Conteúdo do curso de Scrum

* Pagina 1:

Introdução ao Curso de Scrum   
  
Bem-vindo ao nosso curso sobre o Método Scrum, uma abordagem ágil que tem revolucionado a forma como equipes gerenciam projetos e entregam resultados em um ambiente dinâmico. Aqui, você aprenderá a implementar o Scrum de maneira prática e eficaz, capacitando-se para enfrentar os desafios contemporâneos do mercado.   
  
O que é o Scrum?   
  
Scrum é uma estrutura de gerenciamento de projetos que promove a colaboração em equipe e a entrega incremental de produtos. Originado no desenvolvimento de software, o método rapidamente se espalhou para diversas indústrias devido à sua flexibilidade e adaptabilidade. A metodologia é centrada em Sprints, que são ciclos curtos de trabalho, permitindo que as equipes ajustem suas prioridades e entreguem resultados de forma contínua.   
  
Por que aprender Scrum?   
  
No atual cenário, onde mudanças rápidas são a norma, organizações precisam de metodologias que permitam adaptações ágeis. O Scrum não apenas melhora a eficiência, mas também fomenta uma cultura de colaboração, inovação e transparência. Aprender Scrum capacita profissionais a gerenciar projetos de maneira mais eficiente, independentemente do setor, desde tecnologia até marketing e educação.   
  
Benefícios do Método Scrum   
  
1. Transparência: A comunicação aberta é um pilar do Scrum, garantindo que todos os membros da equipe estejam alinhados sobre o progresso e os desafios.   
  
2. Adaptação Rápida: Reuniões diárias e revisões de Sprint permitem que as equipes se ajustem a novas informações e mudanças no escopo rapidamente.   
  
3. Foco em Resultados: O trabalho é organizado em Sprints curtos, ajudando a manter o foco e a promover entregas regulares de valor.   
  
4. Melhoria Contínua: As retrospectivas oferecem um espaço para reflexão e identificação de melhorias, promovendo um ciclo constante de aprendizado.   
  
O que você aprenderá neste curso?   
  
Nosso curso é abrangente e prático, abordando:   
  
- Papéis do Scrum: Conheça as funções do Product Owner, Scrum Master e da equipe de desenvolvimento.   
- Artefatos do Scrum: Aprenda sobre o Product Backlog, Sprint Backlog e o Incremento.   
- Cerimônias do Scrum: Entenda a importância da Daily Stand-up, Sprint Review e Sprint Retrospective.   
  
Metodologia de Ensino   
  
Adotamos uma metodologia ativa de ensino, que combina teoria, estudos de caso e simulações práticas. Você terá a oportunidade de aplicar os conceitos em situações reais, garantindo que saia do curso não apenas com conhecimento teórico, mas com habilidades práticas prontas para serem implementadas.   
  
Certificação   
  
Ao final do curso, todos os participantes receberão um certificado de conclusão, reconhecendo suas habilidades e conhecimentos adquiridos sobre o Método Scrum. Essa certificação é um diferencial importante em sua carreira, demonstrando sua capacidade de gerenciar projetos ágeis de maneira eficaz.   
  
Conclusão   
  
Ao finalizar este curso, você estará pronto para implementar o método Scrum em sua equipe ou organização, melhorando a produtividade e a colaboração. Se você está preparado para transformar a forma como trabalha, junte-se a nós e inicie sua jornada no mundo do Scrum. Descubra como essa abordagem ágil pode fazer a diferença em seus projetos e na sua carreira!

* Pagina 2:

O que é o Scrum  
  
Definição de Scrum:  
  
Scrum é um framework ágil que auxilia equipes a desenvolverem, entregarem e sustentarem produtos complexos em ambientes dinâmicos. Ele é frequentemente utilizado no desenvolvimento de software, mas pode ser aplicado a qualquer projeto que exija flexibilidade e resposta rápida a mudanças. O Scrum é estruturado em torno de ciclos curtos de trabalho chamados de sprints, que geralmente duram de uma a quatro semanas. Cada sprint resulta em um incremento potencialmente utilizável do produto.  
  
