







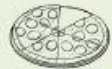


SSC - SCRUM SETUP CANVAS

Um quadro criado para debater e materializar as informações mais relevantes como insumo a um planejamento de releases. Planejamento exige acordo prévio sobre time, metodologia, tecnologias, boas práticas e restrições.

Este documento se propõe a contextualizar este artefato e cada um de seus campos, resultado de oito anos em projetos SCRUM. Este manual não se propõe a discutir o método, apenas o suficiente para explicar o artefato.

SCRUM SETUP CANVAS		PROJETO:		VERSÃO:
ELEVATOR STATEMENT 	APROVEITAMENTO (Sprint - Dias - Horas) 	INDICADORES & MÉTRICAS 	DoR (Definition of Ready) DoR	SPRINT ZERO 
	ARQUITETURA & INTEGRAÇÕES 	BOAS PRÁTICAS & FERRAMENTAS 	DoD (Definition of Done) DoD	
EQUIPE & ENVOLVIDOS 			FERIADOS & FÉRIAS (EVENTOS e AUSÊNCIAS) 	% RESERVA TÉCNICA 

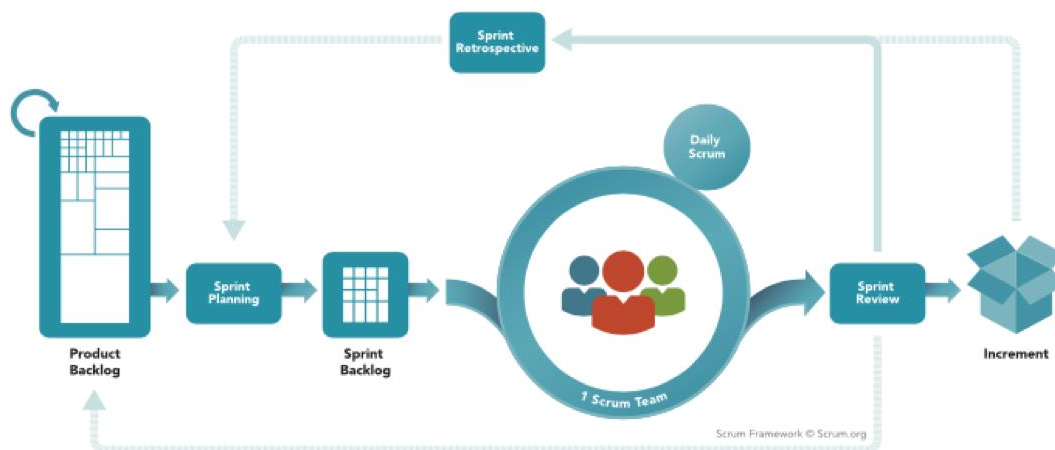
Versão MAIO/2017 (a última página deste pdf é a versão em tamanho A3)

Jorge Horácio Nicolás Audy – Sou professor nas disciplinas de tópicos especiais em engenharia de software e gerenciamento de projetos na faculdade de informática da Pontifícia Universidade Católica do RS, também consultor e *agile coach* pela empresa DBServer no parque TecnoPUC.

1. O FRAMEWORK SCRUM

SCRUM é o framework ágil mais utilizado no mundo (*Version One*), com o Scrum Guide mantido em <http://www.scrumguides.org/index.html>, com papéis, *timeboxes*, artefatos e regras. Um de seus diagramas mais conhecidos (<https://www.scrum.org/>) está apresentado abaixo:

SCRUM FRAMEWORK



Inicia pela definição de um plano de *Releases*, com o objetivo de termos um *product backlog* composto por todas as funcionalidades ou histórias de usuários devidamente estimadas, priorizadas e distribuídas em *sprints* e entregas.

A partir deste *product backlog*, times Scrum trabalharão um Sprint por vez, usualmente com duração de duas semanas de trabalho, para especificar, construir e entregar com qualidade a parte mais valorosa e necessária para o cliente a cada passo.

