Scrum (Fábrica de Software)  
Product Backlog Planning

Reunião Inicial: Brainstorm + Visão do Produto. Cria-se o Backlog do Produto.

# Sprint Review (Brainstorm + Dropped)

Validar e adaptar o produto que está sendo construído. Verificar se o que está sendo feito está de acordo com o esperado. Apresentação do que foi feito no Sprint. Surgem mudanças e atualiza-se o Product Backlog

Adiciona ao Product Backlog apenas uma quantidade que o time consiga fazer em um Sprint (No máximo)(6 stories), o resto vai para o Dropped. E Organiza o Product Backlog por prioridade.

Sprint Retrospective  
O que foi feito positivo e negativo, O que deve melhorar e O que deve-se parar de fazer

Sprint Backlog Planning (Brainstorm + Visão do Produto)

Sprint Planning Adiciona ao Sprint Backlog apenas uma quantidade que o time consiga fazer em um Sprint (No máximo)(6 stories), o resto vai para o Dropped.

Daily Scrum

Reuniões diárias rápidas (10-15 min) entre o time onde se responde:  
 - O que fiz Ontem?

- O que farei Hoje?

- Houve algum Impedimento?



Reuniões Diárias

SPRINT (2 - 4 semanas)

Inicialmente temos o primeiro contato com o cliente onde é criada a visão do produto e algumas histórias de usuário, após isso é criado o conjunto de histórias de usuário que serão alocadas para serem desenvolvidas e outro com as rejeitadas para serem usadas como base para futuras reuniões com o cliente. Depois temos uma reunião com a equipe de desenvolvimento onde serão escolhidas as histórias para serem desenvolvidas em um período de tempo de um mês. Ao fim desse período de tempo, temos uma reunião com as partes interessadas para discutir o que foi feito e o que não foi e o que será feito em seguida (com um pequeno detalhe que dependendo do cliente ele pode ou não participar desta reunião, ter uma reunião a parte para alinhamento das histórias ou não). E finalmente o time se reúne para discutir as técnicas e o processo e torna-lo mais eficaz. Após isso voltamos a parte do ciclo de desenvolvimento onde discutimos o que será realizado no próximo mês, continuamos nesse ciclo até o cliente ficar contente com o resultado ou não exista mais tanto valor a ser acrescentado no produto.

Product Owner  
  
O papel do Product Owner é ter a visão clara do produto e deixa-la clara para todos os envolvidos, ficar em contato com clientes e usuários para identificar novas histórias, organizar as histórias em prioridades, descartar histórias desnecessárias ou que a quantidade seja maior que o time pode executar, garantir que todas as histórias estão claras para todos os envolvidos e fazer tudo que estiver ao meu alcance para que o produto gerado tenha valor para as partes interessadas. As histórias são classificadas por tamanho e depois valor. E cada história tem seu risco influencia no valor, seja risco de não estar fazendo a coisa certa, de não conseguirmos fazer, da plataforma em que se está desenvolvendo não vai funcionar ou não é escalável ou mesmo o risco de tempo e custo. Também são classificadas em urgência, e deve-se manter um equilíbrio saudável entre histórias que visam o futuro do negócio (longo prazo) e de problemas que aparecem (curto prazo).

Para controle do escopo pelo tempo e indicar para o cliente o quanto pode ser feito até determinada data (Mais Indicado) ou quando pode ser feito determinado escopo (Menos indicado) ele pode usar o Burn Up Chart.

## BURN UP CHART

## Visão do Produto

## Roteiro do Produto

# Scrum Master

O papel do Scrum Master é auxiliar todos os envolvidos a utilizar o Scrum.

Ele pode auxiliar o Product Owner encontrando técnicas para o gerenciamento efetivo do Backlog do Produto,  claramente comunicar a visão, objetivo e itens do Backlog do Produto para o Time de Desenvolvimento, ensinar a Time Scrum a criar itens de Backlog do Produto de forma clara e concisa, compreender a longo-prazo o planejamento do Produto no ambiente empírico compreender e praticar a agilidade e facilitar os eventos Scrum conforme exigidos ou necessários.

Ele pode auxiliar o Time de Desenvolvimento treinar o Time de Desenvolvimento em autogerenciamento e interdisciplinaridade, ensinar e liderar o Time de Desenvolvimento na criação de produtos de alto valor, remover impedimentos para o progresso do Time de Desenvolvimento, facilitar os eventos Scrum conforme exigidos ou necessários e treinar o Time de Desenvolvimento em ambientes organizacionais nos quais o Scrum não é totalmente adotado e compreendido.

Ele pode auxiliar a organização liderando e treinando a organização na adoção do Scrum, planejando implementações Scrum dentro da organização, ajudando funcionários e partes interessadas a compreender e tornar aplicável o Scrum e o desenvolvimento de produto empírico, causando mudanças que aumentam a produtividade do Time Scrum e trabalhando com outros Scrum Masters para aumentar a eficácia da aplicação do Scrum nas organizações.

# Time de Desenvolvimento

O papel do Time de Desenvolvimento é ser responsáveis por executar os itens do Backlog e gerenciar seus próprios esforços.

Eles devem ser multidisciplinares; sendo capazes de fazer do A ao Z nas criações para cada item Backlog do Produto. Eles devem ser auto organizados; encontrando seus próprios meios ao invés de receber ordens. Seus objetivos devem estar alinhados aos do projeto em vez de trabalhar às cegas. Uma tarefa pode ser atribuída a um único membro através do Sprint, mas toda a Equipe de Desenvolvimento é responsável e encarregado por aquela tarefa; nenhum individuo é dono de nenhuma tarefa.

É altamente recomendável para os membros da Equipe de Desenvolvimento que trabalhem em tempo integral em um único projeto, para que se mantenham ágeis e focados. A composição da Equipe de Desenvolvimento não deve ser alterada com frequência. Se houver a necessidade de mudar um dos membros do time, então esta mudança não deve ocorrer durante um Sprint e sempre deve haver em curto prazo uma diminuição na produtividade quando a composição da equipe é alterada.

O Scrum é mais eficaz quando há de 3 a 9 membros na equipe de desenvolvimento. Para projetos maiores, pode-se usar um modelo em escala como múltiplas Equipes Scrum. Contanto, o uso de múltiplas equipes não é comum no Scrum.