

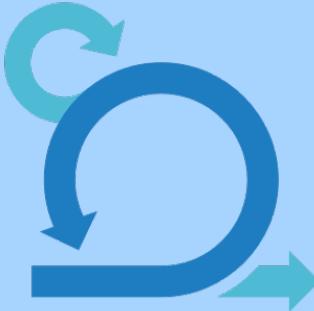
SCRUM ACADEMY

E-mail:

Senha:

Lembre-se

Entrar



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Inicio do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

Introdução:

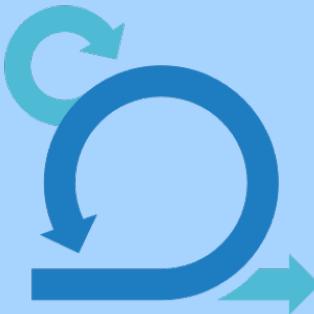
SCRUM é uma metodologia ágil amplamente utilizada para o desenvolvimento de projetos complexos, principalmente em software, mas aplicável em diversas áreas. Ele se baseia em ciclos curtos de trabalho chamado SPRINTS, onde equipes multifuncionais colaboram para entregar incrementos de um produto. O foco está na flexibilidade, adaptabilidade e entregas rápidas com alto valor.

Com SCRUM, as equipes podem responder rapidamente às mudanças, melhorar continuamente e garantir que o produto final atenda às necessidades do cliente.

Quer saber mais? Explore nosso site e descubra como essa metodologia pode transformar a maneira como você gerencia projetos!

Voltar

Proximo



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

Módulo 1

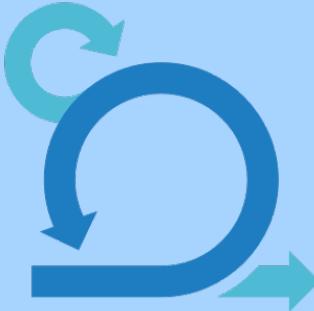
O que é o SCRUM?

O Scrum é um framework de gerenciamento que as equipes usam para se auto-organizar e trabalhar em direção a um objetivo em comum. A estrutura descreve um conjunto de reuniões, ferramentas e funções para uma entrega eficiente de projetos. Assim como um time esportivo treina para um jogo importante, as práticas do Scrum permitem que as equipes promovam o autogerenciamento, aprendam com base nas experiências e se adaptem às mudanças. As equipes de software usam o Scrum para solucionar problemas complexos de maneira econômica e sustentável.

Sua definição se baseia em: uma metodologia de gestão ágil de projetos que ajuda equipes a trabalhar com conjunto para atingir um objetivo em comum. O Scrum é baseado em um conjunto de princípios, valores e práticas que incluem reuniões, ferramentas e funções.

[Voltar](#)

[Próximo](#)



SCRUM ACADEMY



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução
Inicio do
Curso
Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

Módulo 2

Quais são os três papéis do SCRUM?

O Scrum tem três funções: Scrum Master, Product Owner e membros da equipe de desenvolvimento.

Qual o papel de cada função?

Scrum Master:

O Scrum Master é o responsável por garantir o bom funcionamento da metodologia Scrum.

Ele atua como facilitador, removendo obstáculos e ajudando a equipe a se manter focada nos objetivos do projeto.

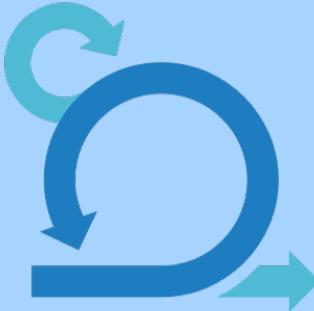
O Scrum Master também é responsável por garantir que as práticas Scrum sejam seguidas corretamente e que a equipe seja autogerenciável.

Suas atividades incluem:

- Reuniões de planejamento de sprint/iteração;
- Revisões do sprint;
- Retrospectivas;
- Administração do quadro;
- Conversas individuais;
- Consultas internas;
- Relatórios.

Voltar

Proximo



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas frequentes

Módulo 3 Eventos do SCRUM

O que são os eventos do SCRUM?

