

Scrum no Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos

Vinícius Kiwi Daros
Orientador: Prof. Flávio Soares

**MAC 499 - Trabalho de Formatura Supervisionado
IME - USP**

16 de novembro de 2011

USPGameDev
Grupo de Desenvolvimento de Jogos

Roteiro

Roteiro

- Introdução
- Scrum
 - Glossário
 - Sprint
 - Práticas
 - Kanban
 - Burn-up
- *USPGameDev*
 - Sem Scrum
 - Com Scrum
 - Fatores adversos
- Conclusões

Introdução

Introdução

Existem muitas maneiras de se desenvolver jogos eletrônicos, sendo que a mais comum é não seguir nenhum tipo de regra ou organização.

Introdução

Existem muitas maneiras de se desenvolver jogos eletrônicos, sendo que a mais comum é não seguir nenhum tipo de regra ou organização.

Essa abordagem até pode gerar resultados satisfatórios, mas seguir uma metodologia de gerência de projeto pode realmente aumentar a produtividade?

Introdução

Para fazer essa verificação na prática, comparou-se dois momentos de um mesmo grupo, o *USPGameDev*.

Introdução

Para fazer essa verificação na prática, comparou-se dois momentos de um mesmo grupo, o *USPGameDev*.

No primeiro, não se aplicava qualquer tipo definido de metodologia.

Introdução

Para fazer essa verificação na prática, comparou-se dois momentos de um mesmo grupo, o *USPGameDev*.

No primeiro, não se aplicava qualquer tipo definido de metodologia.

No segundo, adotou-se o **Scrum** e com isso foi possível verificar as influências dessa mudança de abordagem.

Scrum

Scrum

- Framework de gerenciamento de projetos;

Scrum

- Framework de gerenciamento de projetos;
- Iterativo;

Scrum

- Framework de gerenciamento de projetos;
- Iterativo;
- Incremental;

Glossário

Glossário

- **Sprint**: ciclo, iteração (dura de 2 a 4 semanas);

Glossário

- **Sprint**: ciclo, iteração (dura de 2 a 4 semanas);
- **História**: Descrição em alto nível de uma funcionalidade;

Glossário

- **Sprint**: ciclo, iteração (dura de 2 a 4 semanas);
- **História**: Descrição em alto nível de uma funcionalidade;
- **Tarefa**: Descrição detalhada de parte de uma história a ser implementada;

Glossário

- **Sprint**: ciclo, iteração (dura de 2 a 4 semanas);
- **História**: Descrição em alto nível de uma funcionalidade;
- **Tarefa**: Descrição detalhada de parte de uma história a ser implementada;
- **Product backlog**: Pilha de histórias do projeto;

Glossário

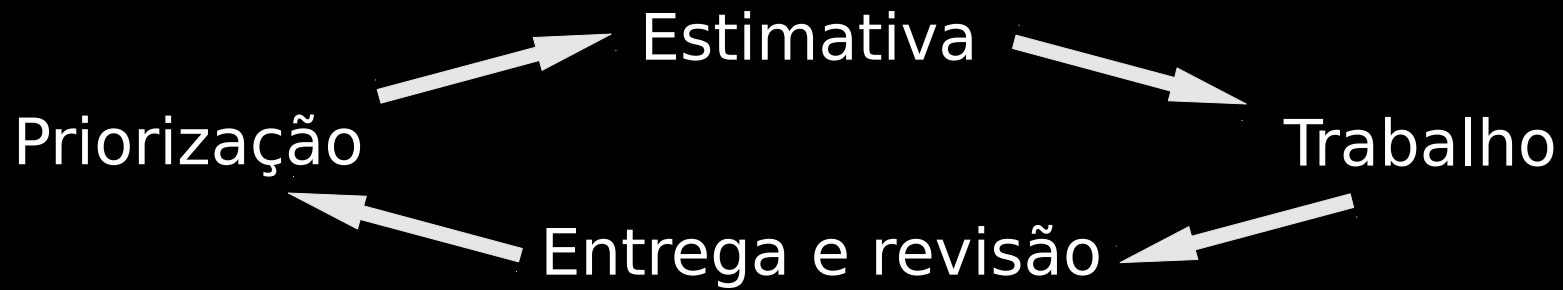
- **Sprint**: ciclo, iteração (dura de 2 a 4 semanas);
- **História**: Descrição em alto nível de uma funcionalidade;
- **Tarefa**: Descrição detalhada de parte de uma história a ser implementada;
- **Product backlog**: Pilha de histórias do projeto;
- **Sprint backlog**: Pilha de histórias do sprint;

