



Escola de
Inovação e Gestão

Scrum

Agilidade em seu projeto

Instrutora: Maíra Nicoletti

Formação
Gestão ágil de projeto



alura

SUMÁRIO



Aula 1 - O que é Scrum?

- Origem do Scrum 4
- Scrum aplicado em negócios 13

Aula 2 - Scrum Framework

- Pilares e Valores do Scrum 26
- Scrum Framework 36

Aula 3 - Papéis dentro do Scrum

- Product Owner 45
- Scrum Master 53
- Development Team 63

Aula 4 - Elementos centrais do Scrum

- Product Backlog 72
- Sprint Planning 81
- Sprints 86
- Sprint: Review e Retrospective 95

Aula 5 - Scrum na prática

- Gerenciando um time Scrum 104
- Conclusão 110

Formação

Gestão ágil de projeto



Aula 01

O que é Scrum?

Alura

Origem do scrum



Scrum

Meio de gerenciar projetos
de forma ágil



Imagem: Freepik.com



Processo dinâmico e colaborativo



Planejamento



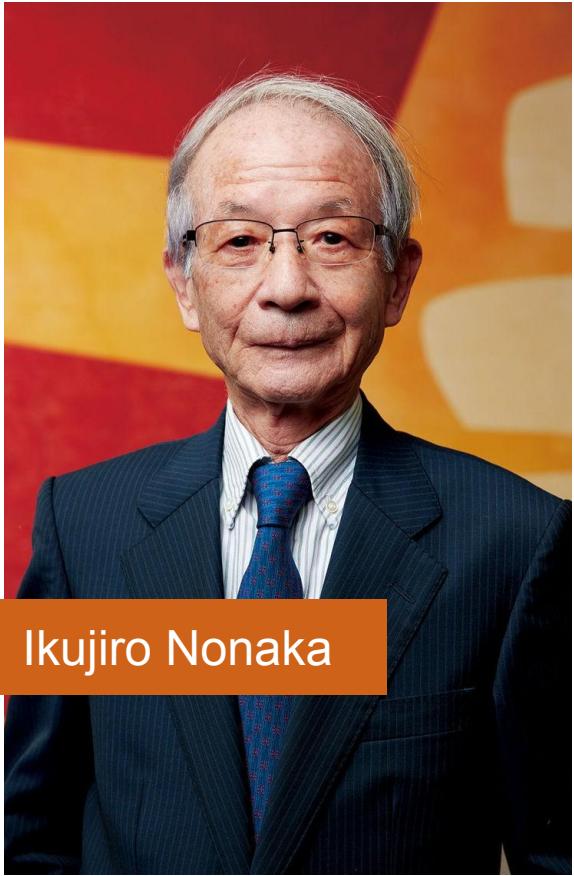
Execução



Inspeção



Adaptação



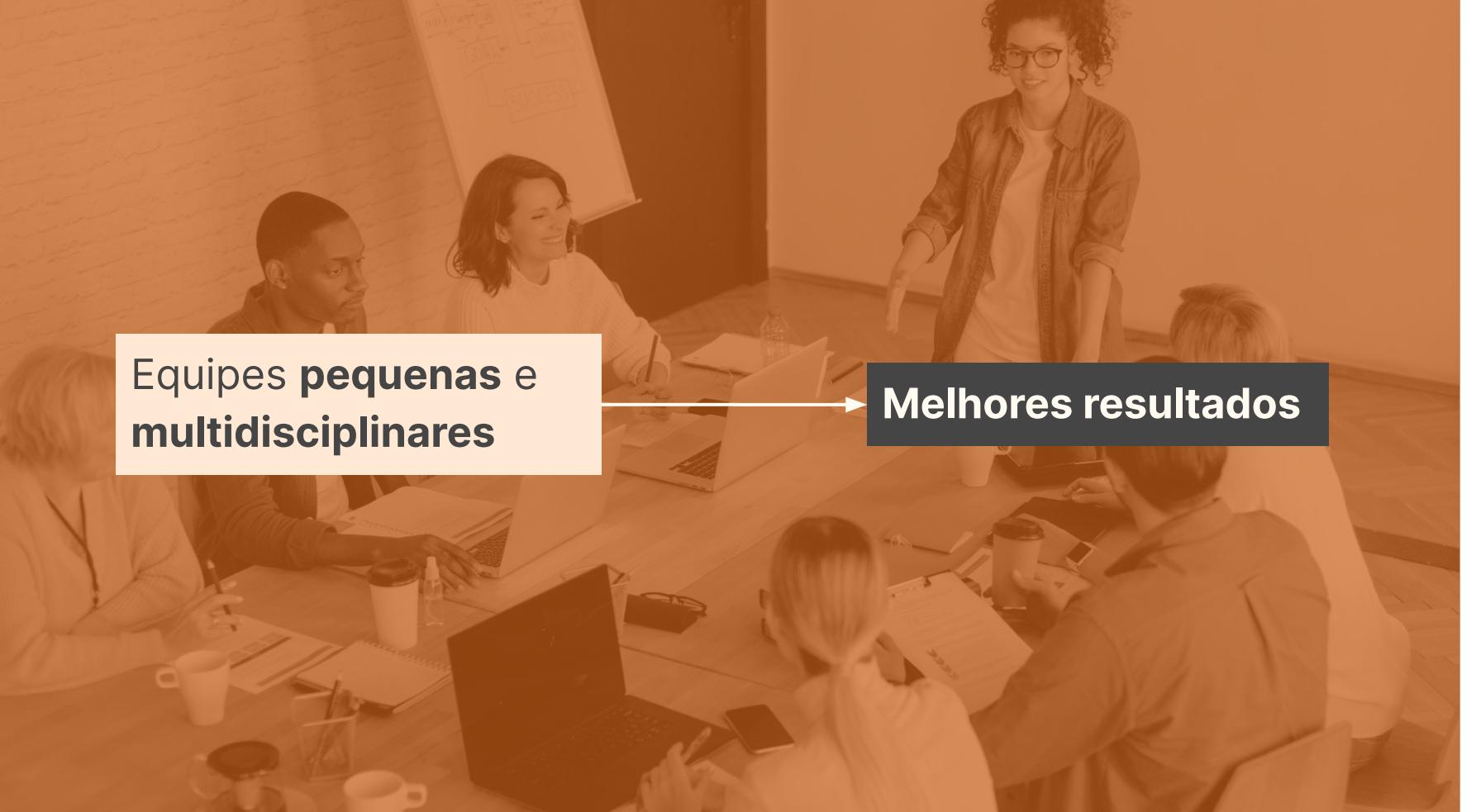
Ikujiro Nonaka



Hirotaka Takeuchi

Imagen: [Linkedin.com](#)

Imagen: [Friends of ICU](#)



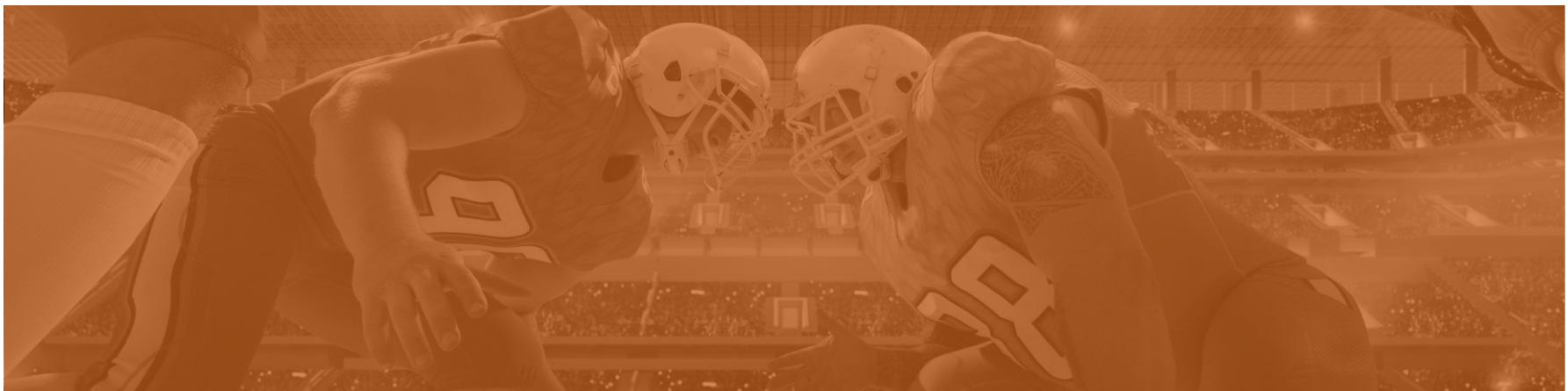
**Equipes pequenas e
multidisciplinares**

Melhores resultados



imagem: Freepik.com

Todo o time está **junto**, agindo de maneira **conjunta** e **coordenada**.



TIME

Todos são igualmente
responsáveis



Jeff Sutherland



Ken Schwaber

Imagen: [Yahoo!Finance](#)

Imagen: [GeekWire](#)



Guia Oficial Scrum

Alura

Scrum aplicado em negócios



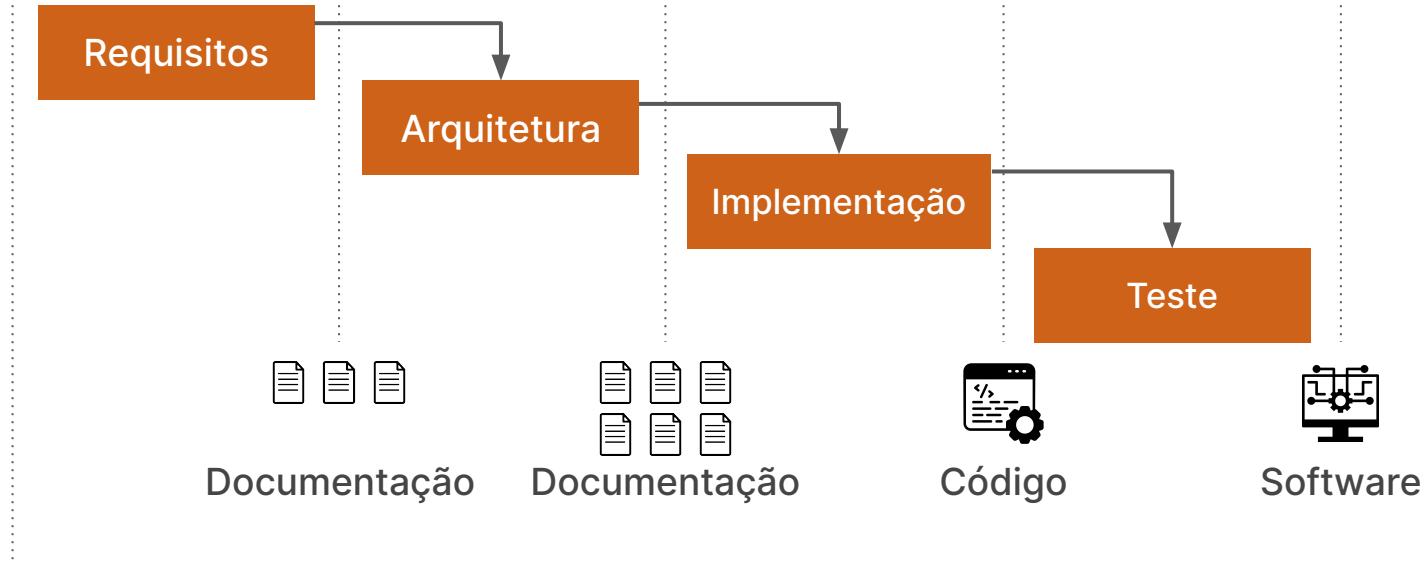
Quando utilizar Scrum?