Os eventos do Scrum são etapas fundamentais dentro dessa metodologia ágil de gerenciamento de projetos. São momentos específicos que ocorrem durante o ciclo de vida de um projeto Scrum, com o objetivo de promover a colaboração, a transparência e a entrega de valor de forma incremental. Esses eventos são bem definidos e possuem papéis e responsabilidades claras para cada membro da equipe.

Eventos principais no SCRUM:

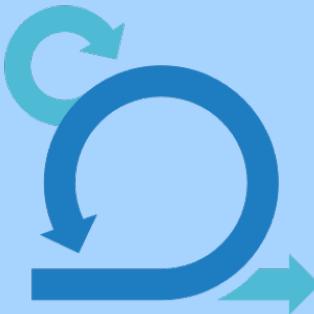
1-) Sprint:

Pode-se dizer que o Sprint é o conceito principal do método Scrum, sendo, inclusive, um de seus pontos-chave. Nos Sprints é que serão aplicados os demais eventos, discutidos os avanços do projeto e empregadas as melhores soluções para, então, chegar ao produto final ou parte dele. Os Sprints devem conter orientações e um conjunto de requisitos básicos a serem implementados pelos desenvolvedores. Além disso, o processo deve se pautar pelo estabelecimento de metas e impor um ritmo mais acelerado nas execuções, engajando e aumentando a produtividade dos envolvidos.

Em resumo, Sprint seria cada uma das fases de um projeto, estipuladas em espaços determinados de tempo que podem variar de duas a quatro semanas.

[Voltar](#)

[Próximo](#)



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

Módulo 4

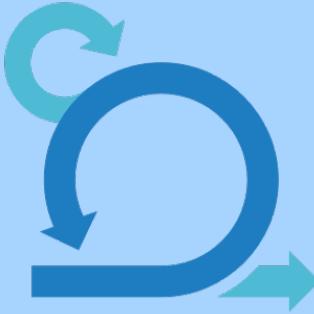
O que são os Artefatos do SCRUM?

Os artefatos de Scrum ágil são informações que as equipes Scrum e as partes interessadas usam para detalhar o produto que está sendo desenvolvido, as ações para a produção dele e as ações realizadas durante o projeto. Os principais artefatos de Scrum ágil são a sprint, a backlog do produto, backlog do sprint e os incrementos.

Sprint: Sprint seria cada uma das fases de um projeto, estipuladas em espaços determinados de tempo que podem variar de duas a quatro semanas. Pode-se dizer que o Sprint é o conceito principal do método Scrum, sendo, inclusive, um de seus pontos-chave.

[Voltar](#)

[Próximo](#)



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

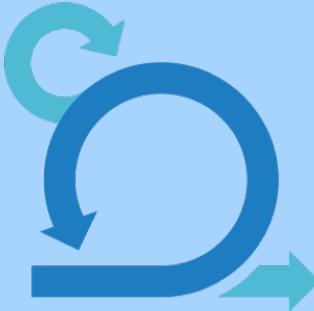
Questões Módulo 1

1- De acordo com a Metodologia SCRUM ela seria uma Gestão ágil, que ajuda as equipes a trabalharem em conjunto e atingir o objetivo da entrega do produto?

- A- Verdadeiro
- B- Falso

[Voltar](#)

[Próximo](#)



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

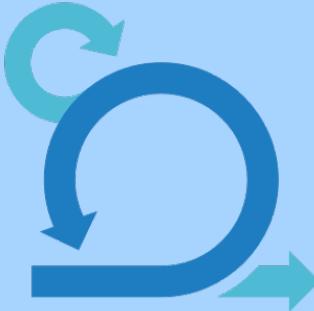
Módulo 2

1- Seria certo afirmar que o Product Owner é o guardião do sucesso do projeto, onde representa os interesses dos stakeholders e é responsável por priorizar as necessidades do cliente?

