

Do SCRUM a Gastronomia: Um framework adaptado para eventos gastronômicos

Adler Mateus Cachuba¹, Elisariane Barbosa Santos¹, André Ricardo Zavan¹

¹Campus Paranavaí - Instituto Federal do Paraná (IFPR)
Paranavaí– PR – Brasil

{adlercachuba, elisarianebs}@gmail.com, andre.zavan@ifpr.edu.br

A forma como é desenvolvido software vem sendo aprimorada desde dos primórdios da engenharia de software e, vários modelos, processos e novas metodologias foram surgindo para auxiliar na gestão do desenvolvimento, como exemplo temos o SCRUM no qual se trata de um framework que pode ser utilizado para gerir e planejar o desenvolvimento de produtos/softwares, sendo frequentemente utilizado por empresas de Tecnologia da Informação. O SCRUM possui características iterativas e incrementais visando a entrega frequente de valor de negócio para o cliente, de acordo com [ScrumAlliance 2019], esta metodologia é considerada uma estrutura ágil para a realização de projetos complexos, tendo sua origem direcionada para projetos de desenvolvimento de software, porém funciona em qualquer ambiente e escopo de trabalho. O framework SCRUM também propõe o gerenciamento do tempo de forma otimizada aplicando mecanismos para gerar regularidade nas entregas, podendo ser adicionado nas empresas para organizar suas equipes, ganhar produtividade e qualidade no processo de desenvolvimento, segundo [Van Ruler 2015], a agilidade nos ensina que, o que funciona é mais importante do que o que foi acordado com antecedência e, as alterações podem ser baseadas em novos discernimentos.

De acordo com [Desenvolvimento Ágil Software 2019], a estrutura do SCRUM é baseada em ciclos, denominados *Sprints* e, durante cada *Sprint* a equipe desenvolve uma ou mais funcionalidades para o cliente onde, essas funcionalidades são inicialmente definidas no *Product Backlog*, no qual se trata de um artefato composto por uma lista de tarefas que contém as necessidades do cliente priorizadas. A *Sprint Backlog* são os itens de maior prioridade extraídos do *Product Backlog* durante a reunião de planejamento e que, o time se compromete a fazer durante a *Sprint*. Toda *Sprint* possui uma meta (*Sprint Goal*), que segundo [Cervone 2014] é o objetivo particular ou objetivo a ser definido ou esclarecido nesta rodada. O framework SCRUM utiliza três papéis para classificar seus integrantes, cada um é responsável por uma parte do processo de desenvolvimento. O time é responsável por executar as atividades planejadas durante a *Sprint*, já o *Scrum Master*, que é o líder da equipe, tem a responsabilidade de remover os impedimentos do time, garantindo que a equipe possa trabalhar conforme planejado. Por fim, temos o *Product Owner* que tem a perspectiva da visão do cliente, definindo as prioridades dos itens a serem produzidos pelo time, e validando as funcionalidades entregues. De acordo com [Carvalho e Mello 2012] este membro necessita conhecer muito bem as regras de negócios do cliente, de forma que ele possa tirar qualquer dúvida que o time possa ter em relação às funcionalidades do produto a ser desenvolvido.

A gastronomia pode ser interpretada por um conjunto de conhecimentos e práticas vinculados com a cozinha, tendo a finalidade de transformar ingredientes em preparações, ou seja, receitas para serem consumidas. Nos bastidores de uma cozinha uma equipe e um planejamento são essenciais para que este processo ocorra de maneira satisfatória e atenda o que foi proposto a servir. Quando direcionado para ambientes de eventos gastronômicos, tais

como, casamentos, festas e datas comemorativas, deve-se atentar aos fatores cruciais como o modo de preparo, tempo para servir as preparações, condições do local para realizar o cardápio, bem como o planejamento das atividades que a equipe irá realizar. Para dar início as atividades dentro de uma cozinha é necessário um planejamento sobre o que será feito, e quais atividades requerem maior prioridade para serem realizadas, contudo, a utilização de fichas técnicas para determinar a quantidade dos ingredientes e os seus devidos procedimentos é uma ferramenta difundida no ambiente gastronômico.

