

# SCRUM: VALORES E PRINCÍPIOS

## Sumário

- O que é Scrum?
- Origens e Aplicações
- A Essência do Scrum
- Scrum: Leveza e Desafio
- Estruturas de Trabalho:  
Vertical vs. Horizontal
- Os Três Pilares do Scrum
- Os Quatro Eventos do Scrum
- Os Valores do Scrum
- Time Scrum
- Os eventos
- Os Artefatos

## O que é Scrum?

Mas afinal, o que é Scrum?

A expressão Scrum origina-se do termo “Scrummage”, que designa uma das jogadas do rúgbi, na qual os atletas competem pela recuperação da bola, envolvendo a participação de todos os membros da equipe.

Trata-se de um framework para desenvolver e manter produtos complexos. Além de ser utilizado no campo do desenvolvimento, pode ser aplicado em outras áreas, devido à sua natureza interativa e incremental.

Para simplificar, a ideia central do Scrum é que um grupo reduzido de indivíduos pode lidar e solucionar problemas complexos e adaptáveis de maneira criativa

Fundamenta-se no gerenciamento de processos, mantendo a concentração na entrega de valor de um negócio no menor período de tempo possível, por meio do aperfeiçoamento da previsibilidade e da gestão de riscos.

Em síntese, o scrum é uma metodologia de conteúdo leve, com normas, cerimônias, papéis e obrigações de fácil compreensão, mas extremamente desafiadora para dominar e implementar completamente.

*“Um bom sistema que funcione é infinitamente preferível à busca de um sistema perfeito que não funcione.”*

Portanto, é importante enfatizar que uma das suas características é a eficácia relativa das práticas de gestão e desenvolvimento de produtos, e ao longo do processo, serão implementadas melhorias.

Existem dois tipos de estruturas de trabalho.

1)*Verticais*, que são especialistas, são criados com base na experiência em um contexto específico. Eles buscam resolver problemas em uma área de aplicação determinada.

2)*Horizontais* são utilizados na solução de desafios em qualquer área.

## Os Pilares Fundamentais

Para a execução do Scrum, devemos considerar três pilares fundamentais:

A **transparência** assegura que todas as variáveis que afetam o resultado sejam de conhecimento de todos os responsáveis pelo resultado.

A **inspeção** dos processos deve ser feita com regularidade para identificar possíveis variações. Através dessa ação, podemos alterar o processo para aprimorá-lo ainda mais.

Em relação à **adaptação**, o processo pode ser modificado e ajustado de forma ágil para os desvios futuros serem reduzidos ao mínimo.

Nesta situação, existem quatro ocasiões em que essa avaliação e ajuste podem acontecer: planejamento da Sprint, reunião diária, revisão da Sprint e retrospectiva da Sprint, que abordaremos mais adiante.

## Valores Do Scrum

Os pilares do Scrum serão reforçados através dos seguintes valores:

**Coragem:** é necessário ter coragem para agir corretamente e lidar com questões complexas. É necessário coragem para um time ágil praticar a transparência em suas comunicações, estratégias e solução de problemas.

**Foco:** precisa ser uma constante durante todo o trabalho da sprint e nos objetivos.

**Comprometimento:** todos devem comprometer-se, tanto individualmente quanto coletivamente, para atingir os objetivos propostos.

**Respeito:** respeito recíproco através da escuta ativa, empatia e colaboração para o aprimoramento e aprendizado de todos.

**Abertura:** significa estar pronto para executar os trabalhos necessários, enfrentar desafios e adaptar-se às mudanças que surgirem, de forma flexível e adaptável.

Ao analisar tudo o que foi exposto até o momento, é evidente estar diretamente ligado aos valores e princípios do manifesto ágil, não é verdade?

# Time do Scrum

É importante lembrar que no Scrum só existem três funções.

Elas são: **Product Owner, Scrum Master e os membros da equipe**. Normalmente, a equipe é reduzida e organiza eventos com ciclos interativos (Sprint) para desenvolver produtos e proporcionar valor aos clientes.