- A- Falso
- B- Verdadeiro

[Voltar](#)

[Próximo](#)



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

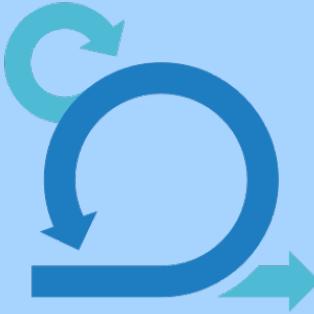
Perguntas
frequentes

Questões Módulo 3

- 1 - Segundo módulo 3 do Curso analise as afirmativas a seguir:
- I - Sprint é o conceito principal do método Scrum
 - II - Sprints contém orientações e conjutos de requisitos básicos à serem implementados
 - III - Na Sprint Planning é feita a reunião com cliente onde é realizado teste do produto
 - IV- Daily Scrum é uma reunião diária onde são avaliados o progressos e dificuldades das atividades
- A- VFVV
B- FFVV
C- VVFV
D- VFVV

[Voltar](#)

[Próximo](#)



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

Questões Módulo 4

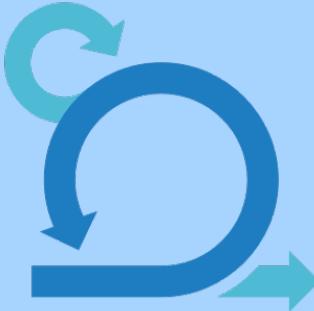
1 É correto afirmar que os seguintes itens são considerados artefatos do Scrum?

- *SPRINT;
- *BACKLOG DO PRODUTO;
- *BACKLOG DA SPRINT;
- *GRÁFICO DO BURNDOWN;

- a - Verdadeiro
- b - Falso

[Voltar](#)

[Próximo](#)



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução
Início do Curso
Módulo 1
Módulo 2
Módulo 3
Módulo 4

Perguntas frequentes

Página FAQ (Perguntas Frequentes)

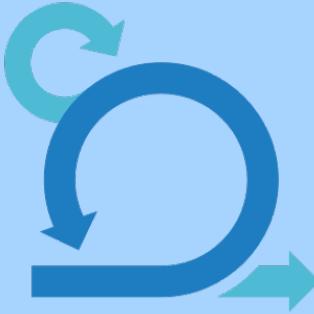
Quais os benefícios de adotar a metodologia SCRUM?

R: Um dos principais benefícios na adoção da metodologia é a redução de possíveis erros, isso porque o foco do Scrum na qualidade no desenvolvimento de um projeto faz com que o índice de problemas seja reduzido drasticamente.

Como tratar bugs em Scrum?

R: Essa resposta depende do tipo do bug e de quando ele for detectado. Por exemplo, se o bug for detectado em um sprint e ele for relativo às histórias desse sprint, então a resposta é fácil: o melhor é corrigi-lo o quanto antes, ainda dentro do sprint.

Próximo



SCRUM ACADEMY



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

Contatos



Entre em contato com nosso atendimento

Nosso atendimento é recomendado para você que deseja retirar suas duvidas, sobre como funciona a ScrumAcademy.

[ACESSAR ATENDIMENTO](#)



Entre em contato com nosso suporte técnico

O nosso suporte técnico vai te ajudar em problemas relacionados a sua conta e problemas com o site. Caso desejar, pode deixar sua sugestões para melhorias.

[ACESSAR SUPORTE](#)



scrumacademy@gmail.com

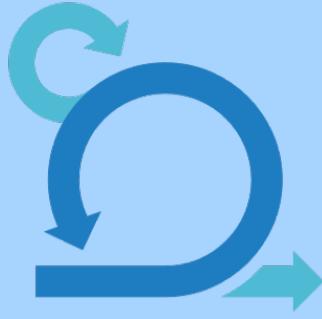


99342-0893



(12) 99105-3572

© ScrumAcademy



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

Página curso SCRUM

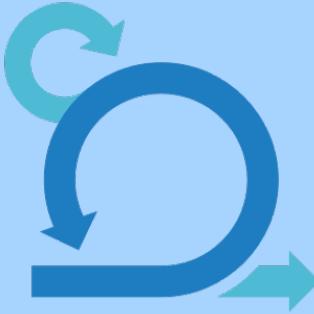
Esse curso tem como objetivo capacitar pessoas de qualquer tipo de formação a utilizar a metodologia ágil denominada SCRUM.

