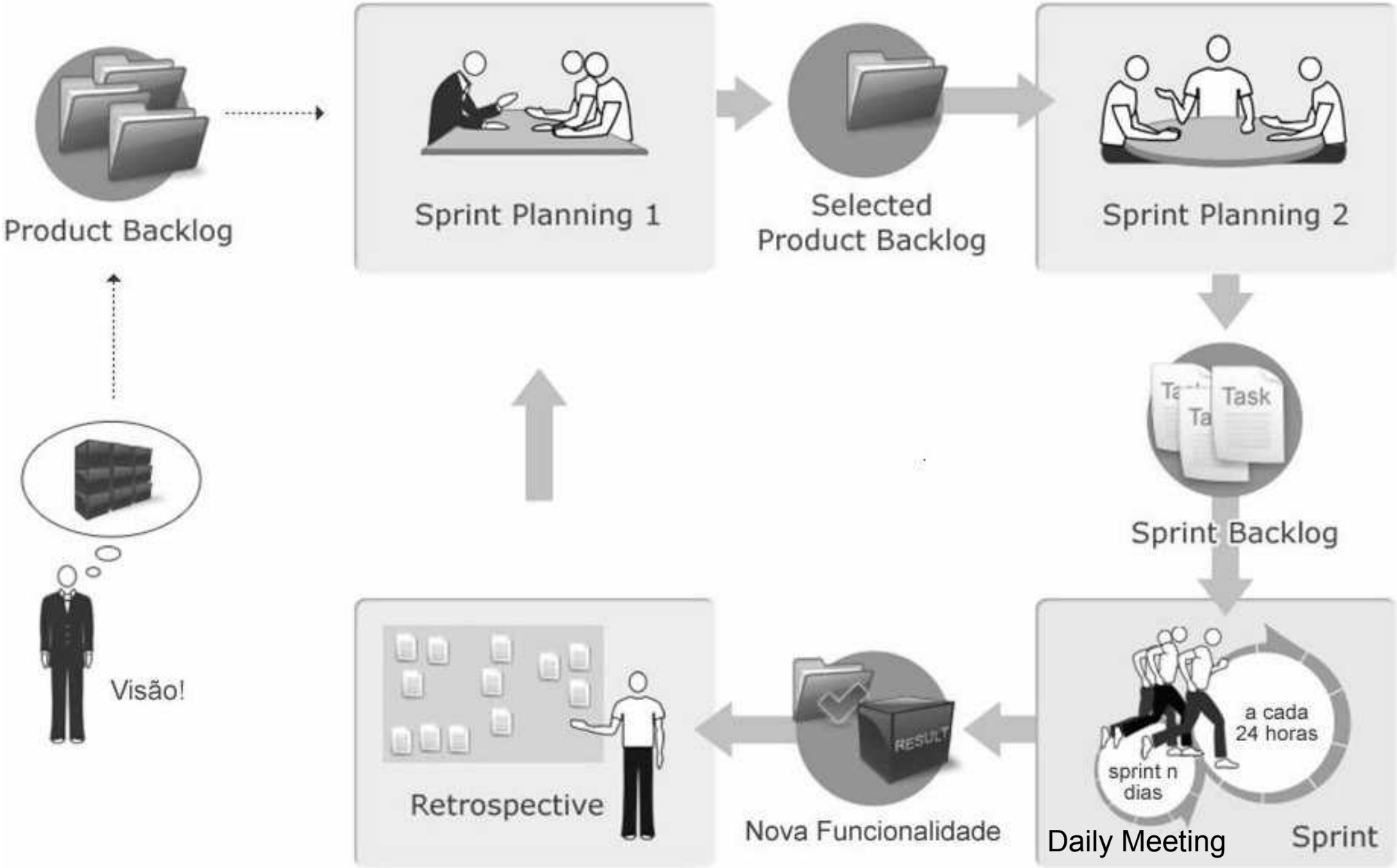
Time

Macro Fases

- **Pregame**
  - Planejamento
  - Desenho e alto nível da Arquitetura
  - Modelo Abrangente
- **Game**
  - Sprints (Modelagem incremental, desenvolvimento, revisões e ajustes)
- **Postgame**
  - Fechamento (Agrupamento da Documentação, Treinamento, Lições Aprendidas)



Fluxo da Sprint



E como fica a Engenharia de Software?

Vamos usar a FDD

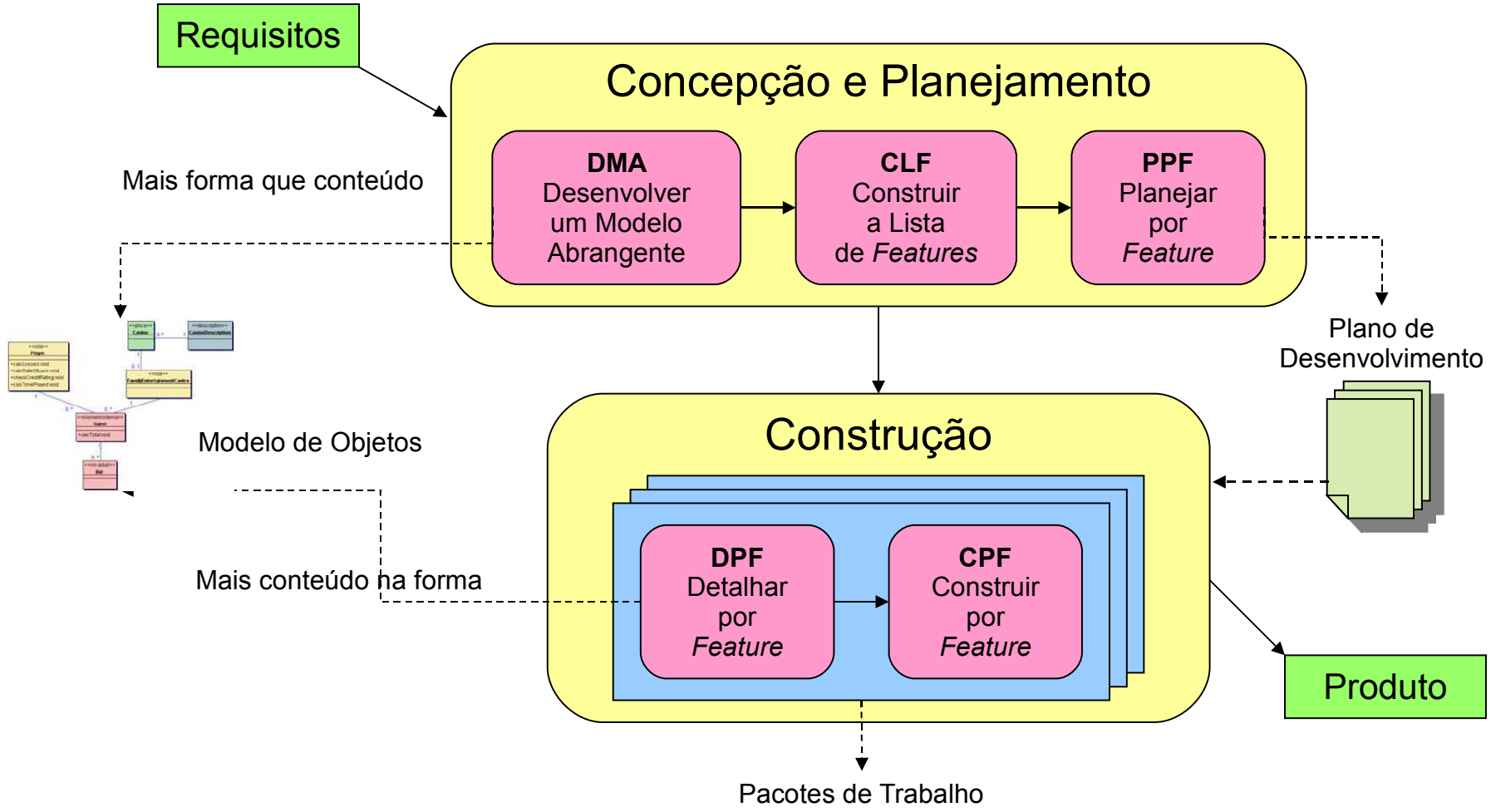
Para a Engenharia de Software em nossos projetos, podemos combinar o Scrum com a FDD (Feature-Driven Development).