Glossário

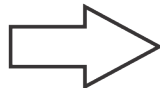
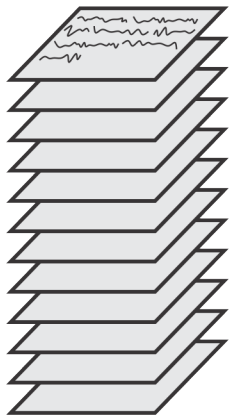
- **Sprint**: ciclo, iteração (dura de 2 a 4 semanas);
- **História**: Descrição em alto nível de uma funcionalidade;
- **Tarefa**: Descrição detalhada de parte de uma história a ser implementada;
- **Product backlog**: Pilha de histórias do projeto;
- **Sprint backlog**: Pilha de histórias do sprint;
- **Product owner**: Representante das necessidades dos clientes. Responsável por priorizar os backlogs e garantir que o time compartilhe a mesma visão.

Sprint

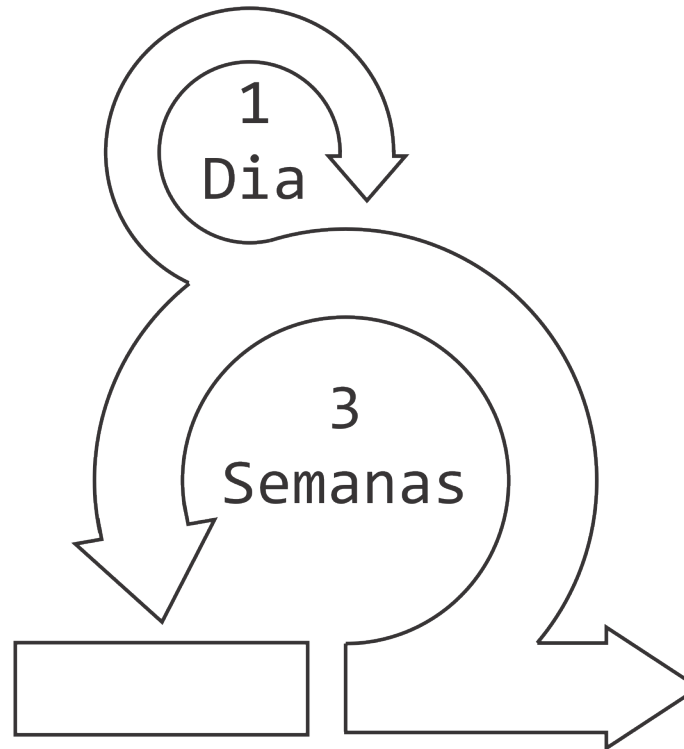
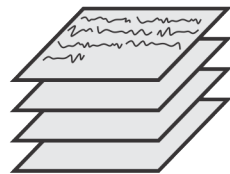
Sprint



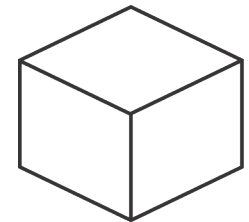
Product Backlog



Sprint Backlog



Produto com mais valor



Práticas

Práticas

- **Daily meeting**: reuniões diárias de 15 minutos;

Práticas

- **Daily meeting**: reuniões diárias de 15 minutos;
- **Protótipos funcionais**: ao final de cada sprint, o resultado é software mais próximo do produto final;