Ao final de cada módulo você terá um total de 3 questões para responder, e precisará acertar 2 para concluir o módulo e seguir a diante.

Ao final do minicurso você receberá seu certificado via e-mail.

[Voltar](#)

[Próximo](#)



SCRUM ACADEMY



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

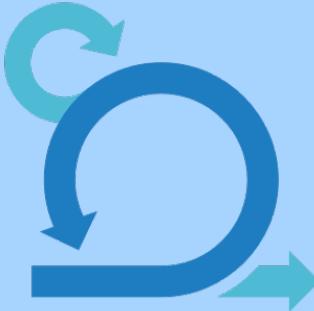
Perguntas
frequentes

Como surgiu o SCRUM?

O Scrum foi idealizado por três programadores que formularam o Manifesto Ágil: Mike Beedle, Ken Schwaber e Jeff Sutherland. Apesar de seguir os preceitos do Manifesto, a metodologia é anterior a ele, pois foi criada em 1993.

[Voltar](#)

[Próximo](#)



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

Product Owner:

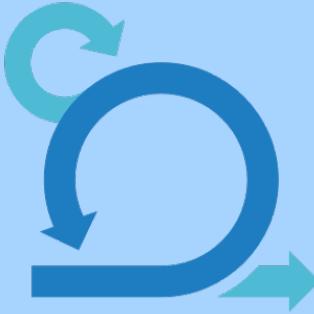
O Product Owner é o guardião do sucesso do projeto. Ele representa os interesses dos stakeholders e é responsável por priorizar as necessidades do cliente. O Product Owner define as histórias de usuário e os critérios de aceitação, garantindo que o produto final atenda às expectativas e gere valor para o cliente.

Suas atividades incluem:

- Definir funcionalidades;
- Priorizar itens;
- Mapear dependências;
- Reportar problemas;
- Garantir recursos;
- Acompanhar funcionalidades;
- Garantir transparência;
- Orientar a equipe;
- Aprovar ou reprovar resultados;
- Elaborar User Stories;
- Ter visão estratégica.

[Voltar](#)

[Próximo](#)



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

2-) Sprint Planning:

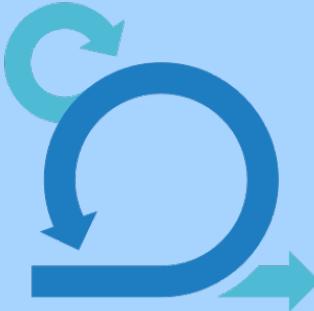
O Sprint Planning é o evento que acontece no início de cada sprint, que é um período fixo em que o trabalho é realizado. Nesse evento, a equipe de desenvolvimento, o Product Owner e o Scrum Master se reúnem para definir o objetivo do sprint e selecionar as tarefas que serão realizadas. É nesse momento que são definidas as histórias de usuário que serão desenvolvidas e estimadas, além de estabelecer um plano para alcançar os objetivos do sprint.

3-) Daily Scrum:

O Daily Scrum é uma reunião diária curta que ocorre durante todo o Sprint. Nesse evento, a equipe de desenvolvimento se reúne para discutir o progresso, as dificuldades e as próximas atividades. Cada membro da equipe compartilha o que fez no dia anterior, o que planeja fazer no dia atual e se há algum impedimento. O objetivo do Daily Scrum é manter todos os membros da equipe alinhados e garantir que o trabalho esteja progredindo de acordo com o planejado.

Voltar

Próximo



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

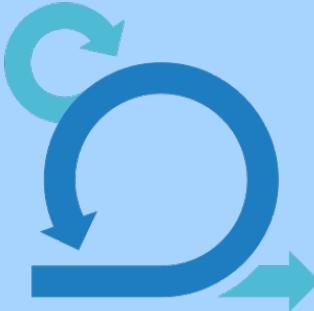
Backlog do Produto: O Backlog do Produto é uma lista priorizada de itens sobre os quais o Time de Desenvolvimento trabalhará no decorrer do projeto. Trata-se da lista de funcionalidades e requisitos que deverão ser entregues ao cliente ao longo das Sprints.