Em que contexto?

Gestão e planejamento de projetos de TI



Imagen: Freepik.com



Modelo Waterfall

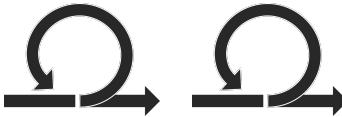
(Cascata)



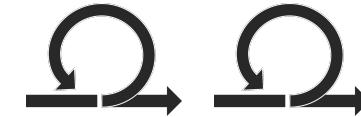
Implementação e
teste



Implementação e
teste



Implementação e
teste

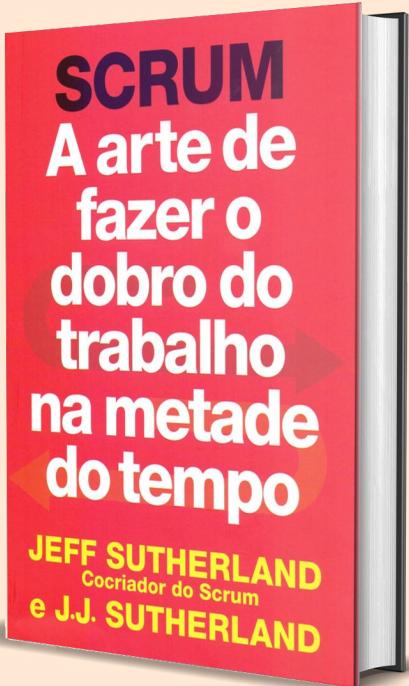


Implementação e
teste



Software

Modelo Iterativo (Ágil)



“

Trabalhar em um produto em ciclos curtos possibilita um feedback inicial do usuário, permitindo que você possa eliminar imediatamente tudo aquilo que constitui um desperdício de esforço

Jeff Sutherland

(Trecho do livro: Scrum: A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo)

Benefícios do Scrum:

- Agilidade
- Colaboração, comunicação e adaptação do time a mudanças
- Melhor gestão de equipes

Benefícios do Scrum:

- Menor desperdício de recursos
- Identificação dos gargalos do projeto
- Motivação dos colaboradores

Projeto



imagem: [Freepik.com](#)



Projeto

imagem: [Freepik.com](#)



Viabilidade

imagem: [Freepik.com](#)



Flexibilidade



Além da criação de produtos e serviços

Diversas aplicações

- Planejamento e criação de conteúdo
- Processos de venda
- Criação de marcas e negócios

imagem: [Shutterstock.com](https://www.shutterstock.com)



