



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 | Remover Impedimento | FOCO |
| Product Owner | Guardião ragic. | Refinar Backlog | COMU |
| Agile Develo- | Desenvoivedor | Commii Perfeito | PLAN |
| Iester/QA | Tester/QA | Deteccao de Erro | FOCO |
| Agile Coach | Agile Coach | Retróspectiva Inspiradora | COMU |

TIPOS DE PERSONAGENS

| Tipo | Descrição | Bônus |
|---------------------|--|--------------------|
| 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 âgeis (Kanban Digital, Post-its do Caos, Cafe do Milagre, etc.)

EQUIPAMENTOS E ITENS

| Típo | 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 1A1 |
| Talismãs do Coach | Post-it Dourado, Livro de Scrum | +2 em COMU por 1 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

