

# A FUNÇÃO DO FRAMEWORK SCRUM NO GERENCIAMENTO DE PROJETOS

Luiz Ricardo de Lima<sup>1</sup>, Prof. Dr. Edson Coutinho da Silva<sup>2</sup>

<sup>1,1;2,1</sup> Administração, Centro Universitário FEI

[tstluzlima@gmail.com](mailto:tstluzlima@gmail.com) ; [coutinho\\_ed@hotmail.com](mailto:coutinho_ed@hotmail.com)

**Resumo:** Este projeto tem como objetivo, demonstrar a forma que os profissionais da área de TI, conseguem desenvolver soluções de *software* a partir do *framework scrum* em diversos projetos, e a forma que estão atuando. O projeto contou com pesquisas de caráter descritiva, a partir de pesquisas qualitativas (*focus-group*), realizadas com oito profissionais da área, que atuam em projetos e no desenvolvimento de softwares, em uma empresa multinacional de consultoria em TI, localizada na cidade de São Paulo.

## 1. Introdução

O conceito do *scrum* surgiu através de Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka em 1986, com o objetivo de suprir as necessidades que os profissionais da área encontram ao utilizar o tradicional método preditivo, conhecido como cascata ou *waterfall* que na maioria das vezes, aquilo que é solicitado pelo cliente, ao termino do projeto, não era o produto esperado pelo cliente.

O *Scrum* aparece em um segundo momento com os autores DeGrace e Stahl, no qual em 1990 os autores criticavam o modelo *waterfall*, mais conhecido como cascata, uma vez que enxergavam o modelo apresentado por Hirotaka e Ikujiro como possível solução para a área de desenvolvimento e de gerenciamento de projetos. Entretanto, o método somente foi consolidado por meio de Schwaber e Sutherland e somente em 1995 o Scrum é apresentado como um método de desenvolvimento de software ágil baseado no sistema *Lean* da Toyota (Machado & Medina, 2009; Silva & Lovato, 2016).

Assim, o *scrum* surge com o propósito de suprir as necessidades que os profissionais da área encontram ao utilizar o tradicional método preditivo do *waterfall*, pois, na maioria das vezes, aquilo que é solicitado pelo cliente, ao término do projeto, não era o produto esperado pelo cliente, gerando um enorme custo e transtorno para ambas as partes. Constata-se que o *Scrum* se difere, por atuar em ciclos, conhecido por sprints, que normalmente possui duração de quatro semanas, e ao término da sprint, o cliente poderá utilizar ou não aquilo que foi entregue, em menor tempo, sem gerar grandes expectativas em relação à entrega. Nesse contexto, o *framework Scrum* parece ser altamente indicado, se comparado aos métodos tradicionais.

Diante disso, este pesquisador percebeu a necessidade de um estudo empírico, e para tanto, o seguinte problema de pesquisa foi concebido: De que maneira os colaboradores de uma consultoria de tecnologia da informação (T.I.), localizada na cidade de São Paulo (SP), desenvolvem soluções em *softwares* para os seus clientes a partir do *framework scrum*? Com vistas a buscar respostas para este problema, o seguinte objetivo foi proposto: Compreender a maneira como uma consultoria de T.I, localizada na cidade de São

Paulo aplica o *framework scrum* para desenvolver soluções em *softwares* para seus clientes. Neste estudo, a perspectiva dos colaboradores foi considerada segundo os métodos qualitativos.

O trabalho é composto com a revisão bibliográfica, uso do *scrum*, desafios enfrentados, perfil esperado do time, metodologia, resultados das entrevistas com os profissionais da área e por fim, a conclusão sobre os resultados obtidos.

## 2. Metodologia

Este estudo é classificado como descritivo, pois, procura apresentar uma ampla descrição da forma empregada e de pontos de vistas diferentes no uso empregado do *framework scrum*. Este trabalho é delimitado como estudo de caso, pois, foram realizadas algumas pesquisas de campo, como o acesso aos projetos de uma empresa de consultoria de TI, localizada na cidade de São Paulo, leitura de alguns documentos, apresentações, entrevistas (*focus-group*) com oito profissionais da área e através das análises qualitativa dos dados. (Minayo, 2001; Gil, 2009).