Origens:

- 1997-1998, Singapura
- Contexto: Desenvolvimento de um grande sistema de empréstimos para um banco internacional
- Anteriormente, após 2 anos de consultoria, 3.500 páginas de casos de (in)uso e um modelo de objetos com centenas de classes, foi avaliado como impossível
- Decisão: Implantação das metodologias de OOAD de **Peter Coad** e de gerência de projetos de **Jeff De Luca**
- Resultado: 15 meses após a contratação da dupla, 2.000 features entregues por uma equipe de 50 pessoas

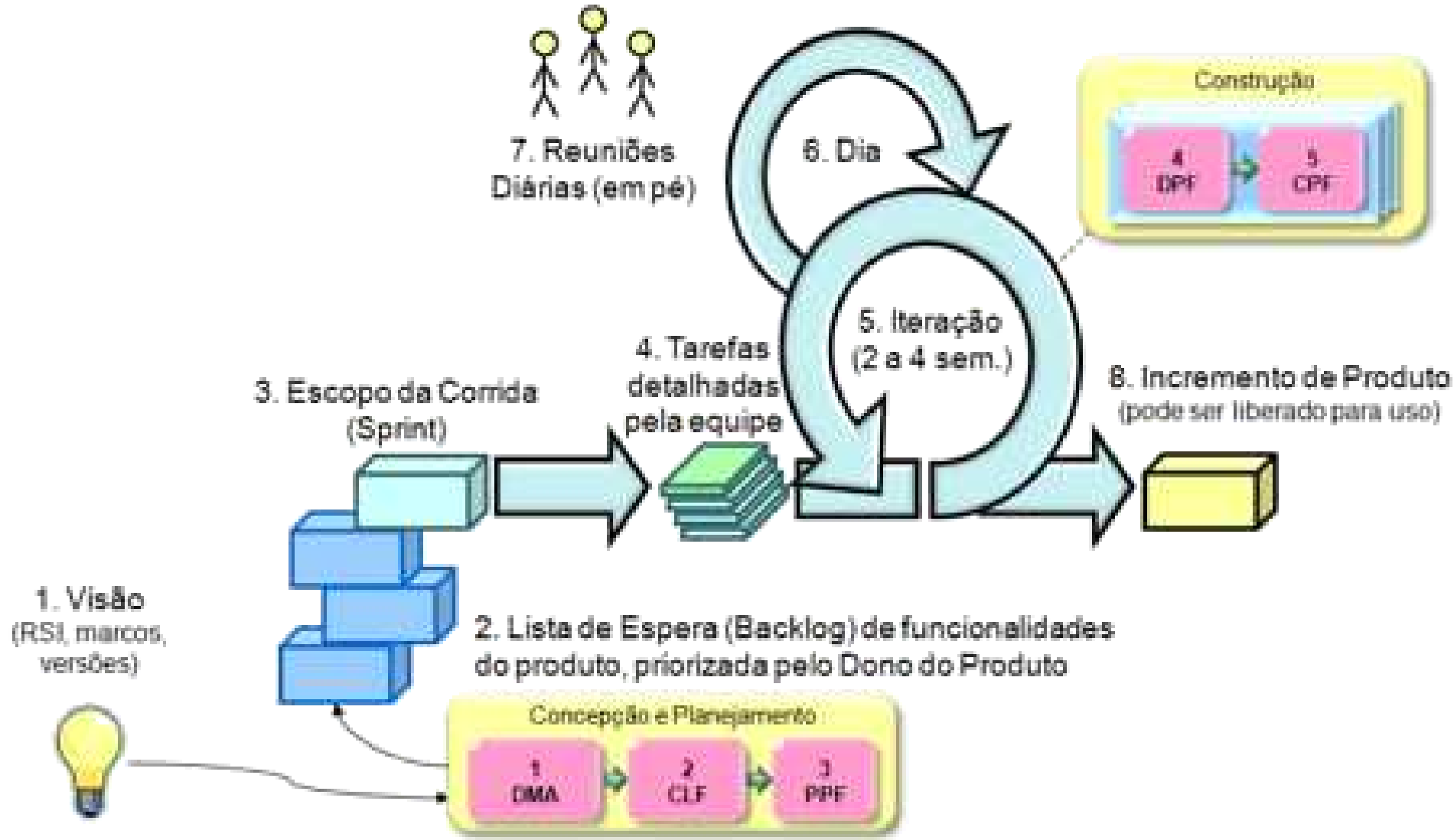
Fonte: Adail Muniz Retamal - www.heptagon.com