imagem: Newsroom.spotify.com





Aula 02

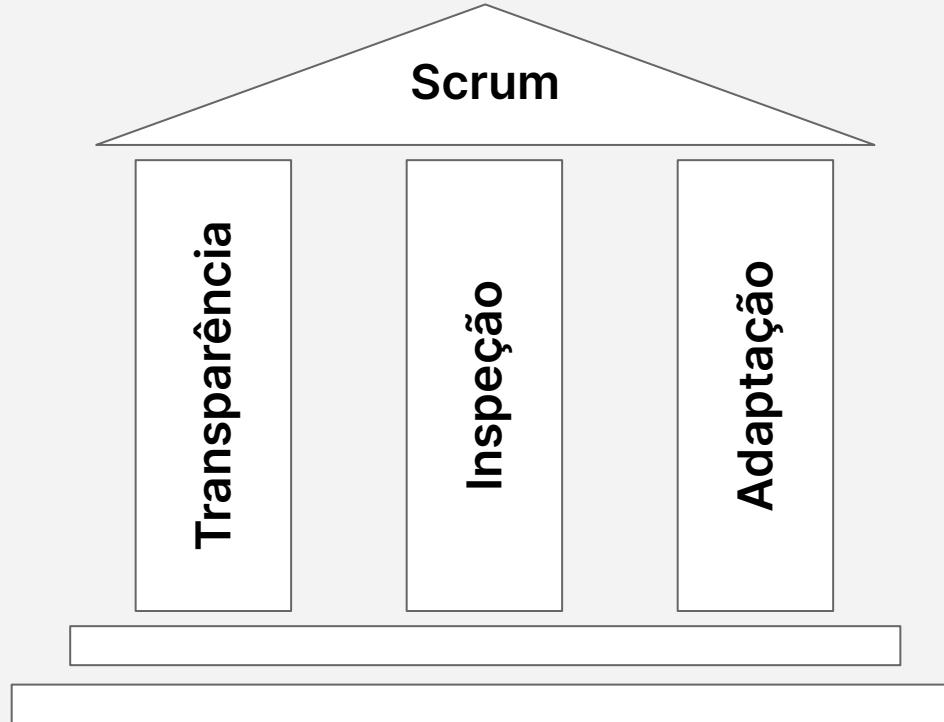
Scrum Framework

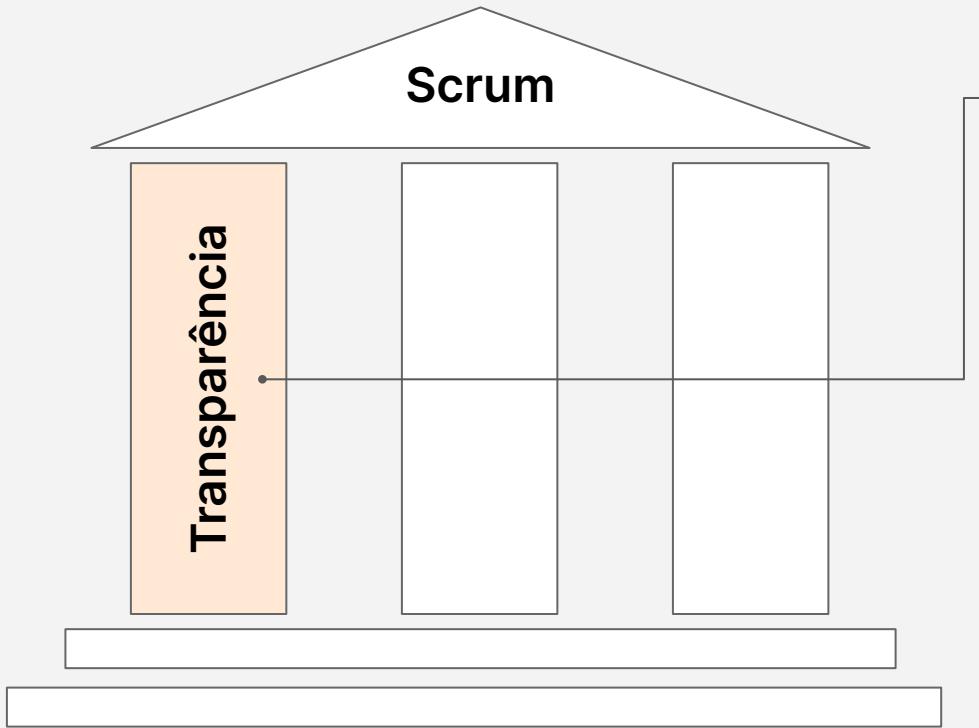
Alura

Pilares e Valores do Scrum

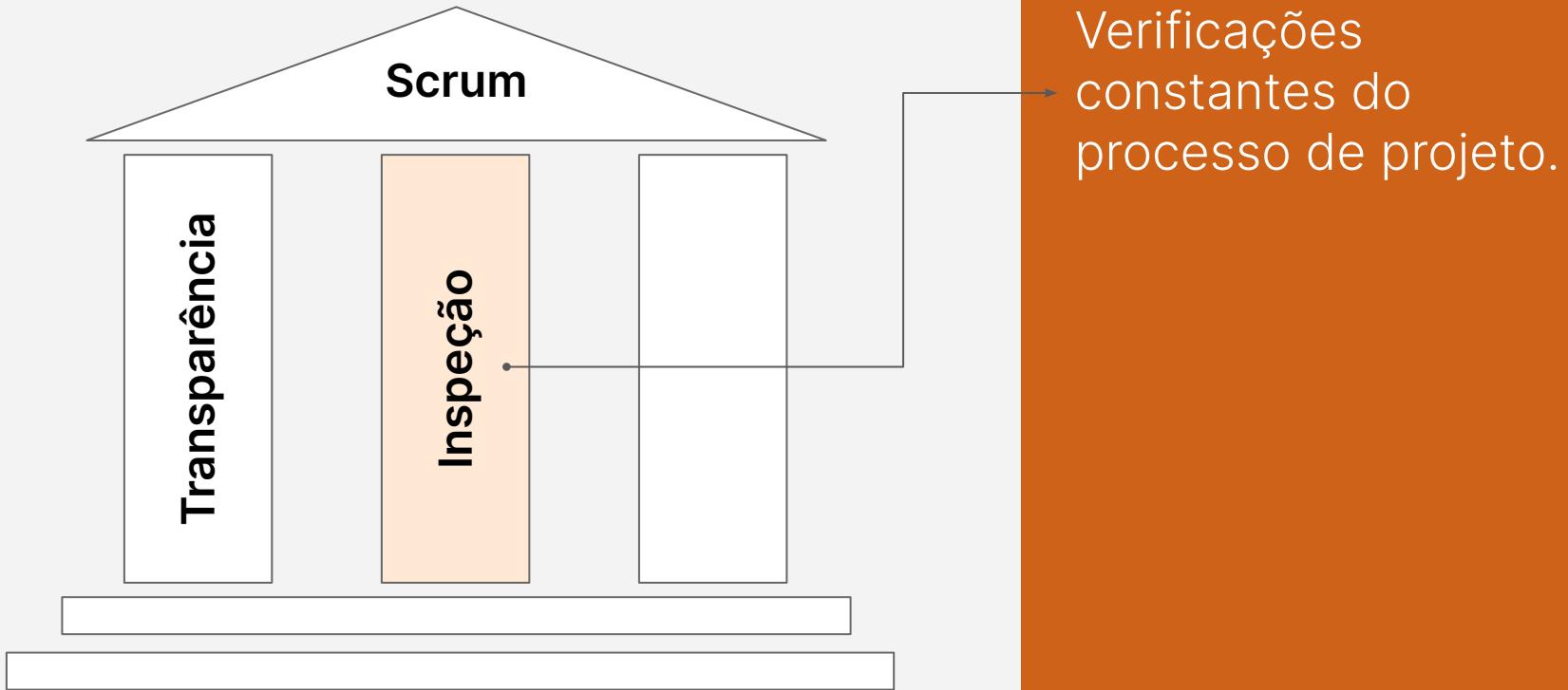


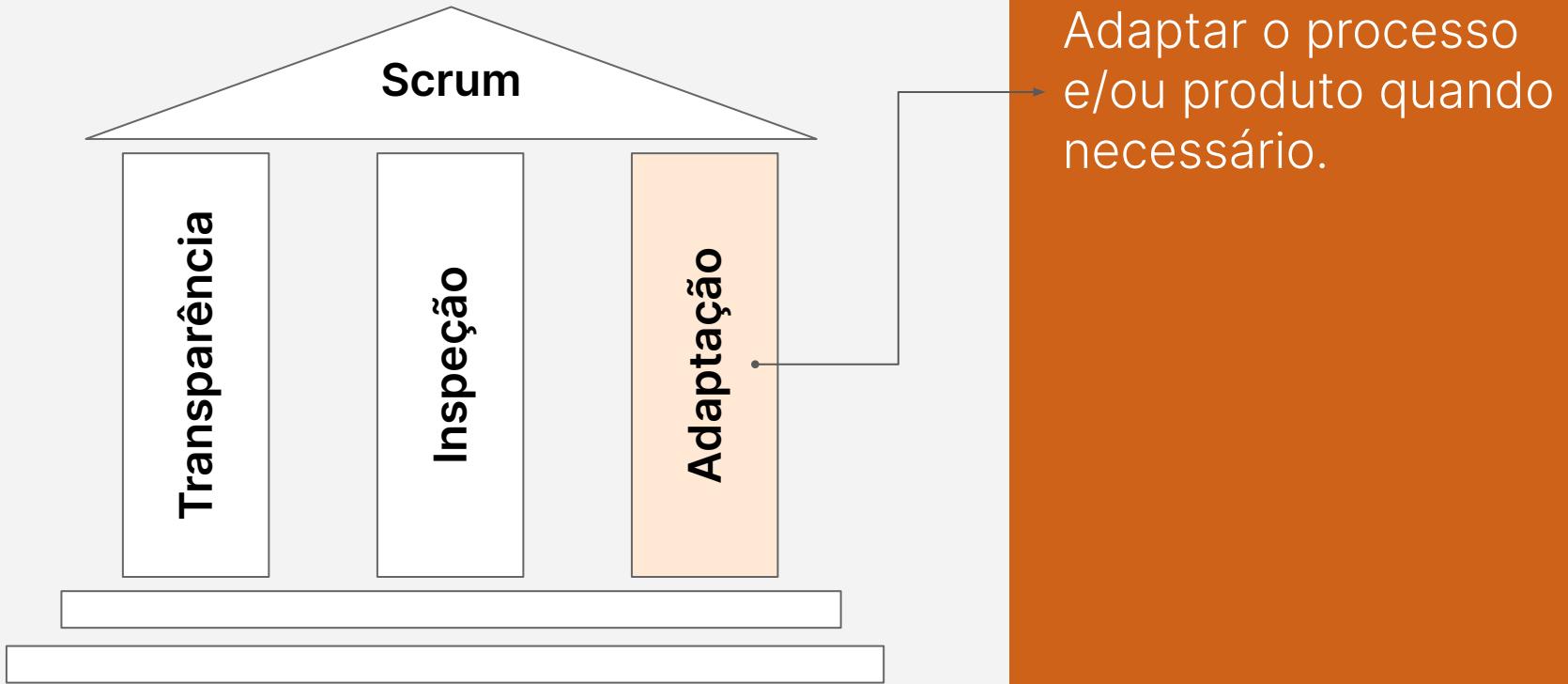
Os 3 pilares do Scrum





Informação acessível
a todos os envolvidos
no projeto.





Compromisso



Foco







Respeito



Coragem

Alura

Scrum Framework



A photograph of a man with a beard and glasses, wearing a dark sweater over a white shirt, working on a whiteboard. He is holding a black marker and appears to be writing or arranging sticky notes. The whiteboard has several colorful sticky notes attached, some of which have the word "IMPÔS" written on them. The background shows an office environment with some plants.

Estrutura do Scrum

- Conhecer o framework
- Principais elementos

Scrum



Valores



Funções



Interações

Papéis

Artefatos

Eventos

Papéis



Ocupação de cada membro do time



- Scrum Master,
- Product Owner,
- Development Team

Artefatos

→ Informações
essenciais para o
andamento do projeto



- Product Backlog,
- Sprint Backlog,
- Incrementos

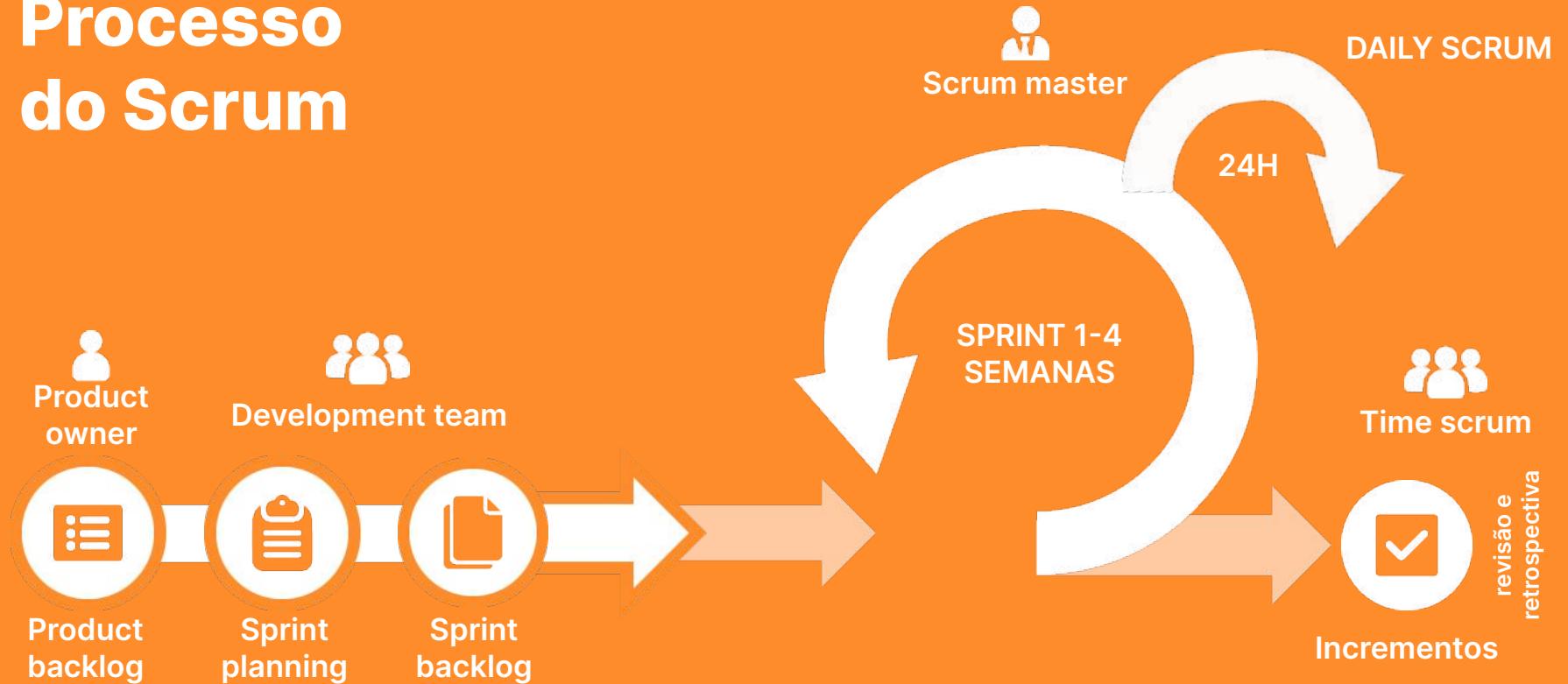
Eventos

Encontros fixos
do time



- Sprint Planning
- Sprint, Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective.