Para efeito de análise, foi elaborado um roteiro de entrevista com base em 6 tipos de abordagem centrais: 1 - Estrutura *scrum*, 2 - Cultura organizacional, 3 - Stakeholders, 4 - Inovação, 5 - Prazo de entrega e 6 - ROI. As abordagens, foram essenciais para melhor compreensão dos resultados obtidos, através da percepção deste pesquisador no campo de pesquisa por meio das entrevistas e também com as transcrições dos áudios dos entrevistados.

## 3. Resultados obtidos

Ao todo foram mais de 4 horas de gravações com oito profissionais da área de TI e projetos, além das transcrições para realização deste projeto; o grande diferencial foi a experiência peculiar de cada profissional, que trouxe alguns pontos que não foram encontrados nas pesquisas bibliográficas das principais bases de dados pesquisadas anteriormente, como a importância da figura do *product owner* nas tomadas de decisões e acompanhamento em todas as fases; a importância da pessoa na célula *scrum* com o perfil alinhado com as características e valores compartilhados pelo time, dentre outros pontos que foram cruciais para chegar ao principal ponto desta pesquisa, que está em torno da compreensão sobre a utilização deste *framework* em projetos de TI e graças a discussão e os dados coletados, tornou esta pesquisa viável.

## 4. Conclusões

Após o levantamento bibliográfico e das análises nas questões apresentadas, o *framework scrum*, é realmente simples, ágil e corresponde com as mudanças e

exigências do mercado atual; é normalmente sugerido no desenvolvimento de *software* em cenários não preditivos, possui uma estrutura que promove a inovação em cada ciclo de desenvolvimento, através da superação das expectativas por parte dos clientes. Quase uma unanimidade por parte dos profissionais, ao apontar como um diferencial, a constante presença do cliente nas decisões e suporte ao time de desenvolvimento, pois, proporciona uma rápida resposta as necessidades dos clientes, se comparado aos métodos tradicionais no mercado.

Grças a participação dos profissionais, grande foi a contribuição a cerca deste trabalho, pois, em vários pontos, foram de acordo com o que condiz o referencial teórico, dentre outros pontos não abordados anteriormente pela literatura, mas obtidos pela vasta experiência dos participantes em várias áreas e projetos com este framework. Com isso, este trabalho alcançou o objetivo proposto, contribuindo para futuras pesquisas e embates neste tema, proporcionando um enriquecimento na área de projetos, e eventuais problemas que os profissionais da área possam se deparar com a utilização do *scrum*.