Objetivo do Scrum:  
  
·         Scrum busca melhorar a produtividade, promovendo entregas frequentes e incrementais.  
·         Ele valoriza respostas rápidas às mudanças, em vez de seguir estritamente um plano inicial.  
·         Coloca a ênfase em colaboração contínua entre as equipes e os stakeholders para garantir que o produto atenda às necessidades do cliente.  
Onde o Scrum se destaca:  
·         Projetos de alta complexidade e incerteza, onde os requisitos mudam com frequência.  
·         Desenvolvimento de produtos em ambientes competitivos e inovadores.  
·         Melhoria contínua e otimização do processo.  
  
Diferenças entre Scrum e outras metodologias:  
  
·         Scrum vs. Cascata (Waterfall):  
No modelo cascata, o planejamento e a execução são lineares, com etapas sequenciais bem definidas. Já o Scrum adota uma abordagem iterativa e incremental, permitindo revisões e ajustes frequentes.  
·         Scrum vs. Kanban:  
Embora ambos sejam métodos ágeis, o Scrum se baseia em ciclos (sprints) e papéis definidos, enquanto o Kanban foca no gerenciamento contínuo de fluxos de trabalho sem ciclos fixos.

Questoes:

1-) O Scrum é um framework ágil que pode ser utilizado apenas no desenvolvimento de software.   
  
a) Verdadeiro   
  
b) Falso

2-) O Scrum enfatiza a colaboração contínua entre equipes e stakeholders para garantir que o produto atenda às necessidades do cliente.  
  
a) Verdadeiro   
  
b) Falso

3-) O Scrum busca melhorar a produtividade por meio de entregas frequentes e incrementais.   
  
a) Verdadeiro   
  
b) Falso

* Pagina 3:

 Pilares do Scrum  
  
Os três pilares do Scrum são princípios fundamentais que sustentam todo o framework e garantem que o processo funcione de maneira eficaz e contínua.  
  
1. Transparência:  
No Scrum, todos os processos e informações devem ser visíveis e acessíveis para todos os membros do time e stakeholders. Isso ajuda a criar confiança e facilita a tomada de decisões rápidas e informadas.  
·         Exemplo:  
O quadro de tarefas (task board) utilizado pelo time deve estar sempre visível, mostrando claramente o que está sendo feito, o que já foi concluído e o que ainda precisa ser realizado.  
·         Ferramentas para garantir transparência:  
o   Quadro Scrum (Kanban boards)  
o   Burn-down charts (gráficos de desempenho)  
o   Backlogs visíveis para todos  
  
2. Inspeção:  
Frequentemente, os artefatos e o progresso são inspecionados para identificar possíveis problemas ou variações em relação ao planejamento. A inspeção é uma oportunidade para ajustar o curso do projeto antes que os problemas cresçam.  
·         Exemplo:  
Durante a Daily Scrum (reunião diária), a equipe avalia seu progresso em relação à meta da sprint. Se houver atrasos ou dificuldades, eles são identificados nesse momento.  
  
3. Adaptação:  
Se algo for identificado como fora do esperado durante a inspeção, o time precisa se adaptar para corrigir o problema e ajustar o processo.  
·         Exemplo:  
Após a Retrospectiva da Sprint, o time pode decidir ajustar sua abordagem para a próxima sprint, implementando novas práticas para evitar os problemas que surgiram na anterior.

Questoes:

1-) Os três pilares do Scrum são fundamentais para garantir que o processo funcione de maneira eficaz e contínua.   
  
a) Verdadeiro  
  
b) Falso

2-) Durante a Daily Scrum, a equipe avalia seu progresso em relação à meta da sprint.   
  
a) Verdadeiro   
  
b) Falso

3-) O uso de ferramentas como quadros Scrum e gráficos de desempenho ajuda a garantir a transparência.   
  
a) Verdadeiro   
  
b) Falso

* Pagina 4:

Papéis do Scrum  
  
O Scrum define três papéis principais dentro do framework. Esses papéis não são cargos hierárquicos, mas sim responsabilidades distintas que contribuem para o sucesso do time.  
  