Práticas

- **Daily meeting**: reuniões diárias de 15 minutos;
- **Protótipos funcionais**: ao final de cada sprint, o resultado é software mais próximo do produto final;
- **Objetivos por sprint**: meta para direcionar esforços e motivar a equipe;

Práticas

- **Daily meeting**: reuniões diárias de 15 minutos;
- **Protótipos funcionais**: ao final de cada sprint, o resultado é software mais próximo do produto final;
- **Objetivos por sprint**: meta para direcionar esforços e motivar a equipe;
- **Kanban**: quadro de tarefas organizado;

Práticas

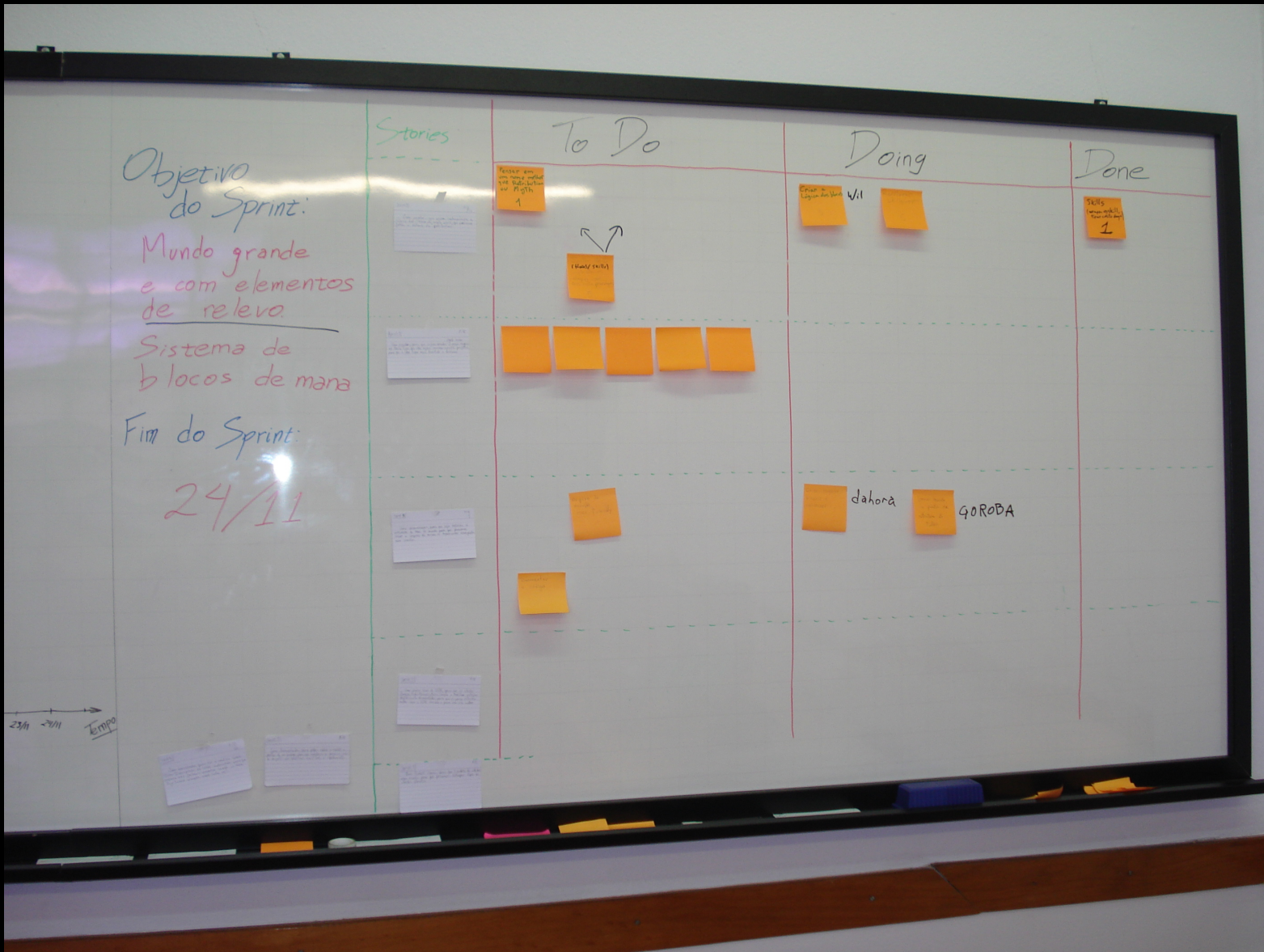
- **Daily meeting**: reuniões diárias de 15 minutos;
- **Protótipos funcionais**: ao final de cada sprint, o resultado é software mais próximo do produto final;
- **Objetivos por sprint**: meta para direcionar esforços e motivar a equipe;
- **Kanban**: quadro de tarefas organizado;
- **Burn-up**: gráfico para acompanhamento da velocidade de desenvolvimento;

