

Cenário atual

- Mundo VUCA
 - volatility
 - uncertainty
 - complexity
 - ambiguity
- Mundo BANI
 - brittle [frágil]
 - anxious
 - nonlinear
 - incomprehensible

Takeuchi e Nonaka 1986 - “O novo jogo de desenvolvimento de produtos”

Sutherland e Schwaber 1995 - Conferência OOPSLA

- [Object-Oriented Programming Systems, Languages Applications]

Princípios do SCRUM

- Controle empírico do processo
- Auto organização
- colaboração
- Priorização baseada em valor
- Time-boxing [prazo]
- Desenvolvimento iterativo

Manifesto ágil 2001 - 4 valores e 12 princípios

- Indivíduos mais que processos e ferramentas
- Software funcionando mais que documentação abrangente
- Colaboração do cliente mais que negociação de contratos
- Responder a mudanças mais que seguir um plano
- <https://agilemanifesto.org/iso/ptbr/manifesto.html>

Pilares do SCRUM

- Transparência
- Inspeção
- Adaptação

Formado por **[3 papéis]**

- Product Owner
 - organiza o backlog
 - faz o contato com os stakeholders
- Scrum Master
 - focado em apoiar o time
- Time

Eventos **[5 eventos]**

- Sprint
 - de 1 a 4 semanas
- Daily scrum [15 min em pé]
 - O que fez ontem
 - O que vai fazer hoje

- Qual os impedimentos
- Sprint Planning
 - Define os itens do backlog
 - Definir What? e How?
- Sprint review [avalia o produto]
 - Inspecciona os resultados, realiza ajustes
- Sprint retrospective [avalia o time]
 - Inspecciona indivíduos, interações, processos e ferramentas

Artefatos [3 artefatos]

- Backlog do produto
 - Lista ordenada do que é necessário para o produto
 - Histórias do usuário - o que, pra quem, etc [detalhamento]
 - storytelling
- Backlog da sprint
- Incremento [saída]
 - vários incrementos podem ser entregues em uma sprint
 - A soma de todos os incrementos contribuem para a meta do produto
 - **definição de pronto** - conceito que deve ser entendido por todos
 - Deve atender o critério INVEST
 - Independente
 - negociável
 - valiosa
 - estimável
 - sucinto
 - testável

Priorização e estimativa

- Método MoSCoW
 - Must have
 - Should have
 - Could have
 - Won't have
- Planning Poker
- Método Delphi