



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Prof. Dr. rer. nat. Christiane Gresse von Wangenheim, PMP

Jogo “Bem vindo a SCRUMIA”

O objetivo deste jogo é simular a execução de SCRUM num exemplo prático. No decorrer deste jogo, os participantes em grupos de 6 pessoas, estarão fazendo a priorização do *product backlog* e planejando e executando uma *sprint*.

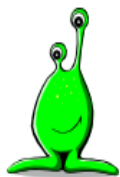
Os Participantes

Cada um dos 6 participantes do grupo assume um papel no contexto de SCRUM:

Papel	Quantidade	Responsabilidades
Scrum Master	Uma pessoa do grupo	Responsável para coordenar as atividades de gerência e a atualização do quadro de tarefas.
Product owner	Uma pessoa do grupo	Responsável pela gerência e priorização do <i>product backlog</i> e a documentação do <i>release</i> (e do resultado do projeto).
Chicken	Uma pessoa do grupo	No caso do jogo, representará um auditor verificando o andamento correto das atividades de um outro grupo.
Pigs	O resto do grupo (3 pessoas)	Membros da equipe de projeto que participam ativamente no planejamento e na execução das atividades.

O Projeto: Bem vindo à SCRUMIA

O projeto faz parte de uma nova iniciativa de atrair pessoas da terra a visitar SCRUMIA (planeta distante da terra) nas férias. Nesta iniciativa a empresa FAZDETUDO Ltda., onde você trabalha, já negociou vários contratos com os seguintes clientes:



Cliente: Green Foot Diretor da empresa aérea VoaAlto

Green Foot está muito interessado em oferecer vôos da terra a SCRUMIA vendo uma grande oportunidade de negócio. Para isto está contratando vocês para construir aviões para poder cumprir esta nova demanda. Como passa-tempo para os passageiros ele também gostaria jogos da sorte e bandeiras da Scrumia.

Requisição do cliente: Green Foot			
ID	Estórias	Lucro	Pontos de felicidade
E1_1	Como dono de uma empresa aérea, quero 10 novos aviões.	S\$ 100	+6
E1_2	Como dono de uma empresa aérea, quero 8 bandeiras.	S\$ 70	+4
E1_3	Como dono de uma empresa aérea, quero 3 jogos da sorte.	S\$ 60	+3



Cliente: Purple Belly Guia de Turistas

Purple Belly adora fazer viagens é já conhece cada canto da SCRUMIA. Ele está fascinado com a ideia de novos turistas vindo da terra para visitar SCRUMIA, mas ficou preocupado com a sua proteção contra chuva de meteoros, que frequentemente acontecem. Como meio de prevenção, ele solicita a produção de chapéis de proteção. E como fica bastante quente, também está encomendando leques.

Requisição do cliente: Purple Belly			
ID	Estórias	Lucro	Pontos de felicidade
E2_1	Como guia turista, quero 8 chapéus de proteção.	S\$ 100	+6
E2_2	Como guia turista, quero 5 leques.	S\$ 70	+2



Cliente: Big Eyes Marinheiro

Big Eyes oferece já anos viagens de barco para visitar uma ilha maravilhosa perto da costa da SCRUMIA. Ele está estudando atualmente a possibilidade de aumentar o número dos seus barcos para poder oferecer este tipo de viagem também para os vindo da terra. Ele também está coletando polvos para a exposição marítima. E está solicitando copos para a venda de bebidas nos barcos.

Requisição do cliente: Big Eyes			
ID	Estórias	Lucro	Pontos de felicidade
E3_1	Como dono de uma empresa de turismo marinho, quero 5 barcos.	S\$ 100	+8
E3_2	Como dono de uma empresa de turismo marinho, quero 3 copos.	S\$ 30	+2
E3_3	Como dono de uma empresa de turismo marinho, quero 4 polvos.	S\$ 60	+5
E3_4	Como dono de uma empresa de turismo marinho, quero 6 peixes.	S\$ 30	+4

O Jogo

O diretor da sua empresa já iniciou a negociação e levantou as histórias a serem desenvolvidos. Para documentar os resultados, coloquem todas as cartas no *product backlog* no quadro de tarefas na parede.

