



SCRUM REALMS

O JOGO DA AGILIDADE



SCRUM REALMS

O JOGO DA AGILIDADE



O QUE É?

Scrum é um framework ágil que permite às equipes trabalhar em conjunto em projetos complexos. O framework suporta a produtividade, a criatividade e a inovação.

ORIGEM

Scrum foi formulado por Jeff Sutherland e Ken Schwaber em meados da

década de 1990. Desde então, o framework tem sido aprimorado por desenvolvedores em todo o mundo.



ATRIBUTOS

Cada personagem possui cinco atributos principais, de 1 a 10:

Atributo	Descrição
Produtividade (PROD)	Capacidade de entrega, esforço e resistência sob pressão. (Equivale à antiga “Força”)
Adaptabilidade (ADAP)	Agilidade, flexibilidade e reação a mudanças repentinas no backlog. (Equivale a “Destreza”)
Planejamento (PLAN)	Conhecimento de metodologias, visão estratégica e análise de riscos. (Equivale a “Intelecto”)
Foco (FOCO)	Resistência mental e emocional frente ao caos de reuniões e imprevistos. (Equivale a “Vontade”)
Comunicação (COMU)	Influência social, liderança, trabalho em equipe e poder de convencimento. (Equivale a “Carisma”)

CLASSES

Classe	Descrição	Habilidade Especial	Atributos
Scrum Master	Guardião das regras.	Remover Impedimento	FOCO
Product Owner	Guardião das regras.	Refinar Backlog	COMU
Agile Developer	Desenvolvedor.	Comunicação Perfeita	PLAN
Tester/QA	Tester/QA	Detectar Erro	FOCO
Agile Coach	Agile Coach	Retrospectiva Inspiradora	COMU

TIPOS DE PERSONAGENS

Tipo	Descrição	Bonus
Tradicionalista	Vindo do modelo Waterfall. ainda tenta se adaptar ao ágil.	+1 FOCO -1 ADAP
Inovador	Abracar novas ideias rapidamente, mas corre riscos.	+1 ADAP -1 PLAN
Visionario	Pensa grande, mas às vezes se perde nos detalhes.	+1 PLAN -1 PROD
Colaborador Nascido	Vive pelo trabalho em equipe e boa comunicação.	+1 COMU -1 FOCO
Veterano de Guerra	Experiente em ambientes caóticos de projeto.	+1 PROD +1 POCO

SISTEMA DE CONFLITO (O “combate” do Scrum)

O jogo se passa em sprints, e cada turno representa um dia de trabalho.

Em cada turno o jogador pode:

- Executar Tarefa (Ataque): Rolar 1d6 + PROD
- Adaptar-se a Mudança: Rolar 1d6 + ADAP
- Resolver Impedimento: Rolar 1d6 + FOCO
- Convencer o Cliente: Rolar 1d6 + COMU
- Planejar/Investigar: Rolar 1d6 + PLAN

EVOLUÇÃO DE PERSONAGEM

Cada Sprint concluída com sucesso concede Pontos de Experiência (XP).

Ao subir de nível, o personagem pode:

- Aumentar um atributo (+1)
- Adquirir nova habilidade (ex: "Refinamento Avançado", "Sprint Milagrosa", "Retrospectiva Epica")
- Obter terromentas ágeis (Kanban Digital, Post-its do Caos, Cafe do Milagre, etc.)

EQUIPAMENTOS E ITENS

Tipo	Exemplo	Efeito
Ferramentas Ageis	Jira, Trello, Quadro Kanban	+1 PLAN
Itens de Motivação	Café, Música, Memes	+1 FOCO ou COMU
Artefatos do Projeto	Burndown Chart, Sprint Goal, DoD	Reduz falhas e confusão IAT
Talismãs do Coach	Post-it Dourado, Livro de Scrum	+2 em COMU por I turno

Missão

Buscando melhor desenvolvimento uma nova empresa de software que busca melhor desenvolvimento de seus projetos, tentam entender como funciona a metodologia Scrum e como adotá-la. Por isso, um grupo sai em busca de fazer uma pesquisa de campo sobre empresas que adotaram a metodologia e quais foram os desafios para a sua aceitação.

Dicas para o Mestre

- Inclua momentos de debate, improviso e roleplay para usar COMU e PLAN.
- O sucesso depende do equilíbrio entre agilidade, colaboração e foco — não da força bruta.
- Equipamentos e Itens

DW