Práticas

- **Daily meeting**: reuniões diárias de 15 minutos;
- **Protótipos funcionais**: ao final de cada sprint, o resultado é software mais próximo do produto final;
- **Objetivos por sprint**: meta para direcionar esforços e motivar a equipe;
- **Kanban**: quadro de tarefas organizado;
- **Burn-up**: gráfico para acompanhamento da velocidade de desenvolvimento;
- **Retrospectiva**: verificar o que deu certo ou errado durante o sprint e recalibrar a estimativa de velocidade.

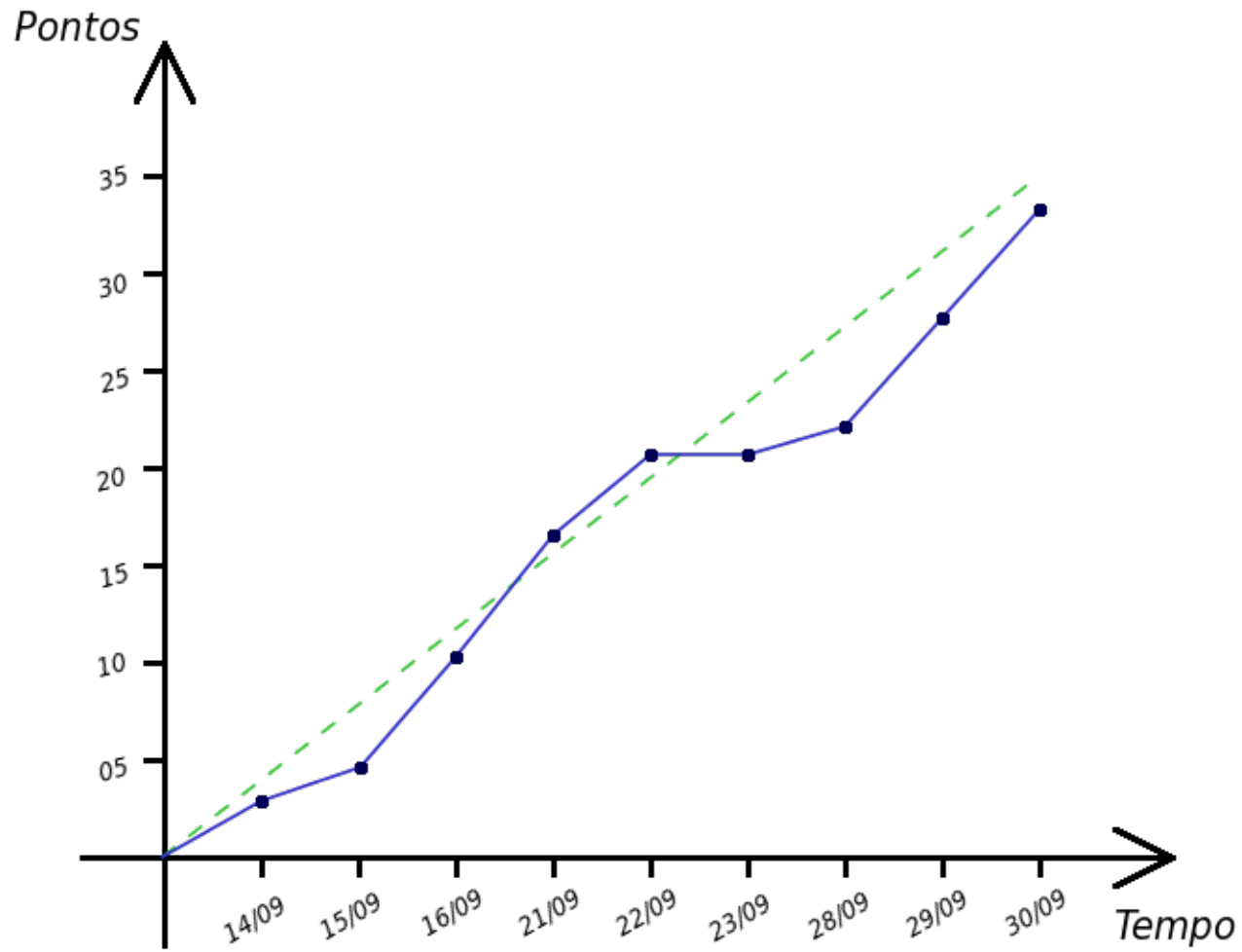
Kanban

Kanban



Burn-up

Burn-up



USPGameDev

USPGameDev

- Grupo de estudantes formado no final de 2009;

USPGameDev

- Grupo de estudantes formado no final de 2009;
- Número de participantes é próximo de 20;

USPGameDev

- Grupo de estudantes formado no final de 2009;
- Número de participantes é próximo de 20;
- Aproximadamente metade faz BCC;

USPGameDev

- Grupo de estudantes formado no final de 2009;
- Número de participantes é próximo de 20;
- Aproximadamente metade faz BCC;
- Três reuniões de trabalho semanais;

Sem Scrum

Sem Scrum

- Período: 1º e 2º semestres de 2010 → *UGDK* e *Horus Eye*;

Sem Scrum

- Período: 1º e 2º semestres de 2010 → *UGDK* e *Horus Eye*;
- **Reuniões de discussão:**