1. Product Owner (Dono do Produto):  
·         Responsabilidades:  
O Product Owner é o responsável por gerenciar o Product Backlog (a lista de funcionalidades, melhorias e correções a serem feitas no produto). Ele garante que o backlog esteja claro, visível e priorizado corretamente, de acordo com o valor que cada item traz para o produto.  
·         Exemplo:  
O Product Owner prioriza as funcionalidades de acordo com o feedback do cliente, garantindo que as necessidades mais importantes sejam atendidas primeiro.  
·         Interações:  
O Product Owner trabalha diretamente com o time de desenvolvimento, clarificando dúvidas e alinhando expectativas. Também mantém uma comunicação constante com os stakeholders para gerenciar suas expectativas.  
  
2. Scrum Master:  
·         Responsabilidades:  
O Scrum Master é o guardião do processo Scrum. Ele garante que a equipe siga as práticas ágeis corretamente, além de remover impedimentos e facilitar as cerimônias do Scrum.  
·         Exemplo:  
Se a equipe encontra uma barreira externa, como um atraso na entrega de recursos, o Scrum Master atua para remover esses obstáculos e garantir que o time continue produtivo.  
·         Habilidades exigidas:  
o   Habilidade de coaching e mentoria  
o   Boa comunicação e resolução de conflitos  
o   Capacidade de identificar e eliminar impedimentos  
  
3. Time de Desenvolvimento:  
·         Composição:  
O time de desenvolvimento é multifuncional e auto-organizável. Isso significa que todos os membros do time têm as habilidades necessárias para entregar o incremento de produto e são responsáveis por organizar o próprio trabalho.  
·         Exemplo:  
Um desenvolvedor pode, além de escrever código, revisar o trabalho de outro colega ou ajudar na criação de testes automáticos.  
·         Características-chave:  
o   Colaboração e comunicação constantes  
o   Auto-organização  
o   Foco na entrega de valor

Questoes:

1-)O Scrum define três papéis principais que são cargos hierárquicos dentro do framework.   
  
a) Verdadeiro   
  
b) Falso

2-) O Product Owner é responsável por gerenciar o Product Backlog, garantindo que esteja claro e priorizado.   
  
a) Verdadeiro   
  
b) Falso   
3-) Os membros do time de desenvolvimento são responsáveis apenas por suas próprias tarefas e não colaboram entre si.   
  
a) Verdadeiro   
  
b) Falso

* Pagina 5:

Artefatos do Scrum  
  
Os artefatos no Scrum são as ferramentas e produtos tangíveis criados durante o processo. Eles fornecem informações sobre o progresso do trabalho e ajudam a equipe a manter o foco na entrega de valor.  
  
1. Product Backlog (Backlog do Produto):  
·         Descrição:  
O Product Backlog é uma lista priorizada de tudo o que precisa ser feito para o produto. O Product Owner é responsável por mantê-lo atualizado e priorizado, de acordo com o valor que cada item traz para o negócio.  
·         Exemplo:  
Funcionalidades principais, melhorias, correções de bugs, requisitos técnicos, entre outros.  
·         Detalhes importantes:  
o   O Product Backlog está sempre mudando, à medida que novos requisitos são descobertos e antigos são removidos ou reordenados.  
  
2. Sprint Backlog (Backlog da Sprint):  
·         Descrição:  
Durante o Planejamento da Sprint, o time de desenvolvimento escolhe itens do Product Backlog para trabalhar durante a sprint. Esses itens formam o Sprint Backlog. Além disso, o time define um plano para atingir a meta da sprint.  
·         Exemplo:  
Um Sprint Backlog pode incluir tarefas como "Desenvolver interface de login" ou "Criar testes automatizados para o módulo de pagamento".  
  