Backlog da Sprint: O Backlog da Sprint é um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint (representado na forma de um Quadro de Tarefas), juntamente com o plano para entregar o incremento "Pronto" e atingir a Meta da Sprint.

Incrementos: O incremento é a soma de todos os itens do Backlog do Produto completados durante a Sprint e o valor dos incrementos de todas as Sprints anteriores. Ao final da Sprint um novo incremento deve estar "Pronto", o que significa que deve estar na condição utilizável e atender a definição de "Pronto" do Time Scrum.

Voltar

Proximo



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

2 Analise as afirmativas a seguir em (V) Verdadeiro ou (F) Falso.

a- Scrum Master: O Scrum Master é o líder do processo, responsável por ajudar a equipe a seguir os princípios e as práticas da metodologia (V)

b- Backlog do produto e backlog da Sprint: O backlog do produto e o backlog da Sprint descrevem o trabalho a ser desenvolvido, respectivamente, para o produto e para a Sprint. (V)

c- Incremento: O incremento é o produto final a ser entregue ao final do projeto. (F)

d- O ciclo do SCRUM segue a seguinte ordem: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review e Sprint Retrospective (V)

a- VFVF

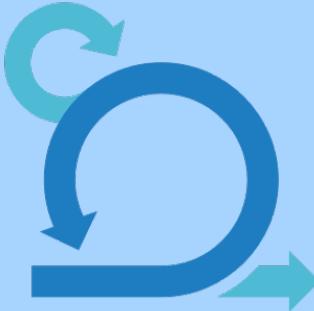
b- VVFV

c- FFVF

d- VFFF

Voltar

Próximo



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Inicio do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

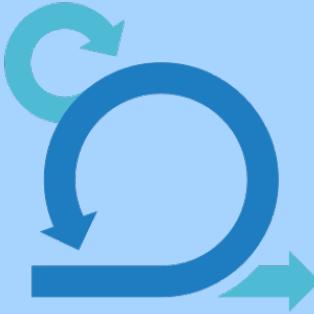
2- Marque (V) para Verdadeiro ou (F) Para falso.

- a- Dentre as atividades que o SCRUM master deve executar inclui definir as histórias de usuário e os critérios de aceitação, garantindo que o produto final atenda às expectativas e gere valor para o cliente.
- b- O Product owner deve, definir as funcionalidades, priorizar os itens, mapear dependências, reportar problemas, garantir recursos, acompanhar funcionalidades, Orientar a equipe, aprovar ou reprovar resultados, elaborar User Storie e Ter visão estratégica.
- c- O SCRUM master deve fazer reuniões de planejamento,fazer Revisões do sprint; Administrar o quadro; ter Conversas individuais com cada membro do DEV SCRUM, garantir que cada membro seja capaz de executar suas tarefas e garantir materiais que faça isso possível.
- d- As atividades da Equipe de desenvolvimento incluem, Execução da Sprint; Inspeção diária e adaptação; Preparação do Backlog do produto; Planejamento da sprint; Adaptação do produto e processo.

 - a- FVVF
 - b- VVFF
 - c- FVVF
 - d- FVVV

[Voltar](#)

[Proximo](#)



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

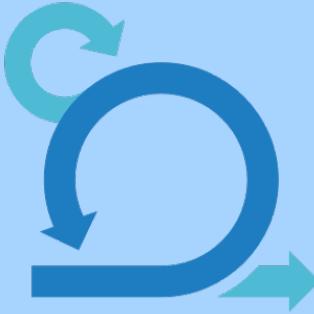
Perguntas
frequentes

2- Sprint Retrospective trata-se de uma reunião realizada após o Sprint Review onde a equipe reflete sobre a Sprint que foi concluída. Neste evento são identificados pontos positivos e negativos da Sprint. Esta afirmação é:

- A- Verdadeira
- B- Falsa

[Voltar](#)

[Próximo](#)



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

2 Os artefatos da metodologia ágil do Scrum, são informações utilizadas pelo time scrum e o cliente para detalhar/especificar o produto que está sendo desenvolvido. A afirmação anterior está correta?