 - Definir arquitetura e outros grandes tópicos;
 - Participação de todos;
 - Pouca objetividade e muito tempo gasto.

Sem Scrum

- Período: 1º e 2º semestres de 2010 → *UGDK* e *Horus Eye*;
- **Reuniões de discussão:**
 - Definir arquitetura e outros grandes tópicos;
 - Participação de todos;
 - Pouca objetividade e muito tempo gasto.
- **Reuniões de trabalho;**
 - Listagem de tarefas na lousa;
 - Tarefas chatas iam ficando;
 - Processo contínuo.

Sem Scrum

- Período: 1º e 2º semestres de 2010 → *UGDK* e *Horus Eye*;
- **Reuniões de discussão:**
 - Definir arquitetura e outros grandes tópicos;
 - Participação de todos;
 - Pouca objetividade e muito tempo gasto.
- **Reuniões de trabalho;**
 - Listagem de tarefas na lousa;
 - Tarefas chatas iam ficando;
 - Processo contínuo.
- Grande demora para ver algum resultado na tela;

Sem Scrum

- Período: 1º e 2º semestres de 2010 → *UGDK* e *Horus Eye*;
- **Reuniões de discussão:**
 - Definir arquitetura e outros grandes tópicos;
 - Participação de todos;
 - Pouca objetividade e muito tempo gasto.
- **Reuniões de trabalho;**
 - Listagem de tarefas na lousa;
 - Tarefas chatas iam ficando;
 - Processo contínuo.
- Grande demora para ver algum resultado na tela;
- Pouca atenção à jogabilidade e elementos de diversão.

