

Avaliação da Monografia
"Scrum on Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos"
de Vinícius Kiwi Daros, 2011

MAC0499 - Trabalho de Formatura Supervisionado
Prof. Carlos Eduardo Ferreira

30 de abril de 2013

Wilson Kazuo Mizutani
kazuo@uspgamedev.org
Nº USP: 6797230

Sumário

1	Sobre a monografia	2
1.1	Autor	2
1.2	Resumo	2
2	Avaliação	3
2.1	Parte Técnica	3
2.2	Parte Subjetiva	4
2.3	Comentários	4
3	Bibliografia	5

1 Sobre a monografia

1.1 Autor

O autor da monografia "Scrum no Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos" é **Vinícius Kiwi Daros**, que cursou a disciplina *MAC0499 - Trabalho de Formatura Supervisionado* em 2011.

1.2 Resumo

A proposta da monografia é de descobrir se usar algum tipo de metodologia ágil em um grupo de desenvolvimento de jogos composto por estudantes universitários - que até então não usava metodologia alguma - traria melhorias. O grupo com o qual foi feito o experimento foi o USPGameDev, usando a metodologia ágil chamada *Scrum*. A parte objetiva da monografia está dividida em duas sessões: uma para descrever o *Scrum* com ênfase no desenvolvimento de jogos (explicando todas as motivações, as logísticas e as conhecidas vantagens) e outra para explicar como foi a aplicação dele no USPGameDev (contando sobre o grupo e explicando o quanto de *Scrum* foi de fato aplicado com sucesso e o quanto não foi, assim como as respectivas causas).

O resultado foi que em geral não foi possível aplicar o *Scrum* no USPGameDev, embora diversas práticas da metodologia tenham agradado o grupo e permanecido. Inclusive, a produtividade e assiduidade do grupo de fato melhorou, embora ainda houvesse muito o que fazer para melhorar. As principais causas para a incompatibilidade do grupo com a metodologia foram a falta de cobrança sobre os projetos por se tratar de um grupo voluntário de estudantes e não de uma empresa com assalariados e compromissos, e a falta de contato com os *Product Owners* (participantes essenciais para o bom andamento de um projeto feito com *Scrum*) devido à disponibilidade volátil destes.

2 Avaliação

2.1 Parte Técnica

O texto da monografia está muito claro e bem fluido, de nenhuma forma comprometido pelos eventuais deslizes gramaticais. A menos do uso de um ou outro termo mais técnico (como "implementação" no sentido de "produzir código fonte de um *software* para atender uma determinada funcionalidade"), o texto é de fácil compreensão e pode ser absorvido sem perda alguma por qualquer aluno de graduação sem experiência na área. As explicações e descrições foram todas suficientes para contextualizar e introduzir o problema tratado e a solução abordada. A estrutura do trabalho também ficou bastante objetiva e organizada.

A parte dos resultados teve um aspecto muito bom e outro que deixou um pouco a desejar. A parte boa é que o autor da monografia possui claramente uma consciência muito clara e precisa do perfil do USPGameDev, o que fica evidente por suas observações pontuais das capacidades e deficiências do grupo. Ele soube ser objetivo e honesto com os resultados, e claramente tirou vários aprendizados deles.

O lado ruim é que ficou faltando um embasamento quantitativo para as observações dele. Ele descreveu muito bem o que deu e o que não deu certo, mas em nenhum momento apresentou estatísticas de desempenho ou históricos de produtividade para explicitar e reforçar suas conclusões. Tudo ficou dependendo do quanto ele pôde registrar em suas anotações (como ele mesmo relata na parte subjetiva) e do que ele vivenciou com o grupo. Mas de maneira alguma isso tira qualquer credibilidade do trabalho, apenas deixa ele bem menos rico e proveitoso do que seria se houvesse esse repertório de dados mais preciso e expressivo.

E também é compreensível que ele não tenha feito isso. Como parte do trabalho envolvia comparar o desempenho da equipe com um período onde ela não adotava metodologia alguma, não há como ter dados quantitativos para expressar a produtividade relativa a esse intervalo de tempo, sem que estimativas extremamente grosseiras tivessem que ser feitas. Logo, não é que o trabalho tenha sido negligenciado, e sim que seja uma perda para a exposição dos resultados o fato de que não tenha sido possível apresentá-los de maneira mais sistemática.

Por fim, ficou faltando documentar as figuras usadas, como citar sua fonte ou dizer que o próprio autor as fez. Também teria sido bom colocar mais referências na explicação do *Scrum* - para apontar onde encontrar mais sobre cada assunto - e também nas descrições das atividades do USPGameDev - nenhum site, imagem ou fonte foram citados para reforçar e expressar o processo observado.

2.2 Parte Subjetiva

A parte subjetiva da monografia deixou transparecer muito bem as experiências do autor, desde a concepção da proposta, passando pelo convívio com a equipe em adaptação do USPGameDev, até a finalização da monografia apesar das adversidades encontradas. As possíveis continuções do trabalho também pareceram muito interessantes e com certeza agregariam muito ao estudo de metodologias de trabalho tanto no desenvolvimento de jogos eletrônicos, quanto no de apoio a grupos de pesquisa formados por estudantes universitários com as mesmas "características de trabalho" que a equipe do USPGameDev.

Quanto ao relacionamento do trabalho com as matérias cursadas na graduação, pode-se dizer que o autor até exagerou um pouco. Ele não só expôs e justificou a relação das matérias com a proposta em si da monografia, como também o fez para o papel que diversas outras matérias tiveram no trabalho do USPGameDev (do qual o autor de fato faz parte). Essas outras matérias com certeza tiveram sua influência no trabalho - uma vez que o grupo estudado as usou para desenvolver seus projetos - mas não estavam tão relacionadas assim com a questão da efetividade em se abordar uma metodologia ágil. Não deixa, no entanto, de ser uma informação relevante para quem realmente está interessado na área.

2.3 Comentários

Fora as questões levantadas na avaliação tanto da parte objetiva quanto da parte subjetiva, tem mais um ponto que poderia ter sido abordado na monografia e acabou fazendo falta. O autor diz na parte subjetiva que *eXtreming Programming* não era adequado como metodologia para desenvolvimento de jogos porque era muito restrito ao escopo da programação, e que havia pouquíssima bibliografia tratando do assunto. O único livro que ele achou sobre o assunto por acaso usava *Scrum*.

Enquanto isso é definitivamente um indício de que a metodologia *Scrum* tem chances de e de fato já deve ter funcionado em diversas equipes de desenvolvimento de jogos, dificilmente ela é a única. Seria muito interessante se o autor tivesse reservado um espaço da monografia para justificar ou dar uma motivação para a escolha específica do *Scrum*. Por exemplo, é bastante provável que a bibliografia em questão (o livro de Clinton Keith, devidamente referenciada no trabalho do autor) tenha uma sessão se auto-justificando. O autor poderia ter citado algo dela ou feito um breve apanhado, de tal forma que ficasse mais claro para o leitor de onde veio a ideia de usar justamente *Scrum* para o estudo feito na monografia.

3 Bibliografia

- DAROS, Vinícius Kiwi. **Scrum no Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos**. *Disciplina MAC0499 - Trabalho de Formatura Supervisionado, ministrada pelo Prof. Carlos Eduardo Ferreira*. São Paulo: IME-USP, 2011.