### 5. Referências

- [1] Agile Learning Labs: The Agile Dictionary, Disponível: <http://agiledictionary.com/207/Scrum/>
- [2] Amaral, D. C. & Conforto, E. C. Métodos ágeis para o gerenciamento de projetos. In: Jugend, D., Barbalho, S. C. M. & Silva, S. L. (Org.). Gestão de Projetos: teoria, prática e tendências. Rio de Janeiro: Campus, p. 183-207.2014.
- [3] Bassi, D. L., Filho. Experiências com Desenvolvimento Ágil. Dissertação de Mestrado. Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo. 150p. 2008. Disponível: <https://www.ime.usp.br/~dairton/files/Dissertacao-DairtonBassi.pdf>
- [4] Beck, K., Cunningham, W., Hunt, A., Martin, R.C, Thomas, D., Beedle, M., Fowler, M., Jeffries, R., Mellor, S., Bennekum, A. V., Grenning, J., Kern, J., Schwaber, K. Cockburn, A., Highsmith, J., Marick, B., Sutherland, J. (2001). Manifesto for Agile Software Development. Recuperado em 12 outubro 2016, de <http://agilemanifesto.org/>
- [5] Boehm, B., 2006, A View of 20th and 21st Century Software Engineering. In: Proceedings of the 28th International Conference on Software Engineering (ICSE), Shanghai, China, pp.12-29.
- [6] Brod, C. (2013) ScrumScrum Guia Prático para Projetos Ágeis. (2a. ed.) São Paulo: Novatec editora.
- [7] Carvalho, B. V. & Mello, C. H. P. (2012) Aplicação do Método Ágil Scrum no Desenvolvimento de Produtos de Softwares em uma Pequena Empresa de Base Tecnológica. Gestão & Produção, 19(3), 557-573.
- [8] Cooper, D. & Schindler, P. (2004). Método de Pesquisa em Administração. Porto Alegre: Bookman.
- [9] Date, R. N., Pinochet, L.H.C., Bueno, R.L.P. & Nemoto, M.C.M.O, 2016. Aplicação do método ágil Scrum em uma fundação educacional do setor público. Revista de Gestão e Projetos, v. 7, n. 2.
- [10] Denning, S. (2013). Why Agile can be a game changer for managing continuous innovation in many industries. Strategy & Leadership, Chicago, v. 41, n. 2, p. 5-11.
- [11] Dingsoyr, T., Nerur, S., Balijepally, V. & Moe, N. B. (2012). A decade of agile methodologies: Towards explaining agile software development. Journal of Systems and Software, 85(6), 1213– 1221. Disponível: <http://doi.org/10.1016/j.jss.2012.02.033>
- [12] Duane, P. T., Richard, B. & Heinz, K. (1999) Growing systems in emergent organisations, Commun. ACM, Vol 42 (8), pg117-123.
- [13] Gil, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2009. 175 p.
- [14] Heitor, P. J. E. S. (2017) Aplicação do modelo Scrum ao processo de desenvolvimento de software da cgd. Dissertação de Mestrado. Instituto Universitário de Lisboa. 99p. 2017. Disponível:<https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/11650/1/Tese%20Paulo%20Heitor.pdf>
- [15] Machado, M. & Medina, S. G. (2009). Scrum – Método Ágil: Uma Mudança Cultural na Gestão de Projetos de Desenvolvimento de Software. Revista Científica Intraciência, Faculdade do Guarujá – UNIEESP, 1(1), 58-71
- [16] Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- [17] Sabbagh, R. (2013) Scrum: Gestão Ágil Para Projetos De Sucesso. 1º edição. São Paulo: Casa do Código, 2013.
- [18] Schwaber, K. (2004). Agile Project Management with Scrum. EUA: Microsoft Press. 2004.
- [19] Schwaber, K. & Sutherland, J., (2017). Guia Do Scrum. Disponível: <http://www.Scrumguides.org/docs/Scrumguide/v2017/2017-Scrum-GuidePortuguese-Brazilian.pdf>
- [20] Silva, E. C., & Lovato L. A. (2016). Framework Scrum: Eficiência Em Projetos De Software. Revista de Gestão e Projetos, 7(2), 1-15.
- [21] Takeuchi, Hirotaka & Nonaka, (1986), New Product Development Game. Harvard Business Review 64, no. 1 (January–February 1986). 15
- [22] Vieira, D. (2014) Scrum: A Metodologia Ágil Explicada de forma Definitiva. MindMaster. Disponível: <http://www.mindmaster.com.br/Scrum>

### Agradecimentos

Agradeço a Deus pela oportunidade de conseguir chegar até aqui e participar de um evento como este. A minha esposa e filho, que me apoiaram e me inspiram a cada dia. Ao Centro Universitário da FEI, pela estrutura que fornece aos seus alunos e pelos excelentes profissionais e professores que conduzem os seus alunos ao que há de melhor e mais atual no mercado e ao Prof. Dr. Edson Coutinho da Silva que foi excepcional na condução deste trabalho do início ao fim e graças a ele, eu não teria a experiência, percepção e análise que tenho hoje, a todos, muito obrigado!

<sup>1</sup> Aluno de IC do Centro Universitário FEI. Projeto com vigência de 08/18 a 01/19.