Processo do Scrum





Aula 03

Papéis dentro do Scrum

Alura

Product Owner







Product Owner

Customização

Pedidos especiais

Product Owner

“Dono do produto”

Interesses negócio
X
Interesses cliente

Representa o
cliente no projeto





Requisitos

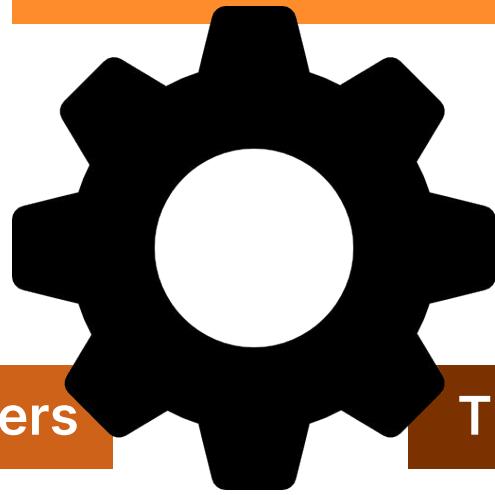


Funcionalidades



Necessidades

Product Owner



Stakeholders

Time Scrum

Responsabilidades da pessoa Product Owner

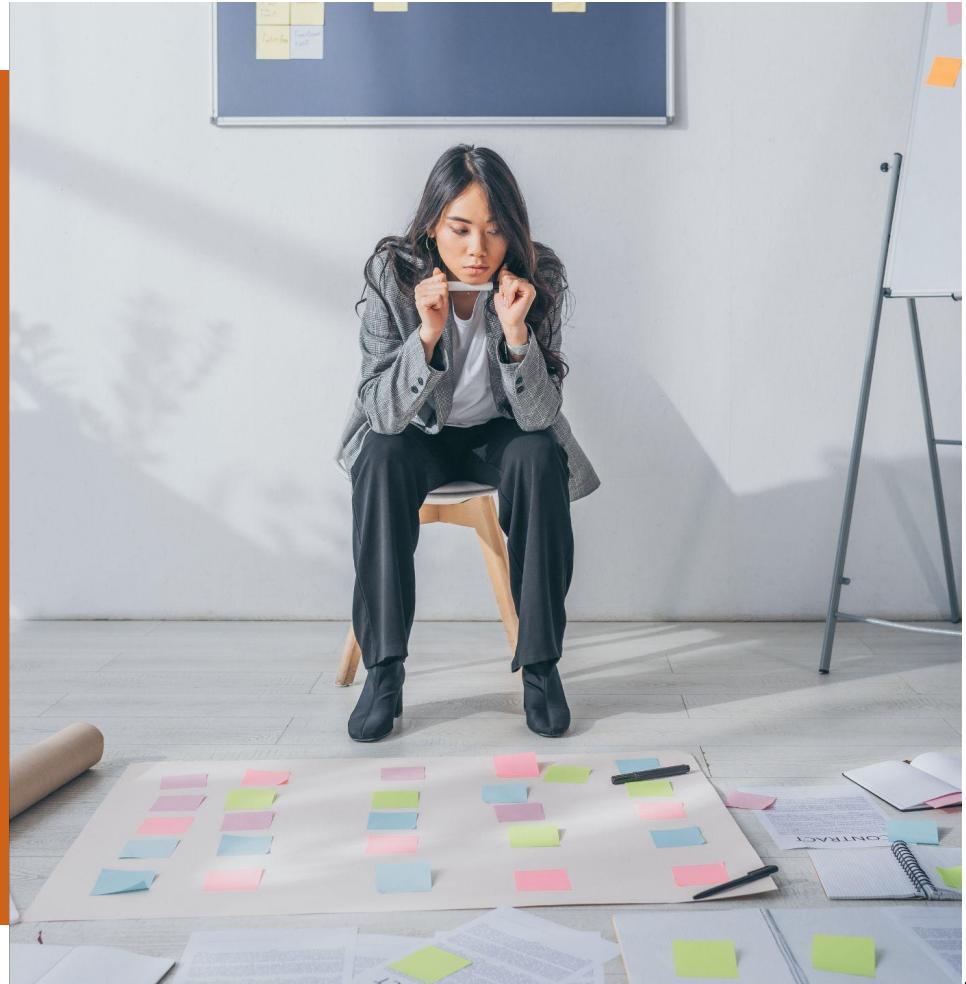
- Definir requisitos do produto
- Alinhar as entregas do time
- Gerenciar e atualizar product backlog
- Iniciar e/ou cancelar uma Sprint

Delegar a responsabilidade

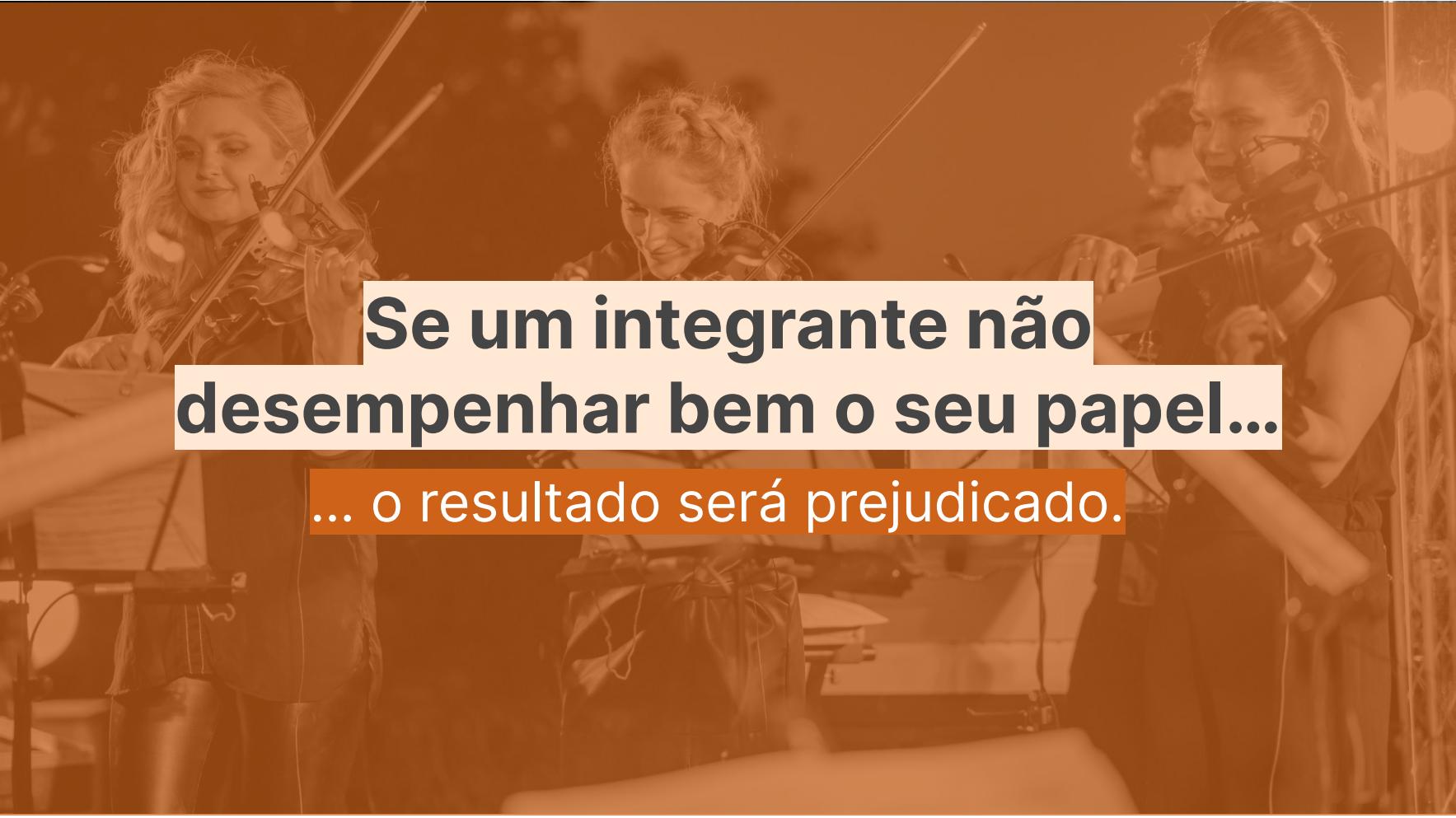
Não há hierarquia no Scrum

Alura

Scrum Master





A photograph of a group of musicians, likely a string quartet or orchestra, performing on stage. They are all playing violins. The background is dark, and the stage lights create a warm, orange glow. The musicians are dressed in dark clothing.

**Se um integrante não
desempenhar bem o seu papel...**

... o resultado será prejudicado.





**Trabalho
extremamente
colaborativo**

Conhecimento técnico



Scrum Master

Teoria e Prática do Scrum



Time e Organização



O Scrum Master deve:

- Aumentar a autonomia do time Scrum
- Ter conhecimento técnico sobre Scrum
- Entender e saber lidar com pessoas

Scrum Master



“Gerente de projeto”



Orienta e gerencia o
time para atingir os
objetivos do projeto

Responsabilidades do Scrum Master

- Garantir os valores, práticas e regras do Scrum
- Remover barreiras
- Dar feedbacks
- Garantir a produtividade do time
- Organizar e facilitar eventos Scrum