Fluxo da FDD



Fonte: Adail Muniz Retamal - www.heptagon.com

Combinando Scrum para o Gerenciamento + FDD para Engenharia de Software



Fonte: Adail Muniz Retamal - www.heptagon.com

PreGame

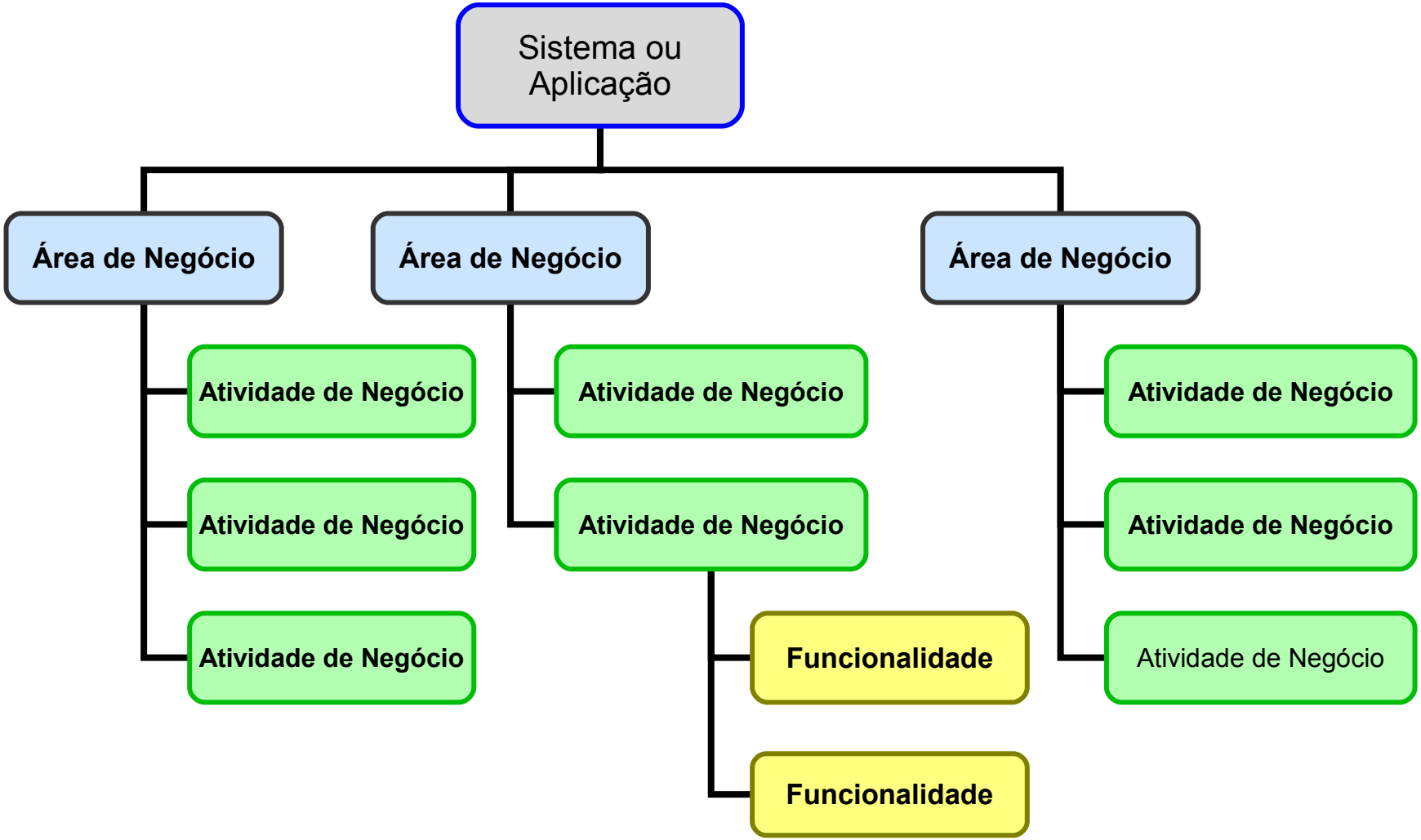
Objetivo do projeto
Criar a primeira edição da Revista Esporte Ágil, onde entregaremos para os nossos leitores, um conteúdo moderno e de acordo com os principais esportes da atualidade. Para essa primeira edição, terá uma abordagem focada nas olimpíadas 2008 e deverá ter cerca de 20 Páginas, com apresentação colorida e com textos e imagens.

Papéis
Product Owner: Fulano de Tal
Scrum Master: Beltrano
Team: Siclano, Detrano, Qualquer Lano, Lano Alguma Coisa

Product Backlog

Área	Atividade	Item	Business Value	Entregue
Capa	**Tema Central**	Mostrar uma imagem bem “radical” que lembre esporte que acontecerá nas olimpíadas 2008.	**100**	x
Capa	**Logo**	Mostrar um logo da Revista Esporte Ágil	**100**	
Capa	**Chamadas**	Mostrar as chamadas aos artigos da edição atual	**90**	
Sumário	**Imagem de Fundo**	Ter uma imagem que iluste o sumário da revista	**80**	
Expediente	**Equipe**	Texto que mostra os nomes dos diretores da revista bem como a equipe resposável pela sua criação.	**80**	
Notícias	**Eventos**	Listar em forma de clips os principais eventos do calendário esportivo 2008	**70**	
Notícias	**Bastidores**	Listar e forma de clips as grandes movimentações de contratações e acertos do cenário esportivo.	**60**	
Artigos	**Tema Central**	Mostrar o artigo de acordo com o tema da capa da primeira edição.	**50**	
Artigos	**Exemplo de Superação**	Mostrar através de um exemplo de algum esportista que seja um exemplo de superação das dificuldades para vencer no esporte e na vida.	**40**	
Artigos	**Bola Cheia e Bola Murcha**	Texto que mostra o lance eleito como bola cheia e bola murcha na rodada do campeonato Brasileiro 2008.	**40**	
Artigos	**História**	Texto que mostra de maneira suscinta os principais fatos históricos relacionados as realização dos jogos olímpicos.	**40**	
Marketing	**Patrocinadores**	Exibir as imagens que apresentem os patrocinadores Fratech, Visão Ágil e Bola-Bola.	**30**	
Sumário	**Índice**	Lista contendo nome do artigo, autor e página	**20**	
Editorial	**Texto do Editor**	Texto com opnião do editor da revista apresentando a primeira edição	**10**	

FBS: Feature Breakdown Structure(FDD)