ETAPA 1. Estimar pontos de história (duração 5 min)

Estimem o número de pontos de história para cada história identificada, marcando o resultado na carta. Por exemplo:

E1_1 10 aviões			
Lucro	S\$ 100	Pontos de felicidade	+4
Estimativa	1 - 2 - 3 - 5 - 8 impossível		

ETAPA 2. Planejamento da *sprint* 1 (duração 5 min)

Agora vocês precisam planejar a *sprint*. A *sprint* durará 3 períodos (cada um de 2 minutos). Estimem a velocidade da sua equipe, estimando quantos pontos de história vocês conseguirão terminar nesta *sprint*. Lembrem, que somente os membros da equipe (*pigs*) poderão realizar efetivamente o trabalho.

Transferem as histórias a serem realizadas nesta *sprint* do *product backlog* para a coluna do *sprint backlog* no quadro de tarefas. (Observação: posteriormente NÃO podem ser adicionadas mais histórias a essa *sprint*).

ETAPA 3. Execução da *sprint*

ETAPA 3.1 Reunião de *Kick-off* (Duração 2 min.)

Os membro da equipe (*pigs*) escolham a(s) história(s) do *sprint backlog* que realizarão no primeiro período (Duração 2 min.). Os cartões destas histórias são movidos para a coluna "Em Execução" no quadro de tarefas.

ETAPA 3.2 Execução Período 1 (Duração 2 min.)

Os membros da equipe (*pigs*) executarão o trabalho referente a(s) história(s) na coluna "Em Execução" para gerar os resultado.

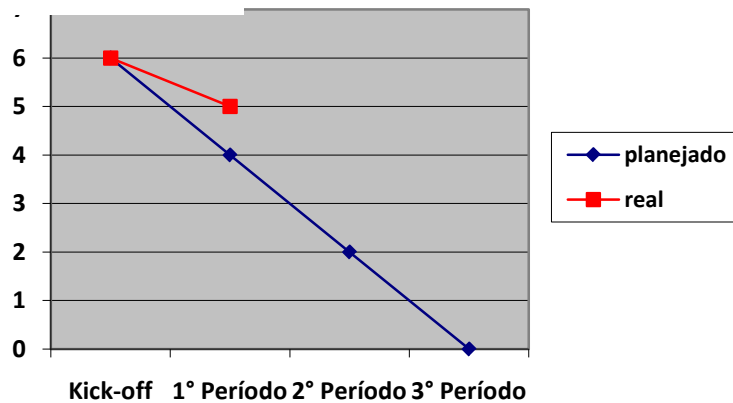
ETAPA 3.3 Encontro diário Período 1 (Duração 2 min.)

É realizada um encontro diário referente ao período 1.

Os cartões referentes de histórias concluídas são movidas para a coluna "Concluída" no quadro de tarefas. Cartões referentes histórias não-concluídas continuam na coluna "Em Execução" e devem ser continuadas no próximo período.

É determinado o tempo restante necessário para concluir todas as histórias dessa *sprint*. O SCRUM Master documenta esta informação no gráfico de *burndown*.

Tempo restante



São discutidos também problemas ocorridos e sugestões de melhorias para os próximos períodos.

É planejado o que será realizado no próximo período. As estórias a serem realizadas no próximo período serão colocadas na coluna “Em execução” no quadro de tarefas.

ETAPA 3.4 Execução Período 2 (Duração 2 min.)

ETAPA 3.5 Encontro diário Período 2 (Duração 2 min.)

ETAPA 3.6 Execução Período 3 (Duração 2 min.)

ETAPA 3.7 Encontro diário Período 3 (Duração 2 min.)

ETAPA 4. Reunião de revisão da *sprint* (Duração 2 min.)

O *product owner* identificará as estórias que foram completadas durante esta *sprint*. Os respectivos cartões são movidos à coluna “Release”.

ETAPA 5. Release (Duração 2 min.)

Agora, somam na tabela RESULTADO os pontos de felicidade e lucro obtidos das estórias na coluna “Release”. Contam quantas vezes ocorreu uma variação no gráfico de *burndown*.

RESULTADO		
Pontos de felicidade	Lucro	Número de variações no gráfico de <i>burndown</i>
		

VENCEDOR do jogo é o grupo que obteve o maior número de pontos de felicidade e lucro e que teve a menor variação no gráfico de *burndown*.