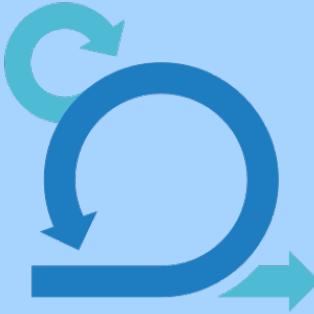
- a - Verdadeiro
- b - Falso

3 Cada fase do projeto tem um determinado prazo a ser cumprido, e este tempo estipulado pode sofrer variações. É correto afirmar que esta variação pode ocorrer entre duas e três semanas?

- a - Verdadeiro
- b - Falso

[Voltar](#)

[Finalizar](#)



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

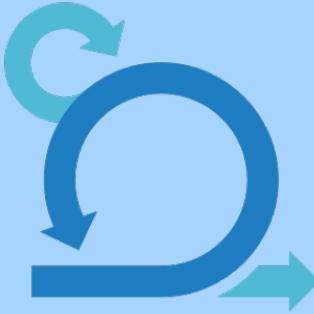
Perguntas
frequentes

[Voltar](#)

Qual a diferença entre Product Owner (PO) e Product Manager (PM)?

R: A principal diferença entre Product Owner (PO) e Product Manager (PM) está na natureza do trabalho de cada um, sendo que o PO é mais operacional e o PM é mais estratégico.

Colocar aqui mais dúvidas com respostas mais comuns do SCRUM, curso, metodologia ágil e a certificação do curso.



SCRUM ACADEMY



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Inicio do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

Contatos

Assunto a ser tratado:

Descreva o ocorrido:



scrumacademy@gmail.com

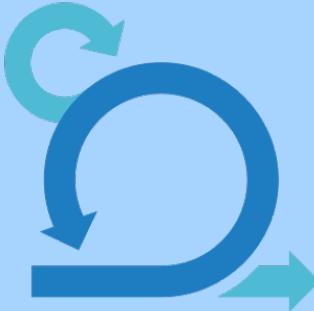


99342-0893



(12) 99105-3572

© ScrumAcademy



SCRUM ACADEMY



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

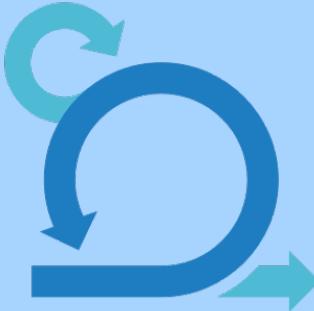
Seus Principais Conceitos:

A metodologia Scrum é um framework ágil que se baseia em três pilares principais: transparência, inspeção e adaptação. Alguns dos principais conceitos do Scrum são:

- Entrega de valor com frequência: O Scrum é um sistema que entrega valor com frequência, minimizando a possibilidade de erros.
- Prioridades baseadas nas necessidades do negócio: As necessidades do negócio determinam as prioridades do desenvolvimento de um sistema.
- Auto-organização: As equipes se auto-organizam para definir a melhor maneira de entregar as funcionalidades de maior prioridade.
- Scrum Master: O Scrum Master é o líder do processo, responsável por ajudar a equipe a seguir os princípios e as práticas da metodologia.
- Backlog do produto e backlog da Sprint: O backlog do produto e o backlog da Sprint descrevem o trabalho a ser desenvolvido, respectivamente, para o produto e para a Sprint.
- Incremento: O incremento é um pedaço do produto que ainda será desenvolvido.
- Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review e Sprint Retrospective: São tipos de Scrum.

[Voltar](#)

[Próximo](#)



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

Equipe de Desenvolvimento:

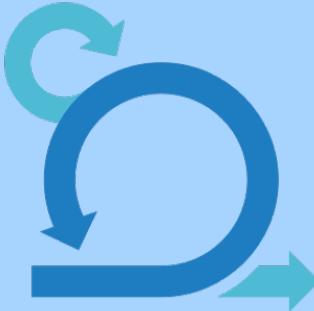
A equipe de desenvolvimento é responsável por transformar os requisitos do cliente em um produto funcional. Essa equipe é autogerenciável e multidisciplinar, o que significa que possui todas as habilidades necessárias para desenvolver o projeto. A equipe de desenvolvimento trabalha em estreita colaboração com o Scrum Master e o Product Owner para garantir que as metas do projeto sejam alcançadas.

