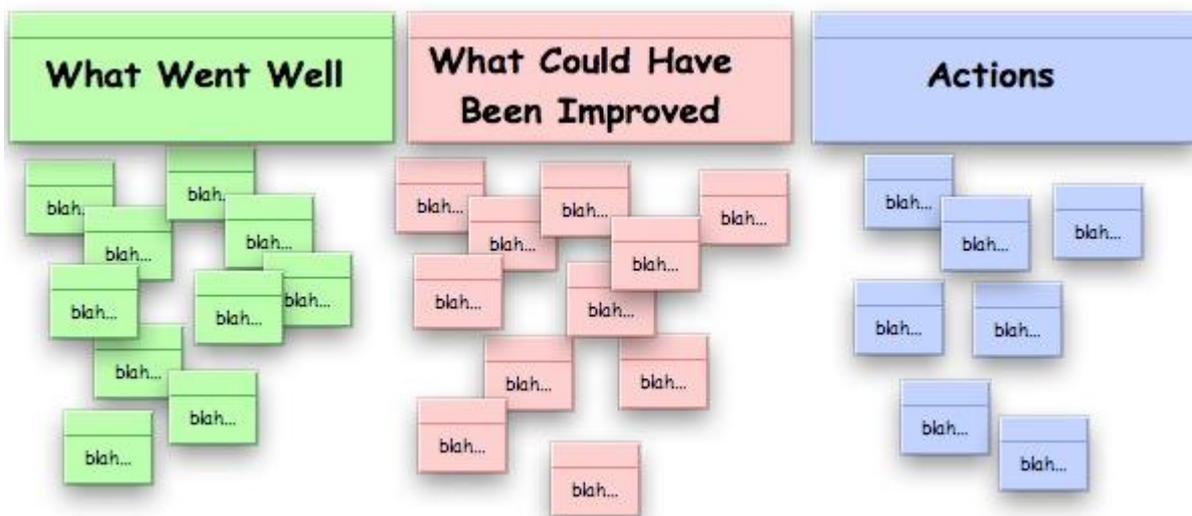


## Resenha

### “Conduzindo reuniões de retrospectivas eficazes”



**Autor: Rene Felix Correa**

**São Paulo, 21 de Dezembro de 2012**

## Índice

1. Introdução.....	3
2. Reunião de Retrospectiva.....	3
2.1.    Porque essa reunião é importante.....	3
2.2.    Organização da Reunião.....	3
2.3.    Conduzindo a Reunião.....	3
2.3.1.    Técnica Circular.....	4
2.3.2.    Técnica Ancora.....	4
2.4.    Tornando a reunião mais eficaz.....	5
2.5.    Divulgando as lições aprendidas.....	5

## 1. Introdução

Este trabalho visa no entendimento e no aprofundamento nas técnicas e formas mais eficazes em conduzir uma reunião de retrospectiva na metodologia ágil *Scrum*, de forma clara e eficaz.

Serão abordados itens como técnicas para a organização da reunião e também a importância dessa reunião no contexto do *Scrum*, e descrever quais papéis participam desta reunião e mínimo e máximo de duração.

## 2. Reunião de Retrospectiva

A reunião de Retrospectiva do *Sprint* (*Sprint Retrospective Meeting*) é uma reunião composta por todos os membros do *Scrum*, com intuito de que seja levantando o que foi ruim e bom no processo, e força uma discussão entre os envolvidos sobre o que é possível fazer para melhorá-lo. Nesta reunião deve estar presente o *Product Owner*, a Equipe e o *Scrum Master*, ela deve ter no mínimo uma hora de duração e no máximo quatro horas de duração.

Essa reunião ocorre após a reunião de *Sprint Review* (Revisão do *Sprint*), aonde são validados os itens entregues pela equipe pelo *Product Owner*, e antes da *Sprint Planning* do próximo *Sprint*, exatamente para efetuar possíveis melhorias no processo de desenvolvimento antes de fazer o planejamento de um novo *Sprint*.

### 2.1. Porque essa reunião é importante

A reunião de retrospectiva fornece a possibilidade exatamente para conseguir levantar os problemas que estão ocorrendo no processo, sem ela a equipe pode acabar cometendo os mesmos erros em vários *Sprints* sem que seja percebido esse problema. É possível resolver problemas de processo sem a reunião de retrospectiva, porém isso se torna mais difícil de ser perceptível.