3. Incremento:  
·         Descrição:  
O Incremento é o conjunto de todos os itens concluídos no Sprint Backlog, mais o valor acumulado de todas as sprints anteriores. Um incremento deve ser sempre algo que pode ser usado ou liberado.  
·         Exemplo:  
Um incremento pode ser uma nova versão do software com novas funcionalidades e correções de bugs, prontas para serem implementadas no ambiente de produção.

Questoes:

1-) O Product Backlog permanece inalterado ao longo do projeto.   
  
a) Verdadeiro   
  
b) Falso   
2-) Um incremento deve ser algo que não pode ser usado ou liberado.   
  
a) Verdadeiro   
  
b) Falso

3-) Um Sprint Backlog pode incluir tarefas específicas que o time planeja realizar durante a sprint.   
  
a) Verdadeiro   
  
b) Falso

* Pagina 6:

Eventos do Scrum  
  
Os cinco eventos do Scrum são as cerimônias formais que ajudam a estruturar o trabalho e a comunicação dentro do time.  
  
1. Sprint:  
·         Descrição:  
A Sprint é o coração do Scrum, um ciclo de trabalho que dura entre 1 a 4 semanas. No início de cada sprint, a equipe define uma meta clara e no final, entrega um incremento potencialmente utilizável.  
·         Exemplo:  
Uma sprint de 2 semanas pode ter a meta de "Implementar a funcionalidade de carrinho de compras".  
  
2. Planejamento da Sprint:  
·         Descrição:  
No início de cada sprint, a equipe e o Product Owner se reúnem para selecionar os itens mais prioritários do backlog que serão trabalhados durante a sprint. O Time de Desenvolvimento também define como realizará o trabalho.  
·         Exemplo:  
Durante o planejamento, o Product Owner prioriza a funcionalidade de login. O Time de Desenvolvimento avalia e decide que conseguirá implementar e testar essa funcionalidade durante a sprint.  
  
3. Daily Scrum (Reunião Diária):  
·         Descrição:  
A Daily Scrum é uma reunião diária de 15 minutos, onde o time compartilha o que fez no dia anterior, o que fará no dia seguinte e discute impedimentos.  
·         Exemplo de perguntas durante a Daily Scrum:  
o   O que fiz ontem que ajudou o time a atingir a meta da sprint?  
o   O que farei hoje para ajudar a atingir a meta?  
o   Há algum impedimento?  
  
4. Revisão da Sprint:  
·         Descrição:  
No final da Sprint, a equipe apresenta o incremento para o Product Owner e os stakeholders. É um evento informal para inspecionar o que foi entregue e ajustar o backlog conforme necessário.  
·         Exemplo:  
Durante a revisão, a equipe demonstra o novo sistema de login. O Product Owner aceita a entrega, mas os stakeholders pedem pequenos ajustes que serão incluídos no backlog.  
  
5. Retrospectiva da Sprint:  
·         Descrição:  
O último evento da Sprint, a retrospectiva, é uma oportunidade para o time refletir sobre o processo, identificar melhorias e planejar mudanças para a próxima Sprint.  
·         Exemplo:  
Após uma Sprint, a equipe percebe que as revisões de código estavam demorando demais. Eles decidem melhorar essa área na próxima Sprint, criando um processo mais ágil de revisão.

Questoes:

1-)A Sprint é o ciclo central do Scrum, com duração de 1 a 4 semanas, onde uma meta é definida e um incremento utilizável é entregue no final.  
  
a) Verdadeiro  
  
b) Falso

2-) Durante a Revisão da Sprint, a equipe demonstra o incremento para o Product Owner e stakeholders, que podem sugerir ajustes no backlog.  
   
  a) Verdadeiro  
  
  b) Falso

3-) Durante a Daily Scrum, os membros da equipe discutem qualquer impedimento que possa estar bloqueando o progresso.  
  
  a) Verdadeiro  
  
  b) Falso

* Pagina 7:

Definição de Pronto (DoD - Definition of Done)  
  
O que é Definição de Pronto?  
A Definição de Pronto (DoD) é um acordo dentro do time sobre o que significa que um item do Product Backlog esteja completo. Isso evita ambiguidades sobre o que significa "terminado".  
  