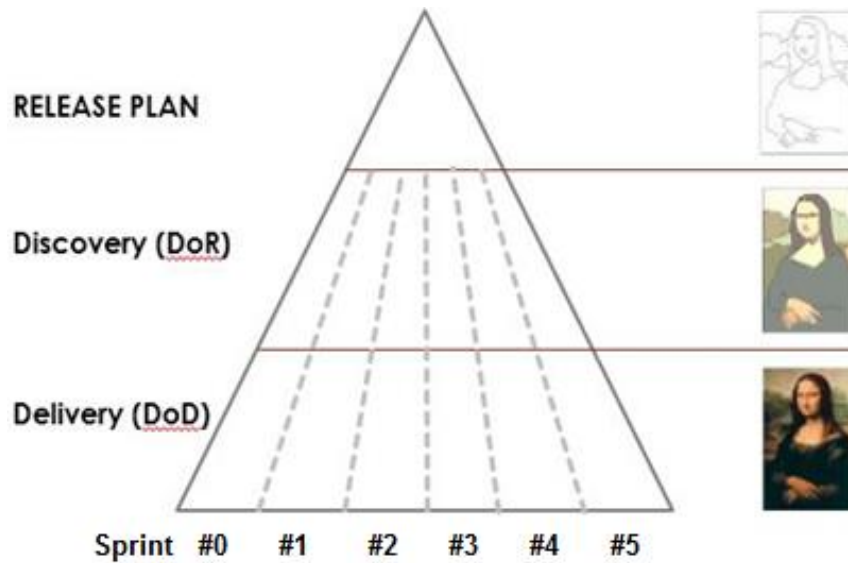
2. O PRODUCT BACKLOG

Usualmente realiza-se um planejamento inicial conhecido como *Release Plan*, uma dinâmica colaborativa entre todas as partes envolvidas com o objetivo de estabelecer a discussão e entendimento mínimo daquilo que precisa ser feito.

Um *release plan* concentra as informações disponíveis e conta com a experiência e capital intelectual das partes interessadas e time para a discussão e alinhamento da necessidade e planejamento. A técnica mais conhecida é a *Inception*. a mais recente chama-se Direto ao Ponto.

Eu uso a imagem de uma pirâmide de abstração, o Release Plan prepara nosso product backlog a partir de conceitos de abstração, complexidade, esforço previsto, o que nos permite estimar sem entrar em detalhes, apenas o suficiente para dimensionar o que é P, M ou G.

A medida que o projeto se desenvolve é que iremos detalhar – DoR, Definition Of Ready – um pouco a cada vez, Sprint a Sprint, de forma mínima e suficiente, detalhes mínimos teremos quando do desenvolvimento – DoD, Definition Of Done.



Para a realização de um Release Plan, para construção de um Product Backlog, é necessário que uma série de combinações tenham sido feitas ou sejam feitas antes de iniciar o planejamento ... para formalizar quais são estes acordos que o *Scrum Setup Canvas* foi criado.

A arte de um bom *Release Plan*, exige que combinações tenham sido feitas a nível estratégico, tático e técnico, para que seja possível com o mínimo real necessário de domínio da informação, possibilitar a percepção de entendimento e planejamento enxuto necessário.

O Scrum Setup Canvas tem a pretensão de explicitar as combinações prévias necessárias, fruto da participação de dezenas de projetos SCRUM na última década, entretanto alguns de seus campos podem ser pivotados para adaptar-se a diferentes contextos quando necessário.

3. SCRUM SETUP CANVAS

A partir daqui explicarei cada campo do quadro proposto

3.1. ELEVATOR STATEMENT

O primeiro passo é montar uma frase de consenso que ilustre o entendimento geral de quem é o cliente e o que é o produto, uma técnica muito utilizada em início de dinâmicas para estabelecer entendimento comum do valor e contexto do projeto.

SCRUM SETUP CANVAS		Problema		Solução	
PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA
PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA
PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA
PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA
PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA

- PARA O (A) <público alvo>
- QUE TEM <necessidade, problema, desafio, ideia>
- O (A) <nome do produto>
- É UM (A) <categoria, tipo de solução>
- QUE <benefício principal, valor que agrega>
- AO CONTRÁRIO DO (A) <concorrente>
- O PRODUTO <qual o seu diferencial>

3.2. EQUIPE E ENVOLVIDOS

Com frequência já temos os nomes, se não os tivermos, é importante entender o dimensionamento da equipe, perfis e experiência na plataforma a ser usada. Não só o time SCRUM, também arquiteto, gerente de projetos, gestor, *devops*, as vezes há alguém em outras equipes que serão referência em determinados assuntos-chave, etc.

The diagram is a 2x5 grid titled 'SCRUM SETUP CANVAS'. The columns are labeled 'Equipe', 'Processos', 'Ferramentas', 'Métricas', and 'Outros'. The rows are 'SCRUM' and 'Outros'. The cell for 'Equipe' in the 'SCRUM' row is highlighted in yellow.