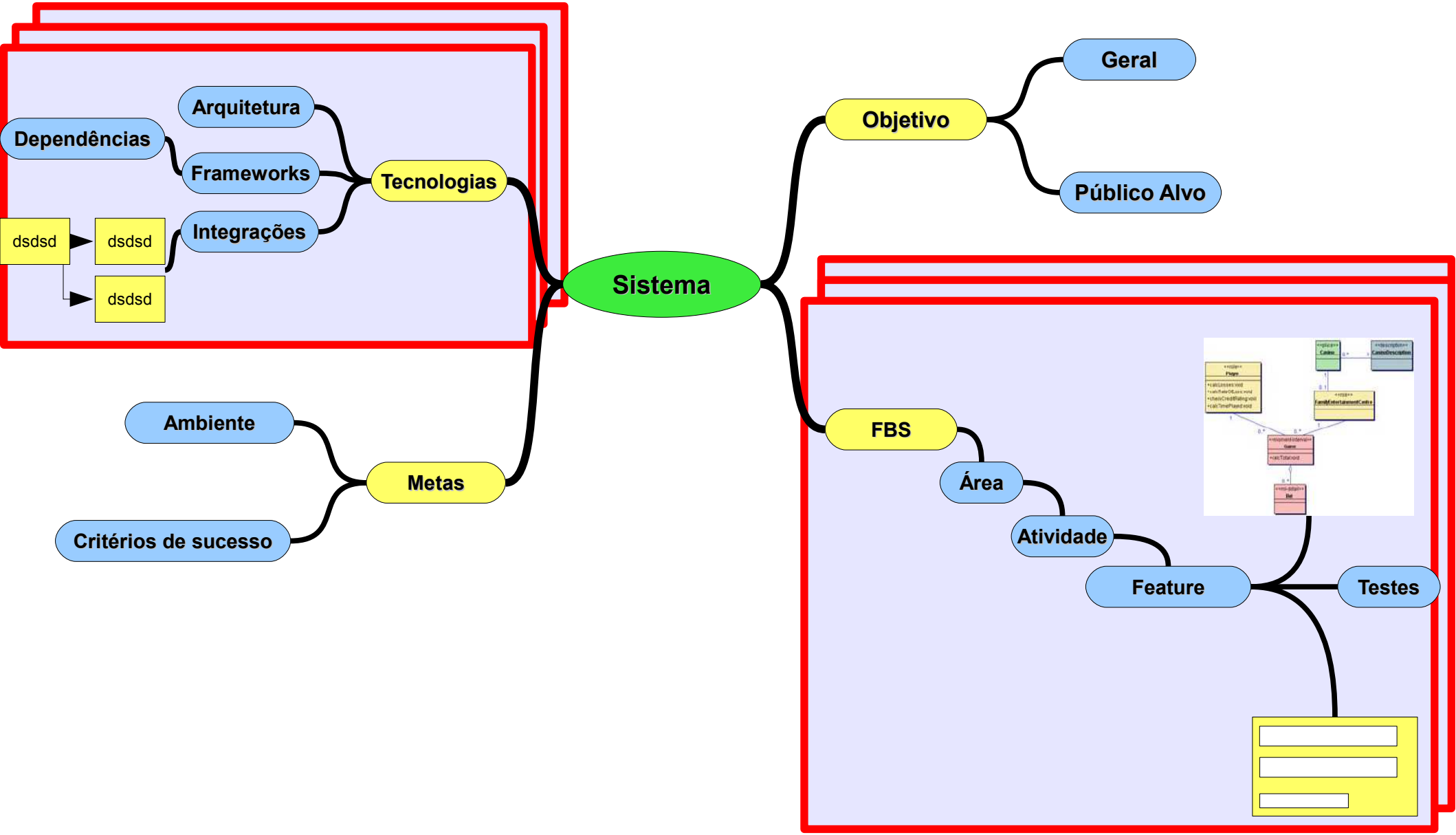
FBS é uma prática para engenharia de requisito da FDD (Feature BreakDown Structure)

O Que é Feature ? Pela visão da FDD

- Funcionalidade (ou característica)
- Pequena o suficiente para ser implementada no máximo em 01 iteração
- Oferece valor para o cliente
- Mapeia passos em uma atividade de negócio
  - Pode ser um passo de um caso de uso (ou user stories)
  - Às vezes pode ser o próprio caso de uso (ou user stories)
- Conceito muito próximo ao de um requisito funcional
- Modelo: ***<ação> <resultado> <objeto>***
  - Calcular *o total* de uma venda
  - Autorizar *uma transação com cartão* de um cliente
  - Enviar *uma nota fiscal* para um cliente

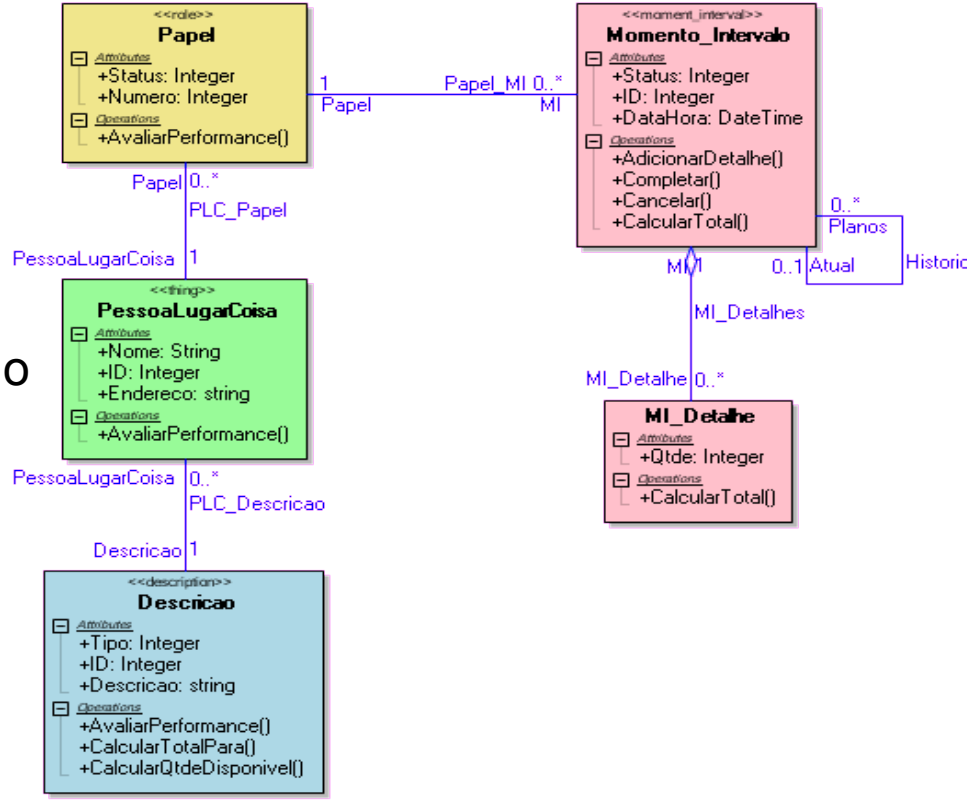
Fonte: Adail Muniz Retamal - www.heptagon.com

Modelando Funcionalidades através da M3(Mind Map Modeling)