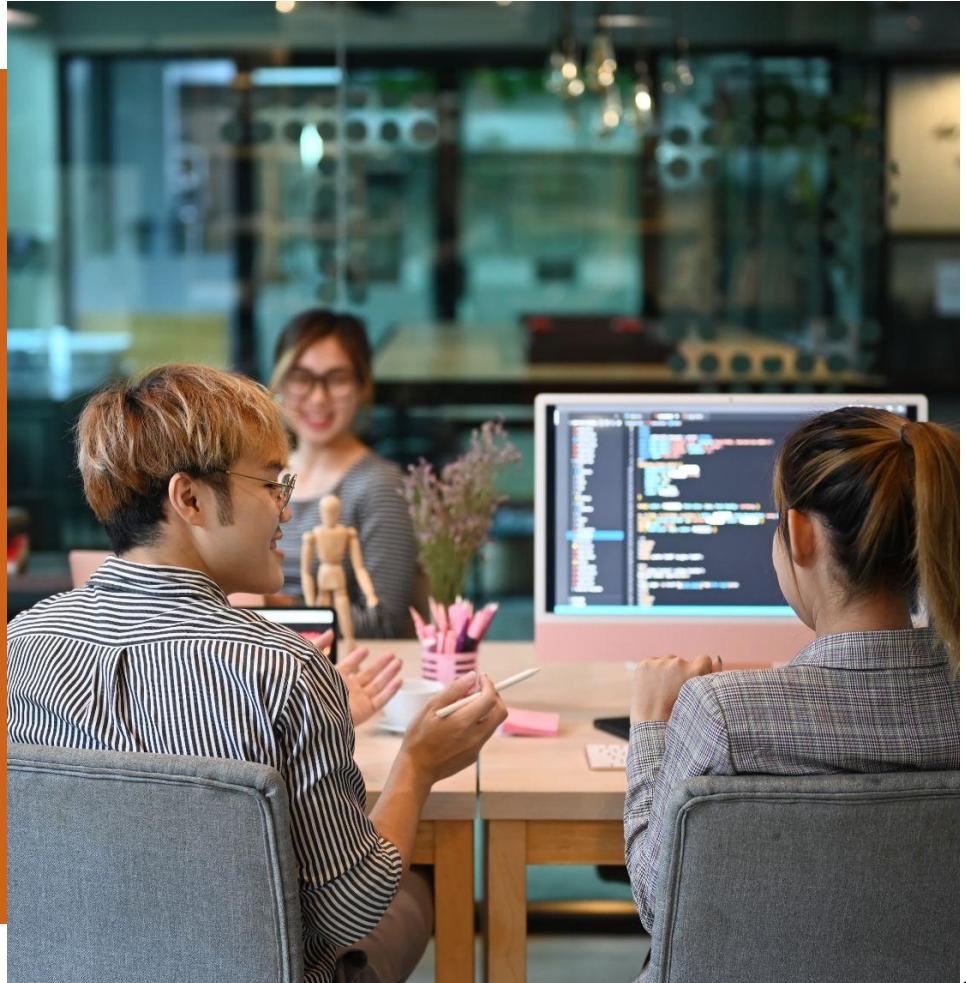


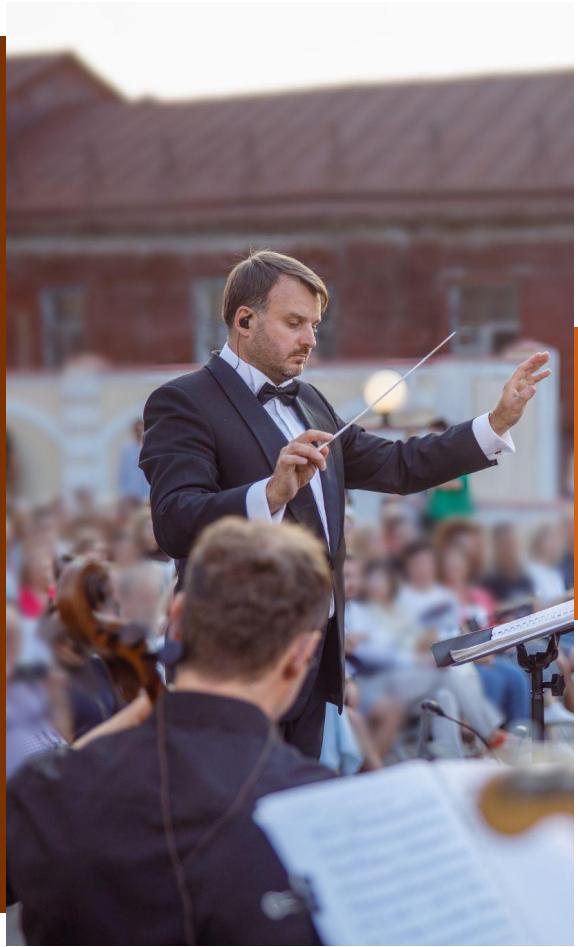
Scrum Master apenas orienta

Não toma decisões de projeto

Alura

Development Team





Cada pessoa é
responsável por uma
determinada tarefa



Development Team

Proatividade

Colaboração

Autogerenciamento

Development Team



“Faz o produto”



Guiado pelo Product
Owner, a cada
Sprint, entrega
parte da solução



Scrum Team

X

Development Team



Responsabilidades do time de desenvolvimento

- Elaborar um plano para a Sprint (Sprint Backlog)
- Determinar tecnicamente um incremento
- Coordenar e executar seu próprio trabalho
- Garantir a melhoria contínua do produto
- Informar impedimentos



Os desenvolvedores mais efetivos são aqueles que se envolvem e se engajam integralmente. Desde o entendimento dos problemas a serem resolvidos até a definição, a implementação e a validação de soluções, trabalhando lado a lado com Product Owner, clientes, usuários e demais partes interessadas durante todo o processo.

Rafael Sabbagh

(livro Scrum: Gestão Ágil para processos)

Scrum

Gestão Ágil para Projetos de Sucesso



RAFAEL SABBAGH



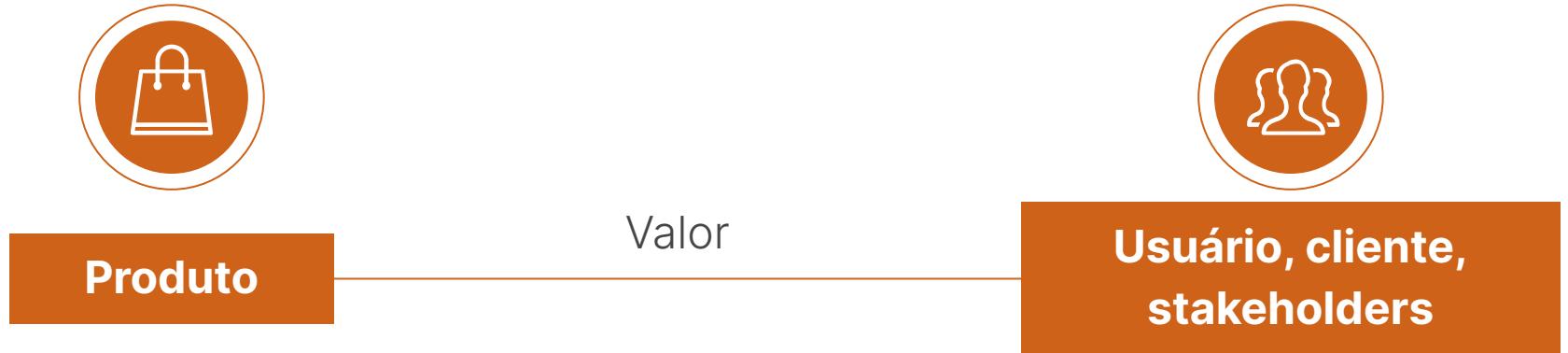
Aula 04

Elementos centrais do Scrum

Alura

Product backlog



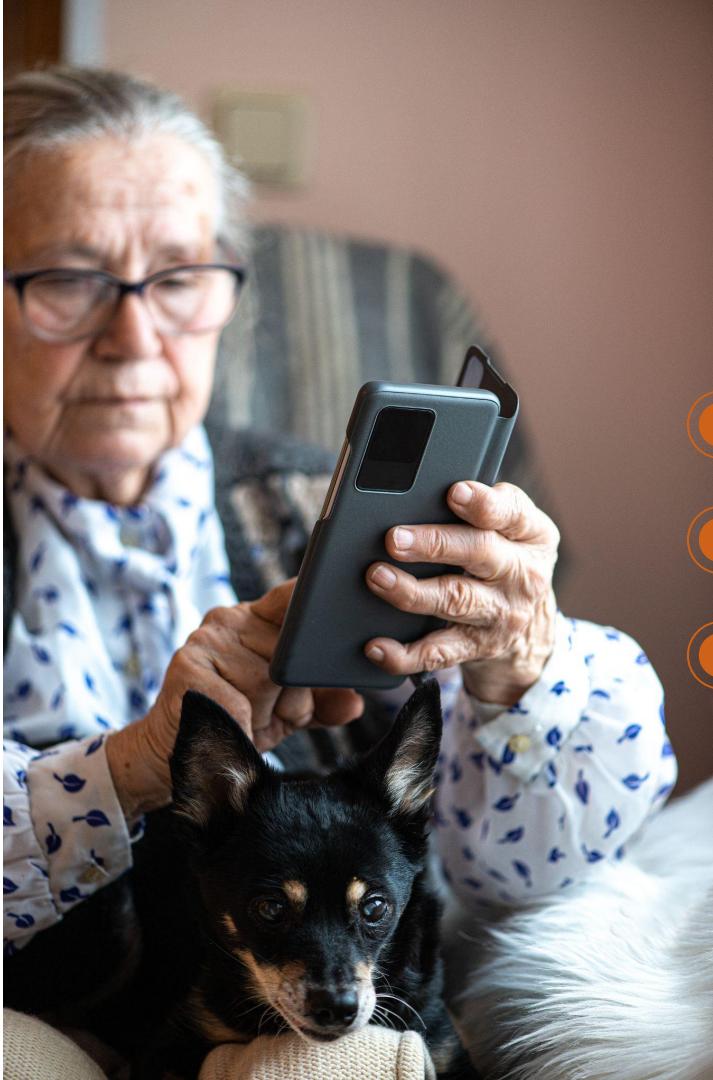


Tangível

(objetos, alimentos etc.)

Intangível

(produtos digitais,
serviços, experiências,
processos etc.)



- Pessoa usuária
- Gerar valor
- Detalhes da entrega



Funcionalidades



Contexto da solução



Necessidades e desafios

imagem: Envato.com





Product Backlog ou Backlog do Produto

Conteúdo de um product backlog

- Necessidades/Desejos de usuários
- Objetivos do negócio/stakeholders
- Limitações do projeto
- Recursos e funcionalidades
- Melhorias e/ou correções
- Detalhes do tipo de produto/solução

Meta do produto



“objetivo geral do
produto”



Definida pelo Product
Owner, orienta o
trabalho do time de
desenvolvimento

Como criar um Product Backlog eficiente?

Imagen: [Envato.com](#)





- 1** Focar no usuário/cliente
- 2** Priorizar itens do backlog
- 3** Atualizar o backlog
- 4** Ter clareza e objetividade
- 5** Incluir o time de desenvolvimento
- 6** Revisar o backlog

Alura

Sprint Planning





O propósito da Sprint Planning é definir:

- **O que** será entregue (objetivo da sprint)
- **Como** será entregue (plano para atingir esse objetivo)

Como realizar uma Sprint Planning?

Imagens: Envato.com



Time box



Preparação



Objetivo

Definir a duração da reunião.
Até 8h para uma Sprint de um mês.

Discutir as prioridades do product backlog

Entender o que deve ser entregue na sprint

Como realizar uma Sprint Planning?