3.3. ARQUITETURA E INTEGRAÇÕES

Quais as características tecnológicas relevantes, iniciamos sempre por plataforma e frameworks, banco, pool de servidores, camadas de serviços, integrações com outras soluções. Lembre de Pareto – Poucos vitais, para muito triviais, foque no que é relevante. Ex: Angular, NodeJS, Deep Links, multi-idioma, multi-perfil, paypal, ...

The diagram is a 2x5 grid titled 'SCRUM SETUP CANVAS'. The columns are labeled 'Equipe', 'Processos', 'Ferramentas', 'Métricas', and 'Outros'. The rows are 'SCRUM' and 'Outros'. The cell for 'Arquitetura e Integrações' in the 'SCRUM' row is highlighted in yellow.

3.4. BOAS PRÁTICAS E FERRAMENTAS

É fundamental registrar quais as boas práticas combinadas, desejáveis e quando facultativas, ferramentas que serão utilizadas, se haverá variações, impacto, lembrando lições aprendidas em projetos passados. Ex: User Story, BDD, JBehave, Jenkins, Gerit para code review, JIRA, Confluence, ...

The diagram is a 2x5 grid titled 'SCRUM SETUP CANVAS'. The columns are labeled 'Equipe', 'Processos', 'Ferramentas', 'Métricas', and 'Outros'. The rows are 'SCRUM' and 'Outros'. The cell for 'Boas Práticas e Ferramentas' in the 'SCRUM' row is highlighted in yellow.

3.5. APROVEITAMENTO (SPRINTS, DIAS, HORAS)

Tamanho e formatação das *sprints*, jornadas, horas úteis, pretensões ou restrições, planning, daily, refino, review e retrospectivas. Ex: Sprints de duas semanas, *planning* de quatro horas, *daily* no início da manhã, *pós-daily* quando necessário, *Review* e Retrô de duas horas cada, Refinamento no início da segunda semana, kanban com *code review*, testes e homologação dentro do sprint.

The diagram is a 2x5 grid titled 'SCRUM SETUP CANVAS'. The columns are labeled 'Equipe', 'Processos', 'Ferramentas', 'Métricas', and 'Outros'. The rows are 'SCRUM' and 'Outros'. The cell for 'Aproveitamento (Sprints, Dias, Horas)' in the 'SCRUM' row is highlighted in yellow.

3.6. INDICADORES E MÉTRICAS

Quais os indicadores e métricas usados ou propostos, unidades, gráficos de tendência, qualidade, Sonar, unitários, percentual de cobertura, ferramentas a serem utilizadas para registro e critérios básicos para fazê-lo. Ex: Mínimo de 50% de cobertura de testes automatizados, Sonar, Burndown, WIP, Cycle Time, Throughput, ...

The diagram is a 2x5 grid titled 'SCRUM SETUP CANVAS'. The columns are labeled 'Equipe', 'Processos', 'Ferramentas', 'Métricas', and 'Outros'. The rows are 'SCRUM' and 'Outros'. The cell for 'Indicadores e Métricas' in the 'SCRUM' row is highlighted in yellow.

3.7. DoR (DEFINITION OF READY)

Questões pertinentes a documentação mínima, útil, pertinente a histórias do usuário, BDD, UX, SEO, integrações, cenários de testes ou massa de dados. Critérios que variam conforme produto e tecnologia, papéis como product owner, analista de sistemas, UX, SEO ou SQA, precisam atingir um critério mínimo de preparado entendimento aos desenvolvedores evitarem desperdícios.



Uma DoR possível é ter as histórias do usuário planejadas para o Sprint com seus critérios de aceitação e especificação complementar conforme acordado. Esta é a maior garantia de que teremos um bom Sprint, em equilíbrio, documentação útil mínima, permitindo um trabalho de alta performance.

3.8. DoD (DEFINITION OF DONE)

Condição necessária para que os desenvolvedores trabalhem e considerem o desenvolvimento pronto a cada Sprint, podendo ser o entendimento da história, desenvolvimento, pair, cobertura de testes, versionado, build, dados atualizados, code review, publicado em ambiente de testes, caso de testes passado, homologado conforme critérios de aceitação, potencialmente apto a ir para produção.