Segundo [Lynch 2007] o escopo do estudo da gastronomia se estende, portanto, ao estudo da produção e preparação de alimentos e bebidas, como, onde, quando e por que são consumidos. O tempo é um fator decisivo para a satisfação do cliente, assim como a qualidade e a padronização do que será servido, e para que seja possível a realização do mesmo existem estratégias que permitem a organização e o planejamento da cozinha como um todo, entre elas está prática do *mise en place*, segundo [Weisberg et al. 2014] esta frase francesa refere-se às preparações que *chefs* fazem antes de cozinhar, incluindo alterações fisicamente em seus espaços de trabalho para que os ingredientes e as ferramentas necessárias estão facilmente ao alcance. Enquanto esta preparação limita o que um *chef* pode fazer, ele também facilita o processo de criação de um determinado prato. Ainda de acordo [Vasconcellos et. al 2002] a ficha técnica pode ser conceituada como sendo uma receita padronizada, na qual são discriminados todos os ingredientes utilizados em cada uma das preparações. É, portanto, um instrumento gerencial e de apoio operacional, pelo qual se faz o levantamento dos custos, se ordena as etapas de preparação e montagem dos pratos que são, ou podem vir a ser preparados pelo restaurante.

O planejamento do menu é outro fator de grande importância onde, segundo os autores [Ozdemir e Caliskan 2013], determinam os requisitos de compra, recebimento, armazenamento, produção e serviço, sendo um ponto de partida para os gerentes identificarem o estado atual dos fatores internos e externos relacionados ao gerenciamento de menus. Como exemplo pode-se citar o portfólio de equipamentos e funcionários de uma empresa em termos de características qualitativas e quantitativas devendo ser supervisionado devido à forte influência do cardápio nos requisitos do equipamento e da equipe. No ambiente gastronômico existe uma divisão de tarefas e responsabilidades a serem cumpridas, e cada profissional na cozinha é responsável para que seu trabalho funcione de maneira ordenada e sincronizada, existindo assim, uma hierarquia bem definida dentro da cozinha para que este processo ocorra da melhor forma possível. O *chef* é responsável pela divisão de tarefas e pela equipe, é também o maior cargo dentro de uma cozinha pois, dentre suas atividades além de gerir a equipe está a finalização dos pratos a serem servidos com sua assinatura. Em segundo lugar da hierarquia está o *subchefe*, que é o braço direito do *chef* e quando o *chef* não pode atender alguma demanda dentro da cozinha o *subchefe* assume a responsabilidade. Os cozinheiros são a equipe da cozinha, e entre eles há a divisão dos setores conforme as atividades que irão desempenhar. É notável que a cozinha envolve uma extensa gama de operações sem desconsiderar, ainda, as lógicas culturais que constituem a relação com os alimentos, o conjunto de regras e práticas, bem como, as bases de tempero e preparo [Contreras e Arnaiz 2005].

De acordo com [Goody 1982], a cozinha é um sistema alimentar, valendo-se da ideia que para pensá-la é preciso levar em consideração a produção, distribuição, preparo e consumo do alimento e como se articula à organização social. Percebe-se que o processo gastronômico, comparado ao processo de desenvolvimento de software também faz uso de metodologias e práticas que, isoladas e/ou combinadas podem contribuir efetivamente no

nível maturidade da equipe e, principalmente no grau de qualidade do produto. Como metodologia pretende-se inicialmente realizar um levantamento bibliográfico sobre os temas: SCRUM e áreas correlatas, bem como as atividades realizadas em âmbito gastronômico e seus processos gerenciais. Após esse levantamento, e baseando-se no SCRUM, almeja-se propor um processo customizado aplicando as principais fases do desenvolvimento de software no cenário da gastronomia e, além disso, adotá-lo num ambiente real utilizando as melhores práticas, procedimentos, cerimônias e artefatos que compõem o framework. Com isso, espera-se melhorar a forma de chefear a equipe, criar regularidade nas atividades, gerenciar melhor o tempo e por fim, obter uma maior qualidade das preparações realizadas. O processo adaptado foi intitulado de *GourmetProcess* e, inicialmente foi mapeado em quatro macro fases aplicando a notação BPMN (*Business Process Model and Notation*) conforme demonstra a Figura 1.