Imagens: Envato.com



Sprint Backlog



Meta da Sprint



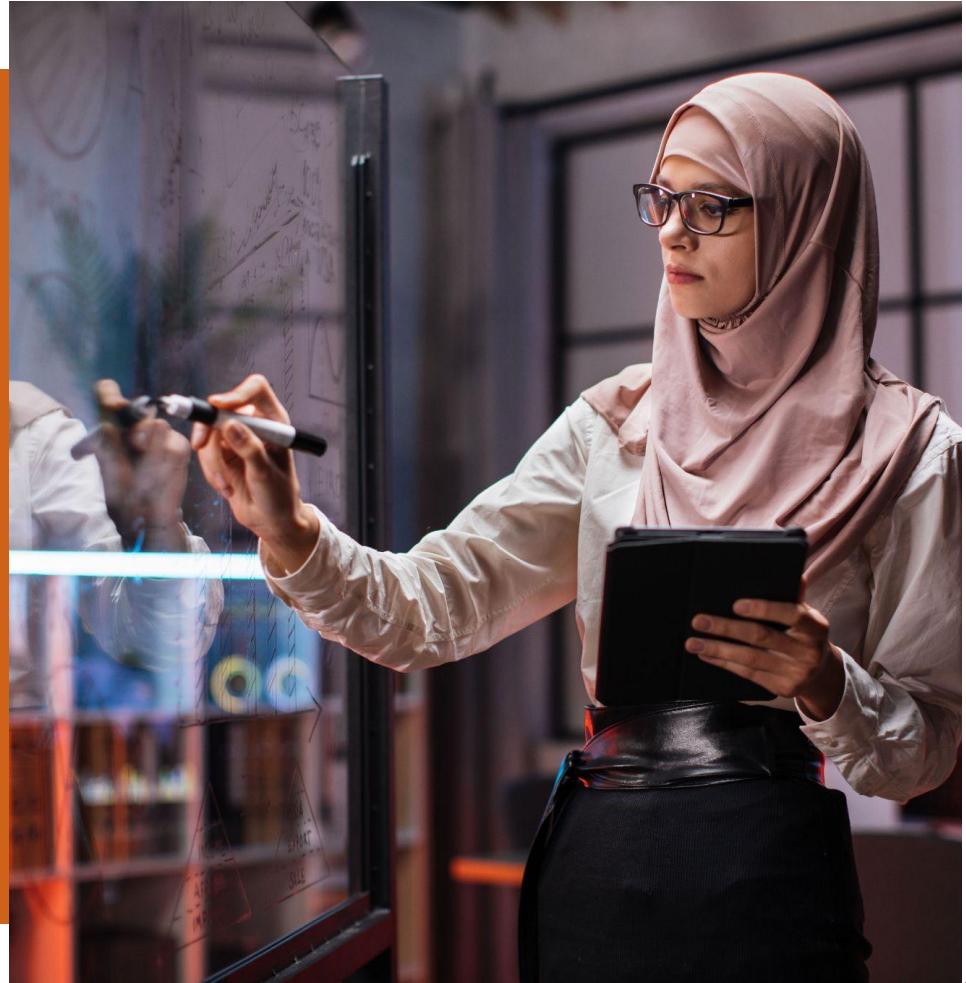
Plano de ação

Selecionar quais itens do product backlog serão trabalhados na Sprint

Resumir o trabalho que deve ser realizado na Sprint

Definir tarefas e responsabilidades

Alura **Sprints**







Sprint



“Evento com
duração fixa”



Entre 2 e 4 semanas

Sprints



Entrega 1

Feedback

Entrega 2

Feedback

Entrega 3

Feedback

Entrega 4

Feedback



Definição de pronto



“Compromisso de cada incremento”



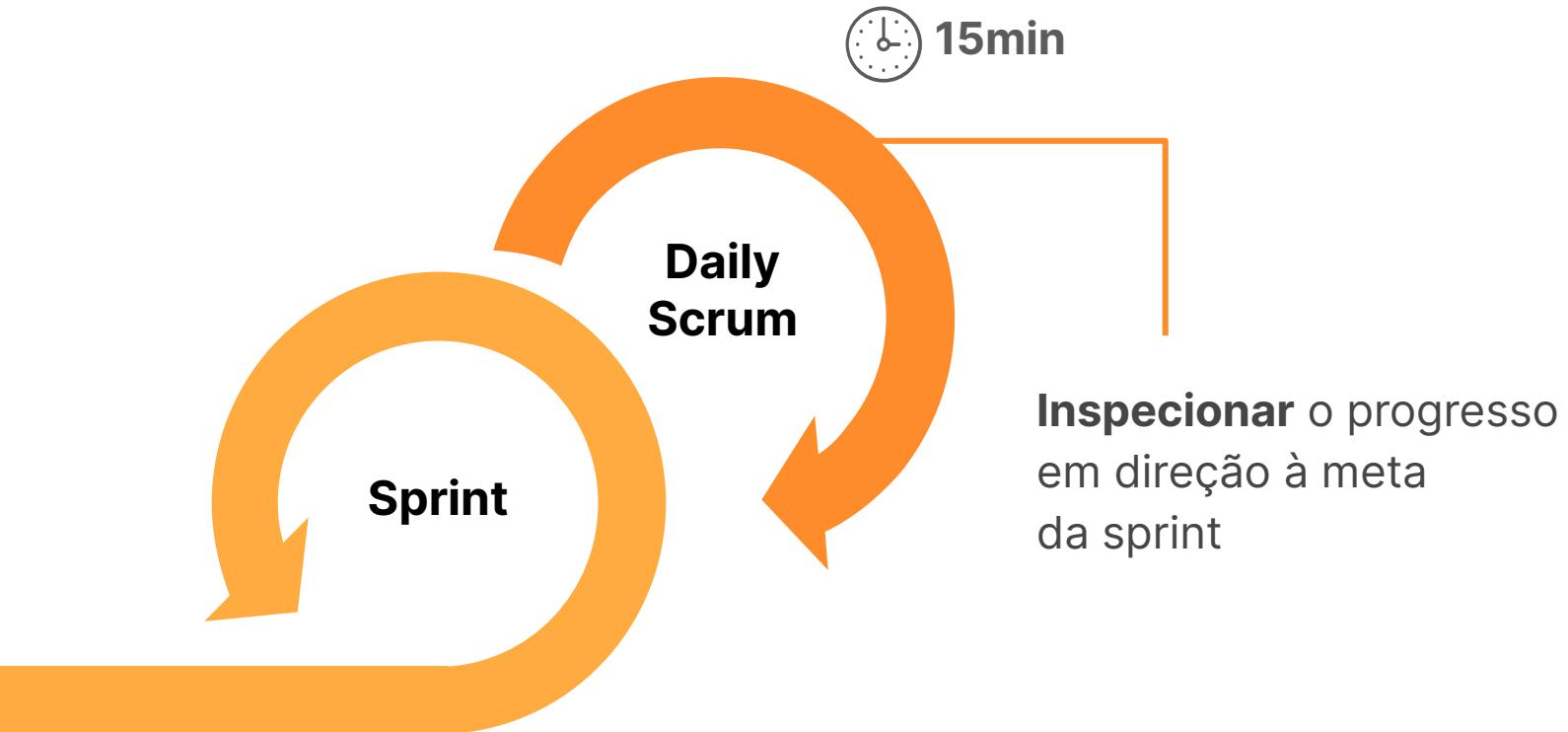
Critérios que consideram o trabalho da Sprint apto para ser entregue ao usuário/cliente



Customizados para cada projeto

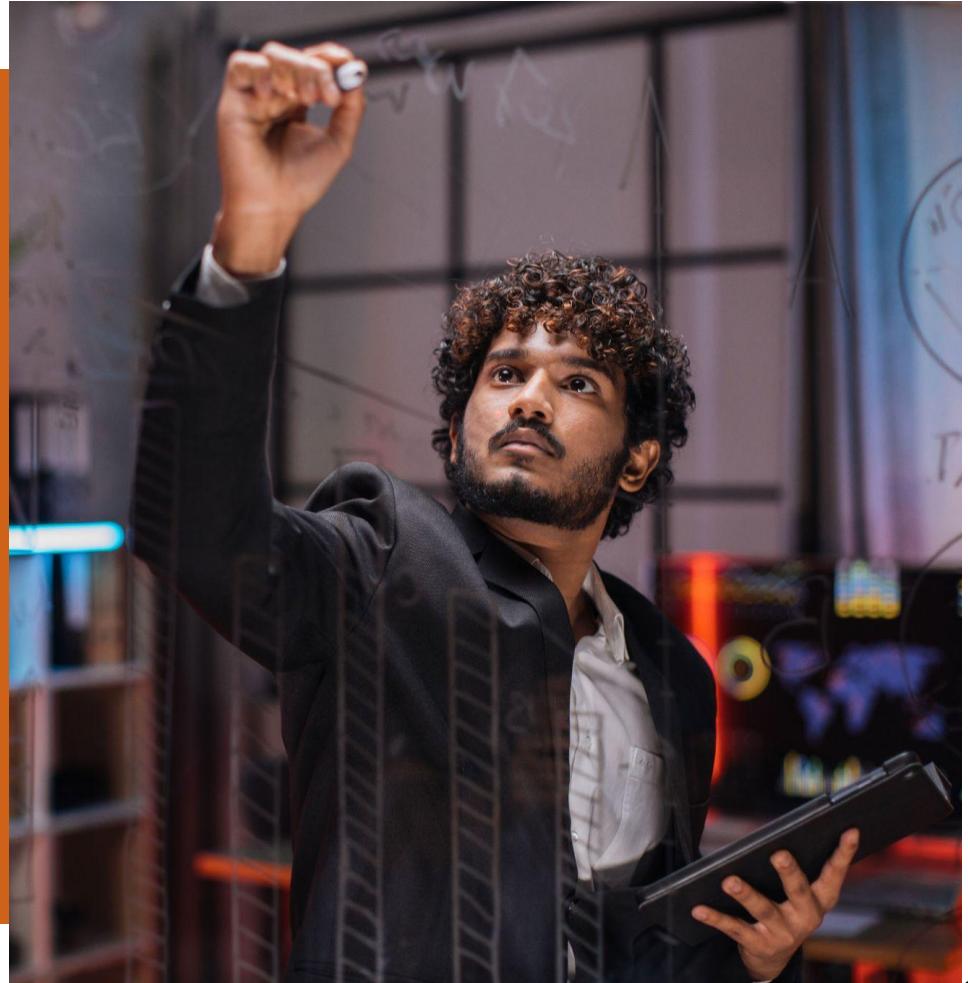
Exemplos de critérios

- “As funcionalidades do item foram implementadas e testadas”
- “A usabilidade do item foi validada”
- “O item foi aprovado pelo Product Owner”