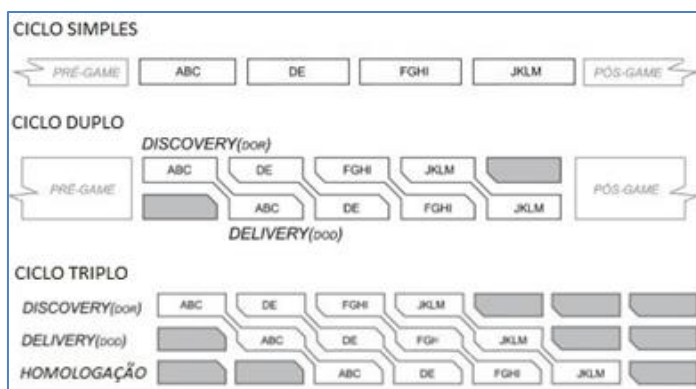
Estamos falando de valor e qualidade gerados a partir da especificação proposta (DoR), utilizando as melhores práticas possíveis em engenharia de software, com boa cobertura de testes automatizados, com boas métricas para melhoria contínua, clean code, Sonar, etc.

3.9. RESERVA TÉCNICA

É o nome dado para o percentual médio de dedicação a outras atividades que não o projeto a ser planejado, como manutenção em produção ou daquilo que vai entrar em produção no transcurso do projeto. Pode ser também dedicações parciais de alguns integrantes que se verão envolvidos em outros projetos.



Obs: É importante a cadência entre DoR, DoD e reserva técnica. Já trabalhei com times em que os projetos eram pacotes de evolutivas e corretivas, trabalhando em um ciclo **simples**, onde o DoR e DoD eram construídos dentro da própria Sprint. O mais comum é o ciclo **duplo**, onde o DoR é especificado uma Sprint antes do Sprint de desenvolvimento e o DoD vai até a homologação (não conformidades resolvidas no próprio Sprint). O ciclo **triplo** é uma exceção, quando trabalham DoR, seguido do DoD e só no Sprint seguinte é feita a homologação, mantendo uma reserva técnica para ajustes de histórias feitas no Sprint anterior.



3.10. FERIADOS E FÉRIAS

É importante registrar feriados, feriadões, férias, eventos conhecidos. Realizar um planejamento sem considerar as ausências é garantia de quebras mesmo antes de começar. É preciso mapear a redução de carga horária por ausência, diferente da reserva técnica, que pode ou não acontecer, para mais ou para menos.

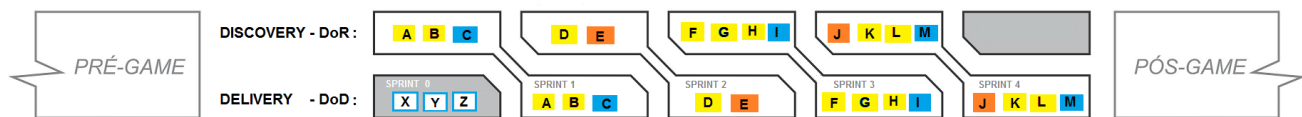


3.11. SPRINT ZERO

Muitos idealizam a inexistência de um Sprint Zero, mas já vi muitos projetos começarem errado e sob pressão pela falta de realismo na necessidade de preparação de ambientes, configurações de máquinas, provas de conceito, spikes, start do plano de projeto de automação de testes, tudo isso enquanto os responsáveis pelo DoR preparam as primeiras histórias.



Tudo isso pode acontecer durante as sprints, mas com frequência aproveitamos o que chamamos de Sprint Zero para organizar os primeiros DoR, aproveitando para em paralelo organizar-se tecnicamente o time, quando necessário e bem aproveitado, o projeto entra em cadência rapidamente.

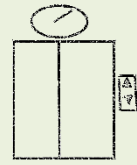


SCRUM SETUP CANVAS

PROJETO:

VERSÃO:

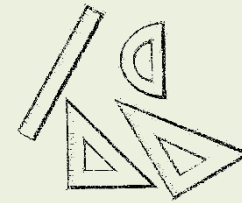
ELEVATOR STATEMENT



APROVEITAMENTO
(Sprint – Dias – Horas)



INDICADORES & MÉTRICAS



DoR (Definition of Ready)

DoR

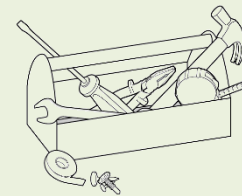
SPRINT ZERO



ARQUITETURA
& INTEGRAÇÕES



BOAS PRÁTICAS
& FERRAMENTAS



DoD (Definition of Done)

DoD

EQUIPE & ENVOLVIDOS



FERIADOS & FÉRIAS
(EVENTOS e AUSÊNCIAS)



% RESERVA TÉCNICA

