**Página 1: 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.

**Página 2: 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:**
* Quadro Scrum (Kanban boards)
* Burn-down charts (gráficos de desempenho)
* 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.

**Página 3: 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:**
* Habilidade de coaching e mentoria
* Boa comunicação e resolução de conflitos
* 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:**
* Colaboração e comunicação constantes
* Auto-organização
* Foco na entrega de valor

**Página 4: 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 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.

**Página 5: 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 que fiz ontem que ajudou o time a atingir a meta da sprint?
* O que farei hoje para ajudar a atingir a meta?
* 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.

**Página 6: 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 código foi revisado
* Os testes automatizados foram executados e passaram
* A documentação foi atualizada
* 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.

**Página 7: 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.