Suas atividades incluem:

- Execução da Sprint;
- Inspeção diária e adaptação;
- Preparação do Backlog do produto;
- Planejamento da sprint;
- Adaptação do produto e processo.

[Voltar](#)

[Próximo](#)



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

4-) Sprint Review:

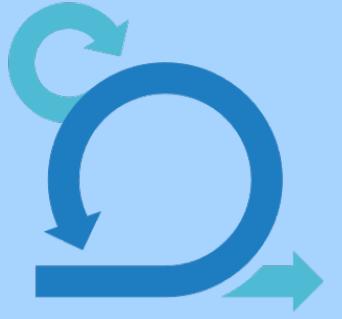
O Sprint Review é uma reunião que ocorre ao final de cada Sprint, em uma equipe de desenvolvimento apresenta trabalhos concluídos ao Product Owner e a outras partes interessadas. Durante essa reunião, são discutidos os incrementos de produto desenvolvidos, as funcionalidades implementadas e as melhorias realizadas. É uma oportunidade para obter feedback e ajustar as próximas etapas do projeto.

5-) Sprint Retrospective:

A Sprint Retrospective é uma reunião realizada após o Sprint Review, em que a equipe de desenvolvimento reflete sobre Sprint que foi concluído. Nesse evento, são identificados os pontos positivos e negativos do Sprint, as lições aprendidas e as possíveis melhorias para o próximo ciclo. A Sprint Retrospective é uma oportunidade para a equipe se autoavaliar e buscar constantemente aprimorar seu desempenho.

Voltar

Próximo



SCRUM ACADEMY



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução
Início do
Curso
Módulo 1
Módulo 2
Módulo 3
Módulo 4

Perguntas
frequentes

SCRUM ARTIFACTS



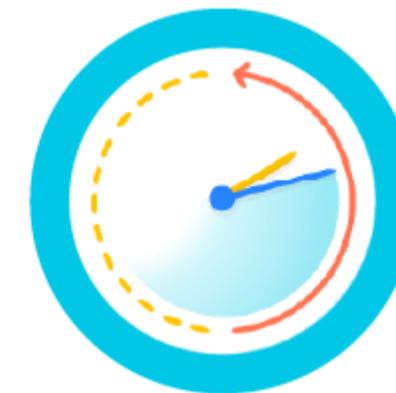
Product Backlog



Sprint Planning Meeting
Product Increment



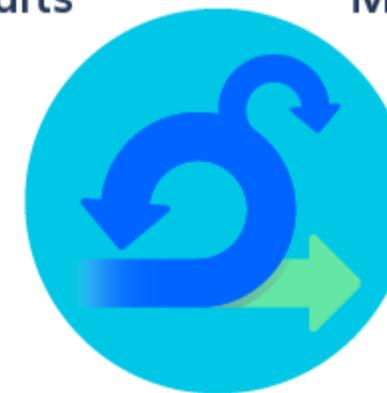
Sprint Backlog



Sprint Review
and Retrospective



Finished Work



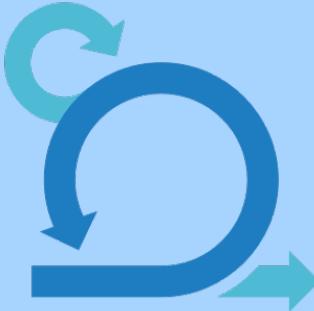
Sprint

Burndown
Charts

Daily Scrum
Meeting

Voltar

Próximo



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

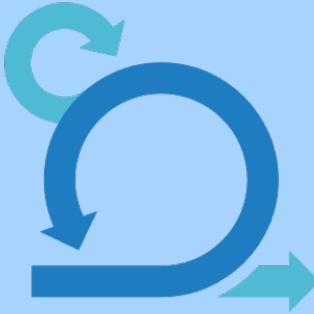
Perguntas
frequentes

3- A principal característica do SCRUM seria por não seguir nenhuma ordem específica nem requisitos específicos. A equipe fica livre para decidir qual será o melhor modo de iniciar o projeto, e não há entregas parciais do produto, apenas o produto final?