Alura

Sprint: Review e Retrospective

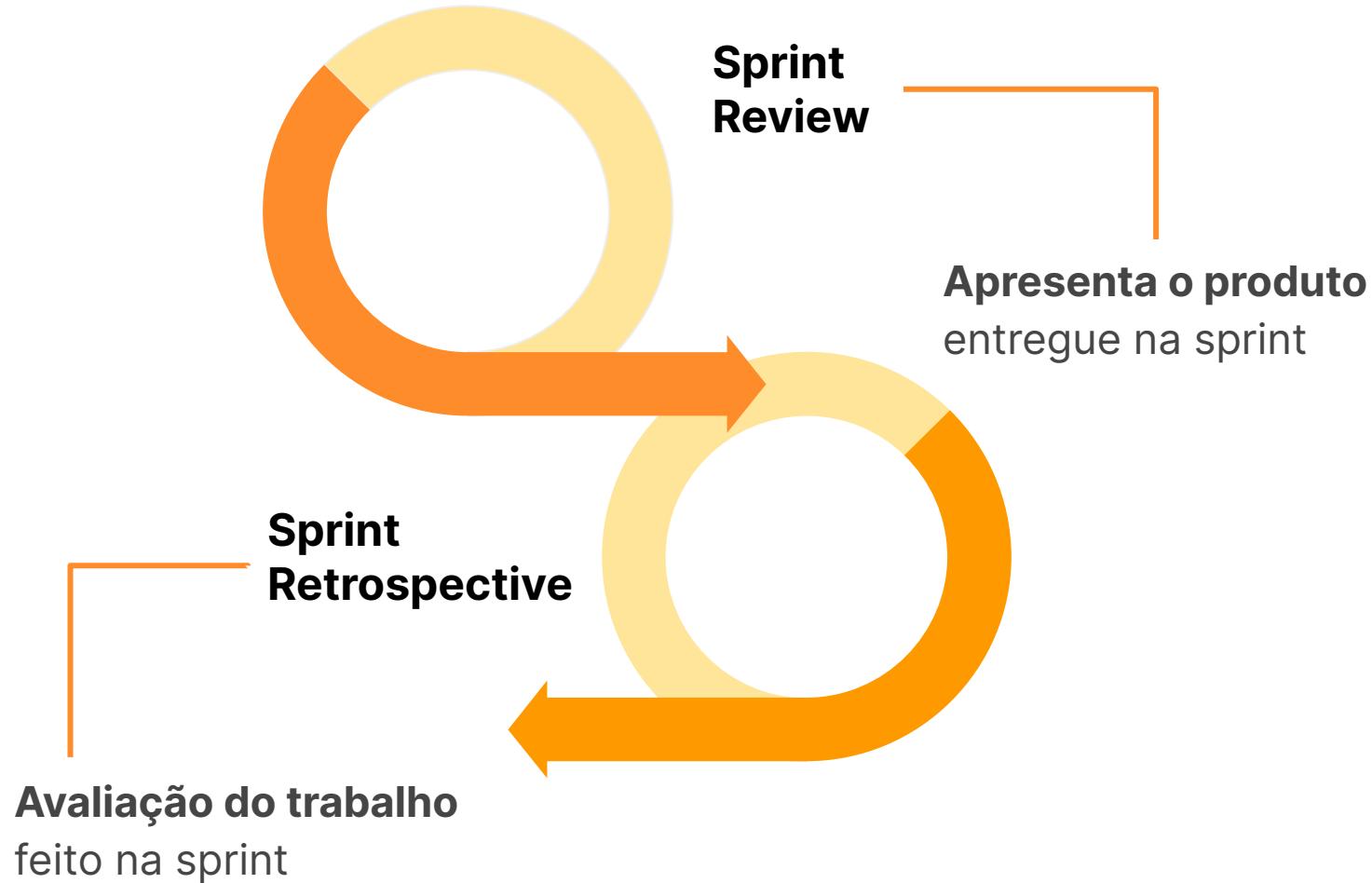


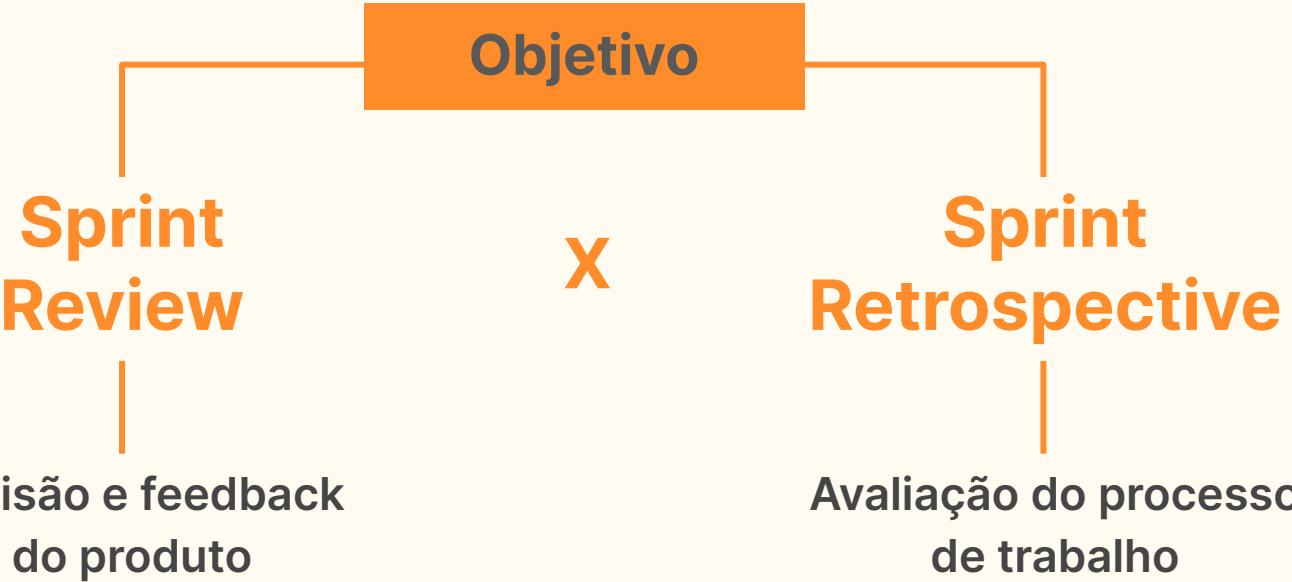


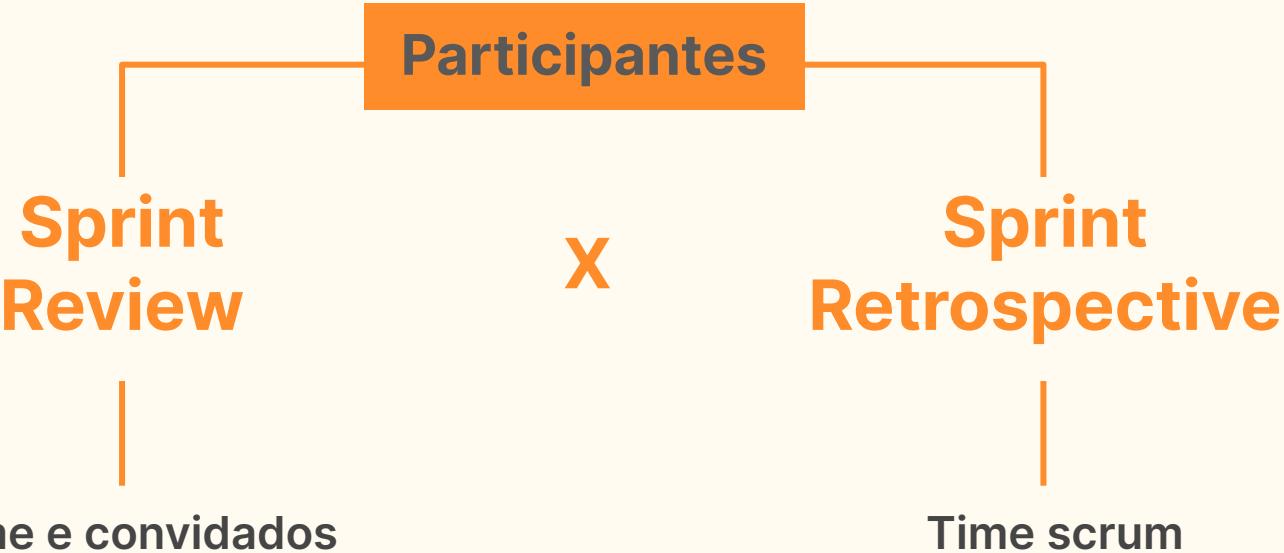
Sprint Review

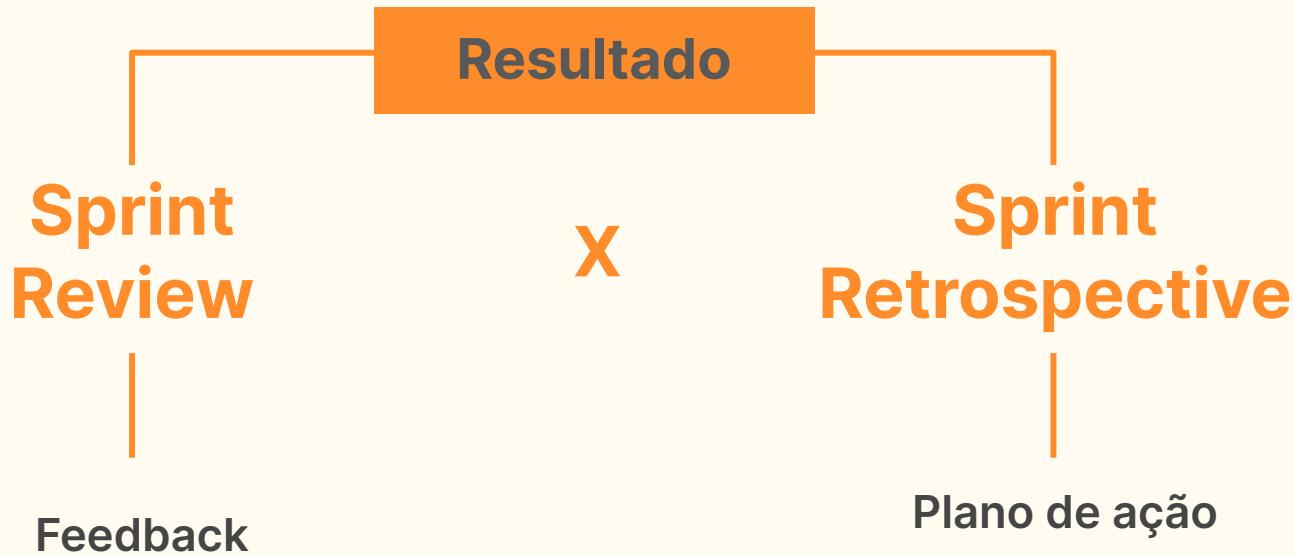


Apresenta o produto
entregue na sprint

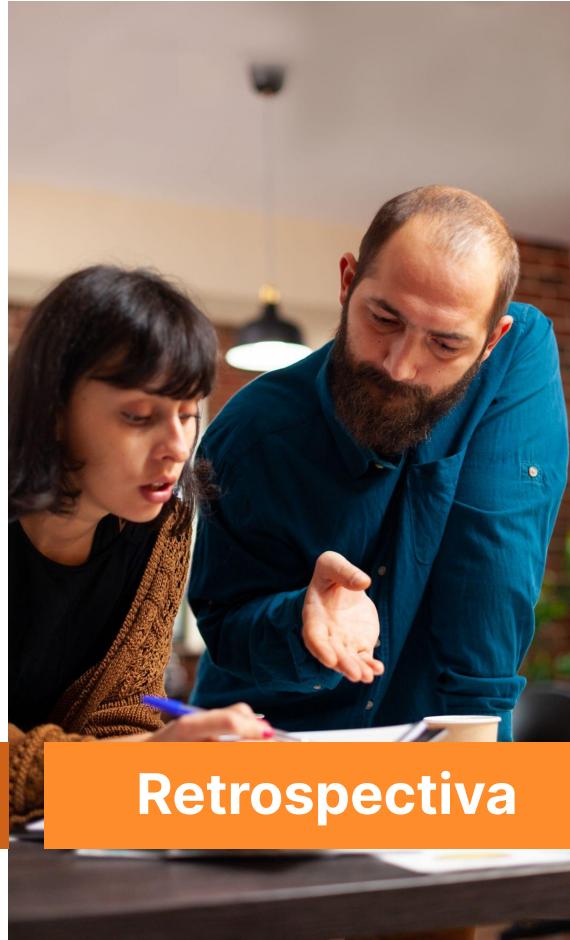
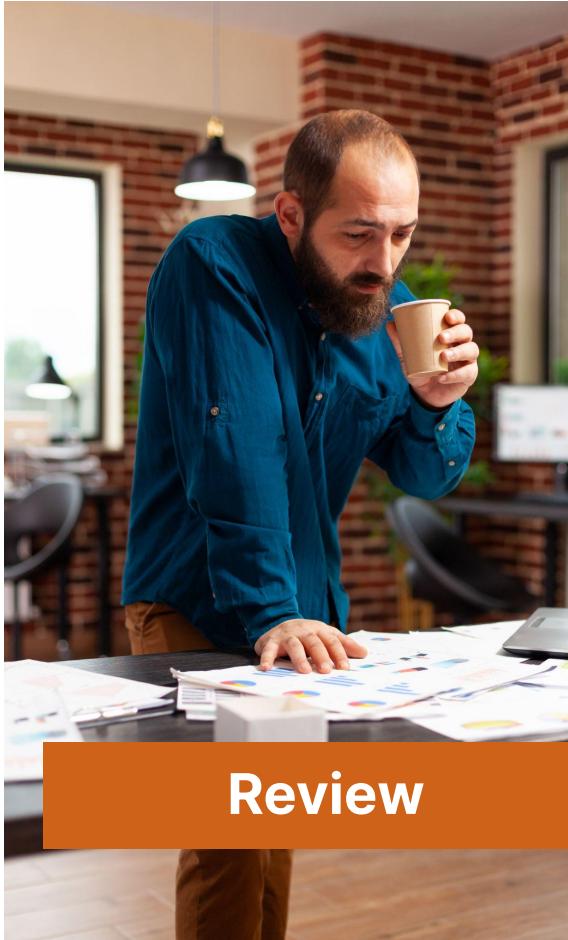














Aula 05

Scrum na prática

Alura

Gerenciando um time Scrum





Baixo comprometimento



Atrasos no cronograma



Falta de clareza e prioridades



Desperdício de tempo e de recursos

imagem: Envato.com



Gerenciando um time Scrum



Imagens: [Envato.com](#)



Escolha dos membros

Equipe enxuta,
multifuncional,
colaborativa e
comprometida.

Imagens: [Envato.com](#)



Product Owner

Pessoa com
bastante
conhecimento do
negócio, do
produto e do
cliente.

Imagens: [Envato.com](#)



Scrum Master

Pessoa
comunicativa e
com perfil