É bem provável que os participantes da equipe fiquem relutantes de fazer essa reunião, pois podem achar falta de tempo, e o *Product Owner* não vê necessário sua participação, pois quase sempre é difícil conciliar a agenda. Porém é necessário explicar o quanto é necessário e importante a participação de todos os membros, pois as decisões acordadas nesta reunião podem afetar não só a equipe, e sim a empresa inteira.

Com essa reunião é possível tentar expor todos os pontos de vistas dos envolvidos no processo de desenvolvimento do projeto, e pensar todos em ideias para melhorá-lo, assim sempre evoluindo o processo para melhor.

### 2.2. Organização da Reunião

Definir um local que seja confortável para todo mundo é que não possua fatos que possam tirar a atenção dos participantes da reunião.

Garantir a participação de todos na reunião é peça chave para que todos fiquem cientes dos problemas levantados e das soluções que serão aplicadas nos próximos *Sprints*, a não participação de alguém pode gerar uma confusão no *Sprint* seguinte.

É de responsabilidade do *Scrum Master* alinhar a agenda para definir o horário da reunião e o local com todos os participantes, e de comunicá-los por e-mail ou outra forma.

### 2.3. Conduzindo a reunião

O *Scrum Master* inicia a reunião expondo para o Time e para o *Product Owner* qual foi o esforço estimado para o *Sprint* e qual foi o esforço alcançado, e levantando o motivo de teve uma diferença muito alta.

Após isso, o *Scrum Master* resume todos os eventos e decisões importantes junto com a equipe baseados nos itens que foram feitos no *Sprint*.

Uma técnica para a reunião de retrospectiva, bastante utilizada é utilizar um quadro separado em 3 colunas:

- **Ideias para Melhoria:** melhorias concretas do que pode ser feito para melhorar no próximo *Sprint*

- **Poderia ser melhor:** não foi feito de forma adequada no Sprint, e não seria feito igual no próximo Sprint.
- **Bom:** foi bem feito no Sprint atual e devemos continuar com isso.

O *Scrum Master* inicia um debate aonde cada um explica se possível, o que foi bom e o que poderia melhorar no processo do desenvolvimento, e cada um anota em um post-it e o cola no quadro na coluna que acha que aquele item está e explica para todos o porquê. Após levantar todos os itens definidos pelos participantes da reunião, é começada uma discussão para definir os itens que precisam de mais atenção para o próximo Sprint.

Após definir os itens mais prioritários para serem melhorados é feita discussão para chegar a um consenso para que as melhorias fiquem bem específicas para o que pode ajudar os problemas levantados, e assim é acordado com a equipe as melhorias que são possíveis fazer no próximo Sprint e assim na próxima reunião de retrospectiva confirmar que esse problema foi realmente melhorado ou definir outra forma de resolver o problema.

A equipe não deve ser muito ambiciosa em pegar todos os problemas, pois ao tentar focar em todos os problemas, acaba não resolvendo nenhum.

Existem outras técnicas para conduzir uma reunião de retrospectiva, duas delas são a técnica Circular(*The Wheel*) e a técnica Ancora(*The Sail Boat*).

### 2.3.1. Técnica Circular (*The Wheel*)

A técnica consiste em desenhar um círculo com 5 divisões iguais com as seguintes informações:

- **Start:** O que podemos começar a fazer para melhorar nossa velocidade de desenvolvimento?
- **Stop:** O que devemos parar de fazer que impeça o progresso do time?
- **Keep Doing:** O que devemos continuar a fazendo que ajuda o no projeto?
- **More Of:** O que estamos fazendo e podemos fazer mais que ajuda no progresso do projeto?
- **Less of:** O que atualmente impede o progresso do time que precisamos fazer menos

Seguindo a mesma ideia que as outras técnicas, cada participante colam post-it com informações que acha na área do círculo no quadro. Após todos colarem é discutido parte por parte do círculo e definido possíveis ações para as informações levantadas.

### 2.3.2. Técnica Ancora (*The Sail Boat*)

Nessa técnica é desenhado um barco de forma ilustrativa e desenhado um motor no barco e uma ancora, com uma legenda, e com um espaço em banco para colar os post-its, essas áreas seguem a ideia de:

- **Motor:** Representa coisas que estão empurrando para frente o desenvolvimento do sistema, e estão ajudando.
- **Ancora:** Representa impedimentos para a equipe de alcançar os objetivos.

Após explicar as metáforas para os participantes, faça rodadas para que cada pessoa possa colar post-it com sua ideia do que está ocorrendo e após separe os itens definidos e discuta ações para que o projeto seja empurrado para frente.

## 2.4. Tornando a reunião mais eficaz

As Reuniões de retrospectiva podem se tornar uma reunião cansativa e improdutivo, por isso é de responsabilidade do *Scrum Master* sempre tomar a frente e ajudar o pessoal a

não perder o foco, se a reunião já está próxima do final e não conseguiu um consenso o *Scrum Master* deve focar em definir um resumo do que será feito para melhorar o processo no próximo Sprint.

Para que a reunião se torne eficaz é importante que ao fim de cada reunião seja definido as ações a serem tomadas, e distribuído às responsabilidades de cada um. É papel de um *Scrum Master* avaliar na próxima reunião de retrospectiva que ele já comece informando quais dos itens que são recorrentes e perguntando o porque não foi possível resolver o problema com a ação definida na ultima reunião.

É importante que o *Scrum Master* garanta que essa reunião seja feita, pois ela é uma reunião chave para a continuidade do processo, pois ela que ajuda a apurar os problemas do processo e definir ações para resolver os problemas, sem ela é necessário que alguém identifique esse problema sozinho e converse com o Scrum máster para achar uma solução.

A aplicação das técnicas é muito importante para que a reunião não seja maçante ou desinteressante, assim o *Scrum Master* pode sempre sugerir novas formas de fazer a mesma reunião, assim agradando os participantes e dando liberdade maior para todos. O lugar também é muito importante para tornar a reunião produtiva, pois uma reunião em um lugar que possui muito barulho ou mais interrupções pode se tornar chata a reunião, a melhor forma é achar um lugar mais silencioso, que todos possam de acomodar de forma confortável e que não haja interrupções. A escolha do lugar se torna um item importante para que todos se sintam a vontade para expor suas opiniões do processo.

## **2.5. Divulgar lições aprendidas**

Em empresas que possuem várias equipes de SCRUM é muito importante passar o resultado destas reuniões de retrospectiva para as outras equipes, pois podem ajudar em problemas semelhantes ou até em problemas iguais que estão passando.

Para passar essas lições pode ser viável um documento com as lições aprendidas por cada equipe, porém pode se tornar um documento inútil, pois pouca gente teria realmente responsabilidade de ler esse documento e também pode se tornar muito extenso, isso seria muito útil para manter o histórico dos problemas já acontecidos mais não para algo em todas as reuniões de Sprint.

Um pratica interessante, é colocar uma pessoa para assistir todas as reuniões de retrospectiva de todas as equipes e ela se tornarem uma centralizadora das informações, assim ele pode conseguir identificar até problemas que não seriam do processo e sim da hierarquia da empresa, porém isso exige disponibilidade e boa pratica de ouvinte.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KNIBERG, Henrik, **SCRUM e XP Direto das Trincheiras**, Disponível em <<http://www.cti.ufu.br/sites/cti.ufu.br/files/scrum-e-xp-direto-das-trincheiras.pdf>> em 19/12/2012.

Schwaber, Ken, **Guia do SCRUM**, 2009, Disponível em <[http://www.training.com.br/download/GUIA\\_DO\\_SCRUM.pdf](http://www.training.com.br/download/GUIA_DO_SCRUM.pdf)> em 19/12/2012.

Divus Consultoria, **Gestão de Projetos com SCRUM**, 2012, Disponível em <[http://www.divus.com.br/bibliotecaVirtual/Apostila\\_Curso\\_GP\\_SCRUM\\_DIVUS-v1.1.pdf](http://www.divus.com.br/bibliotecaVirtual/Apostila_Curso_GP_SCRUM_DIVUS-v1.1.pdf)> em 19/12/2012.

Grant, Wayne, **Sprint Retrospective Techniques**, Disponível em <<http://waynedgrant.wordpress.com/2012/04/01/sprint-retrospective-techniques/>> em 19/12/2012.