

Título: Estudo comparativo entre softwares de gestão de projetos no cenário de desenvolvimento remoto utilizando o processo de desenvolvimento ágil scrum

Autor(es) Leandro Leite Prudente

E-mail para contato: anapatriciamagalhaes@gmail.com

IES: FIB

Palavra(s) Chave(s): Scrum; Desenvolvimento Remoto; Desenvolvimento Ágil; Gestão de Projetos

RESUMO

O modelo do Trabalho Remoto é uma realidade no Brasil. Pesquisas mostram o crescimento exponencial de empresas adotando este modelo. Em <http://glo.bo/KKtPyf>, por exemplo, observa-se que o Brasil encontra-se em terceiro lugar no ranking de trabalhos remotos, ficando atrás somente da China e de Singapura. No cenário de desenvolvimento de software, o trabalho remoto é interessante porque as empresas não precisam dispor de espaço físico e computadores para que os funcionários produzam. A adoção de trabalho remoto, contudo, demanda a utilização de ferramentas de gerenciamento de projetos que possam garantir que o desenvolvimento será realizado de acordo com os processos definidos pela empresa, ou seja, garantir que os projetos serão executados e acompanhados como acontece no modelo presencial de trabalho. Existem vários modelos de processos atualmente utilizados pelas empresas, dentre eles os processos ágeis, a exemplo do SCRUM, o qual demanda uma interação maior da equipe de desenvolvimento e um maior controle das atividades, para garantir a entrega frequente de pequenas versões ao cliente. Neste contexto, usar uma ferramenta aderente às práticas do SCRUM é fundamental para o sucesso do projeto. Essa necessidade se potencializa quando se trata de projetos desenvolvidos remotamente. Existe um grande número de ferramentas que tem o objetivo de gerir projetos e auxiliar o processo de desenvolvimento de software, porém, nem todas se adequam ao processo utilizado pela empresa. Elas se diferenciam em funcionalidades e precisam ser estudadas para identificar qual realmente atende as especificações do processo de desenvolvimento da empresa. Este trabalho tem o objetivo de desenvolver um estudo comparativo entre as soluções de gerenciamento de projetos aplicáveis ao desenvolvimento de software remoto com equipes distribuídas e que usam SCRUM. A metodologia utilizada para desenvolver o projeto consistiu inicialmente em um levantamento bibliográfico sobre o desenvolvimento ágil e o SCRUM. Em seguida, foi realizado um estudo de caso em uma empresa denominada Sapling Learning, que trabalha com este cenário, para identificar as suas necessidades de gerenciamento. O passo seguinte consistiu na análise das ferramentas atualmente disponíveis no mercado e posterior estudo comparativo entre as funcionalidades destas e as necessidades do SCRUM e da empresa considerando o modelo de desenvolvimento remoto. O estudo comparativo realizado contemplou três ferramentas, escolhidas de acordo com a demanda da empresa usada no estudo de caso: Jira, Redmine e Rally. Observou-se que a ferramenta Jira é a que tem o maior nível de aderência às práticas do SCRUM e melhor está preparada para atender a equipes distribuídas. Todos os papéis, perfis de usuários e atividades descritas no SCRUM, além dos artefatos gerados, foram encontrados nesta ferramenta. Com uma grande quantidade de itens que podem ser customizados, esta ferramenta se adequa a diversos tipos de modelos de desenvolvimento, incluindo o modelo de equipes distribuídas remotamente. Em segundo lugar, tanto no nível de aderência às práticas do SCRUM, quanto nos itens necessários para um cenário remoto, ficou a ferramenta Rally. Ela deixa de cumprir com duas das atividades do SCRUM, a revisão e a retrospectiva do sprint e não possui todos os itens mencionados para o cenário remoto. Outro ponto fraco é que a ferramenta possui uma interface gráfica um pouco rudimentar para os padrões atuais. A ferramenta Redmine se mostrou menos aderente às práticas do SCRUM. Apesar de ser um software livre, precisa de softwares adicionais para sua adaptação às práticas do SCRUM. Deixou também de se adequar a alguns itens definidos pela empresa como importante para o desenvolvimento em um cenário remoto a exemplo da customização de histórias e do quadro da sprint.