gerencial. Expert
no framework
Scrum.

Imagens: [Envato.com](#)



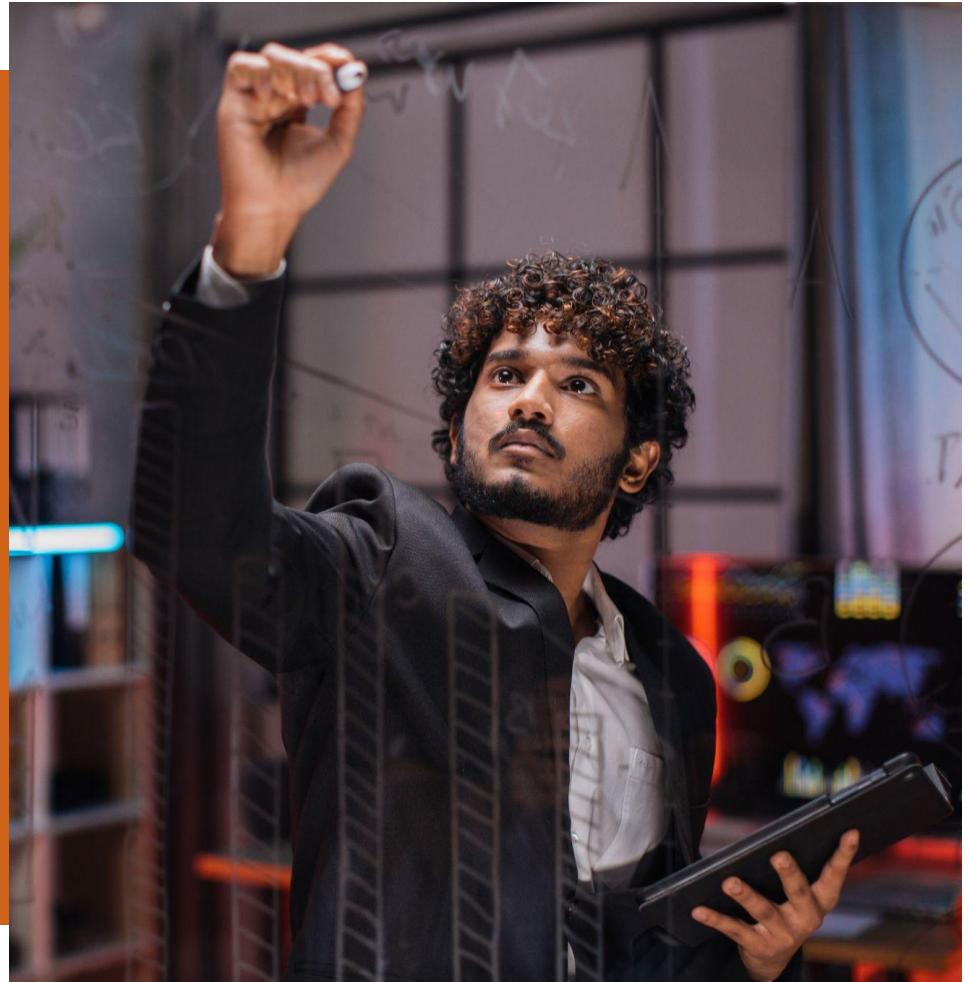
Development Team

Pessoas com
conhecimentos
e habilidades
relevantes para
o projeto



Aula 5.2

Conclusão

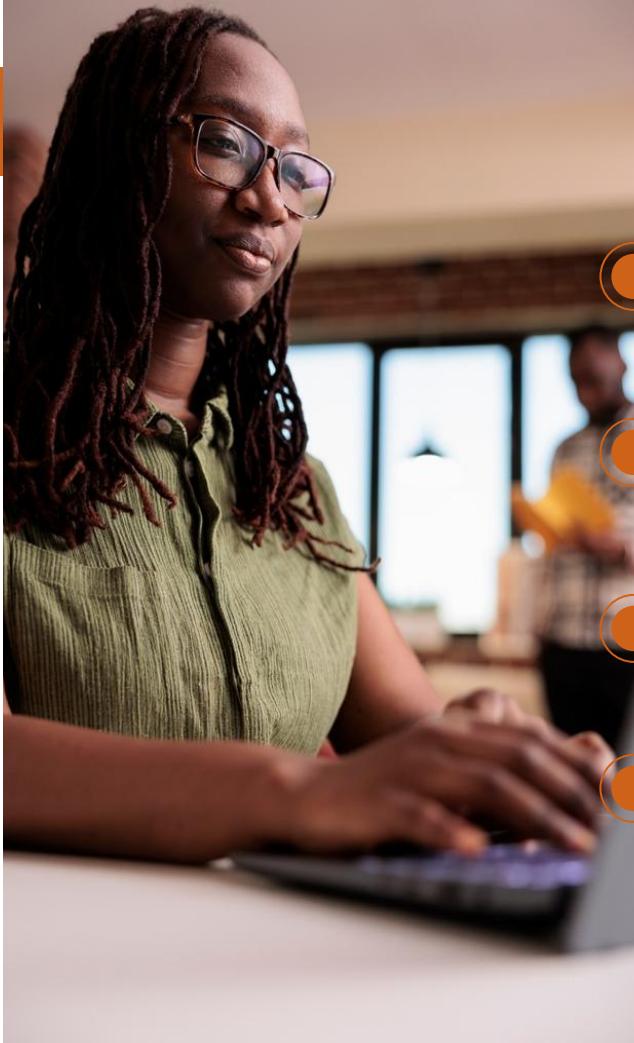


Ao concluir este curso, você pôde

- Entender a origem do Scrum;
- Conhecer o processo do Scrum de forma detalhada;
- Aprender como aplicar o framework em diferentes projetos;

Ao concluir este curso, você pôde

- Reconhecer como facilitar os principais eventos e utilizar os artefatos Scrum;
- Identificar como montar e gerenciar times Scrum de forma adequada.



Com a prática, você vai

- Entregar projetos de forma ágil e com maior assertividade
- Melhorar o processo e a comunicação da sua equipe
- Responder de forma mais ágil às mudanças do mercado
- Reduzir o desperdício de tempo e de recursos do seu projeto

Obrigada!