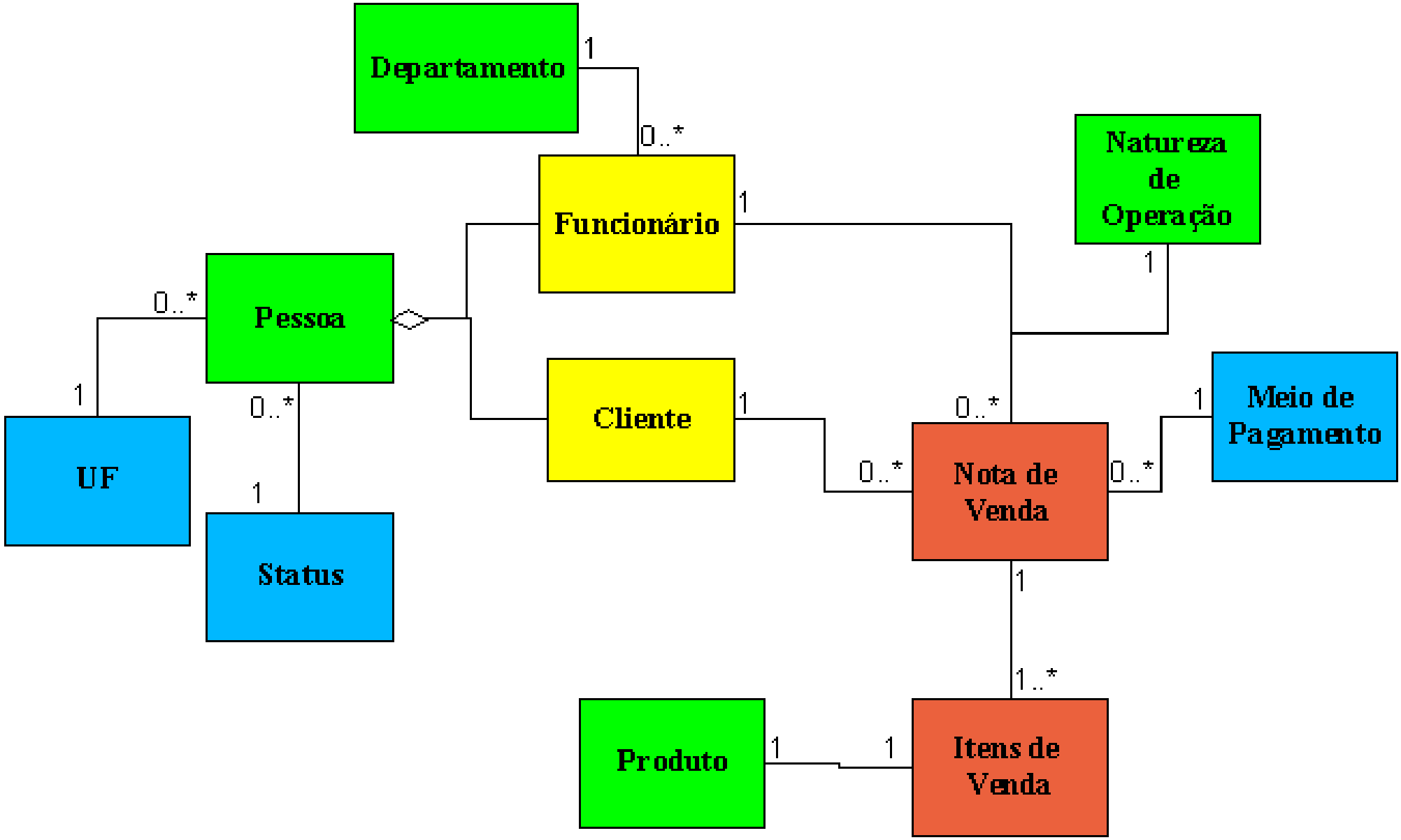
Um pouco mais de UML em Cores

- Oriunda da **FDD** (Feature Driven Development)
- Baseado na **DNC** (Domain Neutral Component)
- Quatro arquétipos:
  - Momento-Intervalo
  - Papel
  - Pessoa-Lugar-Coisa
  - Descrição
- As cores adicionam um fator semântico ao modelo
- Diminui a variação no processo de modelagem
- **Ajuda a identificar as áreas de melhor ROI da aplicação**
- Padroniza o entendimento
  - Equipe de Negócio
  - Equipe de TI