- A- Falso
- B- Verdadeiro

[Voltar](#)

[Próximo](#)



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

3- Marque (V) para Verdadeiro ou (F) Para falso.

- a- Em um projeto baseado na metodologia SCRUM não poderá haver mais do que um SCRUM Master e também não mais do que um P.O (Product Owner).
- b- Os SCRUM DEVs são um nível hierárquico abaixo do SCRUM Master e do Product Owner.
- c- Na metodologia SCRUM todos os membros da equipe são iguais em nível hierárquico, apenas desenvolvem funções diferentes dentro do projeto.
- d- Em um projeto SCRUM pode haver mais de um SCRUM Master e mais do que um P.O (Product Owner).

a- VFVV

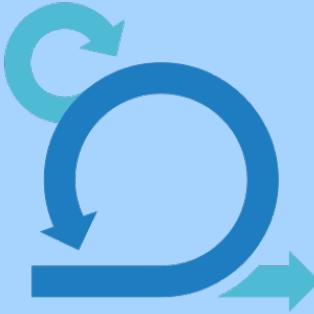
b- VFVF

c- FFVV

d- VFFF

Voltar

Próximo



Nome: Lorem Ipsum
Email: LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

3- Do que se trata a Sprint Review?

- I- Reunião que ocorre ao final de cada Sprint.
- II- Retrospectiva do projeto
- III- Entrada do produto ao cliente onde é avaliado se está funcionando corretamente.
- IV- Reunião onde é discutido incrementos de produtos desenvolvidos, funcionalidades e melhorias realizadas

A-VFFF

B-VVVF

C-VVFF

D-VFFV

Voltar

Proximo

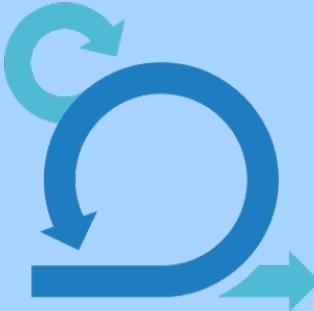


ScrumAcademy

CERTIFICADO

Certifico que ----- participou do curso de SCRUM realizado pela instituição SCRUM ACADEMY entre 01/04/2024 e 10/05/2024. E demonstrou dedicação e empenho exemplares, concluindo as avaliações. Emitido em ___/___/___ pela instituição SCRUM ACADEMY

Diretor(a) responsável



Lorem Ipsum
LoremIpsum@fatec.sp.gov.br

Introdução

Início do
Curso

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Perguntas
frequentes

Para realizar os eventos Scrum, é importante considerar alguns aspectos, como:

- Daily Scrum: Esta reunião diária deve ser focada na colaboração, no feedback e no relato das atividades de cada membro da equipe. É importante que os obstáculos sejam identificados e priorizados pelo Scrum Master;
- Reunião de Planejamento da Sprint: Esta reunião deve ser realizada no início de cada Sprint e deve envolver o Proprietário do Produto e a equipe Scrum. O Proprietário do Produto prioriza o Backlog do Produto, e a equipe Scrum seleciona as tarefas que serão realizadas na Sprint;
- Reunião de Revisão da Sprint: Esta reunião deve envolver toda a equipe Scrum e partes envolvidas, e deve durar no máximo 4 horas;
- Transparência: É importante que a equipe Scrum compartilhe com transparência o andamento do projeto, mesmo que não seja o esperado;
- Reuniões diárias de acompanhamento: Durante o evento, é importante realizar reuniões curtas e focadas para discutir o progresso e os problemas;
- Local e horário: É preferível que as reuniões sejam realizadas no mesmo lugar e no mesmo horário.

[Voltar](#)

[Próximo](#)