·         Exemplo de critérios da DoD:  
o   O código foi revisado  
o   Os testes automatizados foram executados e passaram  
o   A documentação foi atualizada  
o   O produto foi integrado ao ambiente de teste e aprovado  
Importância da DoD:  
·         Garante que o incremento entregue ao final da sprint esteja em conformidade com os padrões de qualidade e esteja pronto para ser implementado.  
·         Evita a entrega de trabalho incompleto ou mal testado.  
Como a DoD é definida?  
A Definição de Pronto é acordada pela equipe de desenvolvimento, com suporte do Scrum Master e validação do Product Owner. Pode ser ajustada com o tempo, à medida que o time melhora seus processos.

Questoes:

1-) A Definição de Pronto (DoD) é um conjunto de critérios que garante que uma tarefa do backlog esteja 100% concluída.  
  
  a) Falso  
  
  b) Verdadeiro

2-) A DoD nunca pode ser ajustada após sua definição inicial.  
  
  a) Falso  
  
  b) Verdadeiro

3-) Um incremento pode ser uma nova versão do software com novas funcionalidades e correções de bugs, prontas para serem implementadas.  
  
a) Verdadeiro  
  
b) Falso

* Pagina 8:

Vantagens do Scrum  
  
1. Flexibilidade e adaptabilidade:  
O Scrum permite mudanças frequentes no escopo do projeto, possibilitando que as equipes ajustem rapidamente as prioridades em resposta ao feedback ou às novas exigências do mercado.  
·         Exemplo:  
Uma startup desenvolvendo um produto para o mercado pode, rapidamente, priorizar novas funcionalidades em resposta ao feedback dos primeiros usuários.  
2. Transparência e comunicação:  
Com cerimônias regulares, como a Daily Scrum e a Revisão da Sprint, há uma comunicação constante entre a equipe e os stakeholders, garantindo que todos estejam cientes do progresso.  
3. Entrega contínua de valor:  
O Scrum se baseia na entrega de incrementos funcionais em cada sprint, proporcionando ao cliente algo tangível e utilizável desde as primeiras iterações.  
·         Exemplo:  
Após cada sprint, a equipe entrega uma nova funcionalidade do produto, como um novo módulo ou uma melhoria no desempenho.  
4. Foco na qualidade:  
Com a Definição de Pronto, o Scrum assegura que o produto final seja de alta qualidade, com funcionalidades completamente testadas e prontas para uso.  
·         Exemplo:  
Uma equipe que segue a DoD rigorosamente garante que cada incremento esteja devidamente documentado, testado e revisado.  
5. Times auto-organizados:  
Os times Scrum têm autonomia para decidir como trabalhar. Isso leva a maior engajamento, criatividade e uma sensação de propriedade sobre o produto final.  
·         Exemplo:  
Uma equipe de desenvolvimento decide usar uma nova abordagem de testes automatizados para aumentar a eficiência, após refletir sobre sua performance em uma retrospectiva.  
 Questoes:

1-)O Scrum não se preocupa com a qualidade do produto final, mas apenas com a velocidade de entrega.   
  
 a) Verdadeiro  
  
 b) Falso

2-) A flexibilidade no Scrum impede que o escopo do projeto seja alterado durante o desenvolvimento.  
   
  a) Verdadeiro  
  
  b) Falso

3-) A Definição de Pronto (DoD) garante que os incrementos entregues sejam testados e de alta qualidade.  
   
  a) Verdadeiro  
  
  b) Falso