Com Scrum

Com Scrum

- Período: 2º semestres de 2011 → Projeto em andamento;

Com Scrum

- Período: 2º semestres de 2011 → Projeto em andamento;
- Prof. Flávio Soares e Giuliano Salcas como product owners

Com Scrum

- Período: 2º semestres de 2011 → Projeto em andamento;
- Prof. Flávio Soares e Giuliano Salcas como product owners
- **Funcionou:**
 - Todo sprint ter um protótipo funcional;
 - Estabelecer um objetivo para cada sprint;
 - Organizar as tarefas em um Kanban.

Com Scrum

- Período: 2º semestres de 2011 → Projeto em andamento;
- Prof. Flávio Soares e Giuliano Salcas como product owners
- **Funcionou:**
 - Todo sprint ter um protótipo funcional;
 - Estabelecer um objetivo para cada sprint;
 - Organizar as tarefas em um Kanban.
- **Quase funcionou:**
 - Burn-up;
 - Reuniões de acompanhamento e planejamento.

Com Scrum

- Período: 2º semestres de 2011 → Projeto em andamento;
- Prof. Flávio Soares e Giuliano Salcas como product owners
- **Funcionou:**
 - Todo sprint ter um protótipo funcional;
 - Estabelecer um objetivo para cada sprint;
 - Organizar as tarefas em um Kanban.
- **Quase funcionou:**
 - Burn-up;
 - Reuniões de acompanhamento e planejamento.
- **Não funcionou:**
 - Daily meeting;
 - Product backlog.

Fatores adversos

Fatores adversos

- Grupo relativamente grande e inconstante;

Fatores adversos

- Grupo relativamente grande e inconstante;
- Horários livres dos integrantes não se encaixam bem;

Fatores adversos

- Grupo relativamente grande e inconstante;
- Horários livres dos integrantes não se encaixam bem;
- Dificuldade de agendar reuniões com os product owners;

Fatores adversos

- Grupo relativamente grande e inconstante;
- Horários livres dos integrantes não se encaixam bem;
- Dificuldade de agendar reuniões com os product owners;
- Tarefas fora do sprint;

Fatores adversos

- Grupo relativamente grande e inconstante;
- Horários livres dos integrantes não se encaixam bem;
- Dificuldade de agendar reuniões com os product owners;
- Tarefas fora do sprint;
- Dificuldades em definir as histórias e tarefas;

Fatores adversos

- Grupo relativamente grande e inconstante;
- Horários livres dos integrantes não se encaixam bem;
- Dificuldade de agendar reuniões com os product owners;
- Tarefas fora do sprint;
- Dificuldades em definir as histórias e tarefas;
- O grupo trabalhava em dois projetos.

Conclusões

Conclusões

- O grupo não está no formato mais adequado ao Scrum:
É grande, não é assíduo e não tem horários fixos.

Conclusões

- O grupo não está no formato mais adequado ao Scrum: É grande, não é assíduo e não tem horários fixos.
- Trabalho por sprint gerou uma sensação maior de progresso e de objetivos cumpridos;

Conclusões

- O grupo não está no formato mais adequado ao Scrum: É grande, não é assíduo e não tem horários fixos.
- Trabalho por sprint gerou uma sensação maior de progresso e de objetivos cumpridos;
- Menor ociosidade durante as reuniões;

Conclusões

- O grupo não está no formato mais adequado ao Scrum: É grande, não é assíduo e não tem horários fixos.
- Trabalho por sprint gerou uma sensação maior de progresso e de objetivos cumpridos;
- Menor ociosidade durante as reuniões;
- Cumprir tarefas e atualizar o burn-up introduziu um fator lúdico no trabalho → todos gostaram;

Conclusões

- O grupo não está no formato mais adequado ao Scrum: É grande, não é assíduo e não tem horários fixos.
- Trabalho por sprint gerou uma sensação maior de progresso e de objetivos cumpridos;
- Menor ociosidade durante as reuniões;
- Cumprir tarefas e atualizar o burn-up introduziu um fator lúdico no trabalho → todos gostaram;
- O grupo decidiu continuar usando Scrum, embora esteja buscando adaptações.

Obrigado!

Dúvidas?

vinicius@uspgamedev.org
<http://uspgamedev.org>