O **Product Owner** é a figura responsável por redigir, divulgar e disponibilizar informações referentes aos clientes, partes interessadas e sua própria equipe. Através dessas informações, ele elabora uma perspectiva do que será desenvolvido pela equipe.

O **Scrum Master** é o indivíduo responsável por auxiliar a equipe a aumentar sua produtividade, desempenhando o papel de treinador ou técnico do grupo de desenvolvimento. Irá orientar a equipe na direção mais assertiva.

Por último, a **Equipe de Desenvolvimento** é quem faz e cria um sistema que será entregue ao cliente. Eles são conhecidos por serem práticos e colocarem a mão na massa. A equipe deve ser diversificada e versátil, recomendando-se que os membros variem entre três e nove participantes.

Todos esses papéis mencionados compõem o time scrum, que deve ser auto-organizado e multifuncional, escolhendo a maneira mais eficaz de trabalhar e capaz de concluir todo o trabalho sem a necessidade de outros que não estejam no time scrum.

## Os Eventos

Os eventos possibilitam estabelecer uma rotina e reduzir a necessidade de reuniões, sendo que cada evento representa uma oportunidade para inspecionar ou adaptar.

1.**Sprint** consiste em uma interação que se configura como um evento de duração predeterminada, devendo ter um prazo máximo de um mês e contar com um objetivo claro a ser alcançado.

Em síntese, são pequenos projetos com duração de um mês.

2.O **planejamento da sprint** consiste na interação durante a qual a equipe define as tarefas a serem realizadas e os métodos a serem empregados.

3.**Scrum diário**: nesta ocasião, a equipe reúne-se diariamente para uma reunião com duração máxima de 15 minutos, denominada "daily meeting".

4.**Revisão da Sprint**, também denominada Sprint Review, refere-se à apresentação da Sprint, na qual se realiza a avaliação do Product Owner junto ao cliente, acerca de todos os itens finalizados pela equipe.

5.**Retrospectiva da Sprint**: a equipe analisa como decorreu a última sprint, levando em conta as pessoas envolvidas, as interações entre elas e os recursos empregados. Em última análise, o grupo deve ter identificado ações de aprimoramento que serão implementadas na próxima sprint.

# Os Artefatos

O **backlog** é a peça central do Scrum, contendo os requisitos do produto a ser entregue e o entendimento necessário para cumprir esses requisitos.

Em outras palavras, é uma lista de qualidades, tarefas, tecnologias e melhorias que fazem parte do produto que será entregue.

O backlog é separado em três:

**Backlog do produto:** refere-se a todas as atividades que serão executadas na elaboração do projeto.

**Incremento:** refere-se ao resultado da Sprint, que deve estar em estado utilizável, representa um passo em direção ao produto final e deve atender à Definição de Pronto (Definition of Done).

**Backlog da sprint:** refere-se exclusivamente à seção que é considerada apta para execução durante o sprint.

Adicionalmente, existem artefatos não oficiais, tais como as *User Stories*, o *Quadro de tarefas* e o *Burndown*, que serão detalhados posteriormente.

Visando facilitar sua compreensão e memorização, apresentamos o “**3-5-3 do Scrum**”:

As **03 funções** são: Product Owner, Scrum Master e equipe de desenvolvimento.

Os **05 eventos**: planejamento da sprint, sprint, scrum diário, revisão da sprint e retrospectiva da sprint.

E por fim, os **03 artefatos**: backlog do produto, backlog da sprint e incremento do produto.

## Referências:

Cruz, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo - 2ª ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

SCRUM.ORG. Scrum Artifacts. Disponível em: <https://www.scrum.org/resources/scrum-artifacts>. Acesso em: 21.09.2025.

Sutherland, J.J. Scrum, guia prático [recurso eletrônico]/ J.J. Sutherland; tradução de Nina Lua. Rio de Janeiro: Sextante, 2020. recurso digital.

