

5 Conclusão

No início da dissertação observamos a afirmativa *”Scrum is the first process with well-documented linear scalability. When you double team size in a well-implemented Scrum, you can double software output, even when the teams are distributed and outsourced”*. [Vaihansky, P. / Sutherland, J. / Victorov, A. 2006]. Se destacarmos o *“... in a well-implemented Scrum ...”* podemos dizer que times maduros na metodologia Scrum poderiam ser incorporados ao projeto, efetuando trabalho paralelo aos times já alocados. Isso é confirmado no artigo *“The New Methodology”* [Fowler, 2005] que destaca a necessidade da proficiência dos envolvidos no projeto na metodologia aplicada. Isso faz com que a atenção dos times seja mais focada no produto e na comunicação entre os times, do que no processo em si.

Além do conhecimento na metodologia empregada ser de completo domínio e uso frequente das pessoas envolvidas no projeto, é extremamente importante que as tecnologias utilizadas também sejam dominadas pelos novos times, de forma que facilite a normalização dos componentes, e o eventual intercambio entre membros de times.

“Prior to scaling any project, an appropriate infrastructure must be put in place. For instance, if a project will employ multiple collocated teams, a mechanism for frequently synchronizing their work must be devised and implemented. Also, a more detailed product and technical architecture must be constructed so that the work can be cleanly divided among the teams. If these teams are to be geographically distributed, high-bandwidth technology for source code sharing, synchronized builds, and alternative communications such as instant messaging must be employed.” [Schwaber, 2004]. O texto de Ken Schwaber reforça que, antes de adicionar novos times em qualquer projeto, a estrutura para comportar a adição desses times deve ser organizada. Tanto no aspecto físico, e nesse caso, mesas, quadros, salas, rede, etc. Quanto no aspecto de sistema, ou seja, a arquitetura deverá estar em um estado que seja possível dividir claramente componentes para distribuir o trabalho entre novos times.

Nos casos descritos nessa dissertação podemos observar a aplicação de múltiplos times e o emprego da paralelização do *Backlog* na construção de funcionalidades ou componentes. Um fator crítico observado foi o fluxo de comunicação entre esses times. Uma forma encontrada para facilitar a essa comunicação foi a utilização da prática do *Scrum of Scrums*, tanto no aspecto da sincronia entre os times, quanto da manutenção do *Backlog* por parte dos diversos *Product Owners* envolvidos no projeto. Além do acompanhamento da evolução dos times, é importante que as especialidades (designers, dbas, desenvolvedores) frequentemente se reúnam para discutir e manter os padrões do projeto e compartilhar com os demais as soluções aplicadas dentro do time.

Como se trata de um único projeto é importante que o objetivo seja único e alinhado entre os times. Cada *Goal* de cada *Sprint* de cada time deve estar em conformidade com o objetivo geral do projeto, para que todos observem o valor da contribuição de cada time para atingir o objetivo final.

Promover entregas frequentes e *Review* com a participação dos clientes, e aqueles que de alguma forma serão impactados pela entrega, permite um acompanhamento claro da evolução do projeto e da necessidade de eventuais ajustes no sistema, integrações, ou no planejamento de entregas.

De todas as práticas, a que considero mais importante e que acredito que tenha feito a diferença, é a reflexão e adaptação constante. Tendo essa última pratica sendo aplicada a cada iteração, é possível encontrar novas maneiras de melhorar tanto o processo, quanto o projeto, de forma a entregar mais valor em menos tempo.