Fonte: Adail Muniz Retamal - www.heptagon.com

Exemplo UML em Cores

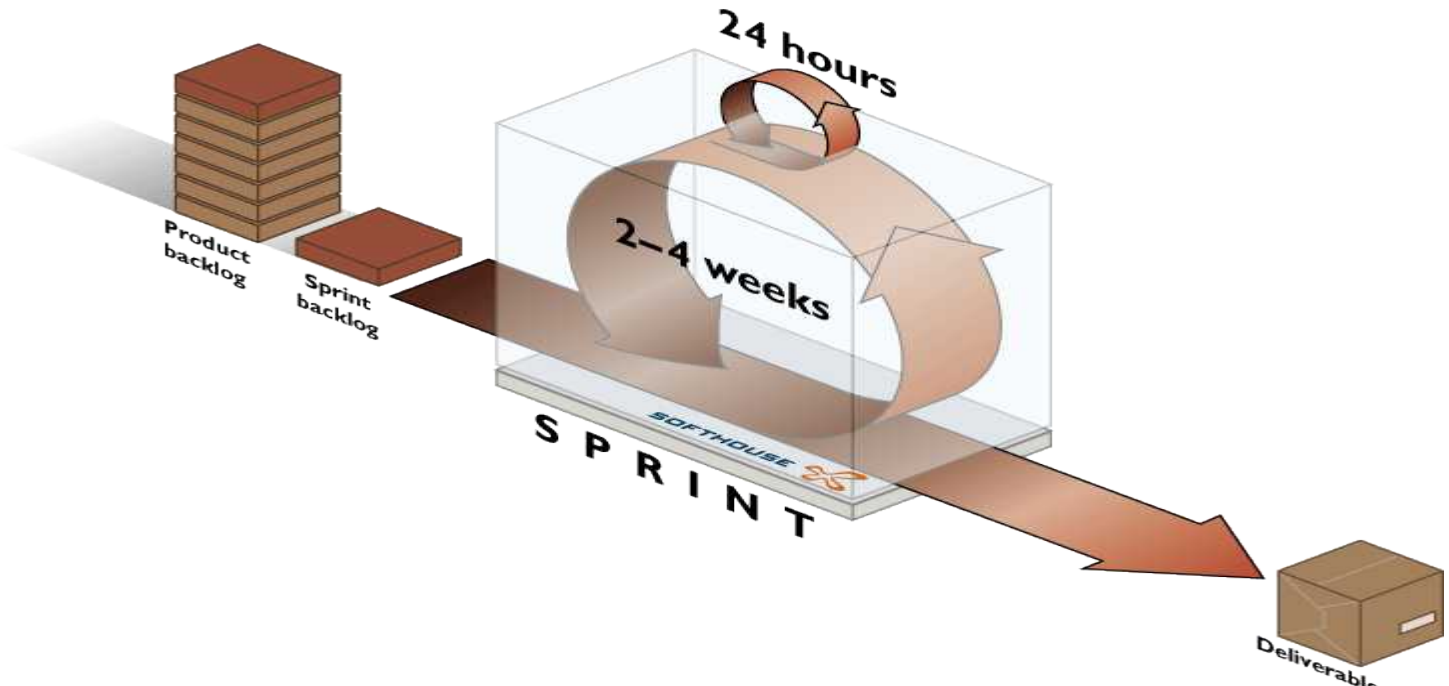


Gerenciado ROI com Business Value

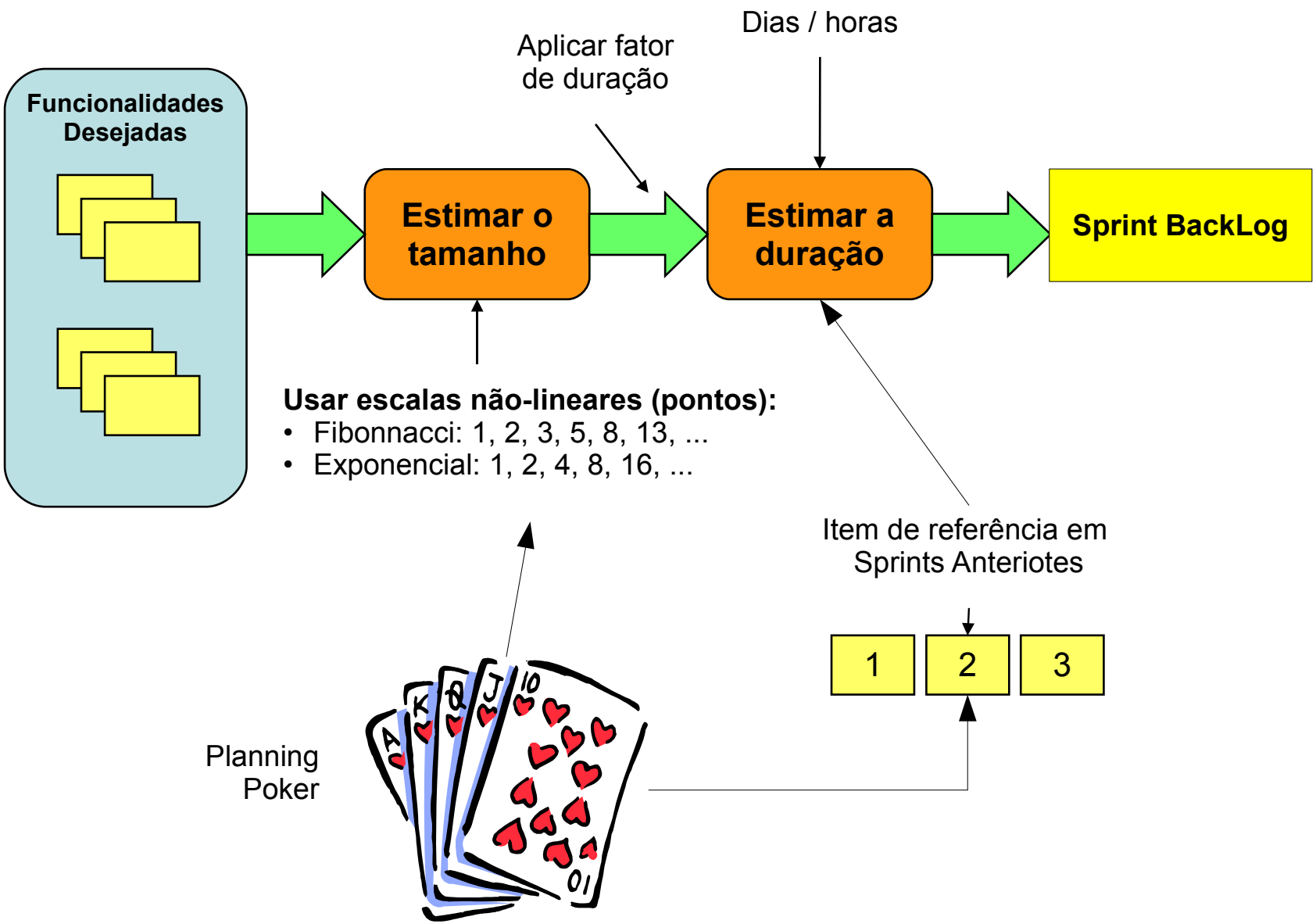
- **Business Value** será uma **moeda de troca** durante o projeto e o cliente **empresta** um determinado valor dessa moeda para a equipe e esta por sua vez, terá que **devolver** o v**alor correspondente em forma de software**, ou seja, é uma **dívida** que a equipe assume com o cliente e que deverá ser **amortizada** a cada ciclo(Sprint), até que a mesma seja **totalmente liquidada** (zerada).

Os objetivos SMART de uma Sprint

- **S**pecific – Específico (ter uma meta)
- **M**ensurable – Mensurável (Paupável)
- **A**chivable – Atingível (Factível)
- **R**ealistic – Realista (Possível)
- **T**imed – Datado (com o tempo certo para começar e terminar)



Sprint Planning Meeting

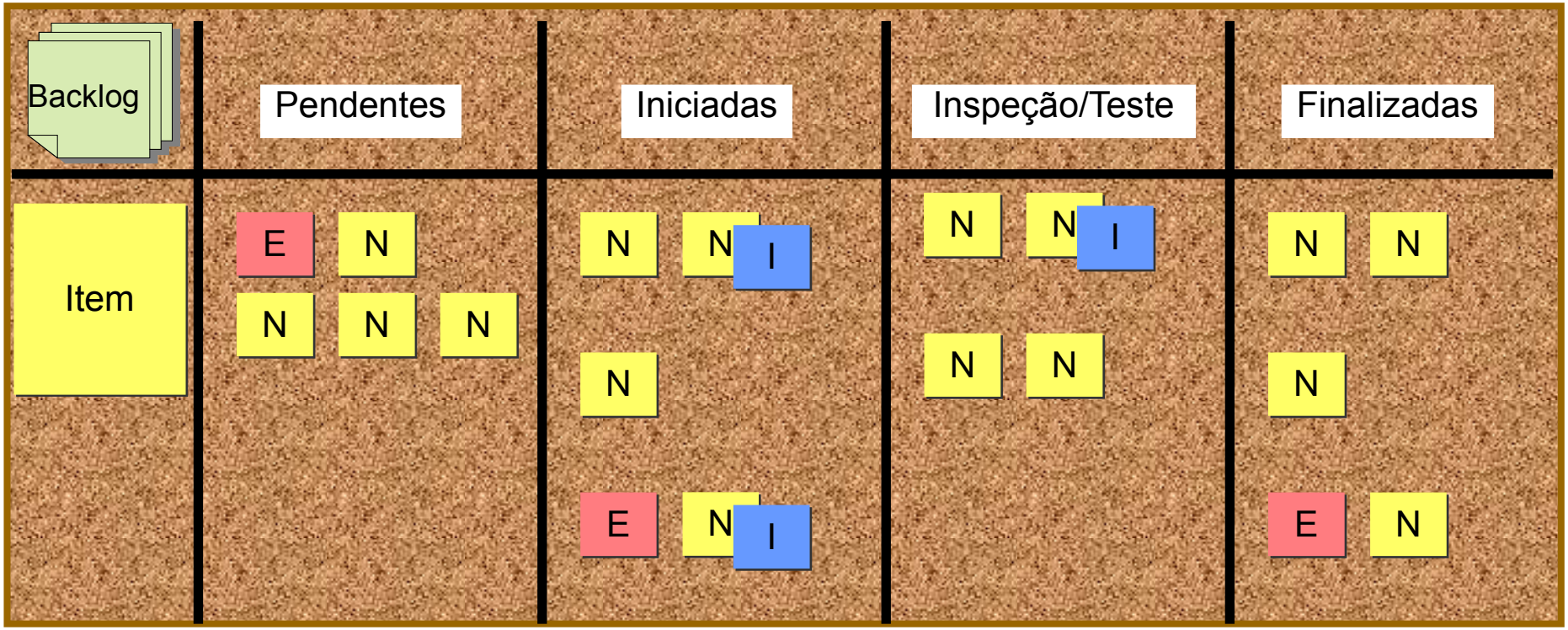


Sprint Backlog

Meta: Entregar os elementos básicos da capa

Item	Business Value	Size	Tarefas	Status	Impedimento	Esforço Restante 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mostrar uma imagem bem "radical" que lembre esporte que acontecerá nas olimpíadas 2008.	**100**	**8**	Tarefa 1	**Feito**		8	4	2	5	4	4	3	2	2	0
			Tarefa 2	**Em progresso**	**Impedido devido a falta de tal coisa**	6	6	4	2	5					
			Tarefa 3	**Em progresso**		4	4	2							
Mostrar um logo da Revista Esporte Ágil	**90**	**5**	Tarefa 1	**Pendente**											
			Tarefa 2	**Pendente**											
					Total	**18**	**14**	**8**	**7**	**9**	**4**	**3**	**2**	**2**	**0**

KanBan para a Facilitação da visibilidade dos resultados do projeto



*Exemplo de Comunicação com **Kanban** (Lean)*

Sprint DashBoard para Monitoramento

Sprint DashBoard 01

Total BV Estimados	190

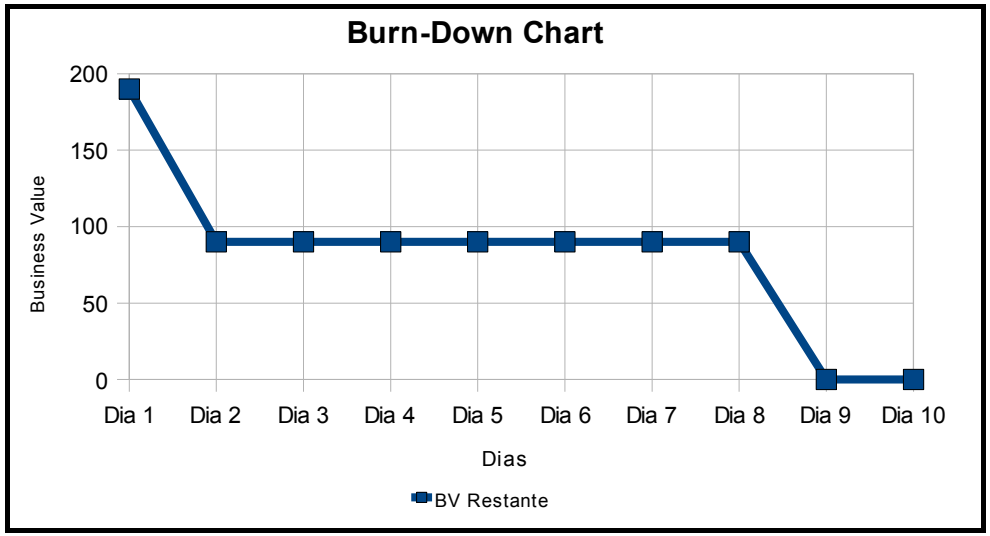
Dias	Total BV Entregues	BV Restante
Dia 1	0	190
Dia 2	100	90
Dia 3	0	90
Dia 4	0	90
Dia 5	0	90
Dia 6	0	90
Dia 7	0	90
Dia 8	0	90
Dia 9	90	0
Dia 10	0	0

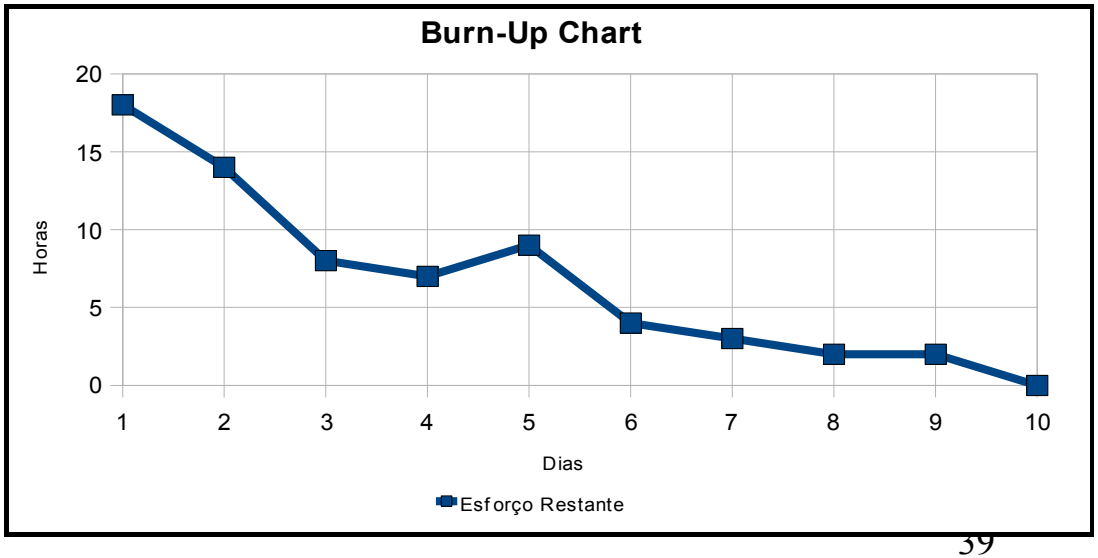
	Dias									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Esforço Restante	18	14	8	7	9	4	3	2	2	0

Impedimentos	1

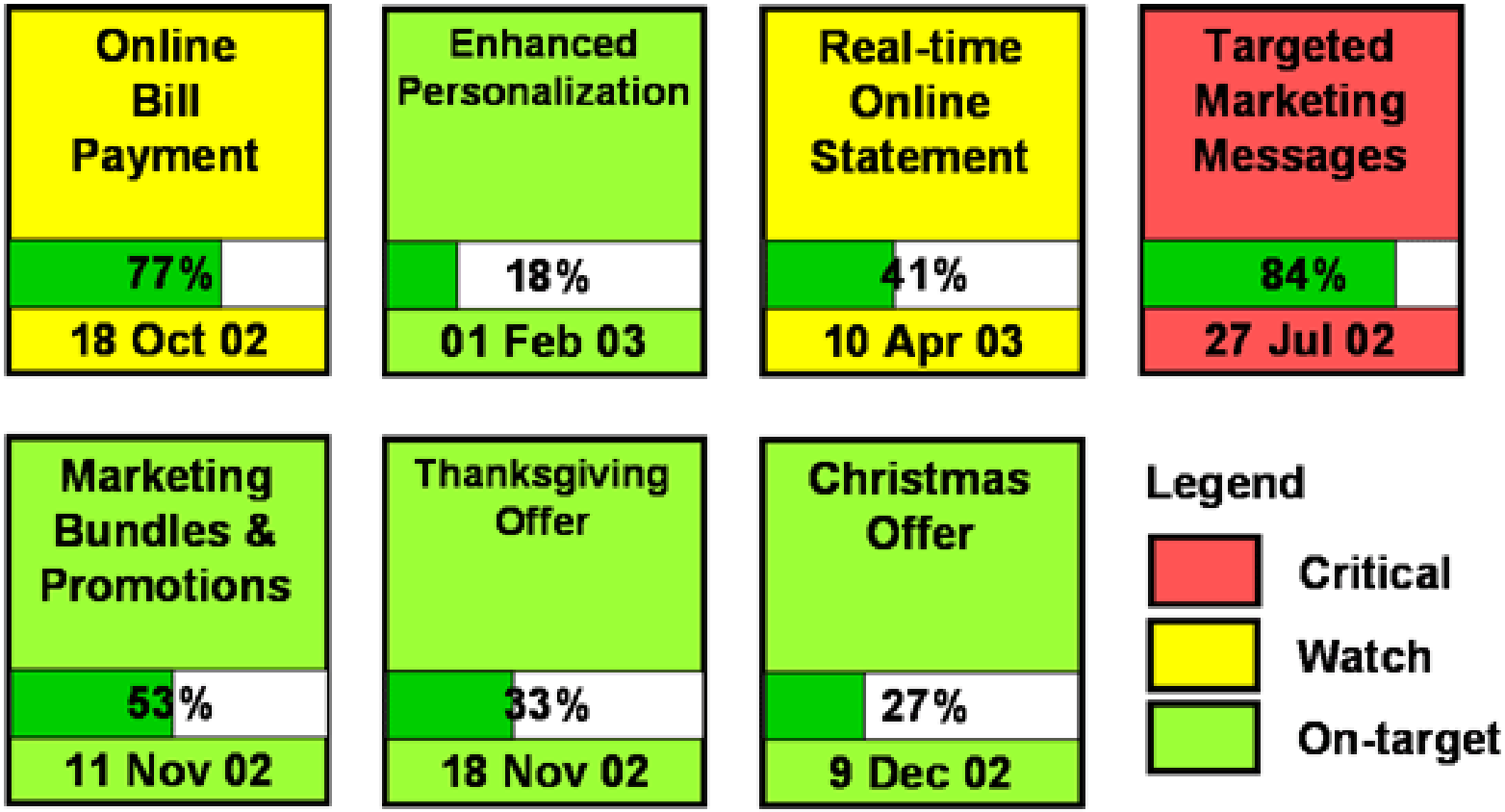
Tarefas a Fazer
2

Tarefas Finalizadas
1

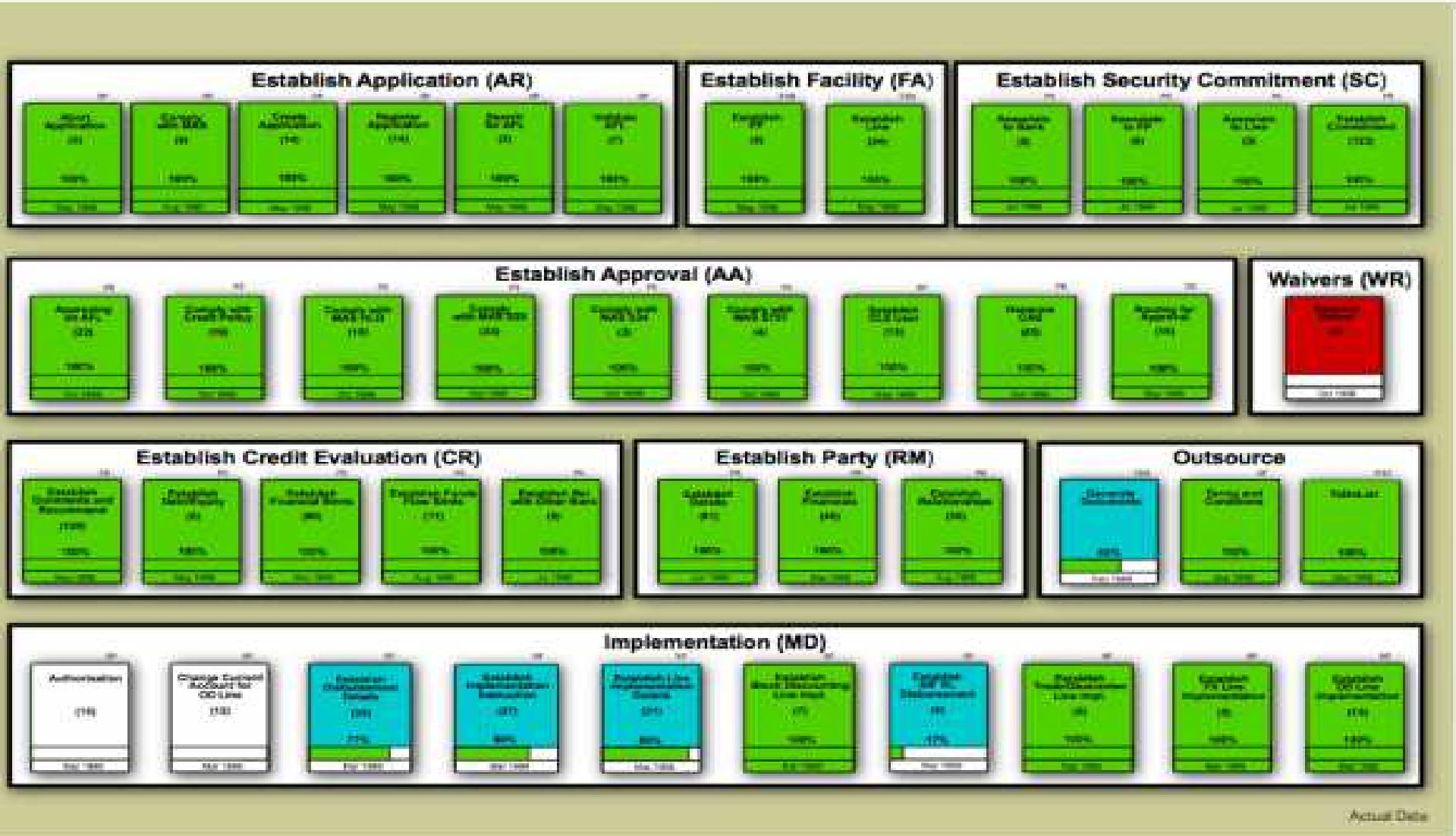




Visibilidade por Feature



Visibilidade por Áreas e Atividades



© Nebulon Pty. Ltd.

Princípios Ágeis sobre as Entregas

- "Nossa maior prioridade é **satisfazer o cliente** através da **entrega antecipada e contínua de software com valo**r."

- **"Entregar freqüentemente software que funciona**, desde poucas semanas até poucos meses, com uma preferência pela menor" escala de tempo.
- **"Software que funciona** é a medida primordial de progresso."

Fonte: http://agilemanifesto.org/principles.html

Sprint Retrospective

Funcionou bem?

x x

x x

x

Precisa Melhorar?

x x

x

Obrigado!

manoel@visaoagil.com