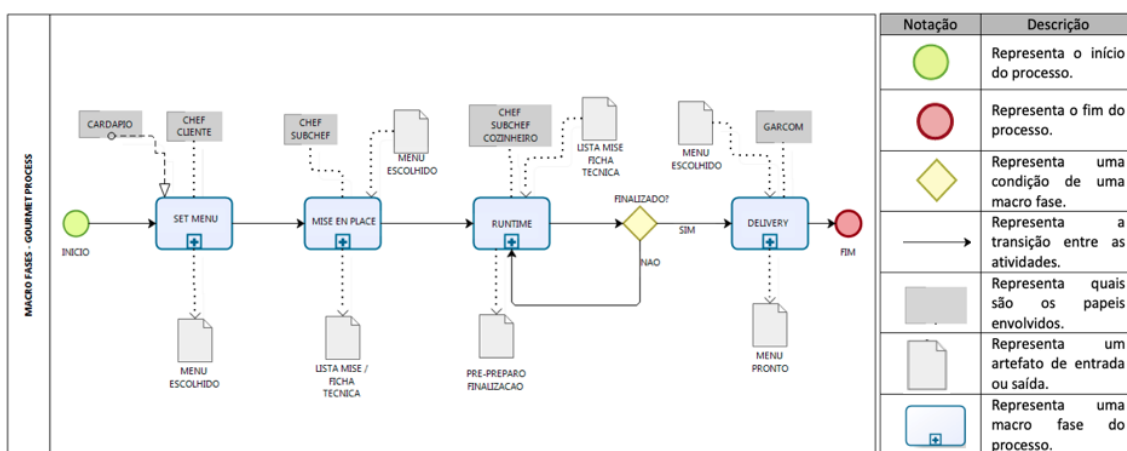


Figura 1. Gourmet Process

Na primeira etapa *SetMenu* é realizado o encontro do cliente com o *chef* onde é apresentado o cardápio com as opções disponíveis. Em seguida na *Mise en Place*, o *chef* e o *subchef* se reúnem para analisar o menu escolhido, produzindo assim a Lista Mise e as fichas técnicas das receitas. Na sequência temos *Runtime* na qual visa adiantar todos os processos de pré-preparo e finalização. Por fim, durante a fase *Delivery* o garçom entrega para o cliente o menu pronto, finalizando o processo com a entrega do produto.

Referências

- SCRUMALLIANCE et al. (2019) The Scrum Guide. Disponível em: <<https://www.scrumguides.org>>. Acesso em: 30 set. 2019.
- CARVALHO, Bernardo Vasconcelos de; MELLO, Carlos Henrique Pereira. (2012) Aplicação do método ágil scrum no desenvolvimento de produtos de software em uma pequena empresa de base tecnológica. *Gestão & Produção*, São Carlos, v. 19, n. 3, p.557-573. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0104-530x2012000300009>. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-530X2012000300009>. Acesso em: 02 jul. 2019.
- CERVONE, H. Frank. (2014) Improving Strategic Planning by Adapting Agile Methods to the Planning Process. *Journal Of Library Administration*, Little Rock, v. 54, n. 2, p.155-168. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/01930826.2014.903371>.

- CONTRERAS, Jesus Hernandez; GRACIA ARNAIZ, Mabel. (2005) Alimentación y cultura: perspectivas antropológicas. Barcelona: Ariel.
- DESENVOLVIMENTO ÁGIL DE SOFTWARE. (2019) O que é SCRUM. Disponível em: <<https://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/>>. Acesso em: 27 ago. 2019.
- GOODY, Jack. (1982) Cooking, cuisine and class. Cambridge, Cambridge University Press.
- LYNCH, Paul. (2007) Hospitality: A Social Lens. London: Routledge, 218 p.
- OZDEMIR, Bahattin; CALISKAN, Osman. (2013) A review of literature on restaurant menus: Specifying the managerial issues. International Journal Of Gastronomy And Food Science, Turkey, v. 2, n. 1, p.3-13. Disponível em: <https://ac.els-cdn.com/S1878450X13000231/1-s2.0-S1878450X13000231-main.pdf?_tid=963f256c-c8ee-41c8-901b-defe326cb30d&acdnat=1551464621_6f2c1b6c12b51990394644ff1cd21557>. Acesso em: 01 mar. 2019.
- VAN RULER, Betteke. (2005) Agile public relations planning: The Reflective Communication Scrum. Public Relations Review, Amsterdam, v. 41, n. 2, p.187-194. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.pubrev.2014.11.008>.
- VASCONCELLOS, Frederico; CAVALCANTI, Eudemar; BARBOSA, Lourdes. (2012) Menu: Como montar um cardápio eficiente. São Paulo: Roca. 70 p.
- WEISBERG, Deena Skolnick et al. (2014) Mise en place: setting the stage for thought and action. Trends In Cognitive Sciences, [s.l.], v. 18, n. 6, p.276-278. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tics.2014.02.012>. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/261254726_Mise_en_place_Setting_the_stage_for_thought_and_action>. Acesso em